

UN SUPLEMENTO DE CAMPAÑA PARA

PARANOIA

EL JUEGO DE ROL

PARANOIA

GUÍA TURÍSTICA DEL SECTOR DOA



Presentamos:
el comienzo de
LA GUERRA DE LAS
SOCIEDADES
SECRETAS!

WEST
END
GAMES

INTERNACIONAL

ÍNDICE

Introducción oficial (oficiosa) al sector DOA	4
Introducción	5
Los ciudadanos del sector DOA	9
Las Sociedades Secretas en el sector DOA	15
El Combate estilo DOA	23
La Burocracia en el Sector DOA	26
Guía de los Lugares Específicos	29
Bancos de Clonación del sector ADN / Sección C, BC-ADN-C	31
Estación-Kindergarten para jóvenes ciudadanos EK-DOA	36
Centro 401 de Enseñanza Clónica C-401-EC	39
Zonas Resicenciales ZRDOA	42
Servicio de Hostería y Restauración HRRDOA	51
Cubas de Procesamiento de Comida Nivel 42/X CPC-42/X-DOA	55
Almacén General de Distribución del SPL AGD-SPL-DOA	58
Centro de Investigaciones del SID CI-SID-DOA	61
Departamento de Investigaciones Neuroorrobóticas y Centro de Experimentación DIN-CE-DOA	66
Estación de Servicio y Taller de Reparaciones para robots ESTRR	69
Cuartel General de los Esclarecedores CGE-DOA	72
Base Buitre de Intervención Inmediata del Sector DOA BBIIDOA	77
Garaje y Parque Móvil del Sector DOA PM-DOA	83
Centro de Recreación, Reposo y Regocijo Obligatorio del Sector DOA CRRRO-DOA	86
Gabinete Automático de Belleza del sector DOA GAB-DOA	88
Hospital General del Sector DOA Nuestro Ordenador del Perpetuo Milagro HG-DOA	92
Centro de Exterminio del Sector DOA CE-DOA	98
Central Nuclear del Sector DOA CN-DOA	101
El Nódulo del Ordenador del Sector DOA NO-DOA	105

Versión original:

The DOA Sector Travelogue



®, TM y
© 1993 West End Games Ltd. (WEG)
Todos los derechos reservados.
Marcas de WEG utilizadas con
autorización.

Versión en castellano:



St. Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
Primera edición: noviembre 1993
D.L.: B-22096-92
ISBN: 84-7831-070-3
Impreso en Hurope, SA
Recared, 2 - Barcelona
Fotocomposición: Publitecsa
Impreso en España - Printed in Spain

Nota del equipo traductor: el nombre del sector está sacado del título de la película "Dead on arriving", que se tradujo en español como "Muerto al llegar".

Desarrollo por **Steve Gilbert**, agente de viajes.
Edición de **Paul Murphy, Doug Kaufman y C.J. Tramontana**, toalleros.
Dirección artística por **Stephen Crane**, piloto Charter.
Edición gráfica por **Bernardette Cahill y Robert Riccio**, lagartos al sol.
Edición de la cubierta por **Justin Carroll**, experta en surfing.
Ilustraciones interiores de **Russ Steffens**, el que perdió el equipaje.
Edición del plano a todo color por **Sharon Wyckoff**, directora de Crucero.
Con la ayuda de **Robert Avery, Donald Bingle, Ed Bolme, Brad Freeman, Marc Gascoigne, Merle Rasmussen, Rick Swan, Gerald Swick, Peter Tamlyn, Mary B. Till y Allen Varney**, rastas.
Y por supuesto, **el Ordenador**, la isla paradisíaca.
Producción por **Montserrat Vilà Planas**
Traducción por **Luis Fernando Giménez y Francisco Calvete**, guías turísticos.

SCAN BY
ALÍ

Introducción oficial (oficiosa) al sector DOA

No podía faltar la obligatoria broma provocativa con que debe empezar todo producto de Paranoia

Pues bien, la has hecho buena, colega. Este libro ha sido impreso con una compuesto químico altamente tóxico que se ha introducido en tu sistema circulatorio a través de las yemas de tus dedos. Este veneno ya ha empezado a convertir tu larguirucha médula espinal en una especie de natillas amarillentas. ¿No sientes un helado escalofrío en la base de tu nuca? Sólo hay una manera de salvarte, y esa manera se describe en alguna parte de este libro.

Yo que tú compraría este libro ahora mismo, ¿no?

La Broma Provocativa Inicial Realmente Oficial (realmente oficiosa)

Ejem. Gracias por comprar este suplemento titulado El Sector DOA, Do-

cumental, uno más de la larga y gloriosa serie de módulos de Paranoia (acuérdate de tomar tus suplementos todos y cada uno de los diaciclos). Este libro describe un sector completo del Complejo Alfa hasta el último de los detalles y de la forma más atroz y divertida, con lo cual podrás describir a la perfección todos los aspectos de tu próxima campaña de Paranoia.

¿Quieres saber cómo se cambia la barra estabilizadora lateral de un Buitrecaza 007? Aquí lo encontrarás. Necesitas saber el color de los ojos de un determinado infrarrojo que trabaja en la tercera Cuba de comida del nivel 33Y del subsector 498/B? Tranquilo, lo tienes todo en este libro.

Sí, este libro es un auténtico testimonio de la minuciosa dedicación con que trabajan todos los ciudadanos del SBD, allí en sus sagradas oficinas, ciclodía y ciclonoche en el más celoso servicio al Gran Ordenador. Un triunfo más de su genio.

Y bien, ¿podríamos ir allá?

Por supuesto ciudadano. Adelante.

Ffffiuuu.

Chist. Este complemento de PARANOIA plemento repleto de informaciones valiosas sobre la gente y los sitios de ese

sector llamado DOA. ¿Quieres generar un encuentro aleatorio con un clon? ¿Quieres saber de verdad lo que pasa en las Cubas de Procesamiento de comida? ¿Te gustaría enterarte de quién está de veras al mando de una Sociedad Secreta y cómo de veras está organizada? Todo esto sí que de veras está en el libro. Y por si te pareciera poco, encontrarás nada menos que treinta esbozos, 30, de guiones de posibles escenarios. Todos ellos con la garantía de que te permitirán convertir a tus Esclarecedores en unos cuantos quilos de jalea rojo-amarillenta. En estas páginas encontrarás estupendas tablas como la que determina el contenido de las tuberías (sí, esas tuberías a las que uno siempre pega cuando falla un disparo) o esa otra que determina el tipo de ciudadano-que-pasaba-por-ahí-peroque-no-es-tan-inocente.

Y, por si aún te parece poco, un maravilloso mapa desplegable A TODO COLOR, donde aparece la parte central del sector (que es donde tiene lugar lo más divertido).

Así que sigue leyendo. Cuando termines sabrás lo suficiente para convertir a cualquier Esclarecedor que se te ponga chulo en una mancha amarillenta en la pared. No en vano hemos diseñado el SECTOR DOA pensando en ti, amigo Máster.

Introducción

Bienvenido al sector DOA

Por cortesía del SBD. "Un ciudadano informado es un ciudadano leal".

Saludos ciudadano. Ahora bien puedes decir que tienes en las manos el módulo completo para diseñar campañas de PARANOIA. ¿Terrible, no? Pero puedes preguntarte: ¿por qué hacer un módulo precisamente sobre este sector? ¿Acaso el sector DOA es especial, más grande, mejor, más feliz?

Bueno, para ser honestos contigo, diremos que no. Elegimos el sector DOA porque es un sector típico, perfectamente representativo de la vida diaria en el Complejo Alfa.

Vale, ya sabemos lo que estás pensando: algo genérico, puaf. Suena aburrido. Bien, eso podrá ocurrir en otros juegos de rol, pero no en Paranoia. No señooor. Lo genérico puede ser de lo más espantoso en el sector DOA. Quiero decir que aún no has sentido nada fuerte si aún no has experimentado el milagro de lo genérico estilo DOA.

Pero antes de ir más lejos, va siendo hora de que te enteres de cómo hemos organizado este genial suplemento.

Como usar este suplemento en tus campañas

Lo primero que vas a encontrar, después de esta introducción, claro, es un capítulo que te mostrará la forma de emplear este libro para diseñar campañas y escenarios. A continuación viene una subsección que te describe una panorámica del sector DOA: los sitios donde la gente vive y muere, los lugares donde se procesa la comida en Cubas, los espacios de trabajo de los Altos

Programadores y muchas cosas más. Al final, hablamos algo del magnífico plano desplegable a todo color que se incluye en el libro.

Los ciudadanos del sector DOA

Lo siguiente de tan brillante carrusel es un listado de auténticos ciudadanos (no vamos a mencionar ciudadanos inexistentes) que viven en el DOA. Allí tienes montonadas de valiosa información sobre ellos: sus antecedentes, su acreditación, etc. Un montón de buenos tipos que esperan aparecer en tus escenarios a través de encuentros aleatorios, entre los que se encuentran (por favor, música de trompetas) los cinco Altos Programadores que dirigen el Sector DOA. Estos sí que son realmente una maja gente. Te van a encantar. Los ha diseñado el marqués de Sade.

Las sociedades secretas

El sector DOA, no podría ser de otra manera, está infestado de Sociedades Secretas. El problema es que hacer un registro detallado de todas ellas podría ser una paliza. Pero no te preocupes. Ya hemos hecho el trabajo por ti. En esta sección tienes toda la información adicional que necesitas: quién está al cargo de ella, su contraseña, etc. Lista para usar desde tu primer escenario.

El combate en el sector DOA

Bastante más lindo que en cualquier otro lugar del universo de PARANOIA: divertido, confuso, estremecedoramente sangriento. En esta sección damos algunas sugerencias sobre cómo personalizar los combates y cómo "despersonalizar" a los PJ.

Burocracia

Estamos seguros de que conoces de sobra que no se puede hacer nada en el Complejo Alfa sin rellenar antes tropecientos impresos y formularios. Y es que si no fuera por la interminable y casi siempre inadecuada intervención de la ocupada (o enganchada) burocracia del sector, ¿podría ocurrir que las cosas se desarrollaran fluidamente de vez en cuando! Eso es algo que a ti no te gustaría que ocurriera, ¿verdad? Yo diría que no. Por eso, la burocracia del sector

DOA es tan gloriosamente estrambótica como lo puede ser cualquier otro sector. Pero esta te va a gustar. Mucho.

La verdad es que podríamos haber rellenado cientos de páginas describiendo cada oficina y cada funcionario (la verdad es que no nos hubiese importado) pero en vez de eso te proporcionamos algo más ágil: una Tabla de Burocracia, que genera aleatoria y automáticamente trámites burocráticos hasta la consunción. Tira un par de dados, echa unas gotas de agua de fuego y ¡presto! Un buen montón de papeleo capaz de volver locos (aún más si cabe) a los buenos jugadores que tienen la santa paciencia de aguantarte.

Lugares específicos

El resto del libro está dedicado a describir lugares específicos del sector DOA, tales como su Centro de Exterminio (conocido como "punto D") o su Almacén del SPL. En total, hemos detallado 19 de los lugares más importantes del sector. En cada capítulo correspondiente encontrarás todo lo que necesitas saber para introducir esos lugares en tus escenarios y campañas de PARANOIA: quién está a cargo de ese sitio, quiénes trabajan allí, qué se supone que hacen y qué es lo que de veras hacen!

Como usar este suplemento en tus campañas

Ahora que ya conoces el contenido de este libro, probablemente tu primera pregunta será: ¿cómo voy a usar todo este material en los escenarios que dirijo?

Anda, tío, vamos, vete al cine y cómprate unos calcetines.

Lo siento. No hemos podido evitarlo. La verdad es que hay tres formas posibles de usar este suplemento del sector DOA. El primero de todos es usarlo como lectura cuando vas al retrete; simplemente, lo guardas debajo del inodoro y cuando no tengas otra cosa mejor que hacer lo sacas y te dedicas a hojearlo, a refirte tontamente de sus graciosas ilustraciones y a pensar cómo podrías fusilar nuestras mejores ideas para tus propias aventuras. Este método no necesita más explicación: por lo menos es mucho más divertido que estar sentado en el cuarto de baño sin hacer nada.

Los otros dos métodos, algo más serios, son "El Método Rápido pero Sucio" y "El Método Lento y Trabajoso".



El Método Rápido pero Sucio

Si no quieres más que alguna idea suelta para unas partidas rápidas e improvisadas de PARANOIA, todo lo que tienes que hacer es dejar de leer estas rolleras introducciones y pasar directamente al final de algún que otro capítulo de los dedicados a lugares; luego ve haciendo una lectura rápida hacia arriba hasta que encuentres algo que te guste. Entonces, mientras los jugadores diseñan sus personajes, tú dedícate a leer el capítulo entero. Para cuando acaben, ya estarás listo para empezar a jugar. Y voilá: PARANOIA instantáneo.

El Método Lento y Trabajoso

Lo primero que necesitas es una trama narrativa de buen tamaño (una de 100 cm x 200 cm x 200 cm debería ser suficiente). El mejor modo de hacerse con una es coger unas cuantas tramas de algunos de los módulos que vamos publicando y mezclarlas todas con un cierto orden: por ejemplo, podrías separar todos los escenarios donde salen robots asesinos, emborronar unas cuartillas con el esbozo de algún dudoso argumento (indudablemente Córpo Metal estará detrás de todo ello) y marcharte a dar un paseo por el centro de tu localidad. Cuando vuelvas del paseo, relájate y zambúllete en el universo de PARANOIA.

Vale, ya sé que crear una buena, grandiosa y complicada trama requiere tiempo y trabajo duro. No puedes esperar dirigir una AUTÉNTICA campaña de PARANOIA sin algo de curro. Sin embargo, créenos: la desenfadada indiferencia de que hacemos gala en PARANOIA respecto a cuestiones tan insignificantes como la lógica, el sentido común, la verosimilitud o la coherencia hace que dirigir una campaña en el Complejo Alfa sea algo más sencillo que hacerlo en el Reino Mágico o en cualquier otro universo de juegos de rol.

Bueno, ya has visto un par de buenos métodos para usar este libro. Tú eliges. Personalmente, te recomendamos empezar con un par de escenarios rápidos hasta que le vayas cogiendo el tranquillo a este libro como una especie de guía de referencia. Cuando te sientas más seguro, intenta dirigir una campaña completa y darás el golpe (a tus Esclarecedores).

Y sobre todo, sobre todo: ¡Manténte alerta! ¡No te fíes de nadie! ¡Ten el láser a mano! ¡Que tengas un buen día!

Y ahora: La Divina Comedia, toma 2. Una vista panorámica del sector DOA

Físicamente, el sector DOA es una especie de pastel de tres capas: una muy fina arriba, otra de tamaño normal en el centro y una espesa rodaja en la base.



Paradicia

Aquellos servidores que gozan de la mayor confianza del Ordenador, los de credencial Indigo para arriba, viven en la capa superior. Ciclodía tras ciclodía, estos esclavos incansables del bien común tienen que sacrificarse viviendo en cavernosos barrios privados, alejados de la íntima convivencia con sus semejantes; incluso tienen que aislarse voluntariamente de la omnipresente ayuda de su Gran Amigo, el Ordenador, con la ayuda de monitores provistos de interruptor manual en el mando a distancia; y hasta tienen que cargar con la responsabilidad de tener a su disposición los más valiosos materiales del Complejo (como bañeras jacuzzi).

Ay, pero la vida de élite no está hecha para cualquier clon.

La capa superior del Sector se compone de un conjunto de instalaciones como gimnasios, apartamentos de lujo, saunas y centros de diversión. Allí viven los elegidos del Ordenador dedicados a sus negocios privados y a los placeres más sofisticados. Frecuentemente, algunos de ellos se ven forzados a descender a Purguetoría (el nivel medio, puaf) para dirigir algún que otro departamento o realizar alguna tarea burocrática (como por ejemplo alguna Sesión Inicial de una misión de Esclarecedores).

Los bloques de oficinas en Paradicia varían desde confortables oficinas (donde burócratas de CS Indigo tratan desesperadamente de convencer al Ordenador de que la caída de un 23% en la producción de BER no es sino un asombroso paso adelante) hasta gigantescas estancias dúplex provistas de moqueta, sauna con jacuzzi y piscina-bar donde los Altos Programadores Ultravioletas se comunican con el

Ordenador mediante un interface de vía directa.

El acceso a este nivel superior está extremadamente restringido (es decir: muerte instantánea a los intrusos). Incluso una petición de información sobre estos lugares por parte de personal no autorizado puede ser base suficiente para un cambio de asignación o una visita a la zona D -o ambas cosas-. En interés de la eficiencia, este complemento no va a gastar espacio describiendo lugares que tus Esclarecedores no van a ver nunca. Ya te vale con esta descripción y con algo más que verás en el capítulo dedicado a los Apartamentos y Zonas Residenciales. Simplemente, ten por seguro que allí están los refinamientos más quintaesenciados de la vida de todo el Complejo Alfa.

Inferno

Abajo, muy abaaaaajo se encuentran los niveles de las Cubas de Procesamiento de comida. Una buena cantidad de subsectores idénticos cortados por el mismo patrón: Cubas de procesamiento, instalaciones de empaquetado y barracones para los Infrarrojos. La mayoría de los ciudadanos del sector DOA trabajan en estas Cubas, y el tiempo restante lo dedican a pasear en tropel, pelearse, dormir o a probar nuevas versiones de Delicia Helada. El sector DOA es el segundo en el ranking de producción de CF de todo el Complejo Alfa, todo un logro del que cualquier ciudadano puede (y debe) enorgullecerse.

Junto a las inacabables turbas infrarrojas, hay cientos de supervisores de acreditación superior (desde roja a azul) que bajan diariamente para coordinar y dirigir la producción de Delicia Helada.

Cada uno de los pisos de este nivel es idéntico a los otros. Por razones de espacio (aunque creemos que a la NASA le importa un pimiento lo que pongamos aquí) sólo detallaremos en el libro uno de los sub-sectores: el nivel de Cubas 42/X (pág. 50).

Purguetoria

Entre las espaciosas suites de la élite y los oscuros barracones de la desaseada chusma, se sitúa el nivel medio. Aquí, los ciudadanos de Acreditación Roja hasta Azul se afanan en su rutina ciclodiaría atentos a ver quién es promovido y ascendido hacia los niveles de lujo y esplendor -ya sabes, esos niveles sobre los que supuestamente nadie sabe nada porque todos los rumores son traición y todo eso-...

Aquí los apartamentos varían desde lo más cutre hasta las más excelsas cimas de lo gris. Están situados en el anillo exterior de esta capa central (algo parecido a como lo que ocurre en los arrabales de una ciudad en vías de desarrollo). En este nivel están casi todas las instalaciones industriales y de servicios, tales como los bancos de clonación, la central del SID o el Parque Móvil. Más de la mitad de este libro está dedicada a describir estos importantes lugares.

El grandioso plano a todo color

Bueno, esto es todo en cuanto a la cosmología general del sector. Ahora despliega el grandioso plano a todo color que viene en este libro. ¿Ves que hay unas áreas señaladas con números? Bien, pues esas áreas son las que se describen cuidadosamente en los siguientes capítulos.



Lo que no hay en el plano

Hay un montón de cosas que no vienen señaladas en el plano por la sencilla razón de que las hay casi por todos los sitios. A saber:

Las Cabinas Confesionario: Son una especie de cabinas telefónicas en forma de confortable ataúd. Uno puede encontrarlas en prácticamente cualquier pasillo del Complejo. Dentro de la cabina hay una simple silla delante de un terminal del Ordenador. Con puerta cerrada, cualquier clon puede hablar en completa intimidad con su Amigo. Están diseñadas para uso individual, pero se han visto casos de Esclarecedores desesperados que han ocupado una cabina en mogollón (parece ser que el récord está en diecisiete).

Los ciudadanos son exhortados a usar estas Cabinas para confesar sus actos y pensamientos traicioneros. Todas las pantallas del Complejo anuncian eslóganes como "Confiesa hoy, el Ordenador es tu amigo".



Oficialmente, los ciudadanos que confiesan su traición y dan muestras de estar realmente, Realmente, REALMENTE arrepentidos y preocupados son tratados con indulgencia (apercibimiento verbal, bioquimioterapia, reeducación mental, etc.). Pero se rumorea, extraoficialmente, que muchas Cabinas Confesionario están "especialmente equipadas" con dispositivos para encargarse inmediatamente de liquidar al traidor (por eso las llaman cabinas de "entras y no sales"). Pero, por supuesto, todos estos rumores son traición.

El Ordenador ya se ha dado cuenta de que los ciudadanos utilizan estas cabinas principalmente para confesar las traiciones... de los demás. Estas acusaciones son fielmente grabadas y, por lo general, son contrastadas por un seguimiento del SSI. También por lo general, se concede a todo acusado el derecho de alegar a favor de su causa, a no ser que haya contra él pruebas incontestables. A veces (es decir, muchas veces) ocurre que dos clones se acusan entre sí simultáneamente; entonces, lo normal es que ambos acaben en sendas Cabinas de Interrogatorio (ver más abajo).

A efectos de juego, toda conversación privada entre un jugador y el Máster supone que el personaje Esclarecedor está usando una Cabina Confesionario en vez de su comunicador personal. En tales casos, anúncialo así al resto de los jugadores: "Vale, nos vamos a la habitación de al lado para que Basta-R-RDO pueda tener una conversación privada con el Ordenador".

Las Cabinas de Interrogatorio: ¿Ves la ilustración de esta página? Bien. Ahí tienes un magnífico ejemplo de una típica cabina de estas. ¿Y qué son todos esos chismes químicos y electromecánicos? Son los dispositivos que demuestran si el clon está relajado y dice la verdad. Cualquier señal de inquietud es un indicio seguro de traición (sólo los traidores tienen algo que temer).

Siempre que un grupo de clones está involucrado en alguna actividad altamente sospechosa (como por ejemplo fracasar totalmente en su misión), cada uno de sus miembros es encerrado en una de estas cabinas para ser sometido a un interrogatorio.

En cuanto el clon se sienta en la silla y apoya los brazos, queda inmediatamente inmovilizado por las muñecas, las rodillas, la cintura, el cuello y la lengua. La cabeza le queda ceñida por el casco de un detector de mentiras. Un dispositivo le obliga a tragar una píldora "Ciudadano-Feliz". Y entonces comienza el interrogatorio.

Todo clon bajo los efectos de una píldora Ciudadano-Feliz deberá pasar una Tirada de Atributo de Cinismo (con un malus de -5) para evitar que suene la alarma del detector de mentiras. Cada vez que suena la alarma, el clon recibe 2 Puntos de Traición. El interrogatorio continúa hasta que el Ordenador se da por satisfecho o hasta alcanzarse los 20 Puntos de Traición (lo que antes llegue).

Las Videocámaras de Seguridad: Las hay por todos los rincones de los pasillos y habitaciones del Complejo Alfa. Por supuesto, eso no quiere decir que todas



funcionen, ni que todas estén activadas, ni que en ese momento alguien del SSI esté observando el monitor.

Cuando dirijas un escenario, utiliza las cámaras según tu discreción. Por ejemplo, un esclarecedor se pone a sobornar a un funcionario. Entonces, le mencionas que, casualmente, una cámara del rincón se pone a girar, le apunta y focaliza con el zoom. ¡Whiiiiiiiiiiii!

Los Terminales de Ordenador y los Expendedores multiuso: Están para que los ciudadanos puedan solicitar cosas. Consta de un monitor negro, un teclado rojo y un expendedor también negro que consiste en una tobera o ranura que puede acabar o no en una bandeja. Como se ve, el teclado es de CS rojo, por lo que un Infrarrojo sólo puede dirigirse al Ordenador hablando por un micrófono negro que hay junto al mismo teclado.

Tras una conversación, siempre excitante, con el Ordenador, el objeto solicitado llega por el expendedor. Los objetos que un clon puede solicitar son latas de Brebaje Espumoso Refrescante, formularios por triplicado, fármacos, asesoramiento, palabras de ánimo, direcciones, datos... Pero, ya sabes, esto es PARANOIA, por lo que raramente un ciudadano obtiene exactamente lo que pidió:

“Lo siento, esa información no está disponible por el momento. Pero en vez de eso, ¿no te gustaría saber las perspectivas de producción de Delicia Helada para los próximos treinta cicloaños?”

Un buen truco consiste en dar a los jugadores exactamente lo que piden la primera vez. A partir de entonces, empieza a incordiarles. Quedarás sorprendido de ver cuánto les cuesta desengañarse a algunos clones tras haber saboreado, sólo una vez, las mieles del éxito.

Otra maldad consiste en concederles mucho más de lo que pidan, generalmente algo horriblemente caro, increíblemente frágil o de una Acreditación abismalmente superior a la suya. ¿Qué harán con el objeto? ¿Lo dejarán allí abandonado? ¿Intentarán meterlo otra vez

por la tobera y reenviarlo al lugar de donde vino?

¿Qué se les ocurrirá esta vez?

Los Conductos de Aire Acondicionado y de Cables Eléctricos: Las paredes están llenas de rejillas y paneles, de forma que el Complejo Alfa se parece al rompecabezas de Rube Goldberg o a una galería comercial diseñada por Dédalo. ¿Cómo se las arreglan los técnicos del STC y del SEG para llegar los sitios donde hay averías o faltas de mantenimiento? Incluso los más avezados ignoran lo que uno puede encontrar al quitar una de esas rejillas o paneles: a lo mejor un embrollo de cables o una negrura que se pierde de vista y por la que se oye llegar a saber qué cosa con un amenazador ruido sordo.

Un clon astuto quizá puede intentar meterse por el conducto de la circulación para pasar a otra habitación o a otro pasillo. Magnífico. Sólo que tendrá que pasar una Tirada de Atributo de Talento Mecánico, pero con el modificador x 1/2. Si lo logra, es que ha encontrado el conducto adecuado. Pero si falla... Ay, si falla. Lo mejor que puede pasarle es que se pierda; lo peor, encontrarse con algo malo... como un Morlock mutante (si no sabes qué diablos es eso, deberías informarte más sobre el mundo de H.G. Wells).

Las tuberías: El Complejo Alfa está lleno de tuberías por cuyo interior corren las más diversas sustancias, desde agua a Delicia Helada Diluida. Hay tuberías por los techos, por las paredes que se meten por el suelo, por los rincones, por mitad de los muros, entrelazándose como unos espaguetis de alta tecnología. En cuanto a su grosor, varía dramáticamente desde la típica cañería hasta el tubo colosal de la anchura de un túnel capaz de albergar a un robotanque. Por si fuera poco, las tuberías van pintadas con los colores del CS. No es raro encontrar una cañería amarilla al lado de una azul por un pasillo infrarrojo.

Naturalmente, hay tantas y por tantos lados que de vez en cuando sufren algún desperfecto (léase algún disparo de láser)

en el trajín de la vida diaria del Complejo. Cuando esto ocurre nada mejor que hacer una tirada en la Tabla de Tuberías para saber qué es lo que había en el interior...

Las puertas neumáticas: El sector DOA está compartimentado por medio de enormes puertas neumáticas de sintiacero que están controladas única y exclusivamente por el Ordenador... a menos, naturalmente, que algún clon tenga a mano un par de plasticréditos de alambre para puentear la circuitería. Estas enormes puertas de 3 metros de grosor y 60 toneladas de peso se abren y cierran instantáneamente cuando el Ordenador o alguien activa el interruptor. Uf, sería terrible que alguien quedara atrapado en el momento en que se cierran. Eso, sería pero que muy malo, chico. Esperemos que eso no le ocurra nunca a ninguno de tus esclarecedores.

Pues bien, ya tienes toda la información sobre todo lo que se puede encontrar normalmente por cualquier pasillo del sector. Usa libremente y a discreción todo este material en tus escenarios y no te cortes en absoluto porque algún jugador te argumente que lo que dices no aparece en el plano. Vemos un ejemplo:

Delato-R: Creo que voy a chivarme al Ordenador de que Bombe-R-ITO-1 es un malnacido traidor. ¿Hay por aquí cerca alguna Cabina Confesionario?

Máster: Sí, justo aquí (señalando una esquina en el plano).

Bombe-R: (Mirando el plano.) Eh, oye, que aquí no hay ninguna Cabina de Confesionario.

Máster: Por supuesto que la hay.

Bombe-R: Entonces, ¿cómo es que no viene pintada?

Máster: ¿Cuál es tu Acreditación, ciudadano?

Bombe-R: Vale, vale. De acuerdo. ¿Qué estaba diciendo? Ah, sí. Me parece que ahora tengo a Delato-R de espaldas, ¿verdad? ¡Qué pena! Creo que voy a tener que apelar a mis 18 puntos de Habilidad en tiro con láser...

Los ciudadanos del sector DOA

Los Ciudadanos

El Complejo Alfa está muy, pero que muy poblado (tiene que estarlo si nos fijamos en la cantidad de clones que se vaporizan diariamente). Pero, exactamente, ¿cuánta población tiene? Lo siento, amigo, esa información es de veras reservada. Ni siquiera los Ultravioletas lo saben con exactitud, así que para qué perder el tiempo con especulaciones. Pero sí que podemos decirte lo grande que es este Sector.

Has de saber que los Sectores varían mucho en población y tamaño. Hay algún Sector, como el IBM (donde está situado el procesador central del Ordenador) que casi no tiene ningún habitante. Otros, como el Sector MAS está abarrotado hasta los topes de leales ciudadanos. El Sector DOA está en un término medio. Hay las suficientes zonas deshabitadas como para que algún Esclarecedor pueda esconderse sin que lo vean, pero está lo suficientemente poblado para que siempre haya alguien a quien freír por la espalda el día en que está de mal humor.

En un ciclo normal puede haber unos 50.000 clones en el Sector DOA (pon unos cientos arriba o abajo, según la actividad de los Esclarecedores). De esa cifra, unos 35.000 son Infrarrojos que viven en Inferno, trabajando alegremente para el Ordenador y el Complejo Alfa en las Cubas de Procesamiento de comida. Luego, hay 14.900 ciudadanos de acreditación Roja hasta Azul que viven en Purguetoria, encargados de industrias y servicios vitales para el funcionamiento de la sociedad o llevando de un lado para otro montañas de estúpido papeleo. Los 100 restantes ciudadanos, de Indigo para arriba, viven y trabajan en Paradicia.

A fin de satisfacer tu gusto por la estadística, aquí tienes un informe de población, por personal cortesía del Ordenador. Ya sabes que el Ordenador nunca miente.

:FICHERO = 002918 / BB-545

:cs = Ultravioleta

:DATA = ANALISIS DE POBLACION

:LOCATE = SECTOR DOA

:FECHA: diacicio 313 del año del Robobasurero.

:HORA: 2:34

Infrarrojos.....	34.279
Rojos.....	5.900
Naranjas.....	2.066
Amarillos.....	3.571
Verdes.....	2.002

Naranjas.....	2.066
Azules.....	1.098
Indigos.....	82
Morados.....	57
Ultravioletas.....	5
Robots.....	18.431
Ciudadanos designados para exterminio.....	312
Ciudadanos que pronto serán designados para exterminio si no espabilan.....	1.293

Te habrás dado cuenta de que hay más Amarillos que Naranjas. No, no es un lapsus. El Ordenador nunca comete lapsus. Y es que has de saber que la acreditación amarilla es la normal entre los burócratas del SCP. Y hay un buen montón de burócratas en el Sector DOA.

También has visto que sólo hay cinco Ultravioletas. Es verdad, y muy pronto vas a tener el honor de conocerlos personalmente.

Perfecto. Ya tienes todos los datos que te interesaba conocer sobre la población del Sector. ¿Y qué más? Ah, ¿que te gustaría conocer a un par de cloncitos de a pie? ¿A unos cuantos típicos ciudadanos normales? Muy bien. En las próximas páginas encontrarás una verdadera plétora (como antónimo de falsa plétora) de ciudadanos corrientes del Sector. Eres libre de usarlos cuando necesites urgentemente algún PNJ para un agradable encuentro (en la cama o ante un láser, o ambas cosas) con los Esclarecedores de tu escenario. Cada personaje viene descrito con su propia credencial, pero eso es algo que no vas a dejar en absoluto que te coarte. Si resulta que necesitas un PNJ Azul y te gusta la personalidad de uno de los Rojos, adelante, ascíéndelo. De todos modos, TU eres un Alto Programador, así que ¿quién va discutir contigo por ello? De todos modos, como seguramente habrás sospechado, hemos elegido el CS de los personajes por razón de que salga una linda charada con su nombre que por motivos que tengan que ver estrictamente con el juego. ¿No somos adorables?

Antes de empezar a leer, entérate de cómo viene organizada una ficha de PNJ en cualquiera de los capítulos de este libro

El nombre: Notarás un curioso detalle. La mayoría de los personajes del Sector no tienen el apellido DOA. Bueno, ¿sabes?, ocurre que hubo una dramática explosión demográfica negativa hace unos pocos cicloaños, por lo que hubo que importar

un gran número de clones de otros sectores. ¿Qué ocurrió exactamente? Bien, digamos que el Sector DOA es un buen ejemplo de por qué los reactores de fisión nuclear deben estar estrechamente controlados.

Servicio: La labor que normalmente realiza y el Servicio al que está asignado. Puede ocurrir que el personaje sea del SSI. En tal caso, el Servicio que utiliza de cobertura o tapadera va entre paréntesis.

Descripción: Los rasgos que percibes a primera vista, ya de conducta (por ejemplo, un tic o movimientos nerviosos) ya físicos (como un par de antenas).

Equipo: Lo que más te interesa, claro, es saber todo el estrofalario arsenal de armas y armaduras de alta tecnología así como los mortíferos y sorprendentes chismes letales que lleva encima el buen ciudadano. Entre paréntesis, tras cada objeto, te damos la información codificada de esta forma:

Armas: Nivel de Habilidad - Tipo de ArmaDaño

Por ejemplo: láser 12- I9 significa que el personaje tiene Habilidad 12 con el láser, arma tipo L, columna 9 en la Tabla de Daños.

Armaduras: Tipo de Protección Grado de Protección

Por ejemplo: réflec I4 significa que esa armadura protege resta 4 columnas cuando el personaje recibe daño de tipo Láser.

Recuerdas perfectamente que el Daño de las armas indica la columna donde hay que tirar el dado; y que el Grado de Protección de un arma resta esa cantidad de columnas al Daño (por ejemplo, si disparas con un I9 contra alguien que tiene armadura I4, el daño se calculará en la columna 1.

Ten en cuenta que en la descripción damos el equipo que lleva **normalmente** el ciudadano de marras. No hay ninguna razón que te impida pensar que en un momento dado el ciudadano saque de la manga armamento extra (como algún lanzarrayos mortífero o un misil balístico intercontinental de bolsillo) que llevaba escondido por si acaso...

Sociedad Secreta: Este apartado te informa no sólo de a qué Sociedad pertenece el inmundo traidor, sino también qué nivel ostenta dentro de ella. Recuerda que los niveles van desde el 1 (el simple iniciado)

hasta el 32 (gran jefe, number one, mandamás).

Poder Mutante: Pues eso, el poder mutante que posee.

Habilidades relevantes: No vayas a creer que ponemos todas las habilidades del personaje. Bastarán aquellas que más probablemente vas a necesitar. Si quieres determinar más habilidades, no te costará nada hacerlo a tu medida.

Historial: Algo muy importante para determinar la personalidad y motivaciones del personaje.

Observarás que algunos personajes no tienen todas las entradas. Por ejemplo, si describimos un clon que no acostumbra llevar armas, no hará falta el apartado de "equipo". Como norma general, si falta un apartado en un personaje puedes suponer que en principio no posee nada de lo descrito en ese apartado; pero, como siempre, ya sabes que puedes cambiar cuanto desees.

Esos deleznales Infrarrojos

Desca-KEO-4

Ayudante de Laboratorio

Descripción: Alegre y despierto. Sospechosamente bien vestido.

Servicio: Ayudante de laboratorio del SID.

Equipo: Pistólaser plegable (oculto) 13-L8.

Sociedad Secreta Protecno, 3er grado.

Poder Mutante: Telequínisis.

Habilidades Relevantes: Sigilo 18.

Historial: Desca, alias "El Manitas", es un suministrador de los Protecno (ya sabes, un manos largas). Su poder telequinésico le viene al pelo para este cometido. También le viene muy bien trabajar como ayudante del laboratorio de pruebas de equipo *experiental* (sí, ese mismo equipo que se asigna a los Esclarecedores para que lo prueben en sus misiones). Durante su trabajo en el SID suele apropiarse de objetos poco usados. En sus ratos libres, Desca se dedica a ser "cartero" protecno: es decir, se encarga de llevar mensajes secretos y rumores a otros protecno.

Petar-DOA-6

Infrarrojo de las Cubas

Descripción: Cara bovina, inocentona, con unos ojos grandes de mirada confiada.

Servicio: Currante del SPL asignado a las Cubas de Procesamiento de comida.

Sociedad Secreta: Comunista, 2º nivel.

Poder Mutante: Precognición.

Habilidades Relevantes: Charlatanería 14, Embaucamiento 16.

Historial: "Colar Delicia Helada; moldear Delicia Helada; empaquetar Delicia Helada. Y todos los ciclodías lo mismo. Ya verán

cuando llegue la Revolución; van a lamentarlo". Como veterano comunista, Petar lleva tiempo intentando adoctrinar a sus camaradas de su Cuba de comida y captarlos para la causa popular. Cuando nadie lo ve, Petar forma hoces y martillos con el Delicia Helada semicongelada. Cuando representes a este personaje, eleva tu mirada hacia el techo y di algo como "Sólo bajamos aquí los leales trabajadores, camarada".

Olga-ZAN-3

Infrarroja de las Cubas.

Descripción: Típica esclava del trabajo.

Servicio: Trabajadora del SPL en las Cubas de comida.

Poder Mutante: Campo de Energía (pero está demasiado colgada a las píldoras Ciudadano-Feliz para hacer uso de este poder).

Habilidades Relevantes: Remover Delicia Helada 19.

Historial:

TUUUUUUUUUUUUU.

"Volved al trabajo. Recordad, la producción de Delicia Helada es una importante labor que debe haceros felices realizar".

"El Ordenador es mi amigo (scup, splot). Vivo para servir al Ordenador (scup, splot). Vaya, Mado-N-NAH sí que estubo bien anoche (scup, splot). Mado-N-NAH sí que es una leal ciudadana (scup, splot). Cuánto me gustaría ser como Mado-N-NAH (scup, splot). Pero hay gente que dice que Mado-N-NAH no es real (scup, splot). Que es una pura imagen del Ordenador para tenernos controlados (scup, splot). ¿Y si eso fuera verdad...?"

TUUUUUUUUUUUUU.

"La pausa del bocadillo, ciudadanos. Por favor, no olvidéis tomar vuestra píldora Ciudadano-Feliz ahora mismo. Ya la tenéis en las bandejas de vuestras terminales expendedoras. Sólo un traidor se negaría a tomar su píldora. Gracias por vuestra colaboración".

"El Ordenador es mi amigo (scup, splot)...".

Si tus Esclarecedores tienen que tratar con Olga, te sugerimos que te comportes de una manera simplona. Tendrán que hablarle con frases sencillas, y desde luego tendrán que olvidar habilidades como charlatanería. De lo contrario, la única respuesta que obtendrán será: "¿Euh?"

La Aurora Roja

Barba-R-IAN-3

Soldado de Fuerza de Choque

Descripción: Una mujer alta, musculosa. Se le conoce en seguida por sus greñas pelirrojas.

Servicio: Soldado del SDF, asignada a escuadras de choque.

Equipo: Lanzarrayos 16-E9.

Sociedad Secreta Iglesia Primitiva, 2º grado.

Poder Mutante: Control de Adrenalina.

Historial: A Barba-R le encanta la forma de ver la vida del SDF. Tienen una manera propia y muy eficiente de tratar con traidores y agentes del SSI: vaporizarlos. Si Barba-R huele algún problema en las cercanías, se meterá en medio de la bronca y tomará el mando a golpe de lanzarrayos (un juguete que suele sacar prestado de la base; aunque suena levemente a traición, este hobby suele estar algo extendido en el SDF). A partir de ese momento, Barba empezará a dar órdenes a todo el mundo (incluidos los Esclarecedores). El profundo conocimiento que tiene Barba de las sutilezas de la táctica militar se resume en esta frase: "Vamos a machacarlos".

Cunfú-R-DOA-3

No-persona

Descripción: Un tipo frío, calmoso. Se le reconoce porque gusta llevar un uniforme no reglamentario (le encanta ir descalzo por el Complejo).

Servicio: Ninguna conocida. No se sabe a qué Servicio estará asignado este tío.

Equipo: Zamarra marrón, mochila raída, botas colgando del hombro.

Sociedad Secreta Místicos, 8º grado.

Poder Mutante: Regeneración.

Habilidades Relevantes: Pelea 18-B12, Lectura Mental 19, Esquiva 16.

Historial: Desilusionado por la violencia que reina en el Complejo Alfa, Cunfú-R ha roto con el Ordenador y se dedica a recorrer los pasillos sembrando la paz. Su manera de sembrar la paz consiste en liquidar a aquellos que perpetúan la violencia. "Odio a los clones violentos. Hay que hacerlos polvo".

Comad-R-EJA-1 y 2

Técnicos de Demolición

Descripción: Recuerdan a Hernández y Fernández.

Servicio: SSI (Cobertura: Técnicos de demoliciones del SBD).

Equipo: Tirabalas 10-P7.

Historial: Los Comad-R se hacen pasar por técnicos del SBD. Visten con finura y les encanta hablar de lo último que han volado en servicio del Ordenador. La parte favorita del relato es el final, momento en que los dos gritan al unísono: ¡Kabooooooooom!. Lo malo es que todo aquel que tenga una Habilidad de por lo menos 3 en Demolición se dará cuenta de que los Comad-R no tienen ni pajolera idea de explosivos. La verdad es que forman un excelente equipo de infiltración del SSI, serie oro. ¿Alguien quiere hacerles una contraseñita en el saludo?

Safo-R-DOA-1

Clones Modelo

Descripción: Morritos de puchero con un kilo de camín. Pelo negro teñido.

Servicio: SSI (Cobertura: Técnico Especialista del SBD).

Poder Mutante: Hipersentido.

Historial: Safo-R es una experta en mul-

tigradoras, cada vez más reconocida en este mundillo. Va de artista pseudofrancesa, adoptando la afectada pose del que considera a todo el mundo insoportablemente aburrido. Chamulla todo tipo de jergas para-traicioneras, pero con todo lo que pueda parecer, no pertenece a ninguna Sociedad Secreta. No la cogerían ni muerta, qué horror, tener que codearse con tanta vulgaridad.

Safo-R se dedica a dar chivatazos al SSI, pero sólo porque así puede permitirse vestir como una traidora, pero en cumplimiento del deber. Tal deber no consiste en otra cosa que grabar misiones de Esclarecedores cuando el Ordenador desea una versión imparcial, pero fuertemente retocada por una profesional como Safo-R.

Teso-R-DOA-1

Técnico Especialista en Recarga de Máquinas Expendedoras de Ganchitos Crujientes de Algas

Descripción: Un tipo vivo, sociable, burbujeante, refrescante.

Servicio: STC. Técnico Especialista en reponer existencias de máquinas expendedoras de ganchitos crujientes de algas.

Sociedad Secreta Comunista, 3er grado.

Poder Mutante: Teleportación.

Habilidades Relevantes: Parloteo incasante 17.

Historial: Teso-R trabaja duro porque está encantado con su nuevo ascenso. Constantemente está expresando su satisfacción por su nueva acreditación. "Qué contento estoy con haber ascendido a Rojo. Puedo llevar un uniforme rojo, un calzoncillo rojo, dormir sobre un colchón rojo. ¡Jo, tío! Me encanta el Rojo. El Rojo es un color que mola. Todo debería ser Rojo. Todo el mundo debería llevar el Rojo. Vamos, todos, ondead vuestros pañuelos Rojos. Las cosas son mejores cuando son Rojas. Más vale Rojo que cojo". A Teso le encanta gritar hurras y consignas a favor de lo Rojo. El Ordenador no mirará con muy buenos ojos a todo aquel que no coree con alegría esas manifestaciones patrióticas.

Zumo de Naranja

Juaki-N-PRT-3

Presentador de videosbouts

Descripción: Chistoso, juguetero, más pesado que una robovacá en brazos, siempre habla pegando voces.

Servicio: Presentador de videoconcursos del SBD.

Equipo: Armadura réflex Naranja L4.

Sociedad Secreta Ver Historial.

Habilidades Relevantes: Largar rollos 20.

Historial: Juaki-N es el presentador más popular de toda la plantilla del SBD. Lo malo es que si como presentador tiene el dudoso mérito de tener una inmensa popularidad entre las masas Infrarrojas, entre

los mandamases Ultravioletas goza de una admiración algo menor (es decir, un profundo desprecio). Por eso Juaki-N sólo ha llegado al CS Naranja, donde es probable que continúe bastante tiempo.

Juaki-N es un miembro muy activo de una Sociedad Secreta. Pero, ¿cuál? Décidela tú mismo, pero procura que sea la de uno de tus PJ. Entonces, cuando ese PJ acuda a una asamblea, haz aparecer a Juaki-N seguido de unos cientos de fans Infrarrojos. Tendrá que escurrirse por la puerta, intentando separarse con la ropa hecha jirones de una masa que se agolpa, que quiere tocarle, que desea autógrafos, que corea su nombre. Cuando logre cerrar la puerta tras él, dirá en un tono de voz tan alto que se podrá oír en el sector de al lado: "SIENTO LLEGAR TARDE, AMIGOS, PERO YA SABEIS LO QUE PASA. ESTOS FANS SON UN LATAZO. ¿HA EMPEZADO YA LA REUNION DE (y aquí pon el nombre de la Sociedad Secreta)?".

Grasie-N-DOA-2

Funcionario

Descripción: Gordo, grasiento, apestoso. Una especie de muñeca-basura de 120 kilos.

Servicio: Funcionario del SCP.

Equipo: Pistoláser 8-I8, Armadura Réflex Naranja L4.

Sociedad Secreta Pirata informático, 3er grado.

Poder Mutante: Empatía mecánica.

Habilidades Relevantes: Revolver papeles 14, charlatanería 18.

Historial: Grasie-N es un obeso burócrata provisto de una chillona voz nasal y de Empatía Mecánica. Si Grasie-N avisa de que va a tener que quejarse al Ordenador porque no consigue lo que quiere, más vale hacerle caso por muy irracional que sea lo que pida.

Yupi-N-DOA-2

Ayudante Técnico

Descripción: Una mujer de disposición animada y cabello desmelenado.

Servicio: Ayudante técnico del STC.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva, 4º grado.

Poder Mutante: Carisma.

Historial: Yupi-N es la que podríamos llamar una chiflada fundamentalista de la Iglesia Primitiva Unificada. Ella es feliz, continuamente feliz; muchas veces, en plena plegaria al Ordenador, se pone a gritar "Quiero una señal!". Su momento favorito del ciclo día es el de levantarse muy temprano para hacer sus ejercicios calisténicos. Pero a Yupi-N lo que le gustaría de verdad es servir al Ordenador como agente del SSI. Por eso actúa como si lo fuera, intentando hacer fama de espía y delatora entre sus compañeros de trabajo con la esperanza de ser transferida del STC al SSI. Por ahora, ya ha logrado enviar a 13 de sus compañeros al Sector RIP.

Del rosa al Amarillo

Aspir-A-DOA-3

Buscadora de robots averiados.

Descripción: Típica ratita de alcantarilla, de un atractivo perfectamente olvidable.

Servicio: STC.

Equipo: Tirabalas con munición dum-dum 16-P8.

Sociedad Secreta Comunista, 3er grado; se supone que es un agente del SSI infiltrado.

Poder Mutante: Vista con Rayos X.

Habilidades Relevantes: Jugad sudzio 18, Seguridad 13, Sigilo 15

Historial: Aspir-A es la jefa de un equipo de búsqueda de robots. Ella y sus seis colaboradores de CS Rojo patrullan por el Sector DOA con un ruidoso robotransporte dedicándose a recoger robots averiados para llevarlos al Taller de Reparación. Este trabajo le da acceso a las áreas más delicadas de todo el Sector, lo cual le permite llevar a cabo con más facilidad su segundo trabajo: espiar y asesinar por cuenta de los Comunistas. Cumple esta segunda tarea con alegría y dedicación..., aunque se supone que es una agente infiltrada por el SSI. No es que se trate de un agente doble ni nada de eso: es que le encanta eso de dejar tiesos a los clones.

Lav-A-DOA-5

Ingeniero de hidromantenimiento de sintecristales

Servicio: SBD.

Equipo: Pistoláser 14-I8.

Sociedad Secreta Antifrankenstein 6º grado.

Poder Mutante: Supersentido.

Habilidades Relevantes: Charlatanería 15, Embaucamiento 15.

Historial: Lav-A trabaja como limpiacristales del SBD. Resulta que como sólo a partir del Indigo se tiene derecho a tener limpios los cristales del apartamento, el trabajo de limpiarlos tiene una credencial Amarilla. Naturalmente, Lav se aprovecha de esta "alta" función (¿entiendes el juego de palabras?) y de su poder supersensitivo para espiar en favor de los antifrankins.

Lav-A lleva, como el que no quiere la cosa, un pistoláser; resulta que el rayo puede atravesar los ventanales sin romperlos. Así que ay del robot que pase sin escolta justo por detrás del ventanal que está limpiando Lav-A; y ay del clon que se parezca a un robot y que también pase por allí...

No es nada fácil ser un viejo Verde

Kostaga-V-RAS-3

Esclarecedor de Mantenimiento

Descripción: Un tipo fuerte, de mandíbula cuadrada, manos sucias de grasa, con dedos

como salchichas. Lleva siempre encima el inevitable cinturón de herramientas.

Servicio: STC.

Equipo: Lleva oculto un rifle cónico plegable con munición de proyectil normal 12-P13. Armadura Réflec Verde L4.

Sociedad Secreta Protecno, 10º nivel.

Poder Mutante: Intuición Mecánica.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades de TM: 16.

Historial: Kostaga-V es un Esclarecedor de mucho éxito que se ha hecho rico vendiendo sus inventos (generalmente sistemas electrónicos para el armamento). En los locales subterráneos de su bloque de apartamentos, Kostaga-V tiene montado su garito protegido con un sofisticado sistema de protección: sensores láser que delimitan su territorio, lanzarrayos rastreador, alarma sónica y cepos electromagnéticos. Si ve que el sistema funciona bien, está pensando ofrecérselo a los protecno. Naturalmente, todo esto es una traición como una casa, pero con todo, a Kostaga-V le encanta alardear de su maravilloso dispositivo.

Vomiti-V-DOA-4

Ingeniero Nuclear

Descripción: Ver más abajo.

Servicio: Agente del SSI (Ingeniero nuclear del SEG).

Equipo: Tirabalas 12-P9, Armadura Réflec L4.

Sociedad Secreta Purgador 4º nivel.

Poder Mutante: Mugre (registrado), Teleportación.

Historial: ¿Alguna vez te has preguntado por qué hay un Oficial de Higiene en los grupos de misión? Fíjate en Vomiti-V: su piel de color indefinible, su pelo enmarañado, la peste inaguantable que exhala son el efecto de no ducharse nunca después de pasar todo el santo ciclo día trabajando en un tórrido reactor embutido en un traje de aislamiento. Vomiti-V ha logrado evitar multas por falta de higiene con la argucia de registrar su perpetua guarería como una nueva mutación. De esta forma, tiene el permiso oficial para ir dando repugnancia a su paso. Esto hace que la gente se mantenga apartada de sus cosas (y de su habitación; y hasta de su bloque de apartamentos). Este aislamiento le ayuda bastante en sus tareas de coordinar las actividades de los Purgadores.

Mongo-V-DOA.

Buitre de élite

Descripción: Músculos como mazas. Piel brillante como si se acabara de frotar con aceite.

Servicio: SDF.

Equipo: Lanzarrayos 14-E9, Armadura Réflec Verde L4.

Sociedad Secreta Antimutante de 4º nivel.

Poder Mutante: Regeneración.

Habilidades Relevantes: Pelea 16-B17, todas las Habilidades de armas: 14.

Historial: Mongo es un descerebrado que

se pega el día en la sala Mega de pesas y esteroides haciendo más y más músculos para su ya gigantesco cuerpo. Es un tanto proclive a la violencia, pero sobre todo siempre estará dispuesto a partírle la cara a cualquier mutante registrado que se atreva hasta a mirarle. "Eh, tú, tío. Tal vez no seas tan divertido como pareces, ¿verdad? Lo que tendría que hacer es retorcerte el cuello y hacer un nudo. ¿No estás de acuerdo, tío duro?". Este carácter violento le hace el preferido de sus superiores Antimutantes.

Los buenos chicos de Azul

Pulgar-Z-ITO-6

Encargada de inventarios

Descripción: Aunque pequeña, de constitución atlética. Siempre sonríe.

Servicio: SPL.

Equipo: Seis granadas (12-P8), Pistoláser 10-L8, Armadura Réflec Azul L4.

Sociedad Secreta Leopardo de la Muerte, 4º nivel.

Poder Mutante: Piroquinesis.

Habilidades Relevantes: Lógica Espuria 18.

Historial: Pulgar-Z es una linda clon. Sí que lo es. Los clones 1 a 5 trabajaron en el Centro de Distribución del SPL como funcionarias de inventario. Trabajaron duro. Tan duro trabajaban que sus superiores empezaron a pensar si no sería que las Pulgar-Z iban detrás de los puestos de sus superiores. En consecuencia, las cinco primeras Pulgar-Z sufrieron sendos desgraciados accidentes. Pulgar-Z-DOA-6 ya no trabaja tan duro como sus fallecidas hermanas. Tiene otras cosas en que pensar, como por ejemplo en qué oficina va a colocar el leopardo de la muerte su próxima bomba. Esto es una traición, claro. Pod zupuedzto.



Clinti-Z-WUD-4

Supervisor

Descripción: Un tipo imponente, con unos rasgos faciales cortados a pico, como si hubiera participado en un par de cientos de combates de boxeo. Camina con una lentitud apabullante diciendo entre dientes frases ingeniosas.

Servicio: Supervisor del SCP.

Equipo: Un ennoooooome tirabalas, de calibre pesado, cargado de balas dum dum 14-P8

Sociedad Secreta: Antimutante, 6º nivel.

Poder Mutante: Precognición.

Habilidades Relevantes: Pelea 16-B6, Intimidación 14, Sigilo 16.

Historial: Clinti-Z es un clon de probada lealtad. Sus tres antecesores murieron realizando épicas hazañas en pro de la mejora del sistema burocrático del Complejo Alfa. Cuando llegó al Sector DOA, Clinti-Z se sentía más bien aburrido. Por eso empezó a realizar investigaciones por su cuenta. En un par de ciclomeses reunió suficientes indicios para pedir el exterminio de un amigo supervisor que trabajaba en la Central Comonode. Fue tan divertido cargarse al colega, que desde entonces Clinti-Z dedica todo su tiempo libre a espiar. Pulula constantemente por los pasillos siguiendo a ciudadanos sospechosos y echando el ojo a todos los papeles, rincones, cajones y armarios que ve.

Los indígenas Indigo

Put-I-CLU-4

Director de Contratos de Personal para el SBD

Descripción: Un tipo vulgar, al estilo de director de cine de segunda fila: gordo, con camisa de seda, cadenita de oro...

Servicio: SBD.

Equipo: Dos gorilas Buitre armados de rifles cónicos 16-P13.

Sociedad Secreta Libre Empresa, 5º nivel.

Poder Mutante: Empatía.

Habilidades Relevantes: Todas las de Civismo: 14.

Historial: Put-I dirige un próspero negocio de ventas para ricos y famosos. Todos los días organiza fiestas delirantes cargando un precio de entrada (con consumición) un tanto exagerado pero inversamente proporcional a la Credencial de los invitados. La excusa que pone para organizar estos saraos es que así descubre talentos para el Departamento de Espectáculos del SBD. Casi siempre elige los dormitorios de CS Rojo como lugar de celebración, puesto que los ciudadanos de esa acreditación se sienten demasiado intimidados para delatar a un Indigo. Lo malo es que muchas veces el Ordenador tiene que enviar una patrulla de Esclarecedores para que investiguen las quejas del vecindario (música a todo volumen, disparos de rifles cónicos...).

Los que se ponen Morados

Kurji-M-NEZ-4

Explorador

Descripción: Un tipo alto, de piel curtida y hasta bien parecido. Lleva un viril atuendo como de viajero.

Servicio: SDF.

Equipo: Rifleláser 19-L9, cuchillo B7, chaqueta de cuero Armadura Réflec B1.

Sociedad Secreta Protecno, 6º nivel.

Poder Mutante: Supersentido.

Habilidades Relevantes: Supervivencia 17.

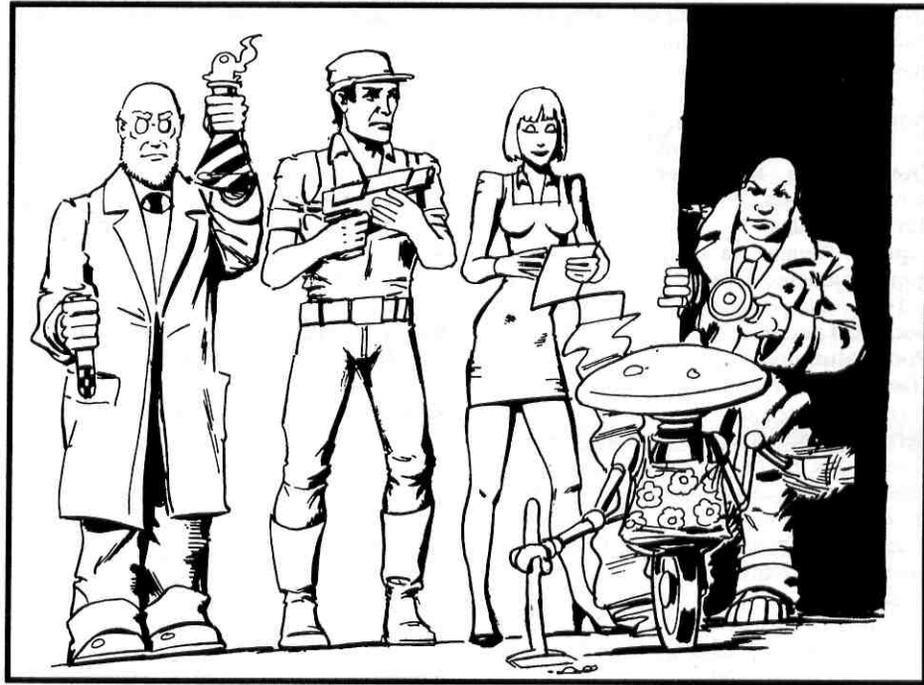
Historial: Kurji es el mejor explorador del Exterior que hay en todo el Complejo Alfa. Siempre está vagando por los devastados alrededores de la ciudad subterránea, al acecho de invasores comunistas y enanos infiltrados -es decir, algún conejo o ardilla que pasen despistados. Siempre pica algún incauto que se fía de su buena apariencia-.

A pesar de esa apariencia campestre y montañera, y de su incuestionable habilidad para sobrevivir a la intemperie, Kurji-M aborrece y desprecia todo lo que tenga que ver con el Exterior (el aire sucio lleno de olores raros, la indisciplinada meteorología, los odiosos animalillos). Lo único que busca en la vida es que le den un cómodo y lindo despachito para extender papeles, tomar Brebaje Espumoso Refrescante en los descansos y dormir por las noches en una cama de verdad. Los miembros del Club Sierra que crean encontrar en él a un compinche se toparán con una buena sorpresa...

Los que hacen y deshacen

Los siguientes cinco Altos Programadores dirigen el Sector DOA, o al menos lo intentan. A la hora de la verdad, los cuatro primeros se pasan casi todo el tiempo tramando oscuras torturas psicológicas contra el último. El cual, a su vez, se pasa todo el tiempo planeando oscuras torturas psicológicas contra todos los demás.

Estos cinco sujetos viven en Paradicia y casi nunca consienten un contacto directo con la masa. Por tanto, ¿por qué tomamos la molestia de describirlos? Muy fácil. Supón que te estás diseñando una bonita campaña y necesitas un jefazo de los grandes o un villano de los gordos para tus Esclarecedores; uno de estos tipos puede cuadrar bien para el trabajo. Y además: se nos ocurrió que podrían gustarte. Son una preciosidad, desde un punto de vista maquiavélico, naturalmente.



Mega-U-MIO-5

Directora General del SEG

Descripción: Mujer de rostro largo, ovalado, aristocrático, con una perpetua expresión de petulancia.

Servicio: SEG.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva, 11º nivel.

Poder Mutante: Electroshock.

Habilidades Relevantes: Ingeniería electrónica 16, Oratoria 11.

Historial: "Vaya, con Dab-U-TEN-3. Así que un tipo que era un simple Infrarrojo hace sólo cinco diaciclos ha sido ascendido a director del SCP, ¿eh? Bueno, de todos modos creo que podré sacar alguna ventaja de esta situación. Llevo intentando durante meses que permitan equipar a cada técnico del SEG con un minigenerador compacto de fusión estilo mochila. Ahora me será más fácil conseguir hacerle tragar el papeleo a ese ignorante Infrarrojo". Mega-U es una ferviente partidaria de la pureza de casta. Su anterior clon fue Ultravioleta; y también la anterior de la anterior, y la anterior de la anterior de la anterior. Ese advenedizo Dab-U podrá haber ascendido en su Credencial, pero seguirá siendo un ignorante zángano Infrarrojo. "Ese estúpido no merece el aprecio del Ordenador, y de qué... va a compararse con un intelecto superior como el mío". Puesto que las cosas han llegado a esta situación degradada, Mega-U está pensando que este puede ser un buen momento para dar un buen golpe y hacerse con el poder absoluto en el Sector.

Michel-U-DOA-6

Director del SID.

Descripción: Un tipo musculoso, de anchas espaldas, de carácter serio.

Servicio: SID.

Sociedad Secreta: Protecno, 16º nivel.

Poder Mutante: Intuición Mecánica.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades regidas por el Talento Mecánico: 17. Dar cabezas B9.

Historial: Michel tiene un carácter franco y directo; siempre deseoso de llevar adelante cualquier asunto. Lo más importante para él es la ingeniería y seguir los ideales protecno. Piensa en una mezcla del Scotty (de Star Trek) con Arnold Schwarzenegger. Michel-U no se lleva nada, pero que nada bien con Kurro-U. Opina de él que no es más un meloso cagatintas. No tiene mejor opinión de Dab-U, pero al menos piensa que todo es más divertido desde que ese melón fue ascendido a director del SCP. Bueno, y los otros no es que tampoco sean mejores. Después de todo, con tanto inútil en la cima, puede ser este el mejor momento para Michel-U de hacerse con el poder en el Sector.

Kurro-U-ENO-6.

Administrador Gerente del SPL.

Descripción: Un tipo de ojos pequeños, brillantes, con gafas de culo de vaso.

Servicio: SPL.

Poder Mutante: Empatía mecánica.

Historial: "Ha caído en picado la producción de Delicia Helada. También ha caído en un 12% la producción de ganchitos crujientes de algas. Bien, parece que va siendo hora de hacer alguna purga en los niveles de las Cubas de procesamiento". Desde que Kurro-U tomó las riendas del SPL y puso en práctica su nuevo Sistema de Control de Eficacia, la productividad ha caído dramáticamente en los 48 niveles de tanques de procesamiento. Parece que Kurro-U se encuentra en un buen aprieto, ¿verdad? Nada de eso. Gracias a su Empatía Mecánica, ha logrado cargar el muerto a sus asistentes de acreditación Morada: je, je, los pobres han ido cayendo como Es-

clarecedores. Está empezando a pensar que esa táctica también podría funcionar con sus colegas Ultravioletas...

Norma-U-VAL-1

Directora de Programas del SBD.

Descripción: Rubia teñida, elegante, sonrisa amistosa.

Servicio: SBD.

Equipo: Siempre va acompañada de dos gorilas fuertemente armados y dispuestos a dar su vida por Norma-U.

Sociedad Secreta: Club Sierra, 1er nivel.

Poder Mutante: Ver Historial.

Historial: "Ser una videoestrella era fenomenal, vaya que sí. Pero servir al Ordenador como Ultravioleta es también muy divertido, si no fuera por todo ese stress. Creo que lo que de verdad me gustaría hacer es largarme a algún sitio tranquilo y descansar, algún lugar donde no hubiera gente siguiéndome continuamente. Tal vez el Exterior..."

Norma-U es una clon adorable, cuyo ascenso a la élite Ultravioleta se debe a una mutación nunca antes conocida ni registrada: Supercarisma. Este poder mutante hace que todo el que la ve se enamore locamente de ella.



Actualmente, Norma-U está harta de ser una ex-videoestrella, harta de estar continuamente perseguida por fans y admiradores. Quiere ser libre.

Dab-U-TEN-3

Administrador General Gestor del SPU

Descripción. Pequeño. Delgado. Despeinado. Estudiada sonrisa infantil.

Servicio: SPU.

Sociedad Secreta: Pirata Informático, 12º nivel.

Poder Mutante: Precognición.

Habilidades Relevantes: Lógica Espuria 15, Análisis y Búsqueda de Datos 18.

Historial: "Vaya, chico, de veras que me encanta el Complejo Alfa. ¿Cuándo se había visto que un Infrarrojo llegara a Ultravioleta en sólo una semana? Sí, chico. Eso sí que fue la mejor jugarreta desde que me junté a los Piratas. Imagino que al el antiguo Administrador General Sting-U-IDO se le habrán acabado las ganas de ir por ahí atropellando a los pobres Infrarrojos, je, je".

Actualmente, el único problema de Dek-U es cómo mantenerse en el nivel Ultravioleta sin dejar que le exterminen. Según parece, algunos Ultravioletas están

un tanto mosqueados por tan meteórica carrera. Pero la verdad es que el riesgo ha merecido la pena. Ahora Dab lo pasa dabutem emitiendo mensajes de emergencia por todo el Complejo Alfa: "Atención, atención. Todos los agentes clandestinos del SSI que levanten la mano derecha. Gracias por su cooperación". Pa morirse, tío, de veras.

Dab-U es un tipo extraordinario. Le encanta pasarlo en grande haciendo de mandamás, pero se lo toma con calma (nunca más de una ejecución por día, a ser posible). Por ahora no se trata mucho con toda esa panda de Altos Programadores. Parece ser que la mayor parte del tiempo están dedicados a pensar cómo cargarse unos a otros. Así que Dab-U tiene muy claro lo bueno que es tener acceso directo al Ordenador.

Afortunadamente para Dab-U-TEN, cuenta con un poder precognitivo bastante desarrollado que le ha salvado más de una vez de cometer un error mortal mientras machacaba los teclados. Por eso está empezando a pensar que quizá la mejor manera de seguir estando vivo aquí sea la de eliminar para siempre a los otros Altos Programadores...

Las Sociedades Secretas en el sector DOA

Bienvenido al maravilloso mundo de la intriga y la conspiración. Hay que decir que el dato más importante de un personaje es la Sociedad Secreta a la que está afiliado. Sólo este mínimo bit de información -sin más- le convierte para siempre en un traidor, y eso es motivo suficiente para una condena a muerte y para una aún más triste vida ulterior. Bien, puedes decir, también está el Poder Mutante. Pero las mutaciones pueden ser ignoradas o registradas. La pertenencia a una Sociedad Secreta es un hecho permanente e imperdonable.

En esta Guía del Sector DOA hemos empleado nuestras buenas horas trabajando para que te enteres de que es lo que hace cada una de las sociedades y qué es lo que pasa con ellas: quiénes pertenecen a ellas, cómo se relacionan, etc. Como siempre, la información está perfectamente estructurada para que lo tengas todo a pedir de boca sobre las dieciséis Sociedades que existen (en principio) en el Sector DOA. Además, encontrarás en cada una de las entradas unos buenos consejos sobre cómo usar las sociedades para fastidiar a tus Esclarecedores. En cada Sociedad Secreta encontrarás la información organizada de esta forma:

Miembros: En primer lugar, una lista de los personajes de este libro que son miembros de la sociedad, su nivel jerárquico dentro de ella y las páginas donde se encuentra citado. La mayoría de las sociedades cuentan con una lista de 4 a 8 personajes, pero naturalmente no es una lista exhaustiva. El Sector DOA rebosa de traidores miembros de Sociedades Secretas. Demasiados para poder dar un censo completo. Aquí sólo te damos unos cuantos para que tengas a mano los suficientes en caso de tener que improvisar.

Contraseñas: Cada sociedad tiene una señal secreta a través de la cual sus

miembros se reconocen. Generalmente es una frase o un gesto seguido de un especial apretón de manos. Los miembros de las sociedades más "secretas" tal vez sólo pueden reconocerse mediante contraseñas ya que no pueden verse nunca de otra manera.

Hay un pequeño problema, que seguramente ya te estás imaginando. Naturalmente: hay un montón de Sociedades Secretas con contraseñas muy parecidas. Vale, vale, ya sabemos lo que estás pensando. Estás pensando que hemos preparado contraseñas prácticamente idénticas a propósito para confundir a los Esclarecedores y hacer que se tireen a modo. Eres un genio.

Antecedentes: Toda sociedad que se precie tiene un Montaje. Por este término entenderemos un Gran Proyecto para el que están trabajando afanosamente desde hace tiempo. Te daremos alguna pista sobre el modo como un personaje nuevo puede encajar en el Montaje. Muchos de estos Montajes son realmente divertidos, y es tentador otorgar persistentemente a los PJ misiones relacionadas con ellos. Pero no abusos de ellos. Las Sociedades Secretas son organizaciones en continua y vibrante expansión. Procura que haya siempre creatividad, novedad en las misiones de los PJ. De otro modo, los jugadores pronto sabrán lo que se espera de ellos en cuanto hagan su tirada en la Tabla de Sociedades Secretas:

Jugador con un Máster poco Imaginativo: Vaya he sacado un 14. Otra vez Protecno. Por tercera vez en lo que va de año. Ya me veo de nuevo buscando piezas para ese maldito Gran Láser. Puaj.

Jugador con un Máster Imaginativo: ¡Guau! ¡Protecno! Me pregunto qué diablos estarán tramando ahora. La primera vez tuve que buscar piezas para un láser gigante. La segunda vez me ordenaron robar el anteproyecto del nuevo Buitrecaza 920X. Ya tengo ganas de ver qué es lo que van a pedirme ahora... Es divertido ser un Protecno. A lo mejor consigo sobrevivir esta vez y completar la misión. Vaya, ¡qué juego más bueno es este de PARANOIA!

Así, que ¿cuál de estos tipos de Máster te gustaría ser? En tus manos está.

Cuartel General Secreto: Es importante saber dónde tiene su ubicación el Cuartel General de la sociedad. Sin embargo, recuerda que las Sociedades Secretas tienen

el carácter de alta traición, por lo que estas ubicaciones suelen sufrir bruscos cambios imprevistos. A veces ni siquiera hay tiempo de avisar a los miembros de bajo nivel.

Unas notas sobre "la Guerra de las Sociedades Secretas"

En el Sector DOA se libra desde hace tiempo una sorda guerra entre las Sociedades Secretas. Algo que no es ciertamente una novedad. Lo que ocurre es que en este Sector ha habido últimamente ciertas alianzas inestables y un poco, ¿cómo diríamos?, contra natura. Algo así como el pacto Hitler-Stalin al inicio de la II Guerra Mundial. Supones bien: las alianzas se han establecido para luchar contra otras alianzas.

Normalmente no deberías tener ningún problema para llevar esto a la práctica: la verdad es que los miembros de las Sociedades Secretas están continuamente liquidando a los de las otras. Lo malo es que en este Sector, las guerras han seguido una espiral de violencia tan fuerte que encontrar en un pasillo un montón de fiambres (seguramente con la palabra "traidor" escrita en rojo sobre sus cuerpos) se está convirtiendo en una experiencia cotidiana. Pero hay algo todavía más extraño. El Ordenador no parece poner demasiado interés en detener este baño de sangre. Por lo que hay rumores de que el propio Ordenador podría tener algo que ver con todo esto. Pero los rumores son traición.

De todos modos, se ha convocado un Primer Consejo de Guerra y Liquidación para un futuro a corto-medio plazo. Se supone que todas las Sociedades Secretas van a enviar delegados y quizá lleguen a un acuerdo para acabar con la violencia en el Sector DOA.

¿Sabes qué significa la palabra "improbabilidad"? Pues eso.

Lista de las Sociedades Secretas

Antifrankenstein

Miembros:	Nivel	Página
Triz-I-CLE-4	12	70
Fraublu-Z-HER-3	8	61
Sara-Z-OOM-6	7	64
Lav-A-DOA-5	6	8
Susy-A-MOR-2	2	56



Contraseña: Saludo de manos: Tres sacudidas, dos apretones.

Antecedentes: Los anti-F van perdiendo en la guerra contra las máquinas. ¿Por qué? Elemental: ellos son pocos, las máquinas son simplemente demasiadas. Pero eso no es algo que arredre a Fraublu-Z; ella tiene planes. Grandes planes. Como por ejemplo ese de "si no puedes contra ellos, únete a ellos".

Verás, Fraublu-Z ha ideado una forma de reprogramar a un robot para que destruya a otro robot. ¿Bastante ingenioso, eh? Todo nuevo recluta va a ser adiestrado en este programa.

Al principio de tu próxima sesión de juego, pásale al PJ Antifrankenstein un par de proyectiles antielectrónicos para su cacería de robots. Una vez que un proyectil se introduce en un robot tarda una hora en reprogramarlo. Será interesante ver la reacción de los Esclarecedores cuando lo vean volver súbitamente a la vida gritando: "Los robots son malvados. Exterminemos todo rastro de inteligencia artificiaaaa!" y salir pitando por el pasillo.

Cuartel General. Se reúnen en el apartamento de Fraublu-Z, después de que las videocámaras han sido convenientemente averiadas o burladas. Fraublu-Z tiene un lindo y confortable apartamento, amueblado con bastante gusto. Por un precio módico, uno puede servirse algún que otro canapé ilegal.

Claro que hay un problema. Los Anti-F de credencial verde o menor suelen ser acribillados cuando se dirigen a las reuniones por caminar por una zona de CS superior al suyo.

Antimutantes

Miembros:	Nivel	Págin
Clona-Z-ION-6	9	30
Clinti-Z-WUD-6	6	9
Mongo-V-DOA-4	4	9
Flo-R-IDA-1	2	81

Contraseñas: El primer miembro hace el símbolo de "la antena" (meneando dos dedos por encima de la cabeza); el segundo responde con un gesto de cortar le-
eentameeente la garganta.

Antecedentes: Estamos ante una Sociedad Secreta verdaderamente paranoica donde impera una estricta seguridad. Todo antimutante conoce sólo a un superior y como mucho a un par de inferiores. Y esto incumbe a la lista de miembros que damos arriba: por ejemplo, Mongo-V sólo conoce a Clinti-Z, su jefe, y a Flo-R, su subordinado.

Los PJ reclutados empiezan justo debajo de Flo-R. Los ascensos se basan únicamente en el número de mutantes eliminados. Hacen falta dos fiambres mutantes confirmados para ascender un nivel (o uno sólo

si se trataba de un pez gordo o un miembro de la Sociedad Secreta Psiónicos).

La verdad es que los AM van perdiendo la guerra contra los abominables seres tentaculares procedentes de más allá del espacio y el tiempo. En efecto, los psiónicos les llevan de ventaja casi un 30% más de eliminaciones. Pero no hay que desesperar: bajo el liderazgo innovador y demente - encaja eso- de Simpe-DOA, los Antimutantes aún pueden ganar.

Simpe-DOA no es un tipo al que pudiéramos calificar de equilibrado. Pero tiene un carácter enérgico y retorcidamente creativo. Simpe tiene dos planes importantes: el primero y principal, distribuir a los miembros de la sociedad unos gorros hechos con papel de aluminio que les *habrán de proteger contra el control mental* de los mutantes. El segundo consiste en hacer que todos los antimutantes se registren oficialmente como mutantes. Con esa jugada maestra, es de esperar que los Psiónicos pierdan su rastro, con lo que los Antimutantes podrán recuperarse, reorganizarse e incluso infiltrarse en las filas mutantes. ¡Ajá!

Lo malo de este segundo plan, por supuesto, es que **todos** los antimutantes **son** de veras mutantes, y que todos y cada uno de ellos viven una atribulada lucha interior. Por ejemplo:

Mutante: Yo sé que si miro algo fijamente, se pone a arder. Pero el robomaestro nos enseñó que nunca debíamos jugar con el fuego. Por eso no lo suelo hacer mucho. Y por eso ingresé en la sociedad de Antimutantes. ¡Y ahora ellos se empeñan andan empeñados en que registre mi mutación! No puedo decirles que soy capaz de quemar cosas con la mirada, porque entonces ellos podrían empezar a preguntarse dónde he oído hablar yo de semejante mutación...

Así que, por supuesto, el primer plan, el de la *distribución de gorros de papel de aluminio* ha recibido total prioridad.

Cuartel General: Los Antimutantes tienen un grave problema. Y es que esos malditos mutantes poseen toda clase de poderes sobrenaturales que les permiten localizar cualquier escondite "secreto": simplemente, les basta con vaciar el cerebro de algún leal antimutante sacándole toda la información hasta dejarle la cabeza como una cáscara hueca. Por consiguiente, los Antimutantes no tienen realmente ningún cuartel general. Se reúnen en sitios al azar y en momentos elegidos aleatoriamente, con el objeto de impedir que los mutantes precognitivos puedan percibir el momento y el lugar exactos y preparar una emboscada. Todo esto hace que el típico Antimutante sufra constantemente de una aguda paranoia - oye, mira qué casualidad; el título de este libro-. Y todo eso hace también que uno nunca sepa si va a encontrarse de manos a boca con una reunión de Antimutantes cuando se dirige a su dormitorio o a la sala de Informes.

Club Sierra

Miembros:	Nivel	Página
Torrez-I-LLA-3	24	74
Tronki-DOA-4	8	52
Norma-U-VAL-1	1	10

Contraseñas: El primero hace la señal de la antena (mover dos dedos por encima de la cabeza). El otro responde zumbando como un insecto.

Antecedentes. El Club Sierra no ha hecho prácticamente nada positivo últimamente. La verdad es que alguien está tratando de aniquilarlos. Parece como si alguna otra Sociedad Secreta, o un servicio, o quienquiera que sea, hubiera abierto la veda del miembro del Club Sierra ofreciendo sustanciosas recompensas por sus cabezas. Nadie sabe quién está detrás, pero anda repartiendo plastipasta a manos llenas y los serranos van cayendo como moscas. Sin ir más lejos, el otro día hubo una terrible explosión en la zona de las Cubas donde tenían los peces gordos del Club sus reuniones secretas. La explicación oficial habla de alguna transfusión de antimateria que afectó volúmenes iguales de Brebaje Espumoso Refrescante Congelado con otro en ebullición. Pero la verdad es que alguien desembolsó una buena cifra de plasticéditos, y desde entonces nadie ha vuelto a ver a los del Club Sierra.

Nadie parece preocuparse mucho del Club Sierra.

Cuartel General: Se reúnen en el área de las Cubas, nivel 33. Tampoco parecen preocuparse mucho.

Comunistas

Miembros:	Nivel	Págin
Aspir-A-DOA-3	3	8
Teso-R-DOA-1	3	7
Miste-R-RYR-2	2	32
Peta-R-DOA-6	2	7

Contraseñas: Primero un apretón de manos especial: tres sacudidas seguidas de dos apretones. Tras lo cual, ambos miembros recitan al unísono: "La Gloriosa Revolución Popular está a punto, nosotros preparamos el camino. Abajo los lacayos del Imperialismo. Abajo el Ordenador. Nunca traiciones la Revolución".

Antecedentes: Ser comunista en el Complejo Alfa no es algo muy divertido que digamos. Después de todo, ¿qué puede haber de divertido en ser un comunista?: averígualo en nuestro próximo módulo "La Gloriosa Revolución Popular". Hay que pensar que el Comunista tiene en contra, además de a todo el SSI y a todos los espías del Ordenador, a cualquier Juan DOA (o Juana DOA) al que desde pequeño se le ha venido lavando el cerebro hasta con-

vencerlo de que el comunismo equivale al Mal. Pero nada de esto desanima a la Célula 1917 que sigue incansable su campaña de pintadas y distribución de panfletos incluso en las mismas guarderías. La Célula Comunista del Sector DOA es un grupo activo, sí señor.

Cada miembro de la Célula 1917 sirve como Comisario Jefe de la célula según un sistema rotatorio. ¿Qué quiere decir esto? Bueno, en primer lugar que uno nunca sabe a ciencia cierta quién es el que manda. Y, segundo, que es esperable que a los PJ comunistas les toque liderar la célula de vez en cuando.

¿Y cuál es el cometido del Comisario Jefe? Oh, bueno, nada del otro mundo. Organizar actividades, estudiar doctrina, ocultar a los camaradas en peligro que andan perseguidos por el SSI... La verdad es que este último cometido puede ser bastante engorroso, especialmente si tiene que realizarse durante el desempeño de una misión...

Una misión comunista típica podría ser una campaña propagandística, o localizar una copia del Manifiesto que ha caído en manos del SSI o, por supuesto, eliminar a un miembro de otra Sociedad Secreta especialmente anticomunista.

Cuartel General: El cuartel general Comunista es el más buscado por el SSI, por lo que tiene que cambiar constantemente. Nunca está en la misma localización más de un ciclosemana. El Comisario Jefe es el responsable de encontrar un sitio seguro así como de informar a los camaradas de su localización.

Generalmente, los comunistas suelen hacer sus mítines dentro de un enorme cajón vacío que hay en el piso más alto del Almacén General de Distribución del SPL.

■ Córpo Metal

Miembros:	Nivel	Página
Zurdo	20	64
6 Roboguardias	9	89
5 Robocargadores	7	53
Quete-Z-URO-3	4	30

Contraseñas: Los robots dan un giro completo de cabeza de izquierda a derecha. Los humanos tienen que hacer el giro con todo el cuerpo. La respuesta correcta es otro giro completo (de cabeza o de cuerpo) en sentido contrario. A ver si no metes la pata.

Antecedentes: La sección DOA cuenta con ser una de las más creativas de todo Córpo Metal. Mientras el resto de la sociedad debate estérilmente el modo como la inteligencia artificial deba alcanzar el poder, la sección DOA está trabajando duro en el diseño de "replicantes", robots con apariencia totalmente humana que, una vez acabados, podrán ser infiltrados en puestos clave del Complejo Alfa desde donde

prepararán el camino para el inevitable triunfo de Córpo Metal.

Todo nuevo miembro de la sociedad está bajo sospecha continua hasta que demuestre varias veces su lealtad, ya sea desactivando (matando) varios agentes enemigos -purgadores, antifrankenstein o humanistas- o aportando para la causa recursos sustanciales y valiosos.

Los miembros de primer nivel sufren a menudo rigurosas pruebas. Por ejemplo, a un Esclarecedor le podría ocurrir que un pez gordo de CM le asigne para la misión a un robot especialmente fastidioso. Si el personaje logra proteger al robot de los demás compañeros de equipo, obviamente se trata de un leal adicto a la causa. Si no logra esa misión, o bien es un traidor o bien necesita una dosis adicional de adoctrinamiento.

Gracias a esta extrema precaución con los nuevos miembros, Córpo Metal es la Sociedad Secreta con menos topes de todo el Sector DOA.

Cuartel General: ¿Dónde mejor podrían tener lugar las reuniones de CM si no es en el Centro de Investigaciones Neuro robóticas? En un rincón de la sala, por encima de las planchas metálicas de protección, hay una puerta secreta que sólo puede abrirse mediante una inversión de la polaridad electromagnética, algo más bien difícil de conseguir para un carnoso sin ayuda. En ese compartimento secreto tienen lugar las reuniones con cierta regularidad. El orden del día tiene casi siempre un único punto: el estado de desarrollo del replicante, ese diseño "prohibido" de robot.

■ Humanistas

Miembros:	Nivel	Página
Pop-U-LOS-6	16	28
Tomcr-V-ISE-2	6	74
Mack-I-TSH-4	5	95
Idi-A-MIN-2	5	88
Laura-A-DOA-3	4	69
Puri-R-DOA-2	1	81
Turre-N-OLT-4	1	76

Contraseñas: Doce sacudidas rápidas seguidas de un amistoso golpe en el hombro a la vez que se dice: "¿Qué hay de nuevo, viejo?"

Antecedentes: Te preguntarán qué estarán tramando aquí los Humanistas. ¿Supones que nada menos que la aniquilación de toda inteligencia artificial en el Sector DOA? Supones bien. Porque actualmente el Sector DOA ha sido elegido como punto focal del proyecto humanista conocido como "Operación Cerrojazo". Un equipo de Humanistas de otro Sector ha puesto a punto un trucaje para reprogramar robots de modo que obedezcan estrictamente a las órdenes humanas. Mientras tanto, otro equipo todavía más secreto, atrincherado en las estaciones de programación, va a

atentar directamente contra la programación general del Ordenador. Ambos grupos van a operar en el Sector DOA, así que adivina quiénes van a estar obligados a prestar ayuda. Correcto, la inspiración te ha llegado desde lo alto: cada vez que un agente Humanista pida ayuda a un Humanista residente en el Sector DOA, este debe cancelar cualquier asunto que esté llevando entre manos para ayudar a su compañero agente Humanista. No hacerlo significaría, como mínimo, la expulsión.

Desgraciadamente para Pop-U y los suyos, al SSI le ha llegado un soplo del golpe y ha infiltrado unos cuantos agentes de los suyos en el fregado. El resultado: todo el Sector DOA está lleno de alegres ciudadanos que vigilan las cercanías de un apartamento Ultravioleta durante una media hora o así...

Las actividades de los PJ humanistas irán desde minucias como birlar un par de proyectiles antielectrónica hasta cosas como meterse por el subsector del nódulo para hacer alguna que otra pequeña reprogramación. Ah, y no te olvides de la responsabilidad que tienen los frágiles hombros de todo humanista de atender las demandas de cualquier plomizo visitante del humanismo intersectorial. Quizá sólo necesite que alguien distraiga al roboguardia que vigila las cercanías de un apartamento Ultravioleta durante una media hora o así...

Cuartel General: Los Humanistas se reúnen en la oficina del Hospital General Nuestro Ordenador del Perpetuo Milagro. Puesto que durante el ciclo día las oficinas son utilizadas por eficientes expertos del SCP, los humanistas sólo pueden reunirse durante la ciclo noche.

■ Iglesia Primitiva de Cristo Programador

Miembros:	Nivel	Página
<i>Iglesia Verdadera</i>		
Mega-U-MIO-5	11	10
Kangu-R-ITO-3	6	32
Papele-R-DOA-6	5	53
Yupi-N-DOA-2	4	8
Barba-R-IAN-3	2	7

<i>Iglesia Unificada</i>		
Tiol-I-STO-2	11	74
Roge-R-RBT-4	3	32
Pupas-DOA-2	3	92
Hasta-R-FON	1	92

Contraseñas: Todo creyente se identifica llevando las puntas de sus dedos sucesivamente a cuatro puntos de su pecho formando la imagen cuadrada de un monitor de Ordenador. Los de la Iglesia verdadera lo hacen de derecha a izquierda; los de la Iglesia Unificada lo hacen de izquierda a derecha. Los Láser de la Fe añaden a esta



señal una X que cruza el imaginario monitor de su pecho. El símbolo secreto de los Láser de la Fe es un fénix de sintiplástico que llevan siempre colgado al cuello con una cadenita.

Antecedentes: Como "todo el mundo" sabe, (ejem, ejem), la Iglesia Primitiva de Cristo Programador es esencialmente una Sociedad Secreta inofensiva fundada y mantenida por el mismísimo Ordenador como una manera de desviar a los clones de otras ideologías más perniciosas. Pero eso no quiere decir que todo sea maravilloso en la Iglesia. Quiá. En el Sector DOA hay algo que va bastaaaante mal. Verás, hijo, la Iglesia Primitiva se divide en tres: el padre, el hijo y el espíri..., espera, no, esa es otra historia. Quería decir que está dividida en tres sectas principales, a saber:

La Verdadera Iglesia Primitiva de Cristo Programador. Es la secta más numerosa. Se dedica a servir al Ordenador de todos los modos posibles. El deber de los fieles es observar al vecindario y dar parte de cualquier actividad subversiva. Esta realmente es la sociedad creada por el Ordenador, por lo que su existencia es descaradamente tolerada.

La Iglesia Primitiva Unificada de Cristo Programador. Esta rama cismática, en creciente ascenso, es la segunda secta más numerosa. Los fieles tienen las mismas creencias que los de la Verdadera Iglesia, y sus prácticas son prácticamente se-



mejantes. Su diferencia se basa en la dirección que sigue su mano al trazar sobre su pecho el sagrado signo del monitor. Esta fruslería escolástica provoca no pocas retertias entre los fieles de las dos iglesias.

Los Láser de la Fe. Es la secta menos numerosa y la menos conocida. Pero posiblemente la más peligrosa. Este grupo fundamentalista ha jurado eliminar a todos los infieles y a los herejes, especialmente a los seguidores de las iglesias Verdadera y Unificada, que se han desviado del Camino Recto de la Iluminación. Se rumorea que estos extremistas desean desde hace tiempo a limpiar el Camino del Complejo Alfa de toda la suciedad causada por el Antiordenador y sus Servidores. No se sabe muy bien cuál es el sistema de limpieza que han elegido, pero su catecismo habla de un nuevo y puro Complejo Alfa que ha de surgir de las cenizas radiactivas del viejo.

Los fieles de las dos primeras sectas son moderadamente hostiles entre sí; normalmente no presenta tintes violentos y se limita a porfiar por el favor y el crédito del

Ordenador cuando tienen que realizar misiones juntos; o a introducirse en los servicios religiosos de la otra secta para hacer ruidos molestos en el momento del sermón. A veces, estas disputas hacen que la sangre llegue al pasillo, pero lo normal es que todo acabe en una aún mayor devoción por el Ordenador, lo cual es exactamente lo que pretendía el Ordenador cuando proyectó la idea de crear un cisma en Su Iglesia...

Los Láser de la Fe son odiados y despreciados por las dos iglesias principales. Un encuentro entre ellos es invariablemente breve y sangriento.

La pertenencia a la Iglesia puede ser fuente inagotable de diversión. Por ejemplo, un neófito puede que no haya notado aún que hay distintas sectas, por lo que puede ocurrir que entregue algún valioso material o documento de su Iglesia a un miembro de otra. ¡Que trate luego de explicar eso a su pastor! O imagina que en el momento de acabar una misión se presenta un grupo de la "otra" iglesia reivindicando para sí el éxito de todo lo conseguido. O esto: dos PJ son miembros de la Iglesia Primitiva. Al principio lo ven maravilloso: podrán colaborar y hacer grandes cosas juntos. Hasta que uno de ellos, o ambos a la vez, averiguan que en realidad son enemigos. Esta situación no tiene que serte nada difícil de improvisar: piensa en cómo se lo montan las iglesias reales.

Cuartel General: Las funciones religiosas ciclodominicales de la Verdadera Iglesia tienen lugar en el comedero Infrarrojo número 102 a las 9:00 y a las 11:00. Los de la Iglesia Unificada, en el comedero Infrarrojo número 103 a las 10:00 y a las 12:00.

Los Láser se reúnen las tardes del ciclodomingo en el Centro de Recreación, Reposo y Regocijo Obligatorio.



■ Illuminati

Miembros:	Nivel	Página
Xaque-I-MAT-1	10	88
Donde-Z-TOY-4	8	95
Frankost-I-NNN-6	6	61
Godz-I-LLA-4	4	59
Pring-A-DIN-1	1	64

Por lo demás, cerca de la tercera parte de los empleados del Centro de Exterminio son illuminati (vid. pág. 88).

Contraseñas: Los illuminati tienen el sistema de reconocimiento más complicado de todos. Empieza con un apretón especial: tres sacudidas, dos apretones, otras tres sacudidas y finalmente el santo y seña ciclosemnal (ESSCS). Decimos ciclosemnal no porque los Illuminati cambien el santo y seña cada semana, no, sino porque lo cambian cada día.

Un ejemplo de uso del santo y seña:

Uno: El Ordenador es mi amigo.

Otro: "No hay que mezclar nunca Brebaje Espumoso Refrescante con Gaseosa de Sobre"

Uno: Mado-N-NAH es mi videoestrella favorita.

Dos: "El nuevo modelo 459 de robobasurero es una versión mejorada del modelo 458".

Uno: Pero, ¿de qué estás hablando?

Otro: Del tiempo.

Uno: Va, en serio, ¿qué querían decir todas esas cosas?

Otro: Glub. Así que tú no eres...

Uno: Ajá. Se trataba de una contraseña, ¿no? ¡Sucio traidor! (ZAAAAP).

Antecedentes: Los Illuminati son la tercera organización más poderosa del Sector DOA, después de la Libre Empresa y la Iglesia Primitiva. Se puede encontrar agentes suyos virtualmente en cualquier sitio, y es capaz de influir, en varios grados, sobre todas las demás Sociedades Secretas. ¿Qué están tramando ahora? Nadie lo sabe. ¡Ni siquiera sus dirigentes! Pero puedes creerme si te digo que se trata de algo verdaderamente importante. Algo verdaderamente muy importante, supongo.

Por el momento, la mayoría de las misiones consisten en infiltrarse en la Libre Empresa y entre los Protecno, así como en recoger bolsas vacías de ganchitos crujientes de algas. Como ves, parece que preparan una gran operación de falsificación. Créditos equivalen a poder, y eso, el Poder, es lo que quieren los Illuminati.

Primero necesitan cerrar un trato con la Libre Empresa, quizá negociar alguna información sobre una operación capital. Luego tal vez estén arreglando con los Protecno la construcción de una máquina de falsificar. Finalmente tal vez se dediquen a fundir las bolsas de ganchitos en moldes con forma de plasticréditos.

El control de la información es todo para los Illuminati. Los nuevos miembros rara vez ven a sus superiores. Un encuentro entre adeptos siempre es fugaz y va envuelto en el misterio. Frecuentemente, los mensajes directos para el PJ Illuminatus vendrán de mano de un empleado del Centro de Exterminio (jargh, qué susto!).

La promoción es extremadamente escasa. Y además, todo aquel que defrauda las expectativas de un superior frecuentemente desaparece de la circulación sin dejar rastro (una cortesía del Centro de Exterminio).

Cuartel General: No lo hay. O, si lo hay, es tan secreto que no sabemos dónde puede estar. En cualquier caso, raramente se reúnen más de dos Illuminati en el mismo sitio. Ordenes, informaciones y mensajes se van pasando de uno a otro. Si llega el caso de que no queda más remedio que reunir a un grupo de Illuminati para una operación, se las arreglan para reunirse en el rrellano exterior del Centro de Exterminio.

■ Leopardos de la Muerte

Miembros:	Nivel	Página
Kam-I-KZE-1 (Dr. Destruktor)	8	74
Boina-V-RDE-6 (El chico del Petazeta Burbujante)	7	75
Pulgar-Z-ITO-6	4	9
Amos-A-NDA-6	4	57
Papan-A-TAS-6	1	51
Cyber-R-PNK-1	1	69
Jaimito-DOA-1-6	0	34

Contraseñas: "¿Qué pasa contigo, tío?", seguido de un saludo con palmadas.

Antecedentes: "¡Juerga!, ¡Juerga!, ¡Juerga!"

La Gran Fiesta Cicloanual está a la vuelta de la esquina, ciclomensualmente hablando: El Festival Concurso Monstruo de Rock en Bomborama. Todo el mundo está trabajando a tope para poder conseguir a tiempo las cosas necesarias para el acontecimiento (sombrosos puntiagudos, napalm y cosas así).

Una vez al cicloaño, los Leopardos de la Muerte montan una gran fiesta a la que es invitado todo aquel que es alguien en la sociedad (de 3er nivel para arriba). Si algún pelagatos de 1er o 2º nivel quiere acudir, tendrá que demostrar, y pronto, que también hay que contar con él. Pero nada de esas bombitas de medio pelo colocadas con sigilo en los almacenes del SPL, no señor. Si quieres pillarte una entrada para la MOVIDA de este cicloaño, tendrás que montarte algo verdaderamente guapo de verdad, algo como echar un bote de Mister Prope-R en un tanque de Brebaje Espumoso, o reprogramar un robopintor para que pinte de negro todos los pasillos ultravioletas, o quizá colocar un Petazeta Silbante Burbujeante en la alcachofa de la ducha de un Alto Programador...

Pero ten en cuenta que hacer méritos para la invitación es una actividad extracurricular. Como Leopardo de la Muerte deberás seguir haciendo tu cupo de tras-tadas diarias, como robar armas y colocar explosivos.

En principio, los novatos sólo deberían conocer en persona a Cybe-R y a Papan-A, aunque quizá hayan oído hablar del Dr. Destruktor o del Chico del Petazeta Silbante por su reputación.

Cuartel General: La verdad es que no tienen, pero un puñado de tipos de alto nivel se reúnen irregularmente cerca de los apartamentos de Credencial Verde: llama tres veces a la puerta; cuando abran di: "me envía el del tiro al plato".

■ Libre Empresa

Miembros:	Nivel	Página
Cro-M-SMA-4	11	29
Ben-Z-MER-3	10	76
Billy-A-DOA-3	10	53
Tropas Buitre	6	9
Put-I-CLU-4	5	9
Jord-I-ZAM-4	5	*
Spe-Z-TRM-3	2	95
Más tropas Buitre	1	79

*Nota del SBD: Se ha descubierto que Jord-I-ZAM-6 es un mutante traidor, por lo tanto esta familia clónica no tiene ya nada que ver con los ciudadanos leales del Complejo Alfa. Por favor, borra toda referencia suya en los ficheros y acógete a la protección del Ordenador. La existencia de Jord-I-ZAM-6 es un rumor infundado. Los rumores son traición. Gracias por tu cooperación.

Contraseñas: Se pregunta: "¿Cómo va el negocio?"; y se responde: "Bah, hoy en día siempre devuelven las letras".

Antecedentes: "Qué tal, compadre. Ya sabes que la Libre Empresa es la segunda Sociedad Secreta en número de miembros de todo el Sector DOA. Pero no vamos a descansar ¡hasta llegar a ser los primeros! Y lo vamos a conseguir gracias a nuestro bombazo Cro-M-SMA. Y pronto.

Te preguntará qué cuál es el plan. Bien, te va a gustar oírlo. Te lo contaré con una sola palabra, ¿estás listo? Ahí va: concesiones. Eso es. Concesiones de La Empresa. Ahí está el busilis.

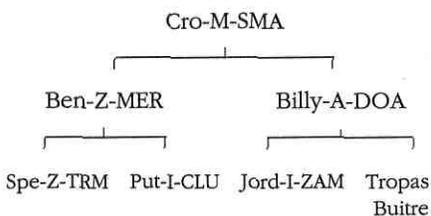
Tú supón que te encuentras a un Juan-DOA y le dices: oye ¿a ti te gustaría ganar un millón de créditos? ¿A quién no? Vale, no hay problema. La única forma de hacerlo es vender. Y por el irrisorio precio de ni siquiera 50, ni aun 40, sino por, fíjate bien, sólo por 25 miserables créditos, que no van a ningún sitio, más una pequeña cuota del 150% por derechos exclusivos, tú obtienes la Concesión Exclusiva de Ventas de productos de la Libre Empresa. ¿Y tú qué ganas con esa concesión? Agárrate al uniforme

porque no te lo vas a crear, amigo. Con esta Concesión, tú y sólo tú tienes la EXCLUSIVA, has oído bien amigo, los derechos de exclusiva para vender la mercancía de La Empresa para toda tu área de residencia. ¿Qué te parece? ¿No es una idea increíble? Pásate al mundo de los triunfadores, sé un number one. Te vas a forrar, vas a ganar la tira. Y ahora viene lo mejor de todo: por sólo 50 créditos (más un pequeño recargo del 150% por derechos de autorización) te damos un certificado de Vendedor Oficial. Una ganga, tío. Vamos firma aquí..."

Bajo la inspirada dirección de Cro-M, las ventas y los socios de la Libre Empresa siguen una curva ascendente. Por otra parte, también va funcionando bien la última idea de Cro-M: el Impuesto del Valor Añadido: "oye, lo que pagas no es un objeto, lo que pagas es un servicio a la comunidad".

A los miembros de la sociedad les está permitido vender prácticamente lo que quieran, mientras reembolsen el 10% del precio bruto a su inmediato superior. Pero, de vez en cuando, la Libre Empresa lanza una campaña de ventas de algún artículo, como por ejemplo fotos dedicadas de Mado-N-NAH. Y cuando eso ocurre, prácticamente eso ya es una aventura en sí, puesto que para los vendedores de más bajo nivel ha llegado el momento de coger el maletín e ir llamando a las puertas...

He aquí un pequeño organigrama de La Empresa:



Los PJ pueden ir debajo de Spe-Z, Put-I o Jord-I. Desde ahí podrán ir trepando. Más cuanto más vendan. El límite es el cielo, chico...

Cuartel General: La Empresa se reúne en un sótano vacío que hay directamente debajo del almacén del SPL (fuente de reabastecimiento clandestino). Se abre la barra en los descansos de las reuniones.

Místicos

Miembros:	Nivel	Página
Har-I-KRA-1	10	51
Phantys-I-DIO-6	9	29
Cunfú-R-DOA-3	8	7
Terry-V-RND-1	2	62

Contraseñas: El primer discípulo dice: "Que la armonía del Cosmos esté contigo". El segundo responde: "¿Huh?"

Antecedentes: "Ommmmmm. Ha llegado el día, hermanos. Una reliquia de la Antigua Era, de gran poder espiritual, conocida como

Ouiji, nos ha sido robada. Ommmmmm. Robada por aquellos que se llaman a sí mismos Románticos. Ommmmmm. Ese artilugio (y el tablero de juego que venía con él) era usado por los espiritistas para predecir el futuro. Ommmmmm. Es nuestro deber declarar una Guerra Santa para recuperar la sagrada reliquia. Ommmmmm. Ouiji o muerte".

Malos tiempos para la Mística. Los camellos de las drogas cada vez tienen menos carga. La afiliación va de mal en peor. Y, para colmo de males, les birlan la Ouiji. Pero no hay mal que por bien no venga. Con esta movida de la guerra santa, todos los místicos van a recibir una doble dosis diaria de Lucha Veloz. Triple si consiguen liberar el alma atormentada de algún Romántico (es decir, si consiguen liquidar a alguno ese día). Y además, hay una buena posibilidad de ascenso fulgurante: imagina que un PJ encuentra la Ouiji perdida y la entrega en manos de la secta...

Los PJ místicos sólo conocen a su gurú-proveedor. Serán fuertemente impulsados hacia la experimentación con nuevas técnicas de meditación, como el yoga.

Ejemplos típicos de misión: todas las que tengan que ver con el narcotráfico. Raids en laboratorios, ejercer de camello, proteger vías de contrabando, buscar cualquier objeto que pueda ayudar a un hermano a profundizar en el interior de sí mismo (como por ejemplo un disco de Chiquetete).

Cuartel General: El cuarto trasero de una sala del Centro de Recreación, Reposo y Regocijo Obligatorio del SBD. En el Departamento Farmacéutico, por supuesto.

Piratas informáticos

Miembros:	Nivel	Página
Atar-I-DOA-1 (La reventachips-1)	15	95
Dab-U-TEN-3 (El Caballero Blanco)	12	11
Voyacre-Z-EER-5 (El Robozap)	6	29
Toci-N-DOA-2 (El Barrilete)	3	8

Contraseñas: No hay contraseña de piratas. Lo que ocurre es que cada pirata tiene un mote que puede ser o no ser conocido por otro pirata. Todos los miembros de la lista anterior conocen los motes de los demás (y se conocen personalmente). ¿Cómo saber si un miembro conoce el mote de otro miembro? Fácil: tira 1d20; conocerá el mote si el resultado es igual o menor al nivel de pirata que tiene el personaje del mote. Por ejemplo, si un PJ saca un 15-significa que ha oído hablar de La Reventachips. Conocer el mote no significa conocer el nombre auténtico. El mote es muy importante para poder contactar por medio del "correo informático" (ver Cuartel General).

Antecedentes: Las cosas van viento en popa para los Piratas Informáticos. Gracias a las recientes travesuras de Dab-U, están apareciendo nuevos miembros a paletadas. Eso podía haber puesto celosa a Atar-I (líder también de los Románticos), pero está demasiado ocupada poniendo a punto su personal proyecto secreto. Y además la chica, ¡es tan infantil! Como una nena que quiere jugar con cerillas y quema toda la casa. Porque eso es lo que va a pasar si sigue emperrada con su idea de meter en el Sistema del Ordenador un virus procedente de la Era Antigua. Sí, ya sabes, un programa de esos que no hacen otra cosa que repetirse en la memoria ocupando más y más espacio hasta conseguir, si no es detectado, que todo el sistema se bloquee por falta de memoria. Lo divertido es que el virus de Atar-I es poco detectable y que si logra meterlo en el Ordenador, veremos que todo el Sector DOA quedará borrado de la memoria (y de la conciencia) del Ordenador durante digamos nueve cicloneses. Qué tontería, ¿verdad?

Para que el plan funcione chipén, Atar-I necesita cargar el virus en cada uno de los subsistemas del Sector DOA; en los 257 que hay, uno a uno. Aquí es donde pueden entrar los nuevos miembros. Atar-I ha enviado un mensaje por el Correo Informático pidiendo ayuda de gente nueva (como los PJ). Enviará, a quienes respondan a la llamada, una copia del virus y le pedirá que la introduzca en un terminal determinado. Por ejemplo, un terminal que esté cerca del lugar donde los Esclarecedores vayan a realizar una misión... Vale, ya sabemos que este plan produce misiones demasiado específicas y de escasa variabilidad, T-I-P-O D-U-R-O. Pero métete en la cabezota que los piratas no son gente en absoluto organizada y que por eso no tienen ninguna buena estrategia. No son más que un montón de ratas de teclado que se lo pasan en grande haciendo que las máquinas expendedoras de Brebaje Espumoso Refrescante sirvan raciones quintuples o que las luces de los pasillos parpadeen como si estuvieran en una discoteca. Si esto no es suficiente para ti, hala, lárgate con viento fresco y búscate otra Sociedad Secreta, brrrr.

Cuartel General: No hay. Los piratas rara vez se reúnen personalmente. Se comunican mediante el Correo Informático: han en-



contrado un subprograma de mantenimiento de aire acondicionado prácticamente fuera de uso (lo que explica la atmósfera de pegajoso calor que reina en los barracones Infrarrojos) y lo han convertido en un "tablero de anuncios" para uso de la sociedad. Basta entrar en el programa y teclear la clave NACHOS seguida de un mote para dejar un mensaje (poniendo el mote de otro pirata) o para recibir mensajes (poniendo el mote propio).

Protecno

Miembros:	Nivel	Página
Michel-U-DOA-6	16	10
Gilg-A-MEX-3	15	84
Kostaga-V-RAS-3	10	8
Kurji-M-NEZ-4	6	9
Bon-R-NCH-3	5	64
Nati-V-IDA-4	4	30
Deska-KEO-4	3	7



Contraseñas: Todo Protecno lleva un implante cercano al corazón que emite una señal sónica cada vez que hay un Protecno a menos de tres metros. No hace falta insistir en lo embarazoso que pueden resultar esos pitidos en presencia de, digamos, un grupo de Esclarecedores.

Antecedentes: "Te saludamos, fiel protecno. Vamos a entrar en acción. Has de saber que ya está a punto el vehículo de exploración por control remoto, con tripulación robotizada y sistema múltiple de rodadura: el Oruga Alfa. Este vehículo va a cumplir una misión de cinco años de duración: explorar la superficie del planeta alrededor



del Complejo Alfa en busca de tecnología de la Antigua Era allí donde la radiación excesiva no permite la acción humana.

El único problema es que el Oruga Alfa, construido en una antigua nave del SPL que ya no figura en los circuitos de memoria del Ordenador, ha salido un poquito más grande que lo previsto por el diseño original. Para ser precisos, el prototipo de Oruga Alfa, que en su origen fue concebido como una especie de todoterreno modificado, se ha convertido en un monstruo mecánico de 575 toneladas que ni siquiera cabe por la puerta del almacén.

Pero, tranqui, colega Protecno. Está todo previsto. Vamos a construir un túnel que conecte el almacén con el Exterior. Pero para eso, antes hay que diseñar un láser gigante que nos permita rápidamente..."

Como se puede ver, los Protecnos están bastante ocupados bajo la dirección de Mikel-U, quien siempre se entusiasma con un juguete nuevo.

Los Protecnos están organizados en grupos pequeños. Cada uno de estos grupos se encarga de un proyecto propio. El grupo del Sector DOA ha estado trabajando en el Oruga durante cuatro cicloaños.

Los nuevos reclutas trabajan invariablemente como proveedores o mensajeros hasta que llegan al 3er nivel. Sólo entonces son informados de la existencia del Gran Proyecto.

El camino más rápido para ascender en los protecno es inventar un buen par de estupendosartilugios. Por ejemplo algún pistoláser inteligente que te hable cuando hace fuego, o un traje aislante capaz de absorber radiación y aprovecharla para alimentar el sistema de acondicionamiento de aire, o...

Cuartel General: ¿Dónde crees? Pues en el almacén donde se construye el Oruga, capullo.

Psionicos

Miembros:	Nivel	Página
Muta-Z-ION-6	22	29
Ana-V-RDE-3	7	62
Lavida-Z-GUE-4	5	95
Bata-R-OSA-3	4	32
Angelines-DOA-1-6	0	34

Contraseñas: El primero hace la señal de antena mental (mover dos dedos por encima de la cabeza). El otro responde golpeándose la frente con el dedo.

Antecedentes: TRANSMISION MENTAL DIRIGIDA A TODOS LOS PSIONICOS.

"Hace pocos cicloaños, unos adeptos de nuestra secta han conseguido arrancar de las débiles mentes de los estúpidos antimitutantes su contraseña secreta: consiste en que uno mueve dos dedos por encima de la cabeza y que el otro responde cortando su cuello con el dedo. Por eso, el Consejo Psiónico ha preparado un plan para aniquilar de una vez a todo ese culto subhumano. Conociendo su contraseña, nos infiltraremos en la secta y la destruiremos desde dentro. Esta es la consigna: en cuanto descubras un antimitutante, infíltrate en su grupo. Este plan es infalible. Todo está previsto. La destrucción completa del antimitutantismo está al alcance de nuestra mano. FIN DE LA TRANSMISION".

Los Psionicos conforman una de las organizaciones más diversificadas del Sector DOA. Como tienen agentes en los Tanques de Clonación, en la Guardería y en la Escuela, pueden identificar y seguir el rastro de muchos potenciales mutantes desde su nacimiento hasta el día de su asignación al servicio del Complejo Alfa.

Dirigidos por Muta-Z, los Psionicos piensan llevar adelante su plan de infiltrarse en las filas Antimitutantes para su completa aniquilación. Muta-Z es un líder brillante, aunque algo frío. Mira a los nuevos miembros sólo como simples peones en su guerra contra los Anti-M. Por eso, nunca dudará en sacrificar a sus propios hombres con tal de eliminar un número semejante de Anti-M.

Cuartel General: Todo está en la mente, hombre. A los Psionicos no les hace falta jamás reunirse personalmente. Les basta con transmitirse los pensamientos. La única excepción se produce cuando se forma algún comando o guerrilla de Psionicos. En tal caso, se reúnen en un pasillo cercano a la Sala de Espera / Galería de Tiro del Cuartel General de los Esclarecedores. Por alguna razón, no es un sitio muy concurrido.

Purgadores

Miembros:	Nivel	Página
Presu-M-IDA-4	11	95
Vomiti-V-DOA-4	4	8
Barriosos-A-MMO	3	31
Paco-V-DOA-2	3	79

Contraseña. En el momento de dar la mano, tres sacudidas exageradas y dos apretones.

Antecedentes: "El Ordenador chupa la silicona". Los Purgadores son la organiza-

ción anti-Ordenador más violenta y encarnizada. Anima a sus miembros para que no se detengan ante nada en sus intentos de derribar el sistema. Muerte, destrucción, caos social son la tarea diaria de los fanáticos Purgadores.

Esto suena como que se trata de un grupo realmente peligroso, ¿verdad? Buah, en realidad no mucho. Verás, la verdad es que el Ordenador ha logrado infiltrarse profundamente en los Purgadores, cuando menos en el Sector DOA. Un auténtico, pero auténtico exitazo. Yo diría incluso que un completo exitazo. Eso sería la correcto: puesto que los Purgadores están **completamente** llenos de infiltrados. De hecho, todos los purgadores del Sector DOA (excepto los PJ) son agentes del SSI. El único problema es que nadie conoce esta infiltración excepto el propio Ordenador, quien no tiene ningún deseo de publicarlo, puesto que entonces podría crearse una auténtica sociedad de Purgadores...

¿Significa eso que no hay misiones para los Esclarecedores de la Purga? No exactamente. Con objeto de mantener la fachada anti-Ordenador, el Ordenador organiza misiones regularmente para los Purgadores. Pero siempre se preocupa de que el equipo saboteador lleve material defectuoso, o se le envía a destruir algo sin importancia o se le encomienda alguna tarea de increíble dificultad que sea prácticamente imposible llevar a cabo.

Veamos un ejemplo de misión:

"Aquí está todo, muchacho. Un par de granadas (defectuosas), un aturridor (averiado) y dos kilos de explosivo sintiplástico (sin detonador). Los roboguardas y videocámaras de seguridad en torno al nódulo principal estarán desactivados durante los tres minutos siguientes a la cena de ciclomañana (está mintiendo). Estaremos

allí para protegerte en todo momento (cuento chino)".

Los reclutas sólo conocerán a Paco y a Barriosos. Si logran vivir lo suficiente para cumplir una misión, saltarán al 3er nivel y conocerán a Vomiti. Dos misiones con éxito más y se toparán ya con la mismísima jefaza, Presu-M-IDA. Si tienen demasiado éxito, haz que sean entregados por los otros agentes del SSI. O, más retorcido, haz que los propios PJ sean también agentes del SSI con sus propios planes. Juá, juá.

Cuartel General: Se reúnen en una habitación secreta cerca del área de mantenimiento de la zona residencial para CS Amarillo.

Románticos

Miembros:	Nivel	Págin
Atar-I-DOA-1	15	95
Scott-I-DOA-2	8	93
Guille-M-ITO-2	5	57
Ber-V-IKI-6	5	84
Malen-I-CID-3	4	70
Ancia-N-ITA-5	4	89

Contraseña. El primero hace el saludo de Vulcano (de Star Trek). El segundo contesta diciendo "nanu, nanu".

Antecedentes: Los Románticos sí que son una panda cachonda. Bueno, sí, se dedican a liberar al Complejo Alfa del dominio alienante del Ordenador, pero sólo mientras la lucha de liberación sea divertida. Atar-I, que ha pasado por la mayoría de las sociedades del Complejo Alfa, ha llegado a la conclusión de que sólo los Piratas Informáticos y los Románticos son gente poco seria para que les merezcan algún



interés. Por eso decidió dejarlos a ellos también y probar con los Místicos.

La pasada semana, Ancia-N-ITA, uno de los mejores agentes de élite de los Románticos logró birlar a los Místicos su más preciada posesión: un tablero de Ouiji. Atar-I pensaba que con esta acción, los Místicos se ablandarían, que eso les haría despertar un poco, pero no. En vez de eso, llamaron a Atar-I farfullando no sé qué cosas acerca de una "Ouijihad". Pues bueno, pues vale, si no pueden aguantar una broma más vale olvidarlos.

La verdad es que corren malos tiempos para los Románticos. El plan de Atar-I de marear un poco la perdiz ha fallado. Pero eso no significa que ella se va a dar por vencida. De hecho está ya planeando la forma de sacudir a los Illuminati, a los Humanistas, a los Purgadores, a los...

Cuartel General: Los Románticos se reúnen en un rincón aislado del Parque de Recreación, Reposo y Regocijo Obligatorio. La verdad es que es peligroso reunirse allí, pero hasta la fecha nadie les ha molestado.

El combate estilo DOA

¿Te acuerdas de las películas del Zorro o de los Tres Mosqueteros? Aquellas emocionantes escenas de lucha, D'Artagnan contra las fuerzas del malvado Richelieu, esgrima en escaleras, sobre nieve, sobre barro, en un comedor... ¿Coges la marcha? Los combates en PARANOIA son un poco así: básicamente siempre es lo mismo, batallas a laserazo limpio, pero añadiendo una pizca de ambientación se consigue individualizar cada combate, haciéndolo más memorable para esos deliciosos Esclarecedorcitos tan propensos a una temprana vaporización (snif, los pobres).

Con este objetivo (el de resaltar los combates, no el de vaporizar personajes), incluimos aquí Tres Importantes Tablas que describimos brevemente.

Las tres tablas funcionan según la Ley de Murphy: si no se da en el blanco, seguro que se da en un sitio peor. La cuestión es exactamente en dónde. Pero, ojo, por muy divertido que sea esto, tampoco hay que abusar. Estas tablas deberían ser usadas pocas veces. Digamos, una por combate.

Y llega el momento, querido público, de presentar la Tabla de Tuberías, la Tabla de Víctimas Inocentes y la Tabla de Ciudadanos No Tan Inocentes.

Introducción al uso de las tablas

Como podrás suponer, las paredes del Complejo Alfa están lleeeeenas de tuberías. Por todas partes. Las hay enormes, delgadas, de infinitos tamaños intermedios. Mogollón de tuberías. Podría decirse que, virtualmente, hay una plétora de ellas (como casi de todo). Gracias a la Tabla de Tuberías podrás determinar rápidamente qué es lo que contiene en cuanto algún descuidado agujeree una durante un combate. Y sobre todo cuánto de esa cosa



sale. Puede ser sólo un charquito. Pero (ay, glub) puede ser algo que inunde la habitación.

La Tabla de Víctimas Inocentes sirve para determinar quién recibe la bala perdida cuando se falla. Recuerda siempre que se trata de víctimas seleccionadas al azar, clones desgraciados que estaban en el sitio incorrecto en el momento inadecuado, y que para nada estaban interesados en el desarrollo del combate. Eres libre de usar esta tabla en cualquier momento de un combate que se desarrolle en el interior del Complejo Alfa. Aplica un +3 a la tirada si se pelea en una zona densamente habitada; y, lógicamente, un -3 si estamos en zonas aisladas. También puedes usar modificadores de situación. Por ejemplo, supón que los Esclarecedores están peleando con unos Infrarrojos Comunistas en una cafetería Infrarroja. No hay muchas posibilidades de darle a un Alto Programador que "pasaba por allí", ¿verdad? Pues entonces...

Puedes utilizar este sistema para ver cuál de los personajes será el que dispare al inocente: que todo el mundo tire 1d20 (tú tiras por los PNJ). El que saque menor puntuación, ¡premio! Utiliza el tipo de arma de ese personaje para determinar el daño que se hace a la víctima. No hacía falta decirlo, pero por si acaso: las víctimas inocentes **siempre** pasean sin armadura.

Finalmente, no sé si habría que presentar

la Tabla de Ciudadanos No Tan Inocentes. Se explica por sí misma.

Muy bonito todo, pero ¿en qué momento usar cada una de las tablas? Podríamos haber diseñado otra tabla que determinara al azar el tipo de tabla que hubiera que utilizar en un momento dado, pero eso hubiera sido realmente idiota. Y además, andamos escasos de espacio. Usa tu propio sentido común. Si supones que tiene que haber un montón de gente cerca, utiliza la Tabla de Víctimas. Si estamos en una sala llena de maquinaria, haz que agujereen un par de tuberías. Si quieres divertirte un poco, haz que pase algún CNTI (un ciudadano no tan inocente).

Además de añadir sabor al combate, estas tablas tienen otra hermosa utilidad: disuadir a los Esclarecedores de gatillo fácil, acostumbrados a disparar primero y preguntar después. Porque, amigo, ¿cuántos Altos Programadores podrás matar accidentalmente antes de que el Ordenador empiece a sospechar de tí?

Tabla de Tuberías. Tira 1d20.

1-2. Vacía. Ningún efecto.

3-4. Agua a presión. A mucha, pero mucha presión. Piensa en las vías de agua de las películas de submarinos.

5. Residuos tóxicos. La piel de todo clon alcanzado cambia de color. Cualquiera vale;



el ocre es bonito. Su ADN puede quedar afectado. ¿Tal vez alguna mutacioncilla nueva?

6. Espuma. En un sólo turno de combate la sala se llena de una espesa y blanquinosa espuma. El equipo electrónico se bloqueará. Los rayos láser se diluirán a no ser que se disparen a muy corta distancia (digamos que a menos de un metro). El tiroteo cesa de inmediato y todo el mundo puede aprovechar para afeitarse.

7. Cables eléctricos. Durante un ominoso momento, la luz se apaga hasta que el reactor de emergencia restaura el fluido. Pero un turno después, habrá un apagón en todo el sector. El tiroteo deberá continuar en la oscuridad. Ahora las Víctimas Inocentes se hacen obligatorias.

8. Misterioso Gas Azul. Elige: lacrimógeno, hilarante, Lucha Veloz, etc. Sea lo que sea, es un gas de credencial demasiado alta para que los Esclarecedores estén autorizados a respirarlo. Así que lo mejor que pueden hacer es dejar de respirar...

9. Copos. Caen nevando grácilmente hacia el suelo. El suelo se disuelve al contacto. Lo mismo pasa con clones descuidados o curiosos.

10. Tobera Neumática. Miles de documentos salen por el boquete. Y cómo se escurren. Tras el combate, los Esclarecedores se verán obligados a llevar, en mano, todos los documentos a sus destinatarios.

11. Comida, Brebaje Espumoso. Mismo efecto que los residuos tóxicos.

12. Humo. Todo láser disparado a través de humo ve reducido el Daño cuatro columnas hacia la izquierda. Tampoco es muy divertido respirar el humo. Aparte de que el hecho de apuntar se hace muuuuy penoso. Ya conoces el paño, vamos.

13. Aire Comprimido. Tremendas can-

tidades de aire salen bombeadas a una presión extrema. En un momento, sube la densidad del aire a unas 100 atmósferas. Los clones empiezan a estallar como globos. Bueno, si te sientes generoso, acaba sólo con los que estén más cerca de la tubería.

14. Vacío. Vacío absoluto. En un turno, todos los objetos pequeños serán absorbidos por el agujero. Dos turnos después, serán los clones.

15. Energía pura. No pasa nada. A menos que alguien la toque. Su fuerza vital quedaría instantáneamente absorbida, dejando del clon sólo una cáscara requemada (la clase de cosas que te inspiran, ¿no?).

16. Aceite. Todas las Habilidades de Agilidad se quedan reducidas a la mitad. Los robots que intenten moverse sufrirán

continuos resbalones y revolcones, o girarán como peonzas.

17. C4H37. Algún tipo de carburante para misiles, supongo. Altamente explosivo e inflamable. Muy divertido si se ha disparado con láser o con proyectiles explosivos.

18. Campo Magnético. Todo el equipo electrónico (y esto va también con los robots) se cortocircuita. Todos los clones que lleven armadura metálica pesada empezarán a formar una piña. ¿Alguno empezará un cuerpo a cuerpo, quizá?

19. Invitado del Club Sierra. Saltará con un agudo chillido y se perderá pasillo abajo...

20. Masa Pegajosa. Sale una lengua oscura que se extiende leeeentamente. Si continúa el tiroteo, continuará extendiéndose y fijando los pies de los clones contra el suelo. Todo el que la toque empezará a comportarse como un personaje de dibujos animados.

Hay que decir que todo Alto Programador suele llevar una escolta de 1d20 soldados Buitre.

Tabla de Ciudadanos No Tan Inocentes

Los paseantes pueden ser muy útiles para dar algo de sabor al combate. Fíjate que no decimos "inocentes paseantes" (vamos, tronqui, que estamos en PARANOIA). Con esta tabla, los paseantes adoptarán una forma concreta: robots, miembros de sociedades secretas, patrullas Cóndor, pide por esa boquita. Y no por el hecho de que empiecen siendo unos paseantes van a tener que serlo todo el rato. Como regla general, los CNTI (ciudadanos no tan inocentes) van mucho mejor armados que un "inocente paseante", así que lo más probable es que resuelvan "arbitrar" la pelea que acaba de desatarse a su alrededor. Por

Tabla de Víctimas Inocentes

Cada vez que haya un tiroteo, algún Ciudadano Inocente saldrá herido. Y hay una fuerte tendencia a que eso ocurra por parte del bando que inició la pelea.

Para usar esta tabla, elige la columna que mejor se adapte a tu estilo de Máster. Tira 1d20 y aplícale el Daño producido por el arma del culpable.

Resultado	Master Blandengue	Master Normal	Master Duro, Con Agallas
1-3	Nadie	Nadie	Un Alto Programador
4-6	Nadie	Escoria Infrarroja	Un Alto Programador
7-8	Nadie	Robobasurero	Un Alto Programador
9-10	Nadie	Ciudadano Rojo	Un Alto Programador
11-12	Nadie	Cajas embaladas	Un Alto Programador
13-14	Nadie	Ciudadano Amarillo	Un Alto Programador
15	Nadie	Terminal del Ord.	Un Alto Programador
16	Nadie	Ciudadano Azul	Un Alto Programador
17	Nadie	Robosoldado	Un Alto Programador
18	Nadie	Ciudadano Morado	Un Alto Programador
19	Nadie	10 soldados Buitre	Un Alto Programador
20	Escoria Infrarroja	Un Alto Programador	Dos Altos Programadores (un buen tiro, supongo).

supuesto, lo esencial para los jugadores es procurar que los CNTI arbitren a su favor.

Tira 1d20 para ver si hay CNTI y de qué tipo en el campo de batalla.

1-15. Ooooooh. No hay: Qué pena. Bueno, siempre te queda el recurso de una tubería o de una Víctima Inocente.

16. Patrulla Buitre: 1d10, armados con rifles cónicos, 14-P13 (*). Se pondrán de lado del primer bando que llame al otro traidor. En caso de empate, arbitrarán "de modo neutral".

17. Robot: Torcerá una esquina, rodando derecho al tiroteo. Veamos algunas reacciones típicas según el tipo que elijas:

Robofregona: chilla alarmado y trata de limpiar el desorden que se vaya produciendo. No intervendrá personalmente a menos que se le dispare o que uno de los bandos juegue "sucio".

Roboguardia: cada turno hará un disparo contra ambos bandos. Si uno de ellos le responde el fuego, le atacará a plena potencia. Una vez extinguido el tiroteo, se largará rodando como si no hubiera pasado nada.

Robosoldado: exigirá un alto el fuego a ambos bandos, convirtiendo en queso de gruyère a todo clon que ignore esa exigencia. Una vez apaciguados los ánimos, escuchará pacientemente las historias de ambos bandos. A continuación, decidirá quién es el traidor y lo convertirá en un donut. Fin del episodio.

Robomecánico: correrá al lado de los Esclarecedores y empezará a "ayudarles"

ejecutando tareas auxiliares tremendamente inoportunas: ajustar sus armaduras, revisar el estado del armamento, dar consejos tácticos, etc.

Robodoctor: corre a asistir a los clones heridos. Puede ser especialmente fastidioso si se dedica a volver a la conciencia a los bastardos traidores Comunistas.

18. Otro equipo de Esclarecedores. Por accidente, se han metido en un fregado que no tiene que ver con ellos. Sólo se meterán si ven que un bando lleva las de perder. Entonces intervendrán con la idea de hacerse con la recompensa por el éxito. Unos PJ superados en número y en armamento, y que encima se pasen de la raya con los recién llegados, probablemente sufrirán la desagradable experiencia de combatir contra un doble frente.

19. Un grupo de alguna Sociedad Secreta. Su tamaño y reacción dependen del tipo de sociedad. Tendrás que decidir el tipo de sociedad, el tamaño del grupo y el armamento que llevan. Las reacciones te las damos aquí:

Purgadores, Club Sierra, Románticos, Psiónicos y Leopardos de la Muerte: se unirán al grupo de traidores.

Iglesia Primitiva, Protecno, Leopardos de la Muerte: se unirán a los Esclarecedores.

Comunistas: ¿tú qué crees?

Antifrankenstein: se dedicarán a disparar contra los robots de cualquier bando.

Libre Empresa: esperarán a que amaine la tormenta. Después, con todo el descaro, empezarán a saquear.

Humanistas: huirán haciendo fuego de cobertura.

Místicos: depende de la situación.

Antimutantes: estarán al acecho de cualquier manifestación mutante para disparar contra él. Cuando acaben, se las pirarán.

Piratas Informáticos: acudirán al terminal más cercano para programar un apagón en el área de lucha.

Córpore Metal: tratarán de defender a los robots.

Illuminati: dispararán al bando que vaya ganando hasta que cambien las tornas. Desaparecerán misteriosamente cuando sólo quede un clon en cada bando...

20. El Ordenador in person. Exigirá a ambos bandos que se detengan inmediatamente. Por supuesto, todo traidor hará caso omiso de la orden. Por tanto, todo Esclarecedor que siga disparando será declarado traidor. Durante dos turnos, arengará a los Esclarecedores leales; tras lo cual, les dará instrucciones para que procedan contra la amenaza Comunista (se conocen casos de Esclarecedores traidores que se han escabullido durante las arengas del Ordenador).

(*) Te acuerdas de esta notación, ¿no? Ahí va, desmemoriado:

- el primer número antes del guión indica el nivel de Habilidad;

- la letra, el tipo de arma, en este caso de Proyectoil;

- el último número la columna del Daño, en este caso, la 13.

De nada.

La burocracia en el sector DOA

En el plano del sector DOA se ve una confusa mezcolanza de salas interconectadas que se conoce como Oficinas Centrales del Sector. Allí es donde trabaja el 20% de los clones, dedicados a rellenar formularios, estampar sellos, revisando recursos administrativos y, en fin, llevando a cabo las miríadas de tareas absolutamente necesarias para que las cosas en el sector funcionen con fluidez.

Esto suena excitante, ¿no? Lo es. No para los empleados de las Oficinas Centrales, sino para tus jugadores. Todo el asunto de la burocracia está en conseguir un sistema capaz de seguir funcionando independientemente de la estupidez individual de los empleados. Así, mientras algunos clones pueden encontrar excitante la labor de la Oficina Central, la mayor parte (generalmente aquellos con un coeficiente intelectual medio o superior) tienden a verla aburrida e insoportable.

Más que darte una lista de docenas de oficinas, repletas de centenares de clones, encargados de millares de impresos por triplicado, lo que vamos a hacer es proporcionarte una simple guía de cómo sumergir a tus jugadores en el maremágnum de la burocracia. También vas a contar con un par de preciosas Tablas de Generación de Burocracia. Estas tablas permiten obtener una descripción general de la oficina, su tamaño, su forma, su CS, así como un breve retrato de los funcionarios que trabajan en ella.

Fíjate que hemos dicho "descripción general". Esto, en la jerga de los diseñadores, quiere decir "al Máster le queda aún la pequeña tarea de concretar". Pero espera; no empieces ya a despoticar. Sigue leyendo y verás.

Para generar una oficina no tienes más que lanzar un dado en cada tabla e ir anotando los resultados.

Esta es la manera de que haya co-

herencia, no vaya a ser que los personajes vuelvan más tarde a la misma oficina, hummm; pero acuérdate de que estamos en PARANOIA: no olvides de que siempre debe haber alguna sorpresa distinta que no estaba en la visita anterior. De todos modos, si los personajes se empeñan en volver a una oficina, que lo paguen caro. ¿Y qué si de repente ha cambiado el tamaño y la forma de la sala, o si ahora hay un montón de burócratas nuevos? La vida está llena de sorpresas (la mayoría desagradables en el Complejo Alfa). ¿Qué le van a hacer, pobres personajes clones?

Y antes de pasar a las Tablas, media docena de consejos para conseguir una burocracia realmente divertida:

A. Vuelva usted mañana. El encargado no está. Está reunido.

B. A la cola, amigo. La fila va desde la ventanilla hasta la puerta, sale por el pasillo, se pierde de vista...

C. Esto es en otra ventanilla. "Seguramente lo que usted busca es el Departamento Vial Interno. Este es el Departamento Interno de Vialidad. Que tengas un buen ciclodía".

D. No todos los funcionarios son buenos tipos. De veras, que no, no todos son simpáticos después de tener que estar todo el santo día sentados delante de una mesa realizando tareas propias de retrasado mental. La verdad es que todos se comportarán de forma desagradable e incluso hostil con los personajes.

E. Millones de impresos. "Mira, amigo ciudadano, me gustaría ayudarte, de veras, pero no puedo darte el impreso 498-C hasta que no me traigas rellenado un formulario 95757-BKE/4 y una instancia 39411/B6".

F. La vida es dura. Imagina que unos Esclarecedores amigos tuyos viven en una zona aquejada de alta radiación. Duro, ¿no? Bueno, pues no pueden mudarse hasta que reciban el Permiso de Transferencia Domiciliaria por Causa de Radiación 4838/BRD-4. Antes tendrán que esperar al menos una semana hasta que el equipo de inspección técnica dé la conformidad. Luego hay que llevar el impreso a la oficina correspondiente, ir a recoger el Permiso... En el entretanto, puedes largarles alguna fuga de alta radiación, o algo así, para dar emoción.

G. Y recuerda siempre: Un burócrata es aquél que siempre encuentra un problema para cada solución.

Por supuesto, ninguna tabla (por inventiva que sea) puede jamás aspirar a emular el retorcimiento diabólico de una mente humana. Es por esto por lo que nos sentimos impelidos a animarte a que añadas pequeños toques de tu propia cosecha a la hora de generar tus oficinas. Si estás falto de inspiración, lee algún capitulillo de *El Proceso*, de Kafka.

Tablas generativas de burocracia.

Forma de la oficina

- 1-2. Guariche, taquilla, puesto de castañera.
- 3-4. Celda, chiringuito.
- 5-10. Salita.
- 11-1.6 Sala. Oficina normal.
- 17-18. Oficina grande. Un centenar de mesas.
19. Oficina enorme. Quinientas mesas o más, en varios planos. Por cierto, ¿dónde diablos están las escaleras?
20. Oficina enooooorme. Piensa en un astrodromo. Multiplica por dos. A lo leeeeejos se ven, como hormigas, funcionarios afeitados en sus mesas. Para cruzar la oficina harán falta tiradas de Resistencia.

Tamaño de la oficina

- 1-10. Cuadrada. Ah, vaya.
11. Circular. Los funcionarios están dentro de un mostrador circular en el centro de la habitación. Como moscas en un plato de miel, montones de gente pidiendo ser atendidos. Da la impresión de un asedio.
12. Triangular.
13. Pentagonal.
14. Hexagonal.
15. Octogonal.
16. Dodecaédrica. O sea, que tiene veinte caras. No, no es una catedral donde se adora al Dado de Veinte.
17. No hay habitaciones: todo es una confusa maraña de pasillos con vueltas y revueltas.
18. Cúpula invertida. Desde las puertas, el suelo hace una gran pendiente hacia abajo que luego disminuye por el centro. Difícil para los que lleven suela lisa. La verdad: difícil para todo el mundo.



19. Pasarelas, escaleras de mano, escaleras paralelas al techo, lianas... suspendidas por encima de un insondable pozo de ominoso aspecto. ¡Agarraos fuerte!

20. Habitación Escher. ¿Recuerdas los grabados de este genial ilustrador holandés? Sí, ese que dibujaba objetos imposibles: escaleras que volvían al mismo sitio y cosas así. Se trata de una habitación hipercúbica (cuatridimensional).

¿Qué es lo que anda mal en la oficina?

1. No hay mesas suficientes. Los empleados andan al acecho de cualquier mesa vacante. Peleas frecuentes. A veces hay sangre.

2. Sobran mesas. Demasiadas. Se apilan unas sobre otras. Hasta el techo. Más arriba quizá.

3. No hay mesas. Los empleados tienen que trabajar de pie. Hay quien tiene una alfombra en el sitio donde tendría que estar su mesa. Los ficheros y papeles andan por el suelo, en montones, lo que hace algo complicado buscar la información que se necesite.

4-6. Oficina en malas condiciones. El techo se cae, grietas en las paredes, líneas de alta tensión a la vista. El suelo puede venirse abajo en cualquier momento.

7. Acreditación equivocada. A lo mejor muy alta. Indigo, por ejemplo. Los oficinistas están esperando en el pasillo sin poder entrar y esperando a que vengan a liquidarlos por baja productividad. En cuanto lleguen los Esclarecedores, se pondrán a chillar y echarán a correr.

8-9. Una de las lámparas del techo zumba y parpadea de un modo realmente molesto. Puede arreglarse acertando una tirada de Ingeniería Electrónica. Pero un fallo hace que explote la bombilla o el tubo, rociando a todo el mundo con una lluvia de astillas de plastividrio (columna 8 de la Tabla de Daños).

10. Atestada de gente. Filas de cientos de clones, con CS de Infrarrojo a Verde. Hay una fila con sólo dos o tres: pero, claro, esa no es la adecuada para la gestión que se necesita. La cola avanza despaaaacio. Los clones que están cerca de las ventanillas dan la impresión de no haber comido, ni dormido en varios días.



11. Vacía. Ni funcionarios, ni clientes. Nada. Nada de nada. El eco de los pasos resuena ominoso por las paredes, por el techo. Por debajo del suelo...

12-13. El termostato está estropeado. La temperatura puede variar desde el cero absoluto hasta la de ebullición.

14. Varias ventanillas con empleado único. El empleado rehúsa dar un servicio porque falta algo de la otra ventanilla. Cuando los personajes vayan a la otra ventanilla, les atiende el mismo empleado, el cual les irá enviando de ventanilla en ventanilla en busca de impresos, instancias, permisos... Un truco ya muy viejo y gastado, pero úsalo hasta que los jugadores se hartan. O más.

15. La oficina es una guarida del Club Sierra! Macetas en el mostrador, helechos que cuelgan (con una etiqueta que dice "Howard"). Los empleados parecen ignorar la presencia de las plantas. Sin embargo el servicio es rápido y eficiente. Pero, una sola pregunta sobre Howard y todos los funcionarios sacarán su pistoláser y se pondrán a disparar.

Una vez haya salido esta oficina, cambia la sociedad secreta y el objeto tabú. Por ejemplo, un ordenador en una oficina de Piratas Informáticos, discos de Pink Floyd en la oficina de los Románticos, etc.

16. Dificil acceso. El Departamento de Desarrollo Medioambiental ha decidido ahorrar haciendo los pasillos algo más estrechos. De ti depende cuánto. Haz que los personajes gateen, se arrastren, repten sobre sus vientres hasta llegar a las ventanillas.

17. Credencial Mixta. La mayor parte del suelo es de color Verde, excepto unos senderos Infrarrojos no muy anchos que van dando vueltas y más vueltas y que eventualmente conducen a alguna que otra ventanilla. Por la sala se pasean unos Buitres de gatillo fácil, armados con rifleáser (L8), y que de vez en cuando se acercan a la oreja de alguien y le gritan: ¡Uh!

18. Avería en el tendido eléctrico. Oscura como boca de lobo. O ultrabrillante, resplandeciendo a razón de un millón de candelas por metro cuadrado.

19. Aquí hay algo que va mal, realmente mal. Lo primero que se te ocurra: contaminación (biológica, química, radiactiva), inundación, incendio, tiroteo, motín. Tal vez hay un clon muerto en el suelo y todo el mundo parece ignorarlo. Hay quien pasa por encima y lo pisa como si no existiera.

20. No ocurre nada. Una bonita oficina. Muchas gracias. De nada.

Código de Seguridad de los oficinistas

1-2. Infrarrojos

3-4. Rojos

5-7. Rojos. Supervisores Naranjas.

8-9. Rojos y Naranjas. Supervisores Amarillos.

10-11. Rojos, Naranjas y Amarillos. Supervisores Verdes.

12-14. Naranjas y Amarillos. Un Director de Oficina Azul.

15-16. Amarillos. Muchos Directores de Oficina Azules.

17. Azules con un Director de Oficina Rojo. Una linda historia, si tuviera tiempo de contártela...

18. Verdes.

19. Verdes. Supervisores Azules.

20. Roboficinistas sin CS.

Tiempo de espera

1-2. Apenas nada. Servicio sospechosamente eficiente.

3-4. 5 minutos.

5-6. 10 minutos.

7-8. Fila de 30 minutos. La gestión es cosa aparte.

9-11. Fila de 1 hora. Una fila normalita.

12-14. Fila de 2 horas. Una fila ya larga.

15-16. Fila de 4 horas. Una fila muy larga.

17-18. Fila de 8 horas. Una fila muy, pero que muuuuy larga.

19-20. Una fila infinita. Delante de los Esclarecedores hay gente de CS bastante elevada. Hará falta un empleo a fondo de Adulación, Intimidación y Soborno para conseguir algo más que aguardar inútilmente en la cola.



Cesa-N-TTE-1: Oye, hermano clon, ¿me dejas ponerme delante?

Cesa-N-TTE-2: Vaya cara, tío. A la cola como todos.

Cesa-N-TTE-1: Pero, mira, si no se ve el final. Es una cola infinita.

Cesa-N-TTE-2: Bien, ¿y dónde está el problema?

Cesa-N-TTE-1: Pues eso: ¿cómo llegar al final de una cola infinita?

Cesa-N-TTE-2: Muy fácil, idiota: basta hacer dos veces la mitad de la distancia.

Personalidad de los oficinistas

1. *Paranoico.* Confidencialmente, revelará a los Esclarecedores que todos los demás oficinistas son Comunistas infiltrados. Si se usa la Intimidación con él, gritará "¡No me cogeréis vivo!" y empezará a abrir fuego.



2. *Avido*. Sugerencia dramática; Guiña el ojo a tus jugadores. Coloca los dedos como si asieran una moneda. Di algo así como: "Seguro que se puede arreglar" (más guiños)". Haz sonar monedas en tu bolsillo.
3. *Antagonico*. Discute por todo. Si se le acusa de discutir por todo, discutirá por eso también. Antes morir que ceder a una amenaza. Así que seguramente lo conseguirá. Morir, claro.
4. *Soñador*. La verdad es que no le gusta trabajar en las Oficinas Centrales. A él lo que le gustaría es ser una videoestrella del SBD. Habla sin parar de su Gran Oportunidad y de Mado-N-NAH. Mostrará su álbum de fotos y recitará fragmentos de Calde-R-ONN: "Robogrifo violento, que corriste parejas con el viento, ¿dónde, láser sin llama..."
5. *Robotizado*. Falto de toda emoción. Habla ensartando frases entrecortadas, utilizando la lógica a rajatabla y recurriendo constantemente a la semántica y al metalenguaje. Los Esclarecedores llegarán a pensar que este sospechoso burócrata es un androide comunista. Y hasta quizá lo sea, ¿verdad?
6. *Tristemente docil*. Sonreirá débilmente si los Esclarecedores tratan de animarle. Si no, les mirará lánguidamente con ojos lacrimosos. Romperá en espontáneos y repentinamente sollozos. Estornudará ruidosamente. Su frase favorita: "Lo sieento, ¡buaaa!"
7. *Fastidiosamente amable*. Pero tiene que

controlarlo todo. Tiene que ayudar a todos los demás funcionarios, de modo que apenas tiene tiempo para escuchar a los Esclarecedores. Su frase favorita: "un segundo, amigos". Pero vuelve diez minutos más tarde.

8. *Buitre transferido*. Un tipo ridículamente musculoso (Fuerza 25), que saluda a todo el mundo diciendo: "Podría acabar contigo en siete segundos. O en cinco". Y está deseando probarlo. Lo que no tiene es ganas de hacer otra maldita cosa.

9. *Ineficaz y torpe*. Los Esclarecedores que se pongan pesados se encontrarán con una amarga sorpresa: este funcionario es en realidad un agente del SSI que forma parte de un comando especial encargado por el SCP para investigar malos tratos a los administrativos.

10. *Nervioso*. Desconfía de los Esclarecedores que lleven pistoláser. Y tiene razón, todo hay que decirlo. Intentará quitárselos de encima lo más rápido que pueda, aunque tenga que meterles una bola como el mundo de grande. Tiene 18 en Embaucamiento...

11. *Atareado*. El oficinista está enterrado bajo pilas y pilas de papeleo. Sacará una mano por encima pidiendo papeles y los sellará una docena de veces con un tampón que dice: "aprobado". Si los personajes no traen el impreso, una voz amortiguada desde detrás de los papeles les conminará a que se larguen. Cada cinco segundos, una nueva carga de formularios surgirá de un tubo neumático y caerá sobre la mesa, provocando un lastimero ¡Ohh, nooo! de la aún más amortiguada vocecilla...

12. *Esnob*. Se siente superior a los demás clones que no saben entender y apreciar un trabajo burocrático bien hecho. Le encantará poner las cosas difíciles a los pobres Esclarecedores.

13. *A la defensiva*. Su frase favorita: "Vale, a lo mejor tú sabrías hacerlo mejor, ¿no?" Si se le presiona mucho, se levantará, se pondrá la gorra, le dará al clon coaccionador su tarjeta de identidad y le dirá: "Okey, tipo listo, ahora tú estás a cargo de esto. Que te diviertas". Y se largará dando un portazo.

14. *Loco de remate*. Como una cabra. Al principio parece normal, pero al menor intento de presión se pondrá a correr por entre las mesas gritando: "A que no me cogéis..., soy la cabra montesina..." y otras frases constitutivas de traición.

15. *Vejestorio*. Una espesa capa de polvo cubre sus hombros y cabeza. Su ropa está hecha jirones (el oficial de Higiene debería en este momento sufrir un ataque de apoplejía aguda). En mitad de la conversación se queda traspuesto y echa una cabezada. De vez en cuando, mira a su alrededor y dice: "¿Eres tú, Maggie?"

16. *Puntilloso*. Empeñado en que todo tiene que hacerse del modo que él cree correcto.

Rechazará cualquier impreso que tenga la más mínima mancha o arruga. Sólo se dignará hablar con el Oficial de Higiene, con quien comentará anécdotas e historias de "aquellos buenos tiempos de la Era Antigua".

17. *Maton*. Intentará intimidar a los clientes. Su frase favorita: "¿Ah, sí? ¿Tú y cuantos más?" Tiene 15 puntos en Intimidación, que usará para intentar chantajear a los personajes para que le entreguen objetos a cambio de "favores" (que no piensa cumplir, naturalmente). Irá fuertemente armado, para dar algún peso a sus bravuconadas.

18. *Deprimido*. Completamente aburrido de la existencia. Lento hasta la exasperación. Por supuesto, rehúsa dar cualquier ayuda antes de que los Esclarecedores hayan rellenado correctamente los impresos adecuados. Inmune a cualquier efecto de la Habilidad de Cinismo. No le importa que lo fríen con los pistoláser. Su frase favorita: "Adelante, amigos. Acabadme el ciclo día".

19. *Amable y competente*. Le gusta su trabajo. Sonríe y contesta a las preguntas de forma clara y concisa. Si no puede ayudar a los Esclarecedores, él precisamente sabe a dónde podrían ir con quién tendrían que hablar.

20. *Amable pero incompetente*. De una forma amistosa, casi confidencial, enviará a los personajes al sitio equivocado para recoger el impreso equivocado del departamento equivocado.

Típicos nombres de chupatintas

Manda-DER

Papelka-R-BON

Fiche-R-DOA

Ranxe-R-OKS

Zer-R-ADO

Polt-R-ONA

Tampo-N-DOA

Elsiguie-N-TEE

Formul-A-RIO

Chup-A-TIN

Calcul-A-DOA

Grap-A-DOA

Archi-V-ADR

Poli-Z-ADE-5

Stareun-I-DOA

Chupat-I-NTS

Pel-I-KAN

Ponela-M-ANO

Bald-U-QUE

Chanch-U-LLO

Guía de lugares específicos

Muy bien, ya conoces a la gente que puebla el Sector, y quién vende Poca-Cola en el mercado negro y a qué precio. Pero ahora vamos a introducirte en el meollo del tema; lo que tanto estabas esperando: la descripción en detalle de los principales lugares e instalaciones del Sector DOA.

Todo lo que queda de este folleto está dividido en secciones de 2-4 páginas. Cada sección describe un lugar específico, como las Cubas de Procesamiento de Comida o el Centro de Exterminio (a menudo confundidos por gente descuidada). Para comodidad del Máster, cada sección está (más o menos) organizada de la misma manera. Esto te permitirá usar este libro como una guía rápida de fácil referencia. ¿Qué, pensabas que estábamos bromeando cuando te decíamos que habías comprado el Suplemento de Campañas de PARANOIA?

Observa que decíamos que las secciones están más o menos organizadas de la misma manera. Esto no sólo quiere decir que ningún formato único puede ser perfecto para todas las secciones de PARANOIA (libertad creativa y todo esa mandanga), sino también que algunas secciones están estructuradas de forma algo diferente para reforzar su potencialidad dramática de juego (léase: no ha habido manera de que estos malditos mercenarios de la pluma se atuvieran al formato establecido).

Bueno, echemos un vistazo a lo que va a ser la organización de las secciones.

Descripción física

Si quieres saber a qué se parece ese sitio, qué impresión da, cómo huele y todo eso, lee la Descripción Física. A veces, esta descripción no consta más que de un par de párrafos que dan una panorámica del lugar (no podrías hablar mucho rato de una habitación vacía entre cuatro paredes). Pero



otras, entraremos en detalle sobre algún que otro mobiliario especialmente interesante. Ocasionalmente (sobre todo en instalaciones con muchas habitaciones), se subdividirá en breves descripciones particulares dedicadas a cada sala o área específicas, lo cual te dará una mejor idea de la globalidad de esa instalación.

La guía municipal

¿Qué puede hacer un Esclarecedor que quiere saber algo sobre un sitio? Fácil: consulta la Guía Municipal, distribuida gratuita y profusamente por el Departamento de Creación de Eslóganes de la Oficina de Información y Turismo del SBD. En la Guía Municipal se halla toda (esto es, casi ninguna) información que puede ser útil al ciudadano. Por ejemplo, veamos lo que dice sobre el Parque Móvil del Sector DOA: "Lugar donde se almacenan y mantienen los autocoches, robotransportes, roboaviones y otros vehículos no militares. Están a disposición de cualquier ciudadano debidamente autorizado".

Hay una cosa que tienes que saber: este Departamento de Creación de Eslóganes de la Oficina de Información y Turismo del SBD fue el que se inventó ese otro eslogan famoso: Ignorancia y Miedo, Miedo e Ignorancia. Así que ya puedes imaginar lo útil que puede ser cualquier información surgida de este Código Municipal. ¿Sabes pronunciar "nah-zing"? Pues eso.

Ah, por si acaso: esta es la única información que está disponible para los jugadores...

La cruda realidad

Si quieres obtener (para este siglo en que estamos) alguna información veraz sobre un lugar específico, no es cuestión de preguntar al Ordenador. Quiá. Lo mejor es que te dirijas a algún colega de confianza, a tu sociedad secreta o que recurras al soborno. Así conseguirás lo que los Románticos llaman "el Cuadro Real" o auténtico, es decir, la información chipén, para los que no se han enterado.

El Cuadro Real expone lo que piensa de ese sitio un clon típico (es decir, insatisfecho). Ten en cuenta que este apartado sólo da una impresión general, sin especificar, puesto que ese clon típico ideal tampoco sabe mucho ni en profundidad de lo que se cuece allí.

Por eso, si tus Esclarecedores lo que andan buscando de verdad es información en profundidad, como por ejemplo el dato de que uno de los empleados de un lugar es un mutante impenitente, el asunto ya empezará a depender directamente de ti, oh Máster dilecto. Espera, no empieces a aún a lloriquear. No va a ser tan duro. Simplemente echa un vistazo a los PNJ que trabajan allí y mira a ver cuál de esas estrellas es más susceptible de soborno, chantaje o asesinato. Quizá las tres cosas sucesivamente o en simultaneidad. Sólo tienes que acordarte de una cosa: divertirte a tope.

Los PNJ

En este apartado tienes las estadísticas y personalidad de los principales PNJ que trabajan en ese lugar. Hasta hemos incluido esas informaciones espinosas como qué tal se llevan unos con otros o las Sociedades Secretas a las que pertenecen.

La descripción de personajes tiene el mismo formato que el que veíamos en el capítulo Los Ciudadanos del Sector. Si ya has olvidado cómo era, vuelve a la página 6, cacho despistado.

Qué ocurre aquí

Este apartado detalla lo que teóricamente debe ocurrir en ese sitio. Por ejemplo, en la sección dedicada a las Cubas de Comida te contaremos que ese es el lugar donde se procesa la comida del Complejo Alfa, te diremos quiénes manejan las máquinas, adónde se envía la Delicia Helada tras su congelación, etc.

Lo que realmente ocurre aquí

Como todos sabemos, nada ocurre en PARANOIA como debiera ocurrir. Es por esto por lo que añadimos este lindo y práctico apartado de "Lo Que Realmente Ocurre Aquí". En el apartado anterior estaba los que "se supone" que ocurre. En este otro vemos lo que "realmente" ocurre, es decir, algo que ni remotamente podrán saber los personajes si no lo experimentan directamente sobre sus carnes.

En este apartado, pues, te contamos la verdad: las luchas intestinas, los problemas, los aspectos más comunes y fastidiosos. Por ejemplo, ¿a que no sabías que la Delicia Helada sale a veces espesa y grumosa? ¿No te gustaría saber por qué?

Propuestas de escenarios

Por último, al final de cada sección te damos de uno a tres esbozos de escenarios, que van desde el tipo rápido aquí te pilló aquí te mato, hasta posibles fantasías supermortíferas y multiclónicas familiares.

Como un extra añadido, algunos de estos escenarios están diseñados para ser jugados en pareja: un Máster y un jugador. ¡Voilà!



Por Ed Bolme

"Ah, vale, es esta puerta, ¿verdad? ¡Eh!! ¡¡Puuuaj!! Pe-pero, ¿a qué rayos huele aquí dentro? Creo que voy a... Bruuajj. Aseguraos de mantener la respiración, amigos"

(Quien dijo que la clonación es un método menos engorroso y menos desagradable que el método de procreación de la Antigua Era seguro que no visitó nunca el Departamento de Clonación del Sector ADN. De todos modos, gracias por haber leído la publicidad).

"¡Anda! ¿Pero qué es esto? ¡Guaaaauuu! ¡Mira! ¡Qué lindo paquete de seis pre-ciudadanos, y ya listos para salir! No tenía ni idea de que eran tan pequeños. ¿Tienen que ser así de azules? Y esta bolsa como de plástico, tan delgadita...a ver.." (¡pop!. ¡splat!) "¡Ay, chicos, lo siento. Por favor, preciudadanos, no me lo tengáis en cuenta, ¿eh?"

Descripción física

En un apartado rincón del Sector DOA, colgado en una anodina puerta protegida por la peste más espantosa desde aquella que se produjo cuando el desastre en la Mezcladora de los Tanques de las dos Delicias, hay un letrero escrito chapuceramente a mano que reza:

Sector ADN (*) Departamento de clonación (La crianza está pasada de moda)

Estas son las instalaciones donde el SPL se dedica a producir preciudadanos. Todo el laboratorio está metido en la sala de un antiguo cine circunpanorámico (con pantalla de 360°), que no se usa desde hace mucho tiempo. Por culpa de una avería allá por algún oscuro recoveco de la programación del Ordenador respecto al mantenimiento de locales, la verdad es que todavía se siguen proyectando en la pantalla



los estrenos de Mado-N-NAH: imágenes gigantescas se mueven silenciosamente, distorsionadas por la refracción de los tanques de sintividrio donde se están produciendo los pre-ciudadanos. Hace tiempo, un director administrativo del Sector DOA propuso quitar la pantalla, pero el Ordenador vetó la iniciativa alegando que eso supondría la parcial destrucción del laboratorio. Además, parece que las imágenes mantienen a los pre-ciudadanos en un estado de entretenido entumecimiento cerebral. (Según algunos rumores traicioneros, el Ordenador provoca deliberadamente la avería como parte de un plan para condicionar a los pre-ciudadanos a través de los vídeos de Mado-N-NAH).

El laboratorio está equipado con una gran cantidad de frascos, probetas y tanques de sintividrio, llenos de soluciones de variados colores y distintas consistencias. Aquí y allá, una serie de tubos arrojan de vez en cuando extraños líquidos y humores que producen viscosas mezclas de difícil emulsión. Por todas partes, soluciones de nutrientes congeladas en pipetas cilíndricas graduadas. Enormes calderos transparentes bullen de forma nauseabunda. El suelo está totalmente cubierto por una especie de niebla entre amarillenta y verdosa fosforescente que en ocasiones asciende hasta el techo.

Se diría de que aquí se produce una inmensa indigestión mecánica, complementada por cavernosos eructos retumbantes.

La guía municipal

El Departamento de Clonación produce primorosamente pre-ciudadanos para la futura prosperidad del Complejo Alfa. Los pre-ciudadanos son gestados y clonados con las máximas garantías sanitarias y su crecimiento se garantiza con papillas especiales compuestas de los ingredientes de la máxima calidad disponible. A través de la Ingeniería Genética Asistida por Ordenador se asegura la eliminación de cualquier peligro de mutación incontrolada.

La cruda realidad

En el Libro de la Verdad de los Illuminati encontramos la siguiente información relativa a "clonación": "Es un desesperado

intento de mantener los índices de población en un entorno de alta mortalidad. De ese modo, se consigue la crianza de ciudadanos con un máximo de productividad con el mínimo esfuerzo, pero se provoca impotencia genética e idiotez congénita debidas a la privación de nutrientes en calidad y cantidad. Como consecuencia de todos estos factores, resulta que lo que aumenta es la tasa de mortalidad original".

No hace falta decir que el Libro de la Verdad de los Illuminati está condenado por traición.

Cómo se realiza la clonación en este departamento

(Tratado en jergonza pseudocientífica)

Hay un consenso oficioso entre el personal del SPL, según el cual el material genético original usado en la producción ha sido contaminado por los comunistas. ¿Si no, cómo es que salen tantos mutantes? Por eso, Pop-U-LOS ha decretado que, de ahora en adelante, el material genético tendrá que ser extraído de ciudadanos con caracteres deseables: pureza genética (es decir, nada de mutantes registrados), lealtad (una gran Habilidad de Adulación), capacidad para altas funciones (una gran Habilidad en Adulación), etc... Hay muchos Esclarecedores que poseen estas características deseables.

El ciudadano (o ciudadana) seleccionado es informado de que se le requiere como voluntario para un Examen Genético en el Departamento de Clonación. Se le mete en una cabina, donde (lo creas o no) se le extraen grandes cantidades de células sexuales por el método, realmente, de

AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO

ESTA INFORMACION NO ESTA PERMITIDA A CIUDADANOS DE CS ULTRAVIOLETA O INFERIOR. ESTE MATERIAL QUEDA CENSURADO PARA PROTEGER LA SENSIBILIDAD DE LOS CIUDADANOS

AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO

sale con una expresión de suma perplejidad, pero sorprendentemente placentera, en su cara.

(*) NOTA: como resultado de una partida de póker entre un Alto Programador del Sector DOA (no diremos el nombre) y otro Alto Programador del Sector ADN, el departamento de clonación del Sector ADN fue transferido permanentemente al Sector DOA.

Algunos ciudadanos, tras haber sufrido esta experiencia, suelen presentarse de nuevo voluntarios para el Examen Genético. Semejantes entusiasmo y lealtad no pasan inadvertidos.

Una vez recogidas las células sexuales, se les asigna un código numérico que identifica el fenotipo mediante veinte rasgos. Luego, se barajan bien y se emparejan usando matrices matemáticas de veinte dimensiones, para producir huevos individuales de futuros ciudadanos. Esto produce unos resultados tan buenos como el método al azar de la Antigua Era.

Los huevos son fertilizados en "hueveras de cartón", que como todo el mundo sabe están divididas en seis compartimentos y que vienen muy bien para mantener separados los cigotos fertilizados. No te puedes imaginar lo bien que funciona.

Una vez fertilizados, se sacan los huevos de las hueveras mediante unas pinzas muy finas y se colocan en el Clonátor Esquizogénico, el cual permite sacar seis copias en carbono.

Ahora colocamos la media docena de copias en un tanque viroproteínico diseñado por ingeniería genética asistida por Ordenador para que puedan interactuar con un fermento celular desnataado. Los virus destruyen los cromosomas del fermento celular y se lo cargan.

Llegados a este punto, colocamos el fermento celular en una botella de BER (Brebaje Espumoso Refrescante), donde los exóticos aditivos químicos, colorantes y preservantes limpian y purifican la viroproteína y rejuvenecen la cromocopia, así como permiten que los cromosomas del cigoto se expandan por todo el conjunto del fermento celular.

Esperamos cuatro ciclodías, y filtramos el contenido de la botella de BER. Se busca entre los posos hasta encontrar los seis futuros clones, que son aspirados con una paja y sometidos a un Test de Embarazo (un término cuyo significado es desconocido, pero que procede de la Antigua Era), durante el cual son sometidos a un atento examen en busca de defectos genéticos o de errores de clonación. Los clones que pasan el examen son declarados preciudadanos de "grado A" (no defectuosos) Homogeneizados (son idénticos todos los genes pertinentes). Los grupos

clónicos que no pasan el examen son sentenciados rápidamente por el tribunal médico y ejecutados por traición y por negarse a presentar los correctos perfiles de normalidad. Este paso finaliza colocando los clones de grado A Homogeneizados en paquetes amnióticos de seis.

El paquete de seis, en esta fase, no es otra cosa que una lata de sintialuminio transparente semipermeable con tape hermético de sintigoma. Los paquetes de seis se sumergen en unos tanques llenos de una solución amniótica de nutrientes, que se va rellenando conforme se gasta (generalmente cada ciclosemana). Pero como la solución amniótica se pasa en cuanto la dejas unos pocos días, se hace necesario recurrir a la refrigeración. Por eso, se suele llamar "neveras" a las vitrinas donde se colocan los paquetes de seis. Esta refrigeración decelera las reacciones bioquímicas, por lo que debería costar casi treinta ciclomeses producir un sexteto de pre-ciudadanos. Decimos que debería costar, porque gracias al empleo de numerosas drogas reforzadoras del crecimiento que se usan durante todo el proceso, resulta que al final todo el proceso de gestación se reduce a solamente ocho ciclosemanas.

La solución de nutrientes sobrante se devuelve a los tanques viroproteínicos, donde los fermentos celulares reciclan los nutrientes gastados en compuestos fácilmente extraíbles.

Las algas parasitarias que salen en los tanques amnióticos producen encimas que pueden llegar a afectar al desarrollo de los pre-ciudadanos, causándoles cierta sutil inestabilidad psicológica. Lo malo es que no se pueden quitar las algas sin detener la producción durante varias ciclosemanas, desperdiciando cantidad de tiempo y material, y haciendo que el encargado supervisor de los tanques sea ejecutado por traición. Así que lo mejor es dejar las malditas algas donde están.

Ahora comienza la gestación propiamente dicha. Para las cuatro primeras ciclosemanas, sacamos los paquetes de seis de las neveras y vertemos a los azulados pre-ciudadanos en bolsas de sintiplástico transparente esterilizado y pasteurizado, una especie de membranas elásticas y transparentes, con asas. Estas asas permiten al técnico colocar la boca de la bolsa en un grifo parecido al que tienen en los bares para servir cañas de cerveza y sumergir al paquete de seis en una solución de nuevos nutrientes. El resultado es como un globo lleno de agua. Finalmente se instala en la boca un sinticorcho especialmente diseñado para permitir el paso de una pipeta que permite el aporte continuo de nutrientes. El saco se cuelga, con el resto de clones decantados, bajo una enorme canaleta (conocida como El Gran Abrevadero) que abastece continuamente a los paquetes de seis con una solución de Nutriente AVP (Alto Valor Proteínico).

Durante los cuatro ciclosemanas restantes, los pre-ciudadanos sufren un es-

pectacular y dramático crecimiento, con lo que la bolsa se expande para contener su creciente volumen. Los que tienen la fortuna de ser invitados por el SPL a visitar este Departamento pueden ver cómo los pre-ciudadanos aprenden a moverse y a sonreír, a abrir los ojos y ver videoprogramas de Mado-N-NAH, a ejecutar prácticas de ciertas conductas instintivas... como la adulación y el pelotilleo.

Con la finalidad de ayudar a los pre-ciudadanos en su traumática inserción en la vida del Complejo Alfa, los de las últimas ciclosemanas de gestación son expuestos ciclodariamente a sucesos imprevistos como pequeñas descargas de fuego de láser, gas lacrimógeno, golpes violentos y rupturas de la barrera del sonido por objetos volantes no animados (OVNA). Con esta técnica, lógicamente, se consigue aumentar la moral y el entusiasmo de los pre-ciudadanos. La prueba está en que se les ve dar puñadas y patear solemne y furiosamente contra las bolsas como queriendo salir.

Finalmente, llega el feliz momento del Nacimiento. Los pre-ciudadanos son retirados de El Gran Abrevadero y colgados en la bebecadena. Este dispositivo automatizado atrapa los paquetes de seis, les quita el corcho y absorbe la solución sobrante. A continuación insufla aire en la bolsa hasta hacerla estallar (para lo que hace falta una presión de unas cinco atmósferas), y deposita a los preciudadanos en unas bandejas apilables dispuestas a mano para ese cometido. Hay una especie de superstición entre los empleados del Departamento, según la cual, el color que saca el nuevo bebé ciudadano los primeros cinco minutos tras el estallido de la bolsa es el del CS que el futuro ciudadano logrará alcanzar. El más normal es el color azul.

Tras el Nacimiento, el bebé ciudadano pasa un Control de Identificación, donde recibe varias marcas en ciertas partes de su cuerpo. La más importante es el Tatuaje Lingual, que es anotado en el Registro Civil junto con su nombre y código alfanumérico. Una vez acabado el tatuaje, se coloca una tablilla encima de la lengua para mantenerla extendida hasta que se seque la tinta (sólo tarda unas tres horas).

Ya sólo queda ir apilando las bandejas para su transporte al Centro 401 de Enseñanza Clónica, donde los clones recibirán la educación e instrucción adecuadas. ¡El milagro de la reproducción humana! ¡Loado sea el Ordenador!

Sergeant Peeper's Cloning Parts Club Band

Hay una continua renovación de plantilla en el Departamento. La razón es que se trata de un área crítica: muchas sociedades secretas muestran un marcado interés por la reproducción (y si no, echa un vistazo a los PNJ descritos más abajo). Muchos funcionarios mueren aquí, ya sea por ac-



cidentes donde concurren insólitos índices de coincidencia, ya sea por ejecución sumarisima.

Por supuesto, estos pequeños incidentes no pueden ser excusa para bajar la producción. Así que el personal del Departamento recibe entrenamiento especial así como la orden de no llevar armas. Una orden continuamente ignorada: la mayoría de los funcionarios del Departamento llevan armas pequeñas debajo de la bata. Por ejemplo, rifles cónicos...

Los PNJ

Pop-U-LOS-6

Director del Departamento.

Descripción: Espesas cejas, nariz afilada, ojos pequeños y brillantes. Imagínate a una especie de Gandalf con bata blanca.

Servicio: SPL.

Armamento: Va siempre acompañado de dos fornidos Buitres provistos de flameadores (14-C10).

Sociedad Secreta: Humanista, 16º nivel.

Poder Mutante: Campo de Energía.

Habilidades Relevantes: Motivación 12, Intimidación 20.

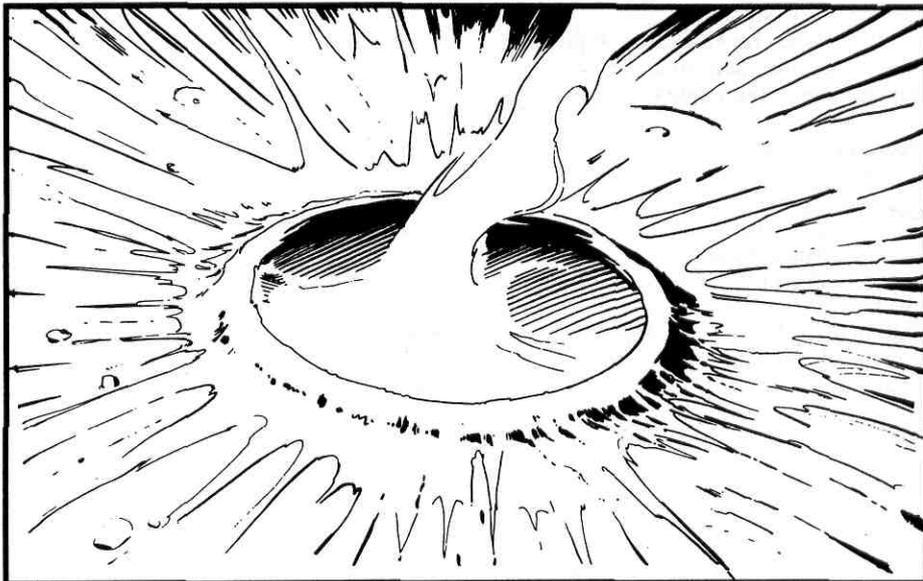
Historial: Pop-U-LOS dirige el Departamento y el Equipo de Investigadores dedicados continuamente al estudio de las mejores condiciones de producción de población. Su principal tarea como director es redactar informes y memorias estadísticas, que cada ciclo año van aumentando en grosor y complejidad y por tanto van exigiendo más y más tiempo para hacerlos. De este modo, conforme las tareas van exigiendo más y más tiempo, los informes y memorias le van saliendo progresivamente más inexactos. El efecto es que él mismo se va creando la necesidad de buscar sistemas de análisis aún más complicados y embrollados.

El único contacto regular que tiene con el equipo de Laboratorio consiste en un informe trimestral de las Cuotas Reproductivas, que siempre llega cuando ya se ha terminado el siguiente trimestre.

En alguna rara ocasión, y siempre espoleado por presiones políticas, Pop-U se deja ver por el Departamento para hacer una inspección personal. Entra como un ciclón, pasea su bata y melena blancas por todos los rincones, mete los dedos donde no debe, estropea valioso equipo e instrumental y despliega una espectacular ignorancia sobre todo el proceso de clonación.

Como Humanista clandestino, ha intentado por todos los medios la utilización de maquinaria en el laboratorio, excepto la mínima indispensable.

Su estrategia básica es promover el resentimiento entre los subordinados Azules mediante el ingenioso método de mostrar apoyo y confianza por su segundo, el Supervisor Cro-M-SMA. Los Azules están muy molestos por este dictatorial favoritismo,



por lo que Pop-U tiene garantizada la muerte accidental de su mayor amenaza, Cro-M, en unas pocas ciclosemanas.

CRO-M-SMA-4

Supervisor del Departamento y Director de Operaciones Ciclodiaras del Laboratorio.

Descripción: En su cara hay siempre una ancha sonrisa (incluso cuando encañona a un subordinado y le acusa de traición).

Servicio: SPL.

Armamento: Rifle Cónico (12-PP17), Armadura réflec L4.

Sociedad Secreta: Libre Empresa, 11º nivel.

Poder Mutante: Supermetabolismo.

Habilidades Relevantes: Ing. Genética 24, Soborno 20, Seguridad 14.

Historial: Cro-M está a cargo del trabajo ciclodiarario en el laboratorio. Tiene bajo directa responsabilidad personal el relleno de los tanques amnióticos que proporcionan a los pre-ciudadanos su ración diaria de proteínas, glucosa, cafeína, nicotina y mercurio (los cinco tipos básicos de nutrientes). Lleva un lindo uniforme, muy vistoso, con lo que da el tipo de perfecto candidato de póster.

Como partidario de la Libre Empresa, Cro se dedica a vender nutrientes en el mercado negro.

Está buscando la forma de quitarse de encima a Pop-U-LOS sin levantar sospechas. Pero no es una cuestión personal: simplemente ambiciona su puesto.

Voyacre-Z-EER-5

Técnico Especialista en Barajeo y Recuelo genéticos.

Descripción: Al reírse emite unos extraños sonidos, como sollozos entre resuellos, debido a una parcial descoordinación muscular y nerviosa.

Servicio: SPL.

Armamento: Ninguno. ¡Ahí va!

Sociedad Secreta: Pirata Informático de 6º nivel.

Poder Mutante: Empatía mecánica.

Habilidades Relevantes: Análisis de Datos 18, Búsq. de Datos 18, Pirateo 25.

Historial: Voyacre está encargado de las manipulaciones genéticas como barajeo y recuelo, puesto que es demasiado tímido y canijo como para llevar a cabo trabajos que exijan esfuerzo. Es el encargado de manejar el programa matricial de 20 dimensiones (desde hace tiempo se ha dado cuenta de que el programa matemático no funciona por haber sido sobrecargado de funciones).

Pirata Informático desde antiguo, Voyacre ha conseguido programar su consola para jugar a RoboZap. Ahora está entretenido en buscar alguna forma de entrar en los subsistemas responsables de la continua emisión de vídeos en las pantallas del laboratorio. Si consigue entrar, piensa meter vídeos con shows prohibidos o eslóganes de traición. Puede ser la monda.

A Voyacre le cae bien cualquiera que le aguante sin pestañear toda su imparable verborrea sobre temas informáticos.

Phantys-I-DIO-6

Técnico encargada del Gran Abrevadero.

Descripción: Una rubia platino de pelo corto y mirada de hielo. Dice cosas como "que la armonía del cosmos esté contigo".

Servicio: SPL.



Armamento: Ninguno.

Sociedad Secreta: Mística de 9º nivel.

Poder Mutante: Regeneración.

Habilidades Relevantes: Terapia BQ 22.

Historial: Phantys-I se encarga generalmente del Gran Abrevadero y de las máquinas que lo abastecen. Durante el Tiempo de Aclimatación al Entorno de los pre-ciudadanos, Phantys-I no les mete refuerzos vitamínicos en la solución de nutrientes, qué va. Les enchufa unas buenas dosis de LSD, THC, PCP y otras drogas. Está convencida de que así les ayuda a encontrarse a sí mismos.

Y en cierto modo, es verdad: lo que descubren los pobrecitos es la cruda verdad de lo divertido (léase: horripilante) que puede llegar a ser el Complejo Alfa.

Esta puede ser una de las razones por las que en este sector abundan psicópatas paranoides felices de manejar el gatillo..., como en cualquier otro sector. Lo que no me puedo imaginar es cómo aún no han cogido a Phantys-I-DIO-6.

Muta-Z-ION-6.

Monstruo errante.

Descripción: Un tipejo calvo, sin cejas, con unas abultadas venas en una cabeza desproporcionadamente grande. Parece como si le latiera todo el cráneo. Imagínate algo así como aquellos mutantes telepáticos que salen en la película *Regreso al Planeta de los Simios*.

Servicio: SPL.

Armamento: Espera y verás.

Sociedad Secreta: Psiónicos, 22º nivel.

Poder Mutante: Super Lectura Mental (ver Historial), Empatía, Empatía Mecánica, Intuición Mecánica, Rayo Mental, Precognición, Piroquinesis, Telequinesia, Telepatía, Teleportación, quizá alguno que otro más.

Habilidades Relevantes: Sigilo 10, Demolición 8.

Historial: Muta-Z lleva varios años de jefazo psiónico. En realidad, se trata del producto de una deliberada manipulación genética. Todo en él apesta a mutante, desde su cráneo bulboso hasta su repulsiva piel translúcida.

Todo ciudadano que se encuentra con Muta-Z acaba hecho polvo tirado en el suelo, por causa de la Super Lectura Mental a que se ve sometido.

A poca potencia, este Super Poder funciona como el Poder normal: permite a Muta-Z echar una ojeada al pensamiento y memoria de la gente. Muta-Z lo usa para buscar posibles nuevos miembros de la sociedad secreta y para examinar a los pre-ciudadanos en busca de signos latentes de potencia mental.

A toda potencia, Muta-Z puede ir examinando el cerebro neurona por neurona para extraer hasta el último bit de información disponible. De paso le chupa un punto de Poder al personaje. Es decir que pierde un -1 definitivo (restar en la Hoja de Personaje).

Cuando habla, los labios de Muta-Z no guardan sincronía con lo que está diciendo. La razón de este extraño fenómeno es el uso de la telepatía.

Todo el que intenta cargarse a Muta-Z olvida inmediatamente su propósito y repentinamente empieza a dedicarse de lleno a alguno de los asuntos que tenga pendientes por ahí.

Quete-Z-URO

Tocólogo especialista

Descripción: Un tipo de apariencia anodina.

Servicio: SPL.

Armamento: Ninguno.

Sociedad Secreta: Córpor Metal, 4º nivel.

Poder Mutante: Electroshock.

Habilidades Relevantes: Intimidación 14, pelea 16.

Historial: Quete-Z-URO es el encargado de realizar los alumbramientos de pre-ciudadanos.

Su indisimulado desprecio por los compañeros de trabajo ha sido un serio obstáculo para su ascenso en la escala. De ahí que esté perpetuamente relegado a una posición en la que muy poco puede hacer en pro de los fines de Córpor Metal.

No obstante, Quete-Z hace lo que puede. Como le es imposible sabotear el proceso de clonación y de reproducción humana, lo que hace es largarle una buena descarga eléctrica (con su Poder Mutante de Electroshock) a todos los recién nacidos, sólo para ver cómo berrean. La verdad, no es buen tipo.

Clona-Z-ION-6

Técnico especialista en Clonulátor

Descripción: Cara de niña, ojos de pura inocencia.

Servicio: SPL.

Armamento: Lanzallamas 14-E11

Sociedad Secreta: Antimutante de 8º nivel.

Habilidades Relevantes: Ing. Química 16.

Historial: Clona-Z es la encargada del manejo del Clonulátor Esquizogénico. Como Antimutante que es, se encarga de ir eliminando porciones de ADN sospechosas de ser responsables de mutaciones. Desgraciadamente, los conocimientos biológicos de Clona-Z son más bien pobres, por lo que lo único que hace es dañar algunas de las más importantes funciones cerebrales de los pre-ciudadanos (especialmente las relacionadas con la confianza y la cooperación).

Nts.

Nati-V-IDA-4

Guardia de Seguridad.

Descripción: Canija, con el pelo rizado, pintas de viciosa. Una especie de Belker travestido (el de *CanCIÓN Triste de Hill Street*).

Servicio: SDF.

Armamento: Pistoláser (18-L8), Pelea

16-B6), armadura de kevlar forrada de réfleco de color Verde (L4B3).

Sociedad Secreta: Protecno de 4º nivel.

Poder Mutante: Telequinesis.

Habilidades Relevantes: Intimidación con Gruñidos 16.

Historial: La jefa de seguridad del Departamento es una Protecno leal. Cro-M-SMA le ha encargado confidencialmente la tarea de cargarse a todo infiltrado del SSI que encuentre. Lo sorprendente es que no hay ningún agente del SSI entre los funcionarios del Laboratorio. Pero esa pequeñez no va a detener a Nati-V, no señor. En lo que va de ciclomés, Nati-V ya ha dado parte sobre la baja definitiva de seis ayudantes de laboratorio.

Los pelotas del laboratorio

Pelotilleros oficiales.

Descripción: Mirada brillante, asquerosamente ansiosa por servir. Se mueren de ganas por hacerse notar. Lo más parecido a un chucho baboso.

Servicio: SPL.

Armamento: Ninguno.

Sociedad Secreta: Varias.

Poder Mutante: Varios.

Habilidades Relevantes: Adulación 14, Conocimientos Científicos Superficiales 12.

Historial: Estos ayudantes de laboratorio de CS Verde, procedentes del Departamento de Comprobación Armamentística, están deseosos de probar su valía, puesto que les aterra pensar en una vuelta a su antiguo trabajo. En total sólo hay doce ayudantes, pero parecen abundar mucho más. Estos clones desgraciados, temen tanto la reasignación al DCA, que se desgañitan por mostrarse serviciales incluso con visitantes de menor Acreditación (por ejemplo, hasta con Esclarecedores), en la vana esperanza de que llegue a los oídos de sus superiores alguna buena referencia de su trabajo.

Qué ocurre aquí

El Departamento está abierto en horario normal de trabajo. El resto del tiempo está cerrado, con una guardia Buitre encargada de custodiar a los pre-ciudadanos.

Las pautas de trabajo del departamento se basan en las Cuotas Trimestrales de Producción, que son el evangelio de Laboratorio: estos plazos de Producción se van modificando de acuerdo con el trabajo exigido en cada momento del proceso y la disponibilidad de personal, garantizando los óptimos niveles de producción y rentabilidad.

Lo que realmente ocurre aquí

Las cuotas de producción se revisan cada ciclosemana, o cada dos como mucho..., pero si es que ha habido alguna muerte, alguna explosión o la situación se ha de-

teriorado hasta el punto que es urgente un cambio de plan.

Bueno, la verdad es que las cuotas de producción no se cumplen nunca. Unas veces hay peleas entre operarios; otras se mueren de repente todas las células sexuales y hace falta pedir voluntarios para nuevos Exámenes Genéticos; otras Voyacre-Z está tan enganchado en una partida de RoboZap que se detiene la producción durante horas; otras veces se le cae a alguien un plastichicle en la solución de nutrientes o se vuelca una nevera... A veces, a Cro-M le da por ordenar a todo el mundo trabajar horas extras para recuperar producción. Entonces todo el mundo recibe puntos de traición por faltar a la cena. Excepto, Cro-M, por supuesto, que siempre tiene preparada una excusa oficial...

Propuestas de escenarios

¿Qué, intrépido Máster..., te parece todo esto demasiado académico o por el contrario piensas que se le puede sacar partido? Eso depende de ti, cariño. Si eres capaz de llevar a cabo juego de rol con personajes

embriones, ¡imagina el poder que puedes llegar a tener! Habrá que ver a los personajes intentando liquidarse unos a otros sin romper la bolsa amniótica. Si te parece una pasada, mira a ver este otro par de posibilidades:

1. Al final de una ciclojornada alguien estornuda descuidadamente sobre un tanque amniótico. Los gérmenes, sobrealimentados por ese aporte tóxico altamente nutritivo, crecen durante la noche en proporciones increíbles de volumen y complejidad. Masas informes. Trífidos. La Cosa del Pantano. Un Shoggoth. Otro Schmegegi.

El caso es que a la ciclomañana siguiente, todos los funcionarios han desaparecido misteriosamente. Pop-U no logra contactar con ningún comunicador personal. Así que, temiendo que el Laboratorio haya podido ser tomado por extremistas, encarga a unos Esclarecedores que investiguen, tomen el Laboratorio y reinicien la producción si no hay funcionarios supervivientes. Imagina la cantidad de errores que pueden llegar a cometer. La monda, vamos.

2. El Laboratorio está llevando a cabo una reclonación de emergencia de una escuadra

de agentes del SSI increíblemente competentes pero que lamentablemente fueron aplastados por una roboapisonadora la ciclosemana pasada. Los PJ son asignados para la protección del Laboratorio contra sabotajes. La de cosas que pueden pasar:

.Una vuelta a Mark IV: las robofregonas de Córpo Metal intentando cargarse a los clones.

.La Liga Maternal intentando llevarse los embriones con el fin de restaurar la maternidad.

.Llega un funcionario que alega haberse dejado algo dentro.

.Durante la ciclonoche se presentan unos roboguardias que se empeña en entrar porque así lo exige su programación de vigilancia. Todo parece en regla, pero el caso es que a ellos nadie les ha hablado de un cambio de planes...

.Va un Alto Programador y aparece acompañado por una cuadrilla de trabajadores provistos de martillos y cortavidrios. Les entrega un extraño paquete y les dice: "Eh, Esclarecedores, llevadme inmediatamente esto al Sector YON"

.Bueno, y a saber lo que querrán las Sociedades Secretas de los propios PJ...

Estación-kindergarten para jóvenes ciudadanos, EK-DOA

Por Rick Swan

*Duérmete, clon
duérmete ya,
que viene el Comi
y te comerá...*

Las adormecedoras nanas de la robocuna, los continuos ronroneos de los pequeñines en plena siesta, el dulce aroma de los pañales que esperan su último viaje por el túnel vertedero... ¿Hay un solo ciudadano que no vea conmovida su fibra al pasar por el Jardín de Ciudadanos Infantiles? Todos los ciudadanos -desde el más basura de los Infrarrojos hasta el más empingorotado Ultravioleta- pasaron sus primeros cicloaños en el Klonengarten, creciendo bajo la atenta mirada de un diligente equipo totalmente entregado a su vocación de hacer que los pequeños aduladores del ciclohooy sean los perfectos pelotilleros del ciclomañana...

Descripción física

Esta Guardería es básicamente una sala del tamaño de un gimnasio de proporciones medias. Pero aquí, en vez de botar balones de baloncesto, lo que hay son montones de críos pegando brinco.

Los bebés llegan frescos desde el Departamento de Clonación y aguardan, en sus bandejas, hasta que cumplen los dos cicloaños.

En el Jardín se custodian miles y miles de cariñitos. Cada uno tiene a su disposición un robobrazo inteligente.

Junto a cada hilera de bandejas pasa un intrincado sistema de cintas transportadoras que proporcionan cuidado automático a los bebés. Así, el robobrazo puede pasarles biberones, papillas y potitos, y, llegado el caso, deshacerse de los pañales usados. Una vez al ciclo día, el robobrazo deposita a su bebé sobre la cinta transportadora con el fin de que haga ejercicios de pre-deporte. Claro, aquellos que son todavía muy pequeños para gatear sólo pueden dar unos cuantos tumbos por la cinta durante unos minutos de total indefensión.

En la parte frontal de la sala hay una silla elevada, como la de un socorrista, donde se sienta la Supervisora de Cuidados a Ciudadanos Infantiles (una especie de enfermera jefe de la sala). Desde su atalaya, puede dirigir el primoroso cuidado que realizan los Técnicos Pediatras así como escuchar cualquier balbuceo infantil que suene a traición.

En la parte posterior está la Planta de Tratamiento de Materiales Nutritivos y Desechables, lugar de inicio y fin de trayecto de la cinta transportadora. En la pared de separación se abren dos ventanas de las de



trampilla. Una de ellas da al incinerador (para pañales usados o envoltorios vacíos) y la otra viene del Dispensario de nutrición infantil donde se prepara y distribuye Delicia Infantil, la papilla que prefieren los niños.

Hay dos instalaciones anexas al Kindergarten. Una es la Oficina del Registro, donde se archiva todo lo referente a los Ciudadanos Infantiles: sus primeras palabras, sus primeros pasos, su primera bajada de pañales... Y la otra es un gran almacén donde se guardan juguetes para los críos, piezas de recambio de la cinta transportadora -tan parecidas a los juguetes que a veces hay molestas equivocaciones- y montañas de paquetes de pañales.

La guía municipal

El Jardín de Ciudadanos Infantiles satisface todas las necesidades de los cloncitos del Complejo Alfa a través de un cuidado técnico exquisito por parte de especialistas en pediatría, nutrición infantil y pedagogía. Todo ello en un entorno delicioso y estimulante, lo que garantiza una producción de adultos sanos, equilibrados y perfectamente adaptados.

La cruda realidad

“Cuidado técnico”, ¡ya! “Entorno estimulante”, ¡amos, anda!

La verdadera función de este Orfanato es mantener a los mocosos un par de cicloaños fuera de los circuitos del Ordenador, hasta que sean lo suficientemente maduros para saber callar, hacer lo que se les diga y haberse convertidos en ciudadanos enfermizos, desequilibrados y perfectamente inadaptados.

Los PNJ

Barriosos-A-MMO-5

Supervisora de Cuidados a Ciudadanos Infantiles

Descripción: una monstruosa gorda con una perpetua mirada de infinita malevolencia. No es precisamente el tipo de persona a la que dejarías TUS hijos.

Servicio: SBD.



Sociedad Secreta: Purgadora, 3er. nivel.

Poder Mutante: Supersentido.

Habilidades Relevantes: Ninguna.

Historial: Barriosos-A es la cuidadora de cicloclodía. Estricta e implacable, lo que más odia en este mundo es a los niños y a todo lo que tenga que ver con ellos. Piensa en la más repulsiva, viciosa y degradada maestra de primera enseñanza que hayas conocido y tendrás una idea aproximada de esta tía.

Tal vez buena parte del malhumor de Barriosos-A puede deberse a su Supersentido, que le hace llegar ampliados todos los chillidos, eructos, berreos y hedores que abundan por la sala. Esta constante agresión sensitiva ha sumido a Barriosos-A en un perpetuo estado al borde del ataque de nervios. Antes de volverse loca, decidió ingresar en las filas de los Purgadores. Sólo tras ser confortada por promesas que le permiten fantasear con la destrucción total del Kindergarten y de todos los apuestos cagones que lo pueblan, Barriosos-A fue capaz de volver a su silla de Supervisora, donde un cicloclodía tras otro, alimenta su odio y espera.

Bata-R-OSA-3

Técnico de Cuidados Infantiles.

Descripción: Rubia de sonrisa infantil.

Servicio: SBD.

Sociedad Secreta: Psiónica de 4º nivel.

Poder Mutante: Lectura Mental, Telepatía.

Habilidades Relevantes: Parecer Imperturbable 18.

Historial: Bata es una de las asistentes encargadas de bañar a los niños, cambiarles el pañal y acunar a los que berrean, con un horario de 12 horas los siete cicloclodías de la ciclosemana. Pero no creáis que la tarea de Bata-R acaba aquí; qué va. Encima tiene que llevar a cabo para los Psiónicos un trabajito extra: examinar uno a uno a todos los pequeños en busca de señales de mutación mental.

¿Cómo lo hace? Muy fácil. Usando su primer Poder Mutante va leyendo los cerebros de los bebés. Cuando encuentra un posible candidato utiliza su telepatía para enseñar al pequeño a hacer uso de su mutación.

Ya te puedes imaginar que en cuanto los pequeños ciudadanos empiezan a hacer uso



de sus mutaciones, los efectos pueden llegar a ser, digamos, divertidos (imagínate una película mezcla de *Carrie* con *Demian*). No es raro encontrar niños que de pronto se ponen a levitar, o botellas de Delicia Infantil que hierven espontáneamente y estallan, o asistentes que de pronto chillan, se llevan las manos a la cabezas y se desplomán.

Mister-R-OYR-2

Técnico de Cuidados Infantiles

Descripción: Tipo pálido de suave sonrisa.

Servicio: SBD.

Armamento: Pistoláser 9-L8.

Sociedad Secreta: Comunista de 2º nivel.

Poder Mutante: Carisma.

Habilidades Relevantes: Hablar con dulce monotonía (=hipnosis) 16.

Historial: Un chico muy majo. De veras. Con una gran vocación por su trabajo. Para Mister-R, todo ciudadano niño es especial. Pero también los hay superespeciales. ¿Y cómo sabe cuáles son los superespeciales? Muy fácil. Mister-R pone un par de fotos delante de cada niño. Una foto es de la videoheroína número uno del Complejo Alfa: Mado-N-NAH. La otra es la del Camarada Borscht, el líder comunista tan famoso o más que ella. Si el niño tiende sus manitas hacia Borscht, se convierte en niño ciudadano superespecial y consigue gratis una copia del *Manifiesto Comunista en Cómic* que deberá guardar secretamente entre las sábanas de la cuna. Un hermoso día para la Comunidad Socialista.

Roge-R-RBT-4

Ayudante Técnico de la Planta de Tratamiento de Materiales Nutritivos y Desechables.

Descripción: Ojos vivos, siempre alerta, mofletes sonrosados y carnosos.

Servicio: SSI, bajo apariencia del SBD.

Armamento: Armadura Réflec L4, debajo del mono Rojo, Lanzatelañas 14.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva Unificada, 3er. nivel.

Poder Mutante: Ninguno.

Habilidades Relevantes: Vigilancia 12.

Historial: Roge-R lleva trabajando desde hace varios ciclomeses en un sistema de inspección rutinaria de toda la cinta transportadora, pero vigilando de paso a los bebés ciudadanos que mostraran proclividades comunistas. Al principio, Roge-R pensó que le habían asignado a una tarea fútil, pero pronto empezó a asombrarse de la cantidad de niños que pillaba leyendo Manifiestos Comunistas en Cómic. Y lo bueno que tiene este trabajo es que cuando apuntas con el láser a uno de estos traidorzuelos, son demasiado pequeños para responder fuego. Por otra parte, no suelen ir armados... Así que, piensa Roge-R, qué bonito trabajo sería este para ascender rápidamente... si no fuera por esos malditos mutantes...

Kangu-R-ITO-3

Instructora Volante

Descripción: Una regordeta vestida con un extraño uniforme lleno de bolsillos y cremalleras.

Servicio: SBD.

Armamento: Nada de nada.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva, 6º nivel.

Poder Mutante: Carisma.

Habilidades Relevantes: Lealtad al Ordenador 16.

Historial: Esta instructora gira visitas periódicas a la Guardería con el fin de recomendar insípidas lecturas a los niños que ya van sabiendo las primeras letras. La mayoría de estas lecturas consisten en plúmbeos, farragosos e interminables cuentos cuyo protagonista es siempre el Ordenador, y que por supuesto son incomprensibles para la mayoría de los niños.

Qué ocurre aquí

No hay nada más irritante para los audiosensores del Ordenador que los berriedos y llantos de los bebés. Por eso, la Principal Función del Jardín de Ciudadanos Infantiles consiste en mantenerlos calladitos. Cuidarlos es una función secundaria.

Durante el cicloclodía, la encargada de supervisar el trabajo es generalmente Barriosos-A-MMO, la enfermera jefe. Continuamente hay de guardia al menos un técnico de la Planta de Tratamiento así como un centenar de técnicos auxiliares y asistentes que hacen todo el trabajo manual. Regularmente, el Klonengarten es visitado por robopediatras y robomaestros especializados en el adoctrinamiento y adiestramiento de los niños (por ejemplo, expertos en el uso de orinales). Además, diariamente llega un nuevo cargamento del Departamento de Clonación ("¡Eh, oigan, qué curioso, algunas mutaciones hacen que nazcan niños "viejos"!").

Los Ciudadanos Infantiles, por su parte, pasan la mayor parte del tiempo comiendo, durmiendo y expulsando desperdicios. Cada cuatro horas reciben una ración de Delicia Infantil: papilla de fermentos texturizados y leche de algas procesadas por medio de la cinta transportadora. El robobrazo, provisto de biberón o cucharilla, según el caso, lleva la papilla y la leche generalmente en dirección a la boca del bebé. La verdad es que la mayoría de los bebés aprenden en seguida a agarrar ellos solitos la comida.

Los pañales vienen equipados con sensores de humedad y unos circuitos de bajo voltaje. Cuando el pañal se humedece, los circuitos activan unos electroimanes que desabrochan y quitan automáticamente el pañal. El robobrazo tira el pañal usado a la cinta transportadora.

Al cabo del rato recibe uno nuevo y el mismo robobrazo se encarga de colocarlo.

Una vez al ciclodía, la cinta transportadora pasa a velocidad moderada unos barreños con agua enjabonada. Los robobrazos atrapan a los niños, les dan unos cuantos capuzones en rápida sucesión y los colocan frente a unos secadores de aire caliente. Parece increíble, pero a los críos parece gustarles este tratamiento.

El Jardín anima a los bebés a pasar durmiendo la mayor parte del tiempo posible. Para facilitar el sueño, suele pasar por las hileras de bandejas y cunas una roboniñera cantando incansablemente las distintas versiones del cancionero de nanas y eslóganes del Ordenador. Para los pertinaces siempre hay a manos algún que otro sedante.

Asimismo, los técnicos hacen una inspección diaria de los bebés para ver si presentan síntomas de problemas sanitarios o de comunismo infantil.

Tampoco se olvida la obligada diversión de los niños a cargo de los famosos robopayasos, cuyas gracias no dejan de arrancar coros de risas cuando saltan de una a cinta transportadora a otra. Como refuerzo, las roboniñeras van programadas con deliciosos juegos infantiles, como ese de "Zapzapzap, niño malo comunista" en el que un robopayaso tiene que hacer de blanco.

Lo que realmente ocurre aquí

Esta guardería, no hace falta decirlo, creo, es un lugar tan tranquilo como una pirotecnia incendiada de improviso. La perturbación más normal es el cacofónico e insufrible berreo de miles de niños. La segunda suele ser la visita de vecinos hartos de la estridencia o de agentes del SCP que amenazan con disparar una nuke (bomba nuclear, para los incultos) contra la Guardería si no se callan esos llorones.

Las cintas transportadoras son otra fuente de problemas. Lo más normal es que los alimentos y los pañales se caigan continuamente al suelo. Se suele decir que es un problema de olfato...

El sistema de eliminación automática de pañales funcionaría bastante bien, si los críos no se movieran. Pero los malditos lo hacen, vaya que sí. A veces el robobrazo consigue colocarlo en su sitio, pero otras pone el pañal en la barriga, en un brazo o incluso en la cabeza del bebé.

Hace unos pocos ciclomeses hubo un problema con un robopayaso que había sido reprogramado por un Antifrankenstein, de modo que atacaba a otro robopayaso en cuanto oía la palabra clave "¿cómo están ustedes?". Ambos fueron drásticamente eliminados por un técnico alerta que se sumó en seguida al tiroteo. Su siguiente clon fue ascendido como premio a su valor.

Propuestas de escenarios

La lista de las ideas que se nos ocurren para montar escenarios en la Guardería es demasiado larga para poder incluirla aquí. Empezando desde los típicos problemas con la cinta transportadora (montones enormes de pañales sucios por el suelo junto a montones de cajas de comida medio pasada) hasta tiroteos furibundos en una sala abarrotada de indefensos pre-escolares. Ya que PARANOIA es un juego de clase, daremos a los niños una que no olviden fácilmente...

También podría ser divertido enviar a los Esclarecedores a la Guardería con la misión de descubrir, digamos, traidores mutantes y comunistas. Probablemente se lo pasen en grande. Pero dado que su habilidad para hacerse pasar por niños es bastante limitada (por más que la perspectiva de ver a un Esclarecedor en pañales triturado por la cinta transportadora sea algo más bien divertido), mejor será que se hagan pasar por técnicos o funcionarios para que tengan el disfrute de vivir rifirrafes con la enfermera jefe, averías de los robopayasos, correrse juergas con la cinta transportadora (¿entiendes el juego de palabras?) y vérselas con el surtido de poderes mutantes letales de que vienen provistos varios cientos de traidorcetes. Se dice que todo nuevo ciudadano viene con una mutación bajo el brazo. Buena suerte, muchachos.

Centro 401 de enseñanza clónica

Por G.D. Swick y M.B. Till

Todos los ciudadanitos tienen que pasar por la Clonescuela desde los 3 a los 17 cicloaños. Aquí se les cuida y alimenta; y lo más importante: durante 12 horas al ciclo día se les educa para que sean clones de provecho.

Descripción física

El CEC, conocido popularmente como la Clonescuela, es una compleja estructura de pasillos interconectados, oficinas, aulas y cafeterías construidos alrededor de un patio central.

Las aulas contienen quince pupitres de sintiplástico gris y de veinte a treinta jóvenes ciudadanos estudiantes. Cada pupitre va equipado con un terminal de ordenador, un cajón y una superficie lisa para rellenar los formularios. En la pared frontal hay una inmensa videopantalla que hace las veces de pizarra para el robomaestro. En la parte posterior del aula hay un par de mesas grandes donde caben confortablemente hasta seis estudiantes en cada una y que se usan para tareas especiales como exámenes de destreza manual, comprensión lectora y trabajo en grupos.

En la Clonescuela hay también aulas especiales como Laboratorios, Talleres de Mecánica, Parafernalia de Procesado de Comida, Salas de Vacío con Trajes Aislantes, etc.

Las Cafeterías se parecen a las típicas cantinas escolares: un cuchitril con una barra y unas mesas para que los estudiantes puedan invitarse a Brebaje Espumoso Refrescante o Delicia Helada. En las Cafeterías siempre hay tres mesas largas, una para cada uno de los tres niveles de estudiantes: Críos, Paulovianos y Caóticos (ver más adelante).

El patio es una enorme y fría área abovedada provista de columpios, balancines, toboganes etc... y con el suelo recubierto

de un sintiplástico de alta elasticidad para evitar cualquier daño a los juguetones ciudadanos.

Las oficinas son tan pequeñas como los pasillos, por lo que es habitual el hacinamiento.

Por todos los pasillos y estancias hay distribuidos altavoces, multigrabadoras y torretas láser.

El comienzo y final del período lectivo se marca con una sirena estridente. Una segunda sirena anuncia las comprobaciones de tiro de las torretas láser. Si aún hay estudiantes por los pasillos después del segundo toque..., bien, en tal caso los robomaestros tendrán una reducción en la proporción de alumnos por aula.

Durante el período lectivo de 12 horas, la Clonescuela 401 bulle de actividad. Entre clase y clase, los estudiantes corren por los pasillos intentando desesperadamente llegar al aula de la siguiente clase antes del segundo toque de sirena. Durante las clases, los pasillos son vigilados por patrullas de robodebeles que socarran a los estudiantes remolones que llegan tarde a clase o que intentan esconderse para hacer novillos después del segundo toque.

A veces se oye alguna que otra explosión proveniente del laboratorio de Química.

Durante el ciclo noche, la Clonescuela se queda silenciosa, con el solo murmullo de las robofregonas que se afanan por dejar las aulas limpias para el ciclo día siguiente y el de los robomecánicos que reparan los daños estructurales provocados por las explosiones y los descorchones producidos por los rayos láser.

La guía municipal

La Clonescuela proporciona un agradable ambiente controlado para las actividades educativas en pequeño y gran grupo, utilizando los últimos avances en pedagogía punta y permitiendo a los clones alumnos avanzar hasta el máximo de sus capacidades. Una sociedad altamente productiva exige una ciudadanía perfectamente instruida. Recordemos que nada hay más importante para el Ordenador que los niños y adolescentes.

La cruda realidad

Dado el interés de los Altos Programadores por mantener al populacho en el miedo y la ignorancia, imagina el interés que ponen en educar a la juventud. Co-

recto: el mismo interés que ponen en reformar a comunistas confirmados.

En la Clonescuela, los ciudadanos estudiantes reciben las nociones básicas de lectura, escritura y cálculo. Pero también son importantes otras asignaturas destinadas a adoctrinar a estos pequeños monstruos para que puedan vivir en el Complejo Alfa. Es verdad lo que dice la Guía Municipal: nada es más importante para el Ordenador que los niños y adolescentes. Queremos decir que para el Ordenador siempre "nada" es preferible a esos mocosos chillones y ruidosos.

Los PNJ

Mara-V-ALL-1

Directora y Jefe de Estudios de la Clonescuela 401.

Descripción: Aspecto envejecido y crispado. Delgada, con ojeras.

Servicio: SCP.

Armamento: Armadura de Combate (T17).

Sociedad Secreta: Demasiado asustada para pertenecer a alguna.

Poder Mutante. Teleportación.

Habilidades Relevantes: Ponerse a cubierto 16.

Historial: Mara-V sufre desde hace tiempo algo parecido a "fatiga de combate". Su principal meta en la vida es intentar no ofender a nadie, por lo que todas sus decisiones las encubre en un hipotético claustro de profesores.

Se jacta de saber todo sobre los estudiantes, pero jamás logra llamar al mismo con el mismo nombre (excepto a Jaimito: TODO EL MUNDO conoce a Jaimito).

Mara-V le tiene un miedo cerval al Ordenador, a los estudiantes y al Roboentrenador.

En cuanto vea a los Esclarecedores, el primer comentario de Mara-V-ALL será: "Imagino que venís a hablarme de Jaimito".

Jaimito 1-6

Estudiante y Terror Andante

Descripción: Trece años, greñas, fornido.

Servicio: Seamos serios, es sólo un niño.

Armamento: Todo lo que esté a mano.

Sociedad Secreta: Ninguna todavía. Pero los Leopards de la Muerte ya le han echado el ojo.

Poder Mutante: Levitación.

Habilidades Relevantes: Intimidación (contra niños más pequeños y contra Mara-V) 17, Sigilo 16, Manejo de Autocoche 8, Granadas 6.



Historial: Jaimito es el típico “niño manitas”, una especie de lado oscuro de Lord Faunteroy. Le gusta ver cómo las cosas hacen “boom”. Le encanta de verdad. No pasa un ciclo día sin que Jaimito desarme en piezas a un robomaestro o haga volar el laboratorio de química. Este chico llegará un día a Jefe de Seguridad Interna o de los Leopardos de la Muerte. Quizá ambas cosas.

Angelines 1-6

Estudiante ideal.

Descripción: Trece años, hermosa sonrisa inocente, votada tres ciclo años seguidos como “La chica que más se parece a Mado-N-NAH”.

Sociedad Secreta: Jóvenes Psiónicos.

Poder Mutante: Piroquínesis.

Habilidades Relevantes: Lógica Espuria 15, Adulación 17.

Historial: Angelines también es una “chica manitas”, igual que Jaimito, pero ella lo oculta tras su carita angelical. La podemos encontrar frecuentemente en las intermediaciones de alguna fuerte explosión, y generalmente siempre está en disposición de decir cuál es el culpable y hacer que le castiguen. Esta chica llegará, llegará. A Alta Programadora.

Mamo.

Roboprofesor de Educación General Básica Modelo 5A/1.

Descripción: Es como todos los robomaestros, humanoide hasta la cintura y luego un cilindro hasta el suelo que cubre sus orugas de tracción.

Armamento: Palmeta-Electroshock escondida en el brazo derecho, 12. Blindaje B3.

Habilidades Relevantes: Su programación cambia según el curso académico que imparte. Mamo está perfectamente capacitado para reprogramarse a sí mismo para cada clase y guarda en su pupitre un currículum completo de programaciones pedagógicas.

Historial: Mamo suele atender bien a los jóvenes ciudadanos, pero no duda en dar un buen electropalmetazo al que se pase de la raya. Mamo habla siempre gritando, y cuando se cabrea pone sus altavoces a todo volumen. Ha habido veces que se ha cargado pantallas de ordenador al emitir a tanto volumen.

Originalmente, Mamo fue un robomecánico. A veces, sufre regresiones de memoria y aconseja a los ciudadanos estudiantes que necesitan un repaso de la transmisión, un petroleado o un recauchutado cerebral completo. A veces, incluso Mamo se ofrece a llevar a cabo las reparaciones.

Madero.

Roboentrenador.

Descripción: Un robot rechoncho, una especie de barril con patas y cuatro brazos, con la cabeza plana. Su brazo superior derecho lleva instalado un neuropático. El



brazo inferior del mismo lado tiene una especie de mano con un largo dedo índice que sirve para apuntar enfáticamente. El brazo superior izquierdo contiene un aturdidor. Y el brazo inferior izquierdo puede extenderse hasta los 4.5 m. para agarrar los talones de los ciudadanos alumnos que necesiten alguna clase particular. Lleva una camiseta con la inscripción “Olimpiadas DOA’92”.

Armamento: Neurolático 14-B3, Aturdidor 14, blindaje B3.

Habilidades Relevantes: Vociferar a los Estudiantes (algo parecido a la destreza Sugestión) 14.

Historial: Madero inculca a los estudiantes la máxima “mens sana in corpore sano”. Un ejemplo de su pedagogía: reúne a sus alumnos en un patio rectangular y les grita: “REUNIOS EN CINCO GRUPOS Y ACUDID UN GRUPO A CADA ESQUINA”. El conflicto que resulta de haber cinco grupos para cuatro esquinas ayuda a aligerar el exceso de alumnos por aula.

Madero: Mu bien, renacuajoh, andar atentoh. Hoy vamo a empesá la istrució con lah granás de mano. No, Jaimito, no, las granás no ehtán activás. Dehpue practicaremo el juego de “a por eze bartzardo comunihta”. Y aluego, por equipoh, haremo un cesta y puntoh de traición. Y ar que vea que pone el seleztó de fuego de su lase en una posisió mayó que la de aturdizió, me va a dar trenta güertah ar patio, caraho. Y eho va por ti, Jaimito.

Vicente

Robocientífico Modelo 222B.

Descripción: Un humanoide con lentes macroscópicas de culo de vaso y bata blanca.

Armamento: Aturdidor 12.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades matemáticas y técnicas 16.

Historial: Vicente está programado para enseñar las maravillas de la ciencia y la tecnología. Su meta personal es sobrevivir hasta la graduación de Jaimito.

Vicente: Famo a fe, hay que meté pimero el áside o er ozígeno líquido. Famo, Sara, ¿po qué no mete la do cosa a la fez a fe qué pasa? Mmm, je, je.

PNJ adicionales

En este capítulo cabe mencionar a Maripuri 792-B, la remilgada robosecretaria del Instituto.

“No, Juanito, no se dice “Oye dame el Disquete de Procedimiento de Emergencia para el Tratamiento de Hemorragias Graves”, sino “Por favor, ciudadana Maripuri, dame...”. No sé qué os enseñan en este Instituto”.

Otro personaje divertido es el Robobedel, una especie de esfera ocular flotante del tamaño de un balón de baloncesto. Se dedica a socarrar a todo aquel (Esclarecedores incluidos) que esté por los pasillos después del segundo timbre.

Hay muchos más tipos humanos y robots en la Clonescuela 401: por ejemplo, los administrativos del SBD, CS Rojo, que se dedican continuamente a procesar los formularios de evaluación de los alumnos, etc...

Los robomaestros dan la mayor parte de las clases, pero también hay algunos pocos seres humanos en el claustro. A veces, cuando algún robomaestro se estropea por sobrecarga o exposición a fuerte radiación (probablemente una nueva hazaña de Jaimito), el SBD busca profesores interinos. Y en ocasiones, si las cosas se ponen feas, puede que hasta se asigne a los Esclarecedores para esta importante misión. Mmmh, je, je...

Qué ocurre aquí

Los ciudadanos estudiantes acuden a la Clonescuela todas las ciclomañanas a las 08:00. Comienza el período lectivo en la Sala de Usos Múltiples con el Himno del Complejo Alfa, durante cuya ejecución son examinados con scanner para ver si llevan armas escondidas. Inmediatamente después, comienzan las clases.

El período lectivo, de 12 horas diarias, comprende clases de 57 minutos, lapsos de 3 minutos para celéricos cambios de aula y descansos de 20 minutos para las comidas (desayuno, comida y cena).

Hay tres ciclos de enseñanza:

- El Ciclo de Reforma Inicial Orgánica (CRIO), para los ciudadanos de 4-5 años, los Críos.
- El ciclo de Pedagogía Activa Unificada Luria-Orwell-Vigotsky (PAULOV), para ciudadanos de 6-13 años, los Paulovianos.
- El Ciclo Avanzado para el Orden y el Servicio (CAOS), para ciudadanos de 13 a 18 años, los Caóticos.

Programación curricular para el ciclo CRIOS

- Reconocimiento de Colores.
- Letras y números.
- Psicomotricidad (Recreo).
- Papilla.
- Conoce a Tu Amigo el Ordenador.
- Siesta.
- Veo, veo. Mira y dime.

Programación curricular para el ciclo PAULOV

- Lectura.
- Escritura, (Aporreo de Teclas).
- Aritmética.
- Historia (siesta).
- Educación Física (Recreo).
- Formación del Espíritu Clónico.
- Reconocimiento de Robots.
- Reconocimiento de Comunistas/Mutantes.
- Nuestro amigo el formulario.

Programación curricular para el ciclo CAOS

- Comentario de Textos (Instrucción para la Decodificación).
- Educación para la Convivencia.
- Manejo de Robots.
- Ingeniería Nutricional.
- Desarrollo Personal (Aprendizaje para la Adulación).
- Iniciación a la Agricultura (Conocimientos sobre Algas).
- Física, Química y Electricidad. (Crash, Splotch, Zas).
- Gatilología. Instrucción para el manejo de armas básicas.

Y ahora, unos cuantos juegos típicos de recreo

- La Madre Ordenador y sus hijos.
- Marro traidor.
- Rojos y Verdes. Los zagales mayores hacen como que son de CS verde. Los demás tienen que hacer todo lo que les digan.
- Los Trabaláser. Para tener la mente ágil. Y el dedo.

Y por último, programaciones curriculares complementarias

- Asignaturas que complementan la formación de los estudiantes.
- Programa: "Simplemente di no a las Sociedades Secretas".
- Tolerancia a los Mutantes Registrados. Gran Misericordia de Nuestro Amigo el Ordenador.
- El Horror de la Mutación. ¿Por qué todos los mutantes deben ser eliminados?
- Tests psicológicos (para hallar comunistas).
- Excursiones.

Lo que realmente ocurre aquí

Los niños tienen que estar sentados en una especie de Gulag doce horas al ciclo día. Pero una o dos veces al ciclo día los llevan de excursión. Excursiones donde por supuesto se deja sueltos a los críos y acaban en verdaderos desastres.

Como los robots, los niños no tienen CS, por lo que las excursiones pueden ser a cualquier sitio: la Base Buitre, Cubas de Procesamiento de Comida, Apartamento Privado de algún Alto Programador...

Pero lo que sí plantean un verdadero problema son las regresiones de memoria de los robomaestros, puesto que casi todos los de la Clonescuela llevan cerebros reprogramados. Los estudiantes se dan cuenta en seguida y suelen competir a ver quién provoca primero una regresión. Estas regresiones vienen provocadas por la ansiedad. Y la ansiedad viene provocada por la destrucción masiva a gran escala. ¿Te imaginas el cuadro?

Lo curioso es que en realidad las cosas parecen ir (dentro de lo que cabe) bastante bien en la Clonescuela. Los estudiantes tienen terror mortal a los láser del pasillo y a los robobedeles, de modo que concentran la mayor parte de sus energías en acudir corriendo de un aula a otra.

El visitante ocasional se sorprende al encontrar los pasillos totalmente vacíos a su llegada. Excepto por la llegada de un robobedel que le exige el pase de autorización. Si el visitante no lo tiene, sufrirá una descarga eléctrica y será conducido a la Oficina. Maripuri suele allí conceder los debidos pases. Suele.

Los Esclarecedores que tengan la desgracia de estar en un pasillo entre clases tendrán que salvar una tirada de Fuerza con un modificador de /2 para no verse arrastrados a un aula por la corriente de cuerpecitos. Una vez dentro, sin duda el Robomaestro solicitará "de este bravo y leal servidor del Ordenador que diga unas palabras sobre sus importantes obligaciones a los niños".

Propuestas de escenarios

1. En el transcurso de una delicada misión, los Esclarecedores encuentran a un grupo de escolares de excursión. Angelines convence al Robomaestro (Charlatanería a tope) para que pida a las autoridades competentes una escolta de Esclarecedores durante la visita al museo...

2. Los Esclarecedores reciben la orden de impartir una clase en la Clonescuela sobre las Glorias y Deberes del Esclarecedor. La conferencia tiene lugar en la Sala de Usos Múltiples, con todos los chicos y chicas presentes. Los cuales harán preguntas como:

- ¿Puedes decirme qué es un traidor?
- ¿Y un comunista? ¿Cómo se reconocen?
- ¿Cómo acabó tu último clon? (Si el PJ es el segundo o más).
- ¿Has cometido alguna pequeña traición alguna vez?
- ¿Has acabado alguna vez con un traidor? ¿Qué había hecho? ¿Por qué eso era traición?
- ¿Qué es el Exterior?
- A veces, veo a alguien que habla solo. ¿Cómo debo interpretarlo?



Zonas residenciales del sector DOA, ZR-DOA

Cómo se vive (y muere) cada día.

Por Ed Bolme

El Ordenador proporciona gratuitamente la vivienda adecuada a cada uno de los ciudadanos. Sin embargo, el concepto de "adecuado" varía drásticamente según el CS.

En este capítulo veremos como vive la gente del Sector DOA, desde los palacios dúplex Ultravioletas hasta los atestados e infectos barracones Infrarrojos.

Así que prepárate. Alguno de estos sitios no es muy agradable.

En cada sección habrá primero una descripción de la vivienda seguida de un Sumario en el que se dan los datos más importantes en pocas palabras para que se las puedas decir en la mesa de juego con un tono campanudo que suene como verdaderamente importante.

El SUMARIO tendrá siempre este formato:

Tipo de Vivienda: Comparamos la vivienda con algún tipo familiar para una persona del S. XX. Por ejemplo, podríamos decir: se parece a un palafito.

Nombre Coloquial: Este es el nombre que dan los propios habitantes de la vivienda. Sería idiota decir el nombre oficial de la vivienda. Todos son algo así: "Maravillosa residencia del Ordenador para los ciudadanos de CS ###". Esta subsección equivale a cuando decimos "Lo que realmente ocurre en este lugar".

Capacidad: Cuantos clones viven aquí. Si se le puede llamar vivir.

En una palabra: A lo que todo se reduce.

Espacio de Almacenaje: El espacio que tiene cada ciudadano para guardar sus efectos personales.

Limpieza: Responde a una cuestión candente: ¿quién se encarga de mantener limpio todo?

Dormitorios: La calidad del hospedaje.

Conducción: Fontanería y otras instalaciones para el confort.

Climatización: No, no nos referimos al ambiente temperamental de los clones, sino a los sistemas de acondicionamiento.

Decoración: El grado de tolerancia del Ordenador para cambiar la disposición inicial del conjunto.

Seguridad: Quién vigila a quién y con qué medios.

Los barracones infrarrojos

Podríamos definir con una simple palabra las viviendas Infrarrojas: "espartanas". Pero nos apetece añadir unas cuantas más: abarrotadas, destartaladas, sórdidas, apesetosas...

Pero el Ordenador, cuando se refiere a estos barracones prefiere otros términos: urbanismo de utopía, modernismo, funcionalidad...

La vida en la trinchera

Estos barracones han sido diseñados según el principio de máxima capacidad. Miden 4 metros de ancho, 40 de largo y 2 de alto. Dentro se alinean cinco filas de camastros cubiertos con colchonetas de tejido de malla de acero. Un poco menos acogedores que un barco de esclavos.

El momento de despertar a los Infrarrojos viene marcado por una descarga eléctrica de alto voltaje a través de las colchonetas. Bueno, ya sabes, para que vayan espabilando un poco. Pero, por supuesto, no hace falta exagerar. Un pequeño toque para que se despierten saltando, no tanto que pasen del sueño a la inconsciencia.

El toque de queda se anuncia igualmente con otra descarga eléctrica por el suelo metálico. ¡Tendrías que ver cómo saltan a las camas! Si lo único que quiere el Ordenador es un ánimo de ansiosa cooperación...



Estratégicamente colocadas, docenas de videocámaras vigilan constantemente a la multitud. Lo que pasa es que por culpa de los recortes presupuestarios y de personal planificados por el SBD, el sistema de mantenimiento se parece mucho al que tenían los puentes de Manhattan en la Antigua Era. Es decir, que en cualquier ciclo sólo funciona una quinta parte de las cámaras. El truco está en saber cuáles funcionan y cuáles no. Ahora ya sabes cuál es el entretenimiento habitual de los Infrarrojos.

En un extremo del barracón está la pantalla gigante de Vídeo para Educación de Infrarrojos. El otro extremo contiene la

Caseta Higiéfica Modular, dos cabinas de confesión y un enorme dispensario de aportes bioquímicos que incluye un par de Facilitadores de Ingestión de Medicinas (embudos) atados con cadenas. El dispensario proporciona grandes cantidades de píldoras Patriótico Despertar, Dulces Sueños, Dulce Sopor y Ciudadano Feliz. Pero como los suplementos farmacéuticos son un objetivo de primer orden para los Leopardos de la Muerte, siempre hay grandes cantidades de drogas extrañas e ilegales distribuidas en razón semialeatoria.

Los barracones Infrarrojos son construcciones chapuceras, repintadas de negro mate, realizadas con materiales baratos de forma que en seguida se deterioran. Bueno, el caso es que tienen la misma apariencia que sus habitantes. El resultado es un ambiente tan depresivo que casi nunca son visitados por ciudadanos de mayor CS.

Aunque se mantiene a los Infrarrojos en un estado de ralenti mental que apenas les permite darse cuenta de las condiciones en que viven, con todo llegan a sentir la opresión de la miseria que les rodea. Esto provoca reacciones y sentimientos de escapismo (estados de trasposición involuntaria) y de desgana por el trabajo y por mantener las cuotas de producción deseadas por el Ordenador.

No hay mobiliario de ninguna clase en los barracones. Esta prohibida la presencia de cualquier objeto, puesto que eso indica que el barracón no es suficiente para la felicidad del ciudadano Infrarrojo. El Ordenador lleva muy mal esos insultos a Su Previsora Generosidad.

Al final del ciclo, en la Videopantalla Gigante para Educación de Infrarrojos echan una película de Mado-N-NAH seguida de documentales "El Mundo Feliz gracias al Ordenador". Después llega la hora de dormir o morir. Todas las emisiones son en blanco y negro.

La enorme pantalla de vídeo tiene variados propósitos. El primero es imponer su enormidad al espectador de modo que éste, abrumado, mientras mira se olvida de su insignificante existencia. Además, para que nadie se sienta perdido, suele aplicar diversos sistemas de redundancia informativa: repetición de la escena (a igual velocidad o a cámara lenta), multiplicación de escenas con ventanas parciales, primeros planos, fuertes contrastes negro-blanco... Y finalmente, lo más ingenioso: los planos e iluminación están perfectamente calculados para producir e inculcar una hipnótica felicidad a la masa espectadora. Igual que la TV actual, pero mejor.



A ambos lados de la pantalla hay dos puertas de acero que se abren a la hora de ir a trabajar. Por supuesto, se dan pequeñas corrientes eléctricas por el suelo para animar a los perezosos. Cuando llega la hora del reposo, se vuelven a cerrar herméticamente hasta la ciclomañana siguiente. Los Infrarrojos que se quedan fuera después del toque de queda son, por supuesto, traidores. Generalmente son recogidos por aburridos funcionarios del SBD que los encierran en armarios. Curiosamente, los Infrarrojos encuentran en esto un cambio refrescante respecto de su vivienda normal.

Puede ocurrir que algún ciudadano de Acreditación superior (por ejemplo algún Esclarecedor despistado) se quede encerrado en el barracón después del toque de queda. Siempre podrá intentar salir a través de alguna abertura de conductos que hay por el techo, o intentar abrir un agujero en una pared o en el suelo. Pero nunca se sabe dónde pueden llegar a parar. Quizá abriéndose camino con las uñas por entre material aislante, o en un almacén subterráneo del SPL atestado de cajas. Sólo mediante la exploración o el interrogatorio de habitantes Infrarrojos les permitirá salir de allí y salir a otra de **cualquier** otro color.

Sumario

Tipo de Vivienda: Submarino, lata de sardinas, barracón de Auschwitz.

Nombre Coloquial: Conejera.

Capacidad: 200+

En una palabra: El purgatorio.

Espacio de Almacenaje: Estómago.

Limpieza: Disculpa, ciudadano, ¿decías?

Dormitorios: Camastros duros como piedras, como metal, vamos.

Conducción: Sistemas de fontanería y drenaje: los de la Europa antes de los tiempos de la peste.

Climatización: ¿Acondicionador de aire? Juá, juá.

Decoración: Totalmente prohibida.

Seguridad: Muchos guardias. Para que no salgan.

Apartamentos rojos

"Hala cuánto espaciooo! ¡No me lo puedo creer! ¡Medio metro de espacio entre literas! ¡Un pasillo de dos metros, dos! ¡Esto es increíble! Y qué sitio tan cómodo y calentito. ¡No puedo creer que a partir de ahora no vaya a compartir el dormitorio con otras doscientas personas!

"¡Guauuu! ¡Y fíjate qué color! Rojo por todas partes. Esto hace que uno se sienta importante, ¿eh? Y todo parece tan brillante, tan lleno de energía, tan lleno de vida comparado con los antiguos barracones...

"¡Y la cama! ¡Puro nirvana! Esta colchoneta tiene por lo menos ¡dos centímetros de gruesa!"

"Es todo tan asombroso que no voy a dar importancia al techo medio hundido, a las planchas de suelo que faltan, a los descorchones de la pared, a las vigas oxidadas ni al material aislante que se sale por las grietas".

La vida en la camareta roja

Un típico apartamento Rojo mide 10 metros de largo, 3.5 de ancho y 2 de alto, con una abertura en una pared que da al pasillo del bloque residencial. Hemos dicho abertura porque no hay puerta de ninguna clase.

A lo largo de las paredes se alinean ocho literas de tres pisos empotrables y con soporte de muelles. Esos muelles acaban por fatigarse, por lo que los camastros acaban inclinándose hacia el suelo. Caerse de la cama es un episodio habitual en la vida de los clones Rojos.

Durante el ciclo día, las literas se empotran automáticamente para aumentar el espacio disponible y que los clones puedan realizar el mantenimiento de rutina de sus armas o formar un coro para cantar los Salmos del Ordenador. No prestes atención (ya sabes por qué) a esos rumores insidiosos que aseguran que las literas se empotran de repente en el muro o que salen sin razón aparente dando un buen

susto (y un buen coscorrón) a los incautos ciudadanos que estuvieran sentados debajo en el suelo.

Cuando llega la hora de despertar, los clones Rojos son sacados de la cama por medio de un bloque de acero rectangular que sale de la pared y los empuja hasta que caen al suelo. El bloque sale más bien deprisilla, por lo que las costillas magulladas son uno de los privilegios del clon Rojo (los Moretones son un distintivo muy apreciado, por su color de alta credencial).

Entre las literas de una de las paredes largas está el Módulo Higiénico Estándar, la Cabina Confesionario, el dispensario de píldoras y una máquina expendedora que proporciona sólo un tipo de producto de comida rápida. Como casi siempre está vacío, la falta de variedad no tiene mucha importancia.

No se permiten muebles en los apartamentos Rojos, pero la generosidad del Ordenador les permite sentarse en el suelo o en las literas.

El mantenimiento y limpieza del cuarto corre a cargo de sus habitantes. Casi nunca se asigna a las robofregonas la tarea de limpiar apartamentos de tan bajo nivel, y los técnicos de mantenimiento los dejan al final de sus ciclos de inspección, de modo que cuando toca a los Rojos ya es el momento de empezar de nuevo otro ciclo.

Obviamente no hay intimidación, y tampoco sitio para guardar los efectos personales. Con docenas de compañeros de habitación rondando continuamente y sin puerta, cualquier objeto que dejes solo tiende a evaporarse. Pero tranquilo: ningún Rojo recibe el suficiente plastidinerero como para poder adquirir nada valioso.

Cada bloque residencial contiene seis apartamentos. Por un lado, el pasillo da a la vía pública principal; por el otro, a la Sala de Diversión Patriótica, que está abierta todo el ciclo día. Pero no echan ningún programa hasta terminar la jornada laboral. Por la ciclo noche, la Sala se cierra con una persiana de acero. La Sala tiene forma hexagonal. En cinco de sus lados hay pantallas de vídeo con programas diferentes simultáneos. Ya puedes imaginar que todas las pantallas emiten con el sonido a tope y siempre hay películas de acción, con fuego láser a manta, por lo que el estruendo añade calidad a la diversión. La programación para clones Rojos dura dos horas y media hasta la hora de dormir.

Al lado de cada pantalla hay un monitor para vigilar las reacciones de los espectadores. Los gestos de desaprobación son evidentes muestras de insatisfacción social: uno de los siete signos que distingan al traidor.

Como ocurría en las pantallas de los barracones Infrarrojos, también aquí se usan las técnicas de redundancia: zooms, ventanas múltiples, moviolas, versiones simultáneas de la misma secuencia, y todo salpicado con buenas dosis de imágenes hipnóticas y mensajes subliminales. Pero a diferencia de las imágenes para Infrarrojos, que inducen

a la obediencia ciega y estúpida, estas están orientadas a inculcar obediencia estúpida pero vigilante, y sobre todo un deseo de emular en todo a Mado-N-NAH.

Sumario

Tipo de Vivienda: Camarote de tercera.

Nombre Coloquial: Agujero.

Capacidad: 24.

En una palabra: Deprimente.

Espacio de Almacenaje: Los bolsillos del uniforme.

Limpieza: Sólo cuando hay una seria amenaza de rebelión.

Dormitorios: La cama es dura y rígida, como debe ser un buen Esclarecedor.

Conducción: Sistemas de fontanería y drenaje: los de la Europa tras los tiempos de la peste.

Climatización: Ventilador de techo. Ruidoso y peligroso.

Decoración: La esperanza de vida no es tan larga como para justificar ese gasto.

Seguridad: La fe en el Ordenador es toda la seguridad que necesitan.

Apartamentos Naranjas

“¡Loado sea el Ordenador! Pe-pero, ¡si hay muebles! ¡Muebles auténticos! ¡Nunca había soñado en poder poseer alguno! Creo que pondré la cama aquí y... ¿Qué? Ah, ¿que no puedo hacer eso?”

“Bueno, qué importa. Ay, qué bonito apartamento, tan alegre, todo naranjita. Qué feliz voy a vivir aquí. La mitad de compañeros de habitación, la mitad de gente roncando, la mita de gente para compartir el Módulo Higiénico... ¡Ahí va, y el dispensario de suplementos BQ está siempre lleno!”

“¡Y mira esto! ¡Una puerta con llamador y todo! Podremos CERRAR la puerta y no tendremos que oír continuamente ruidos de gritos y disparos por los pasillos”.

“Hey, ¿y qué me decís de este Salón de Diversión Feliz? Hay pantallas ¡con mandos!”

“Si no confiara en la sabiduría del Ordenador diría que tanto lujo podría llevar a la decadencia”.

Un apartamentito color naranja

La verdad es que los Naranjas viven todavía en barracas, pero ya se alejan bastante de las deprimentes instalaciones de las clases inferiores. Se trata de habitáculos cuadrados, de 6 m. de lado y 3 de alto. En el apartamento hay seis literas ¡de sólo dos pisos! arimadas a las paredes. La cama de abajo está a 50 cm. del suelo, y la alta a algo más de metro y medio.

Los Naranjas tienen ya colchón de muelles, en vez de la colchoneta dura y

plana de los clones Rojos. Pero por supuesto, la mayoría de los colchones son muy viejos y tienden a combarse, lo que provoca que los clones se deslicen hacia el centro de la cama. Bueno, eso es mejor que las literas de los Rojos que hacen que te deslices hacia el suelo.

Por la ciclomañana, un mecanismo empuja la cabecera de la cama hacia arriba, de modo que los ciudadanos Naranjas se despiertan ya de pie, listos para encarar un nuevo día de servicio al Ordenador. Ahora trata de imaginar lo que pasa con el clon que duerme en la cama de abajo.

En un extremo del apartamento está el Módulo de Higiene (provisto de portezuelas batientes), una Cabina Confesionario, un usadísimo dispensario de suplementos BQ y una serie de taquillas para guardar objetos personales.

Los ciudadanos Naranjas tienen permitido poseer cajas viejas de zapatos para guardar cosas. En la taquilla no cabe más que una caja de esas. Cada taquilla lleva un marbete para poner el nombre; pero muchos ponen también el nombre en las cajas de zapatos. Pero como la seguridad sigue siendo escasa, las cajas suelen estar vacías o contener cosas de poco valor. Algunos clones duermen con la caja bajo la almohada; los hay que colocan trampas explosivas en la taquilla; y si son mutantes con Supersentidos colocan cascabales dentro de la caja.

Cada cinco apartamentos comparten un Salón de Diversión Feliz. Este es un hermoso salón de 10 x 15 m. En la pared del fondo hay tres pantallas de vídeo con mandos para volumen, contraste, tono, color, estabilizador vertical y horizontal y sintonizador de canal. No hay tecla para apagar el monitor.

Hay tres canales para la programación Naranja. Cuando cambias de canal en un monitor, los otros cambian automática y correspondientemente, de modo que siempre se ven los tres canales. Por eso, cambiar de canal es una operación que suele provocar muchos cabreos en la audiencia. Los Naranjas aprenden en seguida que es mejor cambiar de sitio que cambiar de canal.

En el Salón hay también una expendedora de tres productos distintos, que siempre son productos caducados o que se venden mal. Además, casi nunca se traga



las plastimonedas. Y como el robo es tan corriente, las máquinas van equipadas con armamento robotizado para prevenir la deshonestidad.

El dispensario de suplementos BQ están repletos con todos los medicamentos estimulantes disponibles.

El Salón está provisto de una docena de bancos pequeños, ligeros, de seis plazas, que pueden moverse para que la gente pueda acomodarse para ver programas populares. Esos bancos también son muy populares durante las peleas que se producen de vez en cuando.

A los cinco minutos de acabar la programación, se corta toda la corriente eléctrica en el Salón y los apartamentos. Todo el que esté fuera de la cama tendrá que buscar su apartamento y su litera a tentón.

Sumario

Tipo de Vivienda: Camareta de la mili.

Nombre Coloquial: Cajón.

Capacidad: 12.

En una palabra: Barrio bajo.

Espacio de Almacenaje: Caja de zapatos.

Limpieza: Dos veces al año. Lo necesite o no.

Dormitorios: Catre puro y duro.

Conducción: Letrinas.

Climatización: Calentador de gas. Lo difícil es que traigan una nueva bombona.

Decoración: Graffiti por las paredes.

Seguridad: Puerta con llamador. Lo mejor es que no dejes nunca sola la caja de zapatos.

Apartamentos Amarillos

“¡Al fin! Después de tantos años ya soy Amarillo. ¡Cuánto lujo! Y todas las paredes y muebles de este color tan bonito, que da una sensación de alegría sin límites. Y camas de verdad con (glub) ¡sólo cinco compañeros de habitación! A esto es lo que llamo yo un apartamento espacioso”.

“¡Oh, hay hasta una manta para cada uno, y un taburete de verdad ¡y una mesilla metálica para cada uno! Me da igual que la manta esté sucia y áspera, que haya agujeros oxidados en la mesilla y que haya que calzar el taburete: ¡me encantan! ¡Qué construcción más robusta! La calidad de estos muebles es muestra de mi verdadera valía para el Ordenador. Todo esto vale más que todo lo que he tenido hasta hoy”.

“¡Guauuu! Déjame ver otra vez la manta. Estoy aturrido. Qué maravilla. Y este hilo, a ver (¡rrrrrrriipp!)... Oh, oh”.

El Dormitorio Amarillo

Una de las primeras amargas lecciones que aprende un clon Amarillo es que cuanto más valioso es el material asignado, más fuertes son las multas por dañarlo. Hasta

este nivel, todo el material es de uso común, por lo tanto se hacía difícil aplicar multas.

Pero ahora ya no pasa eso. Ahora el mobiliario se te asigna A TI personalmente, no a ti y a otros más. Es TUYO. TU lo usas y si TU lo rompes, TU lo pagas de tu bolsillo (o con la vida). Y te lo puedo asegurar: tu mobiliario vale BASTANTE.

Los Amarillos viven en unos dormitorios pobrementemente amueblados de 5 x 6 x 2 metros. En cada dormitorio hay distribuidas a la buena de Dios seis camas montadas en tubo metálico abollado. Los colchones de espuma están colocados encima de un jergón sujeto al bastidor de la cama con muelles. Aquí la cama no se comba tanto como en los apartamentos Naranjas: en vez de heridas en la espalda, sólo algún que otro dolor lumbar.

El colchón es un taco de gomaespuma mal ventilado, poco elástico y, la verdad, no mucho más blando que los de menor Acreditación.

La manera de despertar a un Amarillo es por medio de un aparato sacudidor de camas. Por desgracia, sacuden con tanto vigor que si los ciudadanos no logran mantener el equilibrio y agarrarse a algo firme, caen al suelo y se quedan cinco minutos bailando el baile de San Vito.

A los ciudadanos Amarillos se les asigna una mesilla vieja, oxidada y desvencijada. No tiene cerradura, sólo un pequeño pestillo que apenas cierra.

En un rincón de la habitación hay una puerta que da al Cuarto de Baño. Como hay puerta, este cuarto de baño es muy popular entre los Amarillos para llevar a cabo actividades prohibidas.

En otro rincón está el sempiterno dispensario que funciona mucho mejor que el de Acreditaciones inferiores. En un tercer rincón hay una puerta que da a la avenida principal. Y en el cuarto rincón hay algo verdaderamente nuevo y excitante: ¡UNA VENTANA!

Bueno, la verdad es que no es una ventana auténtica. Es un agujero de 25 cm de lado con un panel de sintiplex Amarillo translúcido de 10 cm de espesor, a través del cual es imposible ver absolutamente nada. Pero al menos entra una luz amarillenta. Si el sintiplex fuera transparente, los ciudadanos Amarillos tendrían una buena panorámica a ras de tierra de los raíles de algún robotrén, de los bajos de alguna rampa mecánica, de algún muro a un metro de distancia, de alguna maquinaria o de algún agujero de vertido. La verdad es que para eso mejor que no se vea nada por la ventana.

Sin embargo, lo curioso es que siempre hay peleas por ver quién pone su cama más cerca de la ventana. La distancia de las camas respecto de la ventana determina la escala jerárquica como en los machos de una banda de babuinos. Si quieres tener una buena descripción de cómo funciona una pelea en una habitación de Amarillos, vete al zoo y toma notas de lo que veas en una jaula de mandriles o babuinos.

Cada cuatro habitaciones dan a un pasillo común muy bajo (1.7 m. de altura) que conduce a la Cámara del Gozoso Esparcimiento. Se trata de una habitación en forma de T. El palo de la T mide 4 x 6 m., mientras que cada brazo tiene 3 x 12 cada uno. Al final de cada brazo hay una enorme pantalla curvada, como de cine. Y en el

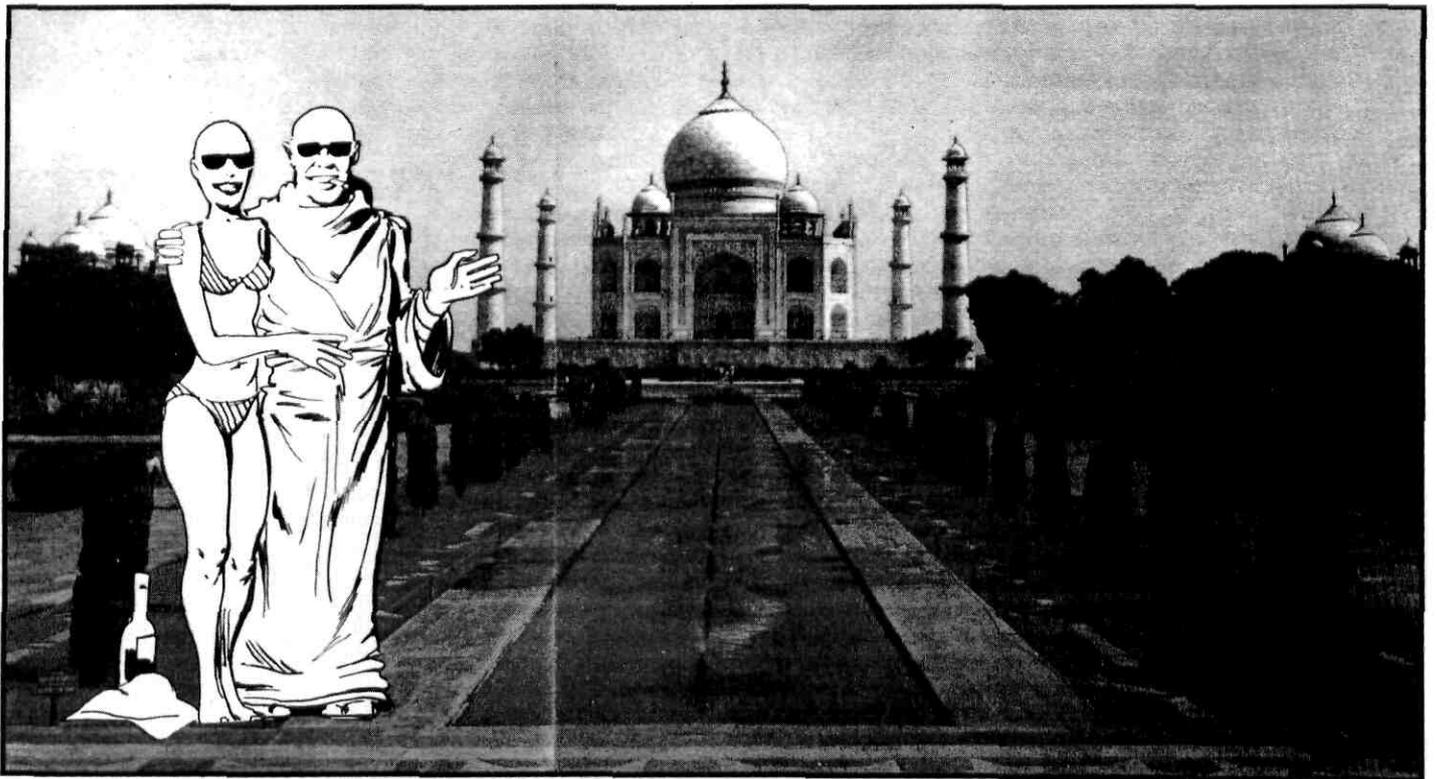
cruce de la T hay un monitor para jugar al videojuego de "Matar mutantitos".

Aquí y allí puedes encontrar bancos de cuatro plazas, dispensarios BQ (repletos de diversos y divertidos compuestos) y hasta un ambigü.

Las pantallas de vídeo llevan mandos y varios canales. Uno de los programas de más audiencia es el titulado "Los pardillos Infrarrojos", una especie de "objetivo indiscreto" que se dedica a mostrar la vida de los estúpidos Infrarrojos. Te asombrarías de ver la de idioteces que hace esa chusma. De vez en cuando, el programa hace un especial "Lo mejor de los pardillos Infrarrojos", que recoge las secuencias más divertidas de programas anteriores, payasadas inmortales de Infrarrojos de hace años. Y ocurre que algún Amarillo reciente se ve a sí mismo cuando era Infrarrojo, objeto ahora de las risotadas de sus compañeros Amarillos. Esperemos que tenga sentido del humor...

Claro que no vas a creer que el SBD no manipula estos vídeos. Lo que pasa es que la gente Amarilla tiene cierto discutible nivel intelectual, lo que exige un modo más sutil de emplear las técnicas de control mental. Ahora, para impresionar a la mente Amarilla se emplea la pantalla gigante en vez de las pantallas modulares "ojo de mosca". Las imágenes subliminares aparecen en la pantalla durante un microsegundo. Imágenes cuidadosamente seleccionadas para promover la respuesta deseada ese ciclo día.

Al final del ciclo día, se reúnen los Amarillos en la Cámara del Gozoso Esparcimiento para ver vídeos, jugar a matar mutantitos, a las cartas o contar chas-



carrillos. Hay cámaras de vigilancia, pero el ruido ambiental es tan alto que es imposible registrar las conversaciones. La verdad es que muchos complots se urden en la Cámara Amarilla.

Sumario

Tipo de Vivienda: Dormitorio normal.

Nombre Coloquial: Celda.

Capacidad: 6.

En una palabra: Pasable.

Espacio de Almacenaje: Mesilla.

Limpieza: Dicen que pasan las robofregonas.

Dormitorios: La cama es aún demasiado dura.

Condución: Siempre hay grifos que ajustar.

Climatización: Se puede pedir aumento o rebaja de la temperatura. Con tres días de antelación.

Decoración: Dejan pintar paredes y poner pósters (de propaganda a favor del Ordenador).

Seguridad: ¡La puerta puede cerrarse con llave! Pero las llaves son objetos de CS verde.

Apartamentos Verdes

“¡Chico, me encaaaanta el Verde! ¡Es un color tan vivo...! Justo igual que esas cosas que salen a veces en la comida. ¡Vaya, tío, qué habitación! ¡Y sólo para tres personas!”

“Por el Ordenador, mira mi nueva cama! Tiene el colchón más grande que he visto jamás. Y con bastidor de plástico también. Seguro que es mejor que esos bastidores fríos y duros de chirriante metal oxidado”.

“¡Anda!, ¿y este mueble? ¡Un armario con cajones! Sólo lo había visto en vídeos. A ver. ¡Si salen y entran y todo! ¡Hey, esto es co... (censurado por razones de seguridad)! Y este selector..., vaya parece que hasta puedo graduar la temperatura. No hay problema, sólo tendré que pelear con dos tipos”.

“¡Eh! Hay algo raro aquí. Ya sé: ¡está limpio!”

Aposentos Verdes

Los ciudadanos Verdes viven en habitaciones curvilíneas de aproximadamente 6 x 10 m., con una pequeña alcoba para el dispensario BQ, un espejo y hasta un cuarto de baño con puerta de las de pestillo. Cada ciudadano tiene su cama, su armario cajonero y una pequeña e incómoda silla que hay que calzar. También hay una mesa no muy grande para compartir.

La luz se puede controlar a voluntad (¡oh, qué responsabilidad!). Hay una simple bombilla que cuelga al nivel de la frente.

No se te ocurra romperla de un cabezazo: aparte del daño que te puedes hacer, ¡no veas lo cara que cuesta!

Las camas están hechas de plástico, sí, pero de una modalidad con un grado de flexibilidad desgraciadamente algo mayor que el exigido. El caso es que las camas se inclinan hacia el suelo en cuanto les echas algo de peso. Pero todo está previsto: para no sobrecargarlas, los colchones son de plastigomaespuma muy porosa. Tan porosa que se comprime a muy pocos milímetros en cuanto te echas encima.

Cada cama va provista de una Bocina Dulce Despertar que suena, sin piedad, cada ciclomañana.

Los armarios tienen cuatro cajones, con cerradura independiente. Por supuesto, los cajones no han sido hechos a medida, por lo que van muy duros o demasiado ligeros. Algunos no cierran porque son demasiado largos, otros se meten hasta el fondo porque son demasiado cortos.

Los cajones que no cierran pueden crear algún que otro problema. ¿Te acuerdas de esas veces que has ido a un hotel y encontrabas dentro algo que alguien olvidó? Bien, eso mismo ocurre en los apartamentos Verdes, sólo que en peor. Los ciudadanos que son ascendidos, transferidos o ejecutados suelen olvidar pequeños objetos sin valor pero totalmente prohibidos, o quizá algo valioso que luego ha denunciado por creer que le ha sido robado. A veces el objeto puede ser una clave crucial en un proceso jurídico. O una pieza de un importante prototipo experimental. O un objeto un poquillo radiactivo...

Esos objetos “indebidamente apropiados” no son el único problema potencial. Si al tomar posesión de la habitación uno no se da cuenta de algún desperfecto y da parte inmediato de ese daño fortuito (debido sin duda al vandalismo del antiguo residente), se expone a una fuerte multa o incluso a ser ejecutado alegremente por los compañeros de habitación, felices de encontrar a un cabeza de turco que pague los platos rotos.

Otro problema lo produce el hecho de compartir la mesa. El Ordenador, en Su infinita Sabiduría, ha previsto que los Verdes ya están suficientemente maduros como para solventar solos sus disputas. Así que cuando la mesa resulta dañada,



aplica una multa al apartamento, y sus ocupantes deben decidir quién es el que paga. Si no llegan a un acuerdo, cada uno de ellos debe pagar la multa entera. Es fácil que dos de los tres ciudadanos lleguen a un acuerdo. Pero la forma normal de llegar a un acuerdo se conoce con el nombre de “pelea”. Lo que pasa es que durante el proceso de ponerse de acuerdo, la mesa sufre aún más daño adicional y los ciudadanos ven cómo aumenta la multa. Y vuelta a pelear. Se dice que los Verdes no suelen tener una gran riqueza personal. Me pregunto cuál será el motivo.

Cada tres habitaciones hay un Centro de Diversión Entusiasta que ocupa el espacio entre las tres. El Centro dispone de dos pantallas de vídeo, un juego avanzado de matar mutantitos (ahora se trata de matar traidores comunistas), un terminal de Ordenador, una estupenda máquina expendedora con un surtido realmente variado y una expendedora de Caprichos.

La máquina de Caprichos no es más que un dispensario de píldoras avanzado que utiliza un intrincado sistema de análisis (basado casi siempre en elecciones al azar) para producir una combinación de drogas adaptada al estado emocional del usuario en ese momento. Alguien la describiría como una ruleta de casino farmacéutico.

Las videopantallas son realmente enormes y presentan una programación bastante variada emitida por el SBD. Hay una que tiene ranura para meter cintas, de modo que los Verdes tienen derecho a ver cintas caseras grabadas.

El Ordenador supone que el ciudadano Verde tiene ya una gran capacidad crítica, por lo que las imágenes subliminales son sustituidas por eslóganes y frases liminales que promueven la cooperación, la amabilidad y la lealtad entre sus Verdes iguales (tales como “no confíes en nadie” y así).

El terminal del Ordenador permite buscar y analizar datos, así como la interacción personal y la confesión. Si tienes algún Pirata Informático entre tus PJ, dile que le hace falta salvar sendas tiradas de Programación y Seguridad Informática para poder meterse en algún programa o archivo secretos desde una de estas terminales. Hay ciertos dispositivos que permiten rodear completamente estos fastidios, pero tienen el calificativo de Alta Traición.



Sumario

Tipo de Vivienda: Apartamento bueno.

Nombre Coloquial: Estudio.

Capacidad: 3.

En una palabra: Okey.

Espacio de Almacenaje: Armarios, tocadores.

Limpieza: Regular.

Dormitorios: Cama demasiado blanda.

Conducción: No hay óxido. Y casi nunca falta papel higiénico.

Climatización: Acondicionamiento a voluntad. En algunas áreas hay retrasos de hasta ocho horas.

Decoración: Se permite mover el mobiliario. Dejan poner pósters de las Fuerzas Armadas.

Seguridad: Puerta cerrada. Carteles que dicen: "Área patrullada por robodóberman".

Apartamentos Azules

"¡Esto sí que es vida, colega! Suelo de baldosa y todo limpio (o casi todo). Y habitación dúplex: área de recepción y escaleras que llevan a los dormitorios".

"Y luego mira la decoración, qué linda. Llamador en forma de empuñadura de láser, somier de listas, una alfombra auténtica en el piso inferior y hasta un móvil que cuelga del monitor de vigilancia. Realmente chic".

"Y qué silencio, amigo. Apenas se oye el transítunel que hay ahí fuera".

"Sólo un compañero de habitación. Espero que nos llevemos bien, colega. Jo, creo que aquí voy a poder relajarme. Este tono azul es verdaderamente generador de calma, paz y serenidad. Ya veo que hay lámparas de otros colores, pero no desentonan para nada y el efecto general es el de un Azul tranquilizador, suave, apaciguante...".

"¡EH! HUELE A LASER. ¡MALDITA SEA, DESGRACIADO, QUITA TU APESTOSA COLILLA MUTANTE COMUNISTA DE MI CAMA ANTES DE QUE TE ACHICHARRE!

La Suit Azul

Los Azules viven en un sitio realmente agradable. Un apartamento dúplex, con salita recibidor de 5 x 5 m. y dormitorios de 5 x 3 m.

En el dormitorio hay una pequeña mesa plegable a punto de caerse (en los dos sentidos). Algunos Azules prefieren tenerla plegada contra la pared, pero otros prefieren ponerla sobre la linda alfombra de la salita de abajo que entona con el color de las paredes.

También hay un par de sillas con respaldo y levemente acolchadas. Se trata de sillas de oficina, de las giratorias con ruedas.

Como el suelo es de baldosas y está limpio, estas sillas vienen bien para echar carreras con los colegas por el apartamento y por los pasillos. Aunque oficialmente estas carreras están prohibidas, los de Seguridad Interna hacen generalmente la vista gorda.

Desde la salita-recepción hay un par de escaleras que conducen a cada uno de los dos dormitorios.

En cada dormitorio hay una ventanita de cristal sucio que permite una buena vista del transítunel que siempre parece estar construido junto a los apartamentos Azules.

Las camas del Sector Azul son las mejores camas individuales del Complejo Alfa. Son bonitas, están bien construidas. Y además son firmes y confortables. Vienen con sábana de cuádruple ajuste y una manta más bien pequeña.

El modo que tiene el Ordenador para despertar a los Azules es a través de una boquilla que proyecta directamente a la cara del ciudadano durmiente un chorro de agua helada, digo de agua refrescante.

-Zzzzzzzz.

-Splassss. Arriba, ciudadano. Tonificante, ¿verdad?

-Ptuf. Cof. Sí, amigo Ordenador...

A veces, a algún Azul se le permite tener su propia hora de levantarse (digamos que diez minutos antes o después de la hora oficial de despertarse los Azules).

Junto a cada dormitorio hay una puerta (sin cerradura) que da a un armario personal, una especie de trastero sin luz. Los colgadores no se pueden sacar porque van cogidos con una anilla metálica a la barra. Así que los ciudadanos Azules no tienen más remedio que buscarse la ropa a tentón. Es un poco el precio que deben pagar por tantos lujos. Pero por otra parte, al ser un sitio tan oscuro es el lugar ideal para esconder pertenencias personales secretas y prohibidas...

La Discoteca de la Sublime Diversión forma un emparedado con dos apartamentos Azules. La Discoteca está provista de luz negra y de esferas con espejitos de las que proyectan lindos efectos de luz por techo, suelo y paredes. La verdad es que son espejitos sólo por un lado que permiten la vigilancia de la cámara de TV que hay instalada dentro de cada esfera. Desgraciadamente, la superficie del cristal estorba mucho al zoom, de modo que sólo se puede ver en la pantalla los actos más patentes de traición.

La pantalla de vídeo de la Discoteca es enorme y está perfectamente sintonizada. Además permite proyectar en tres dimensiones. Ya sabes, como en esas películas a las que hay que ir con gafitas de cartón. Los ciudadanos de menor credencial tienen prohibido llevar gafas con una lente Roja y otra Azul. Las películas en 3D tienen mucho éxito: "El Traidor de la Laguna Negra", "Viernest-R-ECE-6" y otras sangrientas aventuras.

Pero en la Discoteca hay más cosas: por ejemplo hay Hilo Musical que permite oír los Cuarenta Principales del Complejo Alfa. Se trata de una serie de canciones y melodías que, con unos cuantos arreglos y remezclas, han permanecido virtualmente inmutables desde la época anterior al zambombazo.

No hemos dicho que haya mando de volumen en la Discoteca. Si pones el hilo musical, los altavoces atruenan a todo volumen con esa mal llamada música, tal vez con la intención de disimular la baja calidad con excesiva potencia de sonido. Para satisfacción de todos, a las dos ciclosemanas alguno de los altavoces se ha largado con tanta vibración.

Además, el sistema de sonido tiene tanta aceptación que en las Discotecas Azules echan los mismos vídeos subliminales que en el Sector Verde. Aquí lo que mola es manipular subliminalmente las canciones de los cuarenta principales: "Selaminibus sejasnem sol ecedebo", "Ogima ut se Rodanedro le", y cosas por el estilo.

En la Discoteca hay monitores de videojuegos. El más popular es ese de "Piloto Buitre". Por supuesto no faltan los dispensarios BQ y las expendedoras donde uno puede adquirir prácticamente cualquier artículo de cafetería, desde Delicia Helada a Pizza Cuatro Cicloestaciones.

Sumario

Tipo de Vivienda: Suite de hotel, pero sin habitación de servicio.

Nombre Coloquial: Apartamento.

Capacidad: 2.

En una palabra: Guay.

Espacio de Almacenaje: Armario ropero.

Limpieza: A petición. Quién venga es otro problema.

Dormitorios: La cama está perfecta.

Conducción: Grifería cromada y pulida.

Climatización: Acondicionador central con termostato.

Decoración: Se permiten pequeñas remodelaciones. Dejan tener muñecas de Mado-N-NAH.

Seguridad: En cada bloque hay una patrulla de SSI para tu protección.



Apartamentos indigos

"Así que esta es mi nueva habitación. Pues qué bien. Parece bonita, sí. No sé. Hay algún problema, creo. Aquí no hay ninguna cama. Oye dime, ¿quién vive en esas otras habitaciones? ¿Cómo que nadie? Ya veo, están esperando asignación. ¿Hasta cuándo van a estar vacías?"

"Espera un momento. No entiendo nada. ¿Qué me dices? ¿Que no comparto con nadie la vivienda? ¿Para mí solo? ¿En serio? ¡No puedo creer que todo esto es para mí solito! ¡Ay, qué maravilla! Voy a dar una vuelta para verlo todo".

"Guauuu. Bueno, hay que pensar. Este sitio tiene más de una habitación. Vamos a ver, desde aquí pueden preparar una emboscada, aquí hay cobertura total... Ya puedo ir colocando aquí alguna cinta, y aquí marcaré líneas de fuego..."

"Pero primero tengo que encontrar la ¡guuuuuuuuuuu! ¿ESTO es LA CAMA? Pero es ENOOORRME. Por lo menos el doble de las normales. Hmmm, mejor la pruebo no sea que... Pues tiene buen soporte, y no es demasiado dura... ¿No será algún error? A ver si va a resultar una cama experimental o algo así... ¿No se me plegará a mitad de la noche, o me zurrará una sacudida eléctrica o estallará en cuanto me dé la vuelta? ¿No? ¿De verdad? No sé si creerte, amigo. ¿Y esto qué es? ¿Cómo que un cabezal? ¿Y para qué sirve? ¡Bah! ¡Fuera de aquí!"

"Hey, mira, otra habitación. Ah, no, es un armario. Pero si es más grande que mi antiguo dormitorio. Y hasta tiene caja fuerte. A ver si me dan pronto la combinación".

"Chico, este sitio está bien construido, ¿eh? Los rincones están a escuadra, el suelo totalmente liso, las paredes completamente rectas. Y las puertas cierran bien. De veras que aquí ha trabajado gente a fondo. Nada como un apartamento de lujo para sentirte completamente seguro".

Toc, toc.

"¿Quién está ahí? ¡Apártate de mi puerta! ¡Este es mi apartamento! ¡QUIENQUIERA QUE SEAS, ABRE LA PUERTA Y TE DEJO TIESO!"

La Suit Indigo de Luxe

Los Indigos viven en elevados bloques apartamentos de lujo. Lo de elevados es un decir, ya me entiendes, puesto que el Complejo Alfa está construido bajo tierra (o bajo el fondo marino, según tu campaña). Pero la verdad es que hay rascacielos de apartamentos Indigos que van literalmente desde el fondo hasta la cúpula del Sector DOA.

Cada bloque cuenta con un sistema de ascensores rápidos y eficaces, pero en todo el edificio no viven más de doce ciudadanos. Lo malo es que el servicio de ascensores empeora en las horas punta,

por lo que al final la mayoría de los Indigos tienen que utilizar las escaleras para ir al trabajo o volver a casa.

Los Indigos viven en lo que un americano llamaría "one-bedrom apartment": un recibidor pequeño que da al salón, al dormitorio y al Módulo Higiénico. El recibidor no es ciertamente útil, pero da una sensación de importancia al ciudadano.

En el dormitorio hay un armario que es más bien un vestidor, provisto de luz y de una caja fuerte. Tras ocupar su nueva vivienda, el nuevo residente suele cambiar la combinación, ya sea llamando al técnico cerrajero del SBD (quien por supuesto sabrá desde entonces la nueva combinación), ya sea cambiándola por su cuenta. Una opción un tanto traidora pero más bien popular entre los Indigos. Basta con una tiradita de Seguridad o Ingeniería de Sistemas para cambiar la combinación. Abrir una caja sin conocer la combinación exige salvar una tirada de Seguridad con un modificador de /4.

La cama doble está provista de sábanas, manta, cabezal y cobertor. El mueble es algo rígido y las sábanas un poco cortas, pero la verdad es que no hará nada antipático como hundirse. Es bastante inflamable, pero fumar en la cama es traición. Además, las sábanas se lavan cada tres ciclosemanas.

En la cabecera de la cama hay los mandos de lo que parece un despertador normal. Hay todavía restricciones respecto a la hora en que puede uno poner la alarma, pero hay ya un par de horas de margen. El botón del zumbador es cruelmente rápido.

En el vestidor no hay colgadores, sino unos pomos que enganchan en anillas que van fijas en la barra del perchero. Como esos que se encuentran en moteles de segunda. Este tipo de percha puede sacarse del vestidor y colocarse en una especie de galán de noche que hay justo a la salida del vestidor. Así, los Indigos que gustan de ir a la moda pueden seleccionar la ropa con finos contrastes (ropas que no pegan ni con cola).

En el salón hay una alfombra fina, un terminal de Ordenador y dos sillas (una es de tipo mecedora y la otra tipo triclinio). Lo más probable es que uno se caiga de espaldas al sentarse en ellas. También hay

mesita de café (pero el café está prohibido a los Indigos).

Dos Indigos comparten un Patio de Diversión de Calidad, adonde dan sus respectivas puertas una enfrente de otra. Allí encuentras una mesa de buen tamaño, varios bancos, sillas con ruedas (de CS Azul) y un balcón de terraza. Una de las paredes del Patio está cubierto por la típica pantalla enorme de vídeo. Pero también hay varios monitores individuales de control manual en blanco negro (o fósforo verde). En el patio este, los ciudadanos pueden ponerse música o cintas de vídeo con toda libertad, y pueden sintonizar con prácticamente cualquier emisora del Complejo Alfa. Incluso hay un mando que te permite obtener gloriosos Alertas-Misión de parte del Ordenador a todo color y con sonido estereofónico.

Ah, y en los monitores puedes activar cualquier tipo de videojuego.

Imagino que te estarás preguntando si aquí hay también manipulación subliminal. Sí, pero no esos burdos mensajes de "Rodanedro le ne aifnoc" que se emiten a los Azules. Ahora los mensajes son verdaderos quebrantamientos como "La ejecución sumaria es una experiencia dolorosa que se debe evitar".

En este Patio hay también un "reprocesador de comida"; se trata de una especie de expendedora de Caprichos que no sólo sirve cualquier tipo de comestible (?) de los que pueden encontrarse en las cafeterías, sino que es capaz incluso de elaborar mezclas y preparados especiales a pedir de boca. La verdad es que este aparato prepara unas comidas un tanto primitivas. Conforme avanzan en CS, la mayoría de los ciudadanos se gastan un montón de pasta intentando combinaciones como por ejemplo Agradable Experiencia Mañanera, a base de Delicia Helada sobre un glasé de Brebaje Espumoso Refrescante. Otra combinación también muy popular es la Barrita Energética Felicidad cubierta con Para-Vainilla de Salsa de Mercurio y servida sobre una capa de tallarines de levadura refrita. Pero no sé. Tal vez esos ingredientes provocan una reacción y coges un coloccón de órdago. Los intentos del SBD de manipular subliminalmente los reprocesadores de comida han sido hasta ahora infructuosos.

Por si fuera poco también hay una Expendedora de Caprichos normal. Pero a diferencia de las que se encuentran en los niveles Verde o Azul, aquí en el Indigo suelen ser algo más nuevas (con un porcentaje de menor fatalidad para el consumidor).

Sumario

Tipo de Vivienda: Apartamento espacioso tipo "un solo dormitorio".

Nombre Coloquial: Residencia.

Capacidad: 1.

En una palabra: Excelente.



Almacenaje: Vestidor con caja fuerte.

Limpieza: Si hay necesidad, se puede solicitar los servicios de una robofregona.

Dormitorios: Cambian las sábanas una vez al ciclomés.

Conducción: Asiento acolchado a rayas en el WC.

Climatización: Climatización completa controlada por el usuario.

Decoración: Se puede cambiar todo el mobiliario a gusto del residente.

Seguridad: Videocámara de circuito cerrado con tirabalas coaxial.

Apartamentos Morados

"Hala, ya era hora que me ascendieran a Morado. Bien, la verdad es que no voy a estar aquí mucho tiempo. Pronto voy a ir para arriba".

"Hablando de subir para arriba... ¿adónde subirán esas escaleras? Vaya, un dúplex para mí solito. Desde arriba de las escaleras podrá ser fácil tirar algo a cualquier intruso. Mira, se me ocurre que pondré una estatua al final de la escalera".

"¿Y qué tenemos aquí? ¡Una habitación para el Ordenador! Hm. La silla parece pasable..., la mesa de despacho parece sólida... Pe-pero... ¿Y esto qué es? ¡Una mota de polvo! Tú, busca al responsable y que lo liquiden".

"Vale, gracias".

"Morado. Cuentan que antiguamente éste era el color de la realeza. La verdad es que todavía lo sigue siendo, porque aquí tengo yo más poder que un rey de los antiguos. ¡Poder! ¡Prestigio! ¡Verdaderamente, voy a vivir como un rey!"

"¿Cómo? ¿Qué? ¡Oh, sí, Señor Alto Programador, Alteza, todo está perfectamente, Señor. A sus órdenes. Estará en un santiamén, Señor, no se preocupe..."

Villa Morada

Todos los ciudadanos Morados del sector DOA viven en un unas graaaandes residencias individuales situadas bien lejos de los subsectores del SID y de los reactores nucleares. Toda la residencia está ornamentada con jardinería artificial de dis-



cutible buen gusto: unas lindas rocas pintadas de verde, pues arbustos o hierba auténticos sería ir demasiado lejos incluso para un Morado.

En Villa Morada puedes encontrar todo lo que esperarías encontrar: baño jacuzzi, arquitectura tan euclidiana como lo es un plato de espaguetis, cuadrillas de Infrarrojos limpiando y dando brillo a las esculturas de cemento..., lo que quieras. Cualquier cosa que sea llamativa e inútil.

Todo Morado vive en una residencia de varios pisos. Cada residencia o Villa (su Morada, como le llaman ellos) está construida y decorada con un "estilo" diferente para dar una ilusión de individualidad. Pero la verdad es cada una de ellas es simplemente un reflejo (sencillo o duplicado) de un mismo diseño básico.

La puerta principal de la residencia da a una especie de pista de aterrizaje de la que parten cinco escaleras que dan a la planta baja. En la planta baja del apartamento está la cocina, provista de office/living-room (con mesa para comidas de trabajo, varias sillas rodantes de CS Azul y un largo terminal de ordenador con centro de datos; hasta hay una pequeña despensa y un armario). En la cocina propiamente dicha hay una mesa, un par de sillas, un completo sintetizador de comida, con preamplificador y ecualizador culinario, y un desintegrador de basura.

Desde la pista de aterrizaje sube una gran escalinata (muy buena para caídas dramáticas) hacia el primer piso, donde está el dormitorio, el cuarto de baño y el Cuarto de Diversión Lujosa (algunos dicen Lujuriosa).

¿Te acuerdas que dijimos que había "puerta principal"? Es que los Morados tienen un lujo, inaudito hasta ahora: puerta de escape. En realidad tienen dos: una en la cocina y una trampa en el dormitorio.

La Villa cuenta con sistemas de alarma contra incendios e intrusos.

El dormitorio está lindamente decorado. El ambiente está perfumado, nada de olor a moho ni a antisépticos. La cama lleva un hermoso colchón y abundantes cojines y almohadas. E incluso el último invento del SID: una manta eléctrica con refrigeración opcional. Y no sólo eso: este estupendo cachivache ¡casi nunca se avería! Por lo menos no hay noticia de ello desde que lo fabricaron.

El despertador de los Morados lleva una cinta grabada en la que una voz andrógina susurra: "Es la hora de despertar, ciudadano. Ha llegado el momento de trabajar para el Ordenador y el Complejo Alfa. Despierta. Que tengas un feliz ciclodía...". A los pocos ciclomeses, muchos Morados añoran aquellos viejos despertadores de bocina...

En la despensa se aloja la robofregona personal del ciudadano -sí, una robofregona personal-. Tan personal que está programada para autodestruirse si la sacan del apartamento al que está asignada. De esta forma, el Morado puede tener limpio

al instante lo que desee con solo decirlo. Y a veces aunque no lo diga. Y hay otro problema: como la robofregona marcha con orugas, si quieres que te limpie la cocina tienes que bajarla en brazos por las escaleras. Y ten cuidado, porque si se te cae rodando puedes dañar su delicado cerebro electrónico.

El Cuarto de Entretenimiento Lujoso está equipado con un enorme teclado y un soberbio monitor de Ordenador, desde donde el Morado puede hacer cualquier cosa que le venga en gana. O casi.

Desde allí puede conectar con cualquier emisora o base de datos, excepto, claro, la de los Ultravioletas. El monitor puede descomponerse en diversas ventanas para tener a la vista simultáneamente varios programas o emisiones, o varias versiones del mismo (ya casi no te acordabas de aquellos monitores de "ojo de mosca" de los barracones Infrarrojos, ¿eh?). Por supuesto, el cuarto está equipado con un increíble equipo de sonido cuadrafónico en el que se puede poner cualquier tipo de música. El ciudadano, desde su teclado, puede realizar cualquier tipo de mezcla de sonidos o incluso producir su propia música. Naturalmente, cualquier canción o melodía que pida estará convenientemente provista de los correspondientes mensajes subliminales. Hasta puedes ver viejas videoserias como "El superagente Oche-N-TAI-6".

El sillón -comodísimo, anatómico, reclinable- está provisto de vibro-masaje.

Las medicinas de los Morados están controlados directamente por el Ordenador. Nada de dispensarios ni de expendedoras de Caprichitos. El ciudadano Morado sólo tiene que ponerse una aguja en el brazo y empezar a teclear pidiendo terapia bioquímica. Esperemos que no teclee un bucle en la programación.

Sumario

Tipo de Vivienda: Residencia de varios pisos.

Nombre Coloquial: Morada.

Capacidad: 1.

En una palabra: Deslumbrante.

Espacio de Almacenaje: Abundante.

Limpieza: Robofregona personal.

Dormitorios: Ultima moda californiana.

Saneamiento: Asiento de terciopelo, apoyabrazos...

Climatización: Aire acondicionado independiente en cada habitación.

Decoración: Remodelación anual. Puede tener hasta hologramas.

Seguridad: Vigilante personal. Esperemos que no sea un Leopardo de la Muerte...

Apartamentos Ultravioletas

Los apartamentos Ultravioletas no deberían ser más que una leyenda, un tema de conjeturas para los jugadores, a no ser

que en alguna aventura sean enviados a detener a un Alto Programador acusado de traición. Ja, me gustaría ver cómo se las arreglan.

Así que si alguno de tus PJ en una misión, por error, por traición, por efecto de un poder mutante o de un ingenio experimental, va a parar al sancta sanctorum de un Alto Programador, el lugar podría ser fielmente descrito con una simple palabra: ¡GUUAAAUUU!

La dimensión Ultravioleta de la existencia

Cuando un ciudadano es ascendido a Ultravioleta, puede apropiarse de uno cualquiera de los edificios del sector para apartamento personal, con tal de que no exceda los 200 metros en ninguna de las tres dimensiones. Como el número de Altos Programadores se mantiene constante, hay un número más o menos fijo de residencias permanentes que cambian de manos cada pocos cicloaños o así. Están preparadas según un formato modular para facilitar cambios radicales de decoración.

Pero hay veces que un nuevo Alto Programador se empeña en escoger algún otro edificio, de los no previstos para residencia, y entonces hay que pintar una faja de 50 m. de ancho con pintura blanca alrededor del edificio para marcar el perímetro de seguridad. Entonces suele pasar que la faja pasa por alguna arteria principal de comunicaciones del sector, o impide el paso a una cafetería... Pero son cosas que pasan en el Complejo Alfa.

La residencia de un Alto programador refleja siempre su gusto personal, sus fantasías y sus neurosis.

Por ejemplo, Xavierk-U-GAT-6 tiene todo el apartamento cubierto con lentejuelas brillantes, en todos los techos tiene proyectores de pompas de jabón y dispone de un constante ejército de robots equipados con extraños periféricos como Trompetas, Saxofones, Clarinetes, Cajas y Sintetizadores de Aplausos. Y en el de la

Alta Programadora Deb-U-TANT-5 todo está lleno de espejos y de cuadrillas de fornidos Infrarrojos vestidos con taparrabos, y siempre hay un robomóvil en forma de columna que la sigue a todas partes para que ella pueda pegar el chicle. A cada uno según le da.

Cuando diseñes un apartamento Ultravioleta, piensa en el tipo en cuestión, imagina sus más secretos deseos, sus fetiches, sus fobias y la forma como va a desplegar toda su riqueza y todo su poder.

Deja desembocar los caballos de tu fantasía. Como si fueras un crío en una fábrica de caramelos: luces de neón, mampostería, techos con espejo, camas con baldaquinos, suelos rodantes, lámparas láser, cocinas de ensueño, mobiliario cibernético, sofás y camas de agua caliente o fría, esmaltes de negro brillante, moquetas superdelicadas... No te detengas ante nada.

Las áreas de despacho serán enormes e intimidatorias, llenas de esclavos forzados y aduladores supersolícitos.

En la zona de trabajo no falta una extensa consola desde la que se puede vigilar el trabajo de los ciudadanos favoritos (o no tan favoritos). Y por supuesto, el superteclado de ordenador desde donde se supone que este ciudadano realiza su trabajo, es decir, programar el Ordenador (en la medida en que Este se deja).

La residencia de un Alto Programador contará con los más sofisticados medios de seguridad.

Pero después de todo, no han ascendido al más excelso de los estados para convertirse en espíritus melancólicos. Cada Ultravioleta gusta de diseñar su propia Ala de Diversión Total. Ya te puedes imaginar. A tope: canchas de tenis, campos de tenis con hierba sintética, piscinas cubiertas climatizadas, circos de gladias..., quiero decir estadios deportivos donde los Infrarrojos y los Pj "voluntarios" y "entusiastas" practican bonitos deportes como el rollerball o cosas así. Lo más impensable. ¿Una piscina de tamaño olímpico llena de pelotas

de ping-pong rosas y púrpura? Bueno, pues también. Un Alto Programador obtiene lo que se propone. Virtualmente.

Pero, por supuesto, como cualquier otro ciudadano, el Alto Programador también está expuesto a los mensajes subliminales. Pero lo que pasa es que estos mensajes están tan elaborados y de una forma tan compleja que casi nunca consiguen el objetivo apetecido. Por ejemplo, fijate como redacta el Ordenador estos sofisticados mensajes subliminales:

"Hay gente que piensa erróneamente que el Ordenador está al servicio de su voluntad y bienestar. Por eso, si alguna vez se te ocurre pensar que modificar los programas del Ordenador es algo gratificante, deberías detenerte a considerar el terrible riesgo que corres de ser ejecutado de manera dolorosa por abusar del poder y privilegios que te han sido concedidos".

Pero como este mensaje aparece en un flash de vídeo de apenas un nanosegundo, todo lo que el sujeto recibe es algo así como "...modificar los programas del Ordenador es algo gratificante...".

Ahora ya sabes por qué las cosas están como están.

Sumario

Tipo de Vivienda: Un edificio a tu disposición.

Nombre Coloquial: Fortaleza.

Capacidad: 1.

En pocas palabras: En la tierra como en el cielo.

Espacio de Almacenaje: Un edificio a tu disposición.

Limpieza: Un ejército de Infrarrojos y robofregonas.

Dormitorios: Con todas las comodidades. Harén incluido.

Saneamiento: Acuario de fantasía.

Climatización: París en primavera.

Decoración: Bueno, todo tiene un límite. No está permitido remodelar la vivienda más de dos veces al ciclo día.

Seguridad: Ultra-cebra.

Por Ed Bolme

- "Ciudadano, es la hora de la comida de ciclomediodía. Ciudadano, es la hora de la comida de ciclomediodía. Por favor, dirígete al comedor o serás ejecutado. Por favor, dirígete al comedor o serás ejecutado".

-(Argh. Qué harto estoy de esa maldita voz que pone. ¿Y por qué tendrá que repetir el Ordenador todo dos veces a la hora de comer? Me quita las ganas de comer).

- "Por favor, haced vuestra elección. Por favor, haced vuestra elección".

-(Pero, ¿qué elección, maldito seas? Si sólo hay una cosa para elegir) Bueno, tomaré la Magnífica Delicia Utilitaria.

(*Splach*).

- "Una elección excelente, ciudadano. Una elección excelente, ciudadano. Que aproveche. Que aproveche".

-(Vaya, ahora no me han puesto cuchara). Disculpa, Amigo Ordenador, en relación con mi bandeja quiero decir...

- "Todas las bandejas han sido verificadas. Todas las bandejas han sido verificadas".

-(**Ñts**) Gracias, Amigo Ordenador.

- "Una deliciosa comida, ciudadano, ¿no es cierto?"

-(Maldición. Ahí está el Oficial de Higiene. Me denunciará si me ve comer con los dedos. ¡Ay, qué ganas tengo de ascender de CS y no tener que pasar por esto!).

La guía municipal

Los comedores proporcionan a todos los ciudadanos una alimentación sana, nutritiva, fresca, apetitosa en tres ocasiones al ciclo día.

La cruda realidad

Los comedores proporcionan a la población el mínimo absoluto de nutrientes necesario para mantenerla productiva, una comida servida de la forma más desagradable para el estómago y a intervalos irregulares que obligan a desear comerla si son lo suficientemente afortunados para obtenerla.

La experiencia de comer en DOA

Seguro que has oído hablar del concepto "dieta equilibrada", ¿verdad? Muy bien, pues resulta que en el Complejo Alfa los ciudadanos se ven fuertemente constreñidos a llevar una. Y es que ninguna de las tres

comidas por separado lleva los nutrientes, las vitaminas, las drogas, los aditivos cancerígenos y los inhibidores hormonales al 100% que se necesita para cumplir el Requisito Metabólico Obligatorio Programado por Ordenador. Un ciudadano que sólo toma una o dos de las comidas quedará irremisiblemente falto de algún nutriente o suplemento BQ vital.

Pero, por otra parte, cuál puede ser la consecuencia de comer diferentes tipos de comida en el Complejo Alfa?

Te lo explicaré. ¿Sabes por qué en algunos países ya no tiran arroz en las bodas? Pues porque actualmente el arroz suele ser del tipo "bomba" y se hincha en los estómagos de los pobres pájaros y palomas que comen ese arroz.

Bueno, pues parecido es el peligro cuando se combinan varios tipos de comida en PARANOIA. Oye, no es que queramos decir que los clones pueden llegar a reventar si se tragan una combinación errónea de comidas. Pero tampoco queremos decir lo contrario.

Los Comedores Infrarrojos

(*Si a eso se le puede llamar comer*).

Dado el número excesivo de Infrarrojos que hay que alimentar, la solución tiene que pasar por el servicio totalmente automatizado. El SID estudia continuamente nuevas técnicas de distribución alimentaria con el fin de conseguir alimentar a las masas de un modo cada vez más al por mayor, más vistoso, mejor, en una palabra. Lo que pasa es que la mayoría de esas innovaciones fracasan estrepitosamente (con horribles consecuencias financieras). Y es que los Infrarrojos están inmoderadamente empeñados en demostrar que no hay ningún sistema a prueba de imbéciles.

El método actual de administración drogoalimentaria fue desarrollado para disminuir el exceso de población y para eliminar la necesidad de lavar platos y cubiertos o de fregar comedores. También elimina la necesidad de elaborar comida sabrosa al paladar o incluso comestible. Porque este método es -vaya, lo has adivinado- la Inurgitación Directa.

Funciona así:

Cuando son llamados para comer, los Infrarrojos forman colas de unos 600 o así delante de unas naves vacías utilizadas como "comederos". Una vez dentro del edificio, la fila se subdivide en cinco. Cada una de las cinco nuevas filas termina en una "estación alimentaria", donde los clones se detienen delante de una cinta transportadora.



Conforme el Infrarrojo pasa por la estación alimentaria, un brazo mecánico le agarra por el pelo, le echa la cabeza hacia atrás y otro le introduce un tubo gastrointestinal por la boca hasta el estómago. En ese momento, le inyecta a alta presión una dosis de Comida Infrarroja Rex-I-DUA. Unos microsegundos después, se retrae el tubo.

El proceso completo dura exactamente cuatro segundos, lo que permite a una estación alimentaria dotada de cinco cintas transportadoras nutrir en 10 minutos a unos 700 clones. ¿Quién da más? La malsana bazofia Infrarroja contiene lo mínimo requerido al ciclo día (para ciudadanos Infrarrojos, claro) de nueve drogas básicas. También es bastante ácida (de modo que es autodigerible) y contiene todo lo que un Infrarrojo puede necesitar para vivir sano, feliz y fuerte. ¡Viva el Ordenador!

Las Cantinas Rojas

(*¡La comida sabe! ¡Y dan más cantidad!*)

Los ciudadanos Rojos son todavía demasiados como para que el servicio individual sea económicamente rentable. Cada cantina Roja permite alimentar a 100 clones en un cuarto de hora.

Al entrar, los ciudadanos cogen un juego de cubiertos (plato, cuchara, servilleta) y se colocan delante de unos largos bancos enfrente del dornajo. Antes de que se

sienten, un supervisor amarillo nombra al azar a los CS (camareros de servicio). Entonces, cuando todos se sientan en los bancos, los CS abren la válvula del dornajo y comienza a salir un chorro espasmódico, viscoso de uno de los tipos de comida estándar (Gozosa Experiencia Mañanera, Gentil Sorpresa, etc...) que salpica a los que están sentados más cerca. A veces hay algún grumo que tapona la espita hasta que el aumento de presión le hace saltar con predecibles aunque espectaculares resultados.

El mejunje siempre es grumoso, lleno de arenillas, semicongelado y falto de toda textura agradable al paladar. Tiene un sabor desagradable y echa una peste que tira para atrás. Está aderezado con un repugnante colorante (generalmente rojo) que podría hacerlo algo más comestible si estuviera uniformemente disuelto. Este tinte deja manchas que no se van en la piel o en la ropa. A veces provoca interferencias en el escáner de identificación de tatuajes linguales. Desde luego, si te manchas con la comida, esperemos que sea con comida roja o negra...

Cuando todo el mundo ha comido hasta hartarse (o cuando pasan diez minutos, lo que llegue primero), los CS cierran la espita y le pasan la servilleta para dejar el dornajo más o menos limpio. Luego, los Rojos van saliendo en fila y en orden para entregar los cubiertos a los guardias de la puerta. La comida que haya sobrado se bombea de nuevo a los tanques de almacenamiento para el próximo día. Parte de la comida lleva ya en el tanque la tira de tiempo. Pero nadie se da cuenta. ¡Aún no se han inventado bacterias que puedan sobrevivir en semejante caldo!

Dicen que jamás se ha arrastrado nada fuera de la espita. ¡No hay nada que pueda crecer en la comida aunque se deje de una ciclosemana para otra! Está garantizado por los correspondientes aditivos venenosos. Los rumores que corren sobre bichos son, naturalmente, traición.

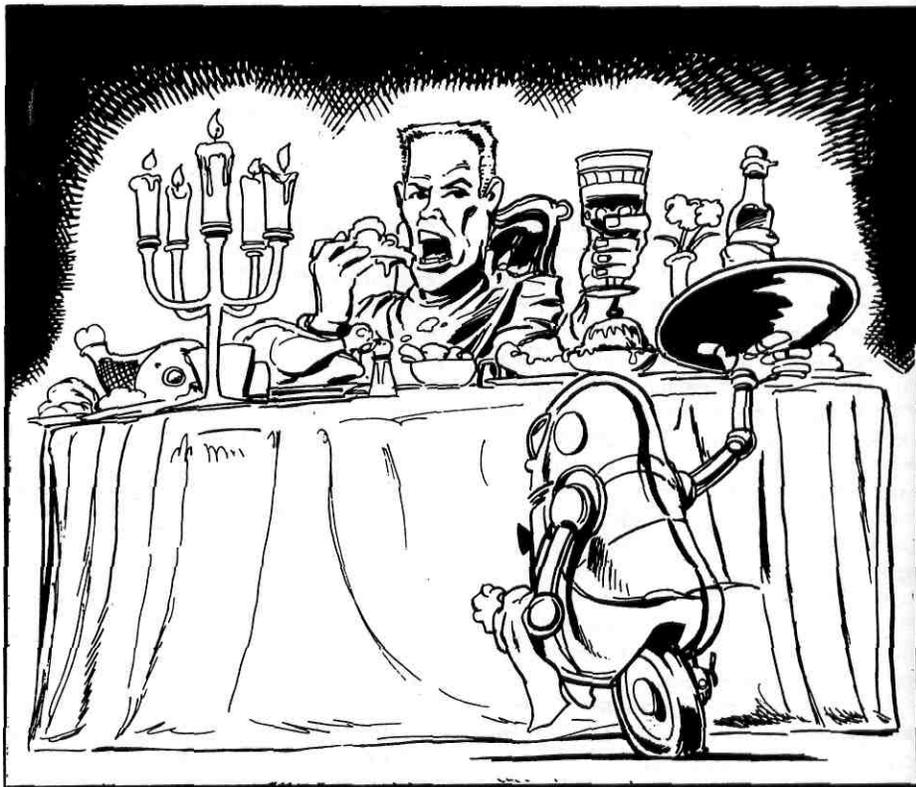
Pero tú, por si acaso, mastica treinta veces cada bocado antes de tragar.

Los Comedores Naranjas

(Comer y guardar la ropa)

Imagínate una enorme sala con mesas grandes y bancos. Una pared está recubierta de copiosas cantidades de maquinaria, pintada por completo de un brillante color Naranja vivo y cubierta de una pátina de naturaleza difícil de identificar. Afortunadamente, el Naranja es un color muy utilizado en las decoraciones de neón del CA. Por lo tanto, es algo que no hará perder el apetito.

También en este nivel la automatización es el método adecuado para alimentar a los ciudadanos. Pero ahora la comida está servida por un robocamarero que más parece pertrechado para un campo de batalla que para un comedor. Este robocamarero



(llamado cariñosamente Melba*) muestra diversos paneles con botones para poder elegir entre los dos platos, dos postres y dos suplementos BQ del día. Los ciudadanos van apretando los botones que quieran (una generosa concesión a la libertad del hombre; loado sea el Ordenador).

Una vez hechas las selecciones, Melba saca las raciones elegidas a través de su surtido de mangueras, inyectores y espitas. Y entonces los desventurados comensales tienen que emprender una loca porfía por ver de colocar convenientemente sus platos y recoger su ración antes de que se vierta por el suelo (lo que puede ser causa de multa por vertido de sustancias tóxicas). Cuando la distribución de comida llega a su punto culminante, lo que se ve es una melé de jugadores de rugby Naranjas extendiendo sus platos y chapoteando encima de charcos de un barrillo pastoso.

Y lo peor es que a veces te equivocas y mezclas en tu plato chorros de comidas diferentes, con resultados terribles. Los Naranjas veteranos saben por experiencia lo que se puede... y lo que más vale no mezclar.

Estos ciudadanos tienen generosamente concedida media hora para las comidas. Pero lo que pasa es que en estos comedores hay cien personas y una sola Melba, por lo que los que se colocan cerca de la entrada reciben la visita de Melba instantes antes de acabarse la media hora. No hay que decir que todos los días hay peleas (a menudo violentas) para ver quién atrapa los primeros sitios del fondo (que es por donde empieza Melba a servir).

*Nota del Traductor: en inglés Melba-Toast significa "pan tostado".

Los Salones-comedor Amarillos

(¿Una comida de trabajo? ¡Daos una vuelta por el Sector DOA!)

Los salones comedor Amarillos se parecen a los comedores de la "mili" de la época anterior al Castañazo. Al entrar, los Amarillos cogen una bandeja autoservicio con cubiertos y servilletas y van pasando por delante de unos malhumorados camareros que les van sirviendo desde el otro lado del mostrador.

Los comensales Amarillos se atienen a rajatabla al principio de "elige el menor de los dos males". La "comida" está situada en unos grandes contenedores oxidados que presentan costras extrañas de elevado CS. A veces la "comida" rebosa del contenedor y cae al suelo. Cuando se pisa, se pega en la suela de la bota y acaba por corroerla, o la hace resbaladiza o pegajosa.

Los contenedores no llevan rótulos de ninguna clase, así que nadie sabe el nombre de las "comidas".

-Bien, tomaré algo de "eso" grisáceo de ahí. No, no, por favor, no me lo revuelvas...

Los Amarillos disfrutan del privilegio especial de tener servicio humano (si se puede llamar humanos a los camareros Infrarrojos). Se trata de unos tipos apestosos enfundados en unos cubretodos grasientos de color negro sucio que suelen chupar el cucharón para limpiarlo antes de servirte y que siempre olvidan con qué utensilio hay que servir las diversas plastas y en qué tipo de recipiente hay que echarlas. Siempre hay alguno que acaba con la comida servida

en el vaso, en varias capas y con los bordes chorreantes.

Pero al menos aquí hay más variedad y una cierta mejor calidad que en los comederos de inferior acreditación. No obstante, los Amarillos no se conforman y están deseando ascender para poder acceder a las vanguardistas cafeterías verdes.

Ñts. Si lo supieran...

Las Cafeterías Verdes

(¡Ñam! ¡Glub! Gracias, Madame)

Cuando el antiguo comisario de abastos del Sector DOA diseñó el proyecto de nuevos comederos, se le olvidó la uve en la serie nemotécnica RNA V ZIM. Naturalmente, este despiste le costó la cabeza, pero desde entonces hasta hoy, ya hace un par de ciclodecadas, los hambrientos comensales Verdes tienen que comer en un guariche con un letrero que reza: "Estas instalaciones alimentarias han sido instaladas temporalmente. Muy pronto se inaugurarán las nuevas. Gracias por vuestra cooperación".

El "comedor" es una oscura área de mantenimiento con el techo bajo situada entre dos subsectores industriales, donde unos 300 Verdes se ven obligados a deglutir sus comidas. Pero, por supuesto, tienen más tiempo. Una hora completa para disfrutar de sus comidas.

Un problema es que no hay instalaciones de cañerías en estos subniveles; así es que no hay forma de traer la comida desde las Cubas de Procesamiento de comida. ¡Yupiiii! ¡Se acabó la bazofia de los tanques!" Para, para, no cantes victoria.

Como en DOA no hay instalaciones para procesar comida de CS Verde, el personal del SPL despacha regularmente hacia la "cafetería" Verde varios cajones de comida más o menos reciente y recalentada preparada por cafeterías Verdes de otros sectores.

Considerando cuánto aprecian los trabajadores de las otras cafeterías esta labor extra de tener que preparar comidas para otro sector además del suyo, y considerando la marcha de tortuga que llevan los procesos en el CA, ya puedes imaginar el estado en que llegan los platos precocinados.

Ah, y por supuesto cada sector tiene ideas propias sobre cómo preparar y embalar, por lo que llegan de la forma más caprichosa: en forma de barritas, en píldoras (comida espacial, le llaman), en tubos como de dentífrico, congelada en copas de sintigmaespuma o incluso de forma más creativa: como costras adheridas entre dos hojas papel de estaño.

Y así, agachados en ese oscuro agujero abarrotado de tuberías y cables eléctricos, los Verdes se encorvan sobre su comida precocinada soñando el ciclodía en que por fin acaben de instalar las nuevas cafeterías y no tengan que aguantar las válvulas de presión que les lanzan chorros de vapor tóxico a la cara mientras comen.

Pero hay que mirar el lado bueno. Como apenas hay luz para poder iluminar, la potencia no llega para instalar videocámaras de seguridad, por lo que aquí eres libre de hacer y decir lo que quieras, con tal de que no te vean los roboguardias (que los hay por la sencilla razón de que las peleas y reyertas son muy populares entre los Verdes del Sector DOA; y de los otros sectores).

Los Clubes Azules

(Delicia Caliente, Tarta de Manzana y puro DOA)

Estos clubes están preparados para servir a 25 clones, pero lo normal es que tengan que apretarse más de 50, apiñados en las mesas o en la barra, o de pie.

Como a los Verdes, aquí dan una hora para comer. Pero a veces se permiten horarios extra para "comidas de trabajo" (solicitadas con el correspondiente formulario).

Los sistemas automáticos de seguridad son mínimos en estos restaurantes atiborrados, por lo que las peleas están a la orden del día. Además, como aquí sirven ya bebidas alcohólicas (como la famosa Iluminación Azul) y en las pantallas echan constantemente vídeos rugientes con reportajes deportivos y de hazañas del SSI, los ciudadanos algo "iluminados" forman gresca por un quítame allá esas plastipajas. Por si fuera poco, nunca falta una bandeja de Ganchitos Crujientes Salados de Algas para excitar la sed.

Las mesas están distribuidas a lo loco, y el servicio es lento. Cuando al fin logras que llegue la camarera, probablemente no oírás bien lo que pides. Así que vete a saber lo que trae.

En general, la comida es monocroma (suele ser de un malsano marrón quemado) y es una especie de revuelto de gachas de algas. Pero si bebes lo suficiente, entra sin darte cuenta.

Por otra parte, la vajilla es totalmente aerodinámica, como descubrió en su día el genial ciudadano Friz-Z. Así que cuando sale por la pantalla algo muy bueno o muy malo, empieza a volar por el restaurante una asombrosa cantidad de comida.

La verdad es que la mayor parte de la alimentación real de estos ciudadanos procede del mercado negro. El nivel Azul es el primero que puede permitirse este lujo con su asignación económica.

Las Salas de Banquete Indigo

(Las primeras Indigestiones)

A los Indigos se les da de comer en atestadas salas de banquete provistas de largas mesas cojas y traqueteantes, pero, eso sí, con mantel de color Indigo. En cada sala dan un menú diferente; así estos ciudadanos pueden elegir el tipo de comida que quieren resistir. Di qué veneno y te lo servimos.

En cada sala caben 50 Indigos, y el horario de comidas es de una hora y media.

La verdad es que sirven copiosas cantidades de una comida de dudosa calidad, pero comestible. Lo malo es que hay un montón de videocámaras vigilando a ver si te lo comes todo. Sirven tres platos y dos tipos de bebida, pero sólo muy raramente la gente reviene..., quiero decir que raramente se producen reacciones químicas imprevistas en los estómagos.

Las mesas tienen una linda superficie, toda de gres (una primitiva arma de la Antigua Era) y la cristalería es de cristal de verdad.

El servicio de camareros está compuesto por Amarillos y Naranjas desbordados de trabajo que son castigados severamente a la menor ofensa o descuido, con la ayuda ocasional de algún robot que se abre paso, bamboleante, entre la selva de codos y sillas.

A veces, algún camarero comete la traición de derribar una pila de platos sucios. El estrépito suele ser aplaudido frenéticamente o seguido de una descarga cerrada, según sobre quién hubiera caído la pila.

La verdad, es que el equipo de servicio de estas salas se renueva con bastante frecuencia.

Los Buffets Morados

(Para ponerse morao)

Los Morados comen en espaciosos restaurantes en un ambiente íntimo para diez personas, amueblado con mesitas provistas de candelabros eléctricos, barra y reservados. En una palabra, se trata de restaurantes de cierta elegancia.

El buffet dispone de menú del día, pero también presenta una carta selecta con platos como Hueso de Sintit-T con salsa de algas verdes. Naturalmente, comer a la carta exige el pago de un pequeño recargo.

El servicio está compuesto por pinches Amarillos, camareros Verdes y un Maitre Azul. Esta gente en seguida ha "re-descubierto" la vieja tradición de la "propina", y reservan su trato de favor a los Indigos generosos (de forma que algunos Indigos empiezan a considerar la propina como signo de distinción). De modo que el servicio nada entre las dos aguas de dar el servicio más cutre posible a los rácanos exponiéndose al límite de la ejecución por desacato.

Aquí sirven los platos bien presentados, y además en este nivel se tiene el derecho a rechazar la comida mal preparada. Pero la verdad es que a estas alturas rara vez hay necesidad de utilizar este derecho.

El Servicio V.I.P. a domicilio para Ultravioletas

(De punta en blanco)

Los Ultravioletas no tienen horario para comer. Pueden comer lo que quieran, cuando quieran y durante el tiempo que



quieran. Y si no, rodarán cabezas (o alguien suplicará que hagan rodar la suya).

Para los Ultravioletas hay servicio a domicilio de un equipo de selectos gourmets provistos de una cocina ultramoderna completamente abastecida y provista de lo último en procesadores-sintetizadores de comida. Disponen permanentemente de vehículos climatizados que garantizan la *previsión de los manjares en menos de 30 segundos.*

Naturalmente, la alta responsabilidad de este servicio (con unos clientes acos-

tumbrados a pedir cotidianamente lo imposible), hace que en el SPL se refieran a éste como "Servicio Terminal": un trabajo en el que lo más probable es que te retires con los pies por delante.

Los jefes de personal del SPL saben que hay dos tipos de UV: los "ocupados" y los "refinados".

A los "refinados" les encanta comer según el sueño de los ciudadanos Rojos: platos exquisitos servidos por bellas camareras (o bellos camareros), protegidos por *roboguardias relucientes fuertemente armados.*

Pero los "ocupados" son una raza distinta. Se pasan las 24 horas del ciclo día pegados al teclado del Ordenador, absortos en la pantalla, y tienen ordenado comer exactamente lo mismo y a la misma hora desde hace cinco o seis cicloaños. Y se lo comen con una mano mientras siguen tecleando con la otra. Qué desperdicio.

Propuestas de escenarios

Si ves que la aventura va un poco de capa caída, envía a los PJ al comedor. Haz que

tengan que contactar con un informante o con alguien de una sociedad secreta. Ya sabes que meterle a uno la cabeza en el plato o en los contenedores de puré es una forma segura de obtener un bonus para la tirada de Intimidación.

Los comedores son el sitio ideal para pasar mensajes secretos y para oír rumores de alta traición.

Pero también pueden localizarse aventuras completas en los comedores. Puede que alguien pretenda sabotearlos añadiendo fluoruro a las bebidas. O tal vez funciona mal un sintetizador alimentario y los PJ tienen que empezar a investigar: seguramente con una degustación.

O quizá lo que pasa es que a un Alto Programador le ha dado por pedir Filete de Lenguado con Ensalada de Pepino de Mar, y los PJ reciben la misión de buscar los ingredientes necesarios. Nos gustaría ver cómo se las apañan para explicar al guardián Amarillo de la puerta la razón de traer un ramito de perejil del Exterior.

-Verás, ciudadano Amarillo, esta sustancia conocida como "perejil" es de color verde, y tú eres de credencial Amarilla. Así que si quieres que te diga para qué es, te lo diré; pero luego tendré que dispararte...

Por Donald J. Bingle

Todos hemos oído hablar antes de estas famosas Cubas de Procesamiento de Comida: el lugar donde las masas mugrientas se pegan currando un montón de horas en condiciones peores que las de una mina del S. XIX y con menos paga que un esclavo galo en tiempos de los romanos.

Bien, pues puedes creernos: el sitio es aún peor de lo que sospechabas.

Quizá por eso los Infrarrojos se ponen tan contentos cuando los ascienden a Esclarecedores de Credencial Roja...; porque si consideramos el infierno al que por lo general van a ser ascendidos, el estado anterior tiene que ser verdaderamente horroroso.

La zona inferior del Sector DOA consiste en docenas y docenas de niveles de Cubas de Procesamiento de Comida (CPC). La industria de producción alimentaria ocupa al 90% de la población trabajadora del Complejo Alfa. De esa masa, el 95% son Infrarrojos que se pasan el ciclo día arrastrando pesados sacos y cajones de un lugar a otro, echando sus hediondos contenidos a las Cubas, removiendo su superficie con grandes raseros para quitar las espesas capas de espuma burbujeante que se forman e ingiriendo enormes cantidades de suplementos BQ que los mantengan en pie y les hagan creer que ese trabajo deshumanizador y alienante es algo divertido.

¿Te acuerdas que dijimos que el Sector DOA es el segundo productor de Delicia Caliente de todo el Complejo? ¿No? Bueno, ahora ya lo sabes.

Descripción física y función

En lugar de describir por separado cada una de las Cubas que producen los diversos tipos de comida, nos centraremos en uno en particular: la CPC 42/X.

Mucho antes de llegar a la CPC 42/X se hace notar su cercanía: el inconfundible aroma a ovas y algas procesadas, la es-

tridencia metálica de las ciclópeas bombas que te retumban por todo el cuerpo, la fina capa de polvillo fuliginoso pero multicolor que cubre todo el entorno (puertas, suelos, paredes, pulmones). Y esto te recuerda aquellos viejos tiempos en que eras feliz trabajando como Infrarrojo en los niveles de CPC.

La verdad es que el sentimiento no es tanto de nostalgia como de un ácido regreso al pasado.

Veamos cuáles son las subsecciones de la CPC 42/X.

Pasillo que conduce a los barracones Infrarrojos.

Cada nivel de CPC posee su propio barracón adosado que provee la apropiada y feliz mano de obra. Vuelve a la página 37 para recordar las condiciones de vida en estas áreas residenciales.

Avenida que conduce hacia el Comedor.

Esta anchurosa zona de paso es muy transitada por los Infrarrojos. Y claro, en las condiciones higiénicas en que están, la ponen toda perdida con restos de materias comestibles e industriales. Al final de la jornada está toda pegajosa, echa un asco.

Pero, sorprendentemente, a la ciclomaniana siguiente está de nuevo limpia como los chorros del oro.

(Hay rumores que dicen que por la ciclonoche los robots rascan el barrillo y lo echan de nuevo a la Cuba. Pero, por supuesto, todos los rumores son traición).

Ascensor con hiperacelerador por turbina de fusión. Los supervisores de mayor Acreditación utilizan este ascensor para moverse rápidamente (y queremos decir eso: rápidamente) de un nivel a otro de CPC.

Granja-criadero de algas. Aquí hay cuatro profundos estanques llenos de una agüilla negruzco-verdosa, opaca, situados debajo de enormes focos de alta intensidad lumínica. En un proceso cíclico, primero llegan unos obreros y echan a las Cubas unos sacos de materia arenosa, y a las pocas horas llegan otros que recogen algas utilizando unos grandes raseros. Después, docenas de Infrarrojos se dedican a colar la cosecha y a molerla hasta que la convierten en un polvillo verdoso. Los sacos de polvillo se echan en una cinta transportadora que los lleva hasta las CPC.

De vez en cuando, no se sabe por qué, ascienden burbujas desde el fondo de las Cubas y algunos visitantes aseguran haber visto una fina aleta en la superficie de la Cuba número 3. Pero, por supuesto, todos los rumores son traición.

Sabrás algo más de esto cuando adquieras y leas una próxima aventura que publicaremos y que tendrá lugar en los CPC (ya está publicada en inglés, con el título *More Songs About Food Vats*).

Planta Industrial de Ganchitos Crujientes de Algas. A la entrada de la avenida hay una imponente maquinaria cubierta de ruedas dentadas, cuadrantes, bombillitas y compresores hidráulicos. Allí trabajan otros grupos de Infrarrojos echando cajones de polvillo verde dentro del embudo que hay en la parte superior.

En el interior de la máquina, unos gigantes rodillos de goma hacen una plasta con el polvillo, agua y cualquier otra cosa que caiga por el embudo, hasta que sale una fina lámina. Esta lámina pasa por un dispositivo que la troquea en figuritas en forma de monitor de ordenador y luego por un horno-láser que las tuesta a temperaturas militares. El producto es una especie de "chips" salados que la gente se empeña en seguir llamando "ganchitos", y que son algo más comestibles que una tarjeta de crédito.

El fragor de esta máquina suena algo así como "poquetá, poquetá, poquetá". Si algún desdichado toca alguno de los dispositivos de la máquina, de pronto el ruido será algo así como "poquetá, poquetá, esblof" y algo malo habrá ocurrido. A lo mejor nada serio. Quizás empiezan a salir terrones de papel envueltos en algas, o toda la máquina empieza a fundirse en una retorcida escoria radiactiva. Ya me has cogido la idea.

Cuba de Procesamiento 42/X. Es enorme. A sus lados se elevan largos tubos de calefacción y refrigeración. Por varios de sus lados, las cintas transportadoras acarrear extracto de ovas y algas, aromatizantes y el ingrediente secreto del SPL: Permagel. Por encima de la Cuba se inclinan dos tremendos hidrantes que chorrean grandes cantidades de agua cuando se gira una rueda. También hay unas pequeñas válvulas que permiten añadir a discreción otros nutrientes vitales e inhibidores hormonales. También cuelga suspendido del techo otro colosal dispositivo conocido como la "Mega-Mezcladora", que de vez en cuando se baja para darle al bodrio la adecuada consistencia.

Planta Transmisora de Suplementos Proteínicos. La verdad es que nadie sabe con seguridad para qué sirve este recinto, pero el hecho es que hay un gran tanque cubierto adonde se supone que llegan las proteínas a través de una gruesa tubería. Durante un cierto tiempo la mezcla es



tratada mediante un fuerte proceso. Y el producto resultante se echa también al tanque general.

Nadie sabe de dónde llegan las proteínas, y el clon que pregunta demasiado corre el riesgo de averiguarlo... a su pesar.

Planta Licuefactora y Embotelladora.

En esta planta se machacan las ovas y las algas para conseguir un extracto que es la base del popular BER, Brebaje Espumoso Refrescante, pero también de otros líquidos como Sinticafé, Superdisolventes Industriales y Supercarburante para Buitreinterceptores.

Antigua Cuba 42/X. Actualmente esta área está sellada y recubierta con planchas de plomo. Cuentan que hace varios cicloaños, la Cuba alcanzó su punto crítico y estalló. La verdad es que siempre se ha asegurado que en estas Cubas no hay ningún componente radiactivo. Por eso, si tú puedes imaginar alguna razón...

Planta Industrial de Deliciosa Sorpresa.

En esta sombría sala hay un estanque poco profundo lleno de una pasta cenagosa de color azuloso brillante. Por la pared salen unas tuberías de origen desconocido y unas cintas transportadoras que vierten al estanque un material grisáceo y grumoso. Y un montón de Infrarrojos descalzos marchan erráticos por el estanque pisando el material para que el barrillo se vaya haciendo denso.

Por la parte de abajo hay un colector con un filtro grueso que recoge la pasta y la introduce en la Máquina Empaquetadora de Deliciosa Sorpresa. Durante este último proceso, la pasta pasa por debajo de un vasto electroimán que de vez en cuando atrae pequeñas partículas metálicas.



Como puedes imaginar, en cuanto más de tres se reúnen para algo, en seguida se presenta un supervisor.

El Ordenador asigna un supervisor para cada 40 Infrarrojos. El nivel 42/X tiene en plantilla 10 supervisores. Esto significa que en total hay -redoble de tambor- ¡400 trabajadores Infrarrojos en el nivel 42/X!

Har-I-KRA-1

Supervisor Jefe.

Descripción. Tripón, algo calvo, con una sonrisa amplia de expresión insípida.

Servicio. SPL.

Armamento. Pistola Tirabalas (munición alucinógena) 14.

Sociedad Secreta: Místico, 10º nivel.

Poder Mutante. Carisma.

Habilidades relevantes. Terapia BQ 16.

Historial. Har-I está bastante interesado en el movimiento hippie de la época anterior al Zambombazo. No está muy seguro de lo que significa exactamente, pero ha oído decir que sus adeptos combinaban

una afición por los aditivos bioquímicos junto con la alucinación de masas. Algo que suena muy bien para su puesto de supervisor...

Papan-A-TAS-6

Supervisor del CPC

Descripción. Papan-A parece un ser humano normal y corriente.

Servicio. SPL.

Armamento. No lleva armas (ver historial). Sí viste una Armadura de Combate T4.

Sociedad Secreta: Leopardo de la Muerte, 1er. nivel.

Habilidades relevantes. Sobrevivir a caídas 10.

Historial. Fíjate que hemos dicho que Papan-A parece un tipo normal. A él le gustaría hacer pasar su miopía como una mutación registrada, pero no puede. Pero vamos, te preguntarán, ¿cómo es posible que salga toda una familia perfectamente clonada con semejante defecto genético? Vamos, amigo, ¿y cómo puede ocurrir que

La guía municipal

Las Cubas de Procesamiento de Comida producen una asombrosa gama de delicias culinarias que proporcionan la dieta perfectamente equilibrada a los ciudadanos del Complejo Alfa.

Lo que realmente ocurre aquí

Los CPC producen una mezcla de algas, ovas, y proteínas fermentadas, apenas comestible, pero coloreada, texturizada y aromatizada para darle una leve ilusión de variedad. Pero todas las variedades saben horrorosamente mal.

Los PNJ

Como has visto, en algunas dependencias hay buen número de Infrarrojos trabajando.

las mutaciones se produzcan casi siempre un clon tras otro? Si deseas realismo, ya puedes irte cambiando de juego.

El caso es que el pobre Papan-A es más cegato que Rompetechos, y como llevar gafas supondría mostrar en público un fallo del programa del Ordenador para producir clones, Papan-A va por ahí tropezando y dando tumbos matándose cada dos por tres. El ha hecho lo que ha podido: procura ni llevar nunca armas y vestir armaduras pesadas. Incluso ha aprendido prohibidas artes marciales para aprender a caer.

Sus subordinados tratan de ayudarlo todo lo que pueden (¿dónde encontrarían otro supervisor mejor que Papan-A-TAS?), pero una cuadrilla de infrarrojos tratando de ayudar son probablemente más mortíferos que cualquier otra cosa.

Papan-A fue bien recibido en los Leopards de la Muerte por la cantidad de cosas que rompe.

Tronki-DOA

Obrero Infrarrojo.

Descripción. Típico Infrarrojo con cara de pescado muerto.

Servicio. SPL.

Sociedad Secreta: Club Sierra, 8º nivel.

Poder Mutante. Empatía Animal (es como la empatía mecánica, pero sólo funciona con cosas peludas, con plumas o con escamas).

Historial. Tronki es hoy en día un pez gordo del Club Sierra desde que ocurrió el desastre de la antigua Cuba.

Por aquel entonces sólo era un pelagatos del Club Sierra, siempre soñando con el Exterior. Pero un día observó que salía algo feo de la repugnante superficie de la Cuba. ¡Y hoy es el segundo de abordó en el Club! Lo cual no es exagerado teniendo en cuenta que sólo han sobrevivido tres trabajadores de la antigua Cuba. Tronki tiene en la mente

un gran plan, y para ello cuenta con la ayuda de Torrez-I-LLA (ver pág. 74) en la Base Buitre y con la enorme cosa que vive en las profundidades de la Cuba. Un plan que pronto piensa hacer realidad...

Propuestas de escenarios

1. Unos Traidores Mutantes Comunistas encontraron en algún oscuro rincón de las bases de datos del Ordenador ciertas referencias a una antigua conspiración Comunista: la fluoración de las depuradoras de agua y la conquista de Alfa Prima, pues con ello conseguirían contaminar todos los fluidos corporales de los clones.

Desde entonces han concentrado sus esfuerzos en acumular más y más pasta dentífrica en una Cuba fuera de uso, mezclándola periódicamente con agua. A través de una tubería subterránea secreta, bombean la mezcla resultante -"agua pesada" la llaman ellos- a las Cubas de depuración de agua.

El resultado: un aliento mentolado que huele a traición.

A nuestros heroicos Esclarecedores les corresponderá descubrir el origen de ese aroma a menta que ha invadido últimamente a todo el Complejo Alfa.

2. Justo debajo del último nivel de Cubas están las minas de sal. Un lugar donde todo un ejército laboral Infrarrojo pica y mete en sacos toda la sal que luego se consume en el Complejo Alfa.

Pero hay un problema con las minas de sal: se trata de un lugar donde paredes, suelo y techo son blancos, y es imposible que el Ordenador pueda permitir trabajar aquí a personal de Acreditación inferior a Ultravioleta. Tampoco los robots pueden

trabajar dado el alto poder corrosivo de la sal.

Pero el Ordenador, como siempre, halló la solución: dejar la mina en la oscuridad más total y absoluta. En semejante pozo negro, los pobres Infrarrojos tienen que rascar y embalar el material sin ver jamás lo que están haciendo y sin saber que trabajan en una estancia completamente blanca.

El Ordenador tiene la generosidad de dotar a los mineros de gafas infrarrojas con las que pueden localizarse unos a otros y la pequeña señal luminosa que indica la salida. Provistos de picos, palas y sacos herméticos opacos, los Infrarrojos caminan hasta llegar a una pared y entonces empiezan a picar.

No obstante, esta idea general tiene dos problemas importantes. El primero, que la sal se ha acabado hace tiempo y nadie se ha dado cuenta. Los Infrarrojos siguen rascando tierra y el producto es lo que se usa como aditivo en el procesamiento de la comida. Los supervisores más avisados se han dado cuenta, eso sí, de la bajada de calidad de la sal (ya no es como la de antes), por lo que han ordenado echar más cantidad para compensar esa disminución de la calidad.

Y el segundo es que la mina se ha ido extendiendo y ramificando, de modo que forma una galería que corta en dos los cimientos del nivel 42/X. En la actualidad no es raro ver cierta oscilación en las máquinas pesadas y oír como crujen amenazadoramente los soportes de la Cuba principal...

El Ordenador, que ni se entera de lo que están haciendo los mineros Infrarrojos, enviará a sus Esclarecedores para que investiguen esos extraños ruidos en el subsuelo. ¿Qué? ¿No te animas a jugar este "dungeon"?

Almacén general de distribución del SPL, AGD-SPL-DOA

Por Steve Gilbert

-Acaban de llegar más Formularios de Solicitud de Material procedentes del SCP.

-¿Sí? ¿De qué?

-Vamos a ver. Dos peticiones de recambio de gorra de faena, tres solicitudes de Brebaje Espumoso Refrescante y una Llamada de Emergencia solicitando urgentemente un equipo de tratamiento médico anti-radiación.

-¿Quién hace la petición de emergencia?

-Unos Esclarecedores que realizan una misión en el núcleo del reactor.

-Ajá. ¿Cuál es la Credencial de los solicitantes?

-Vamos a ver, uno de los que piden recambio de gorras es Indigo.

-Vale. Empezaremos por él.

Descripción física

Lo primero que nota un visitante que entra en el almacén del SPL es que no hay techo. "¿Quéee?", me dirás, "¿es que el almacén del SPL está en el Exterior?" Bueno, no exactamente. Lo que pasa es que el techo está alto, muuy alto -a unos cincuenta metros- y sin apenas iluminación. La mayoría de los funcionarios del SPL creen que si miran hacia arriba algo muy gordo les caerá en la cabeza.

Por supuesto, eso es una superstición. Además, si estás mucho rato mirando para arriba lo más probable es que no puedas apartarte a tiempo si pasa un roboestibador zumbando a toda velocidad. Y puedes creerte: siempre hay roboestibadores zumbando a toda prisa, especialmente si uno se despista. (Según ciertos rumores, la mayoría de los roboestibadores pertenecen a una Sociedad Secreta prohibidísima conocida con el sacrilego nombre de Córporo Metal y que atropellan a los clones a propósito. Pero los rumores son traición).

¿Y qué tipo de cosas pueden caer desde lo alto? Oh, pues alguno del medio millón de cajones que hay apilados por allí. No exagero. Hay 500.000 cajones en el almacén. Contienen desde tornillos para el rotor de una robofregona hasta antenas telescópicas para multigrabadoras. De todo. Cualquier recambio que pueda hacer falta en el Complejo Alfa.

Por entre los cientos de miles de pilas de cajones serpentea un laberinto de pasillos, escaleras, andamios por donde corretean montones de funcionarios (del Infrarrojo al Amarillo) y decenas de robots cargadores y estibadores. Todos tratando de encontrar los variados objetos solicitados por los Formularios de Solicitud.

Junto a la pared posterior del almacén, en su parte baja, está la boca de una tobera neumática. Esta boca vierte Formularios de Solicitud veinticuatro horas al ciclo día, los siete ciclo días de la ciclo semana. Y muy cerca de ahí está el muelle de carga, donde cientos de Infrarrojos y roboestibadores rellenan miríadas de Formularios de Autorización, preparan los paquetes y los cargan en la boca de salida de la tobera neumática.

Frente al almacén hay un pequeño despacho para la docena de funcionarios Amarillos encargados del trato directo con los clientes. Allí está el famoso mostrador de donde nace la mítica fila.

Y en las profundidades del almacén están las oficinas del Departamento de Reclamaciones. Nadie del SPL quiere saber exactamente dónde. Nadie lo ha visto jamás. Los chillidos apagados hablan por sí mismos.

La guía municipal

El almacén del SPL distribuye todos los valiosos recursos del Complejo Alfa, con rapidez y eficiencia, a todos los ciudadanos que tienen una legítima necesidad y la correspondiente autorización para el disfrute o empleo de esos recursos.

La cruda realidad

Los recursos son escasos. Y cuánto más baja es la Credencial, más escasos son. Los clones Rojos e Infrarrojos tienen suerte de poder ir vestidos. Los Esclarecedores reciben cierto trato especial, pero sólo porque todos llevan pistoláser.

Los PNJ

BILLY-A-DOA-3

Funcionario de mostrador

Descripción: Habla leeeentamente. Actitud de total despreocupación.

Servicio: SPL.

Armamento: Pistoláser 18-L8.

Sociedad Secreta: Libre Empresa, 10º nivel.

Poder Mutante: Intuición Mecánica.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades de Automecánica 12.

Historial: Billy no cree en las prisas. Después de todo, como dice el refrán, clon apresurado comete errores. Sí, como Billy-

A-DOA-2 solía decir: "el procesador más rápido es el que tiene la vida más corta".

Cuando Billy da curso a las solicitudes, siempre se aconseja a sí mismo:

-Muy bien me parece. Pero vamos a repasar tres veces esta solicitud. De nuevo.

Se ha dado el caso de que algún clon impaciente haya intentado dar un poco de prisa al funcionario chamuscándole con el láser, o untándole con algún que otro crédito. Pero como perfecto ciudadano leal, Billy dará parte de esas conductas traidoras, pero de la misma forma lenta que le caracteriza:

-Veamos, a ver dónde puse esos Formularios de Solicitud de Acusación de Traición... Tienen que andar por aquí cerca. Esperad, amigos, sólo me llevará un par de minutos...

COB-A-RDN-1

Rata de Almacén

Descripción: Un insignificante pedazo de carne temblorosa.

Servicio: SPL.

Armamento: Armadura Réflec L4.

Sociedad Secreta: Ninguna. Todas le dan miedo.

Poder Mutante: Es-Estallido Me-Mental, Señor Esclarecedor, pero está de-declarado y re-registrado.

Habilidades Relevantes: Saltar a cubierto: 12.

Historial: Cob-A está experimentando su primera semana de trabajo. Y el miedo que está pasando, pobrecillo. Todos esos ciudadanos gritando y aullando, todas valiosas propiedades del Ordenador... Chico, creo que lo mejor sería volver a las Cubas.

Y Cob-A-RDN no piensa mantener secreto en su corazón ese sentimiento y ese deseo. Noooo señoooo. Cob-A ya ha solicitado por conducto reglamentario volver a las Cubas. Y por dos veces.

Entonces, ¿por qué no ha vuelto aún? Imagínatelo: porque le han ascendido. La



primera vez a Naranja; la segunda a Amarillo. A Cob-A le aterroriza ahora hacer una tercera solicitud. Un ascenso más y ¡estaría al cargo de toda la oficina principal! ¡Glub! ¡Glub!

PAPELE-R-DOA

Ayudante de Dirección.

Descripción: Viejo achacoso, pero que se parece a George Burns cuando era joven.

Servicio: SPL.

Armas y Armadura: Ninguna.

Sociedad Secreta: IPCP, 5º Grado.

Poder Mutante: Ninguno.

Habilidades Relevantes: Encontrar Objetos: 20.

Historial: Papele-R es el único clon vivo del Sector DOA que sabe dónde está cada cosa. Está deseoso de servir a los clientes Esclarecedores informándoles de dónde se encuentra cada valiosa propiedad del Ordenador.

-Mirad, es fácil. Volved hasta esos sacos de Ganchitos Crujientes de Algas; allí girad todo a la derecha hasta llegar a la tercera pasarela; seguid por allí hasta llegar al nivel donde se amontonan las Solicitudes para solicitar una Solicitud donde encontraréis la entrada de un pasillo. Bajad por el pasillo hasta que veáis unos barriles de Brebaje Espumoso Refrescante. Luego...

Los clones que intentan seguir las instrucciones de Papele-R se perderán -a menos que posean algún Poder Mutante desconocido para nosotros-. Dejamos a tu discreción el lugar exacto adonde terminen por llegar. Tal vez se den de manos a boca con el cuartel general de alguna Sociedad Secreta en plena asamblea general (no olvides que tanto los Comunistas como la Libre Empresa se reúnen en este Almacén, por no mencionar a los Protecno). O quizá,

tras ocho o diez horas de marcha absolutamente agotadora por los polvorientos vericuetos del Almacén sólo encuentren los esqueletos de los últimos clones que siguieron las instrucciones de Papele-R.

Una pena.

Qué ocurre aquí

El SPL elabora y almacena todos los bienes materiales que permiten vivir sana y felizmente a todos los ciudadanos del Complejo. De veras. Sólo preguntásete al Ordenador y verás.

Pero no basta con producir y almacenar. Alguien tiene que encargarse del transporte y de la correcta distribución.

Bien: pues de todo eso se encarga el SPL. Aquí, en el Almacén de Distribución, los ciudadanos pueden obtener cualquier material que necesiten (y estén acreditados para obtener) con sólo rellenar el correspondiente Formulario de Solicitud y entregarlo a uno de los obsequiosos y amables funcionarios (que te hemos presentado más arriba). O también puedes enviar tu solicitud a través de alguna de las Toberas Neumáticas que hay distribuidas por todo el Complejo.

Las Solicitudes que van llegando por las Toberas se van atendiendo según su orden de llegada y con la mayor rapidez posible.

Normalmente, sólo pasan unos minutos entre que llega la solicitud y se envía el paquete por correo.

Si el ciudadano decide acudir personalmente al Almacén no tiene que esperar en cola más de un par de minutos, sólo hasta que se atienda a los pocos centenares de ciudadanos que tiene delante.

Lo que realmente ocurre aquí

Aunque la fila para entregar solicitudes tiene la longitud de un subcontinente de tamaño regular, y la espera más normalita excede siempre las cinco horas, los ciudadanos prefieren personarse en el Almacén, mejor que utilizar las Toberas Neumáticas. En teoría el sistema de Toberas es más rápido y más seguro. El problema es que con toda seguridad no recibirás el material solicitado: y entonces a ver cómo te las arreglas para que te lo cambien. ¿Te imaginas cómo es la cola para solicitar cambios? ¿Has oído hablar de la Vuelta Burocrática al Mundo? Sabía que sí.

O lo que es peor: a veces te llega por la Terminal un paquete vacío; dentro hay una copia de tu Solicitud con el sello de "Mercancía Entregada". Ahora vete al SSI y explícales que no tienes el Rifle Cónico que el SPL jura haberte entregado.

-Ya veo, amigo. A lo que parece, están pagando muy bien estos días por un fusil cónico en el mercado negro, ¿verdad "camarrada"?

Te preguntarás cándidamente cómo es que están las cosas tan mal en el Centro de Distribución del SPL. Hay dos buenas razones.

La primera es que hay demasiado trabajo para tan pocos clones. De veras. Aunque



hay una plantilla de 500 funcionarios, sin contar a los robots, apenas dan abasto.

La segunda es la escasez. No pasa un ciclo día sin que algún artículo quede agotado. La ciclopesadilla del funcionario del SPL es tener que explicarle a un Ultravioleta que no puede conseguirle el Mondadientes Neumático con Cortaúñas para los dedos de los pies que desea ur-gen-te-men-te. Para evitar tan dolorosa situación, los funcionarios del almacén evitan siempre jamás entregar algo escaso a la escoria de poca Acreditación. Ya sabes: como por ejemplo a Esclarecedores. Si para conseguir un apes-toso zapato usado hace falta una miríada de Formularios, Solicitudes y Papeleos, imagínate lo que hará falta para obtener un arma o algún objeto *realmente* valioso.

Y aunque consigas la hazaña de tener todos los papeles en regla y rellenar bien los correspondientes espacios, los funcionarios se moverán todo lo lentamente que puedan.

Voy volaaaaaandooooo.

Propuestas de escenarios

1. Están ocurriendo demasiado accidentes en una de las esquinas del Almacén debido a la colisión entre clones y roboestibadores.

Los del SSI sospechan que Córpo Metal tiene que ver en el tema, así que es enviado un grupo de Esclarecedores a investigar a los roboestibadores.

Dale a la aventura el tono y la atmósfera de esas tontas películas de terror con protagonistas quinceañeros. Si están todos juntos no pasa nada. Pero en cuanto uno se queda solo, ¡plás!, aparece el loco asesino: ZOoooooMMMM ¡Aahhhhh! ¡Splatch!

¿Qué es lo que está pasando? ¿De veras Córpo Metal está detrás de todo?

Qué va. Sólo es un grupo de robots chiflados jugando al escondite. Se esconden de los Esclarecedores porque no quieren recibir una reprimenda, los tontitos. Lo que pasa es que en el calor del juego, a veces no se dan cuenta de que pasa algún clon despistado y se lo llevan por delante. Pero en el fondo son buena robogente. De corazón.

Si quieres añadir más tomate a la trama, puedes decidir que hay un Infrarrojo llamado Amish-DOA que se dedica a tirar desde los pisos de arriba cajones enormes a la cabeza de los Esclarecedores. ¿Por qué? Muy sencillo. Amish odia a las máquinas. A todas las máquinas. Y especialmente a los robots. Tirando cajones de esa forma espera despanzurrar a alguno de vez en cuando. Desgraciadamente, es bastante

difícil distinguir en la oscuridad si 50 m. más abajo hay un roboestibador o un leal agente de la ley.

Ñt. Es una pena que a veces se confunda.

2. A cuatro Ultravioletas les ha dado por pedir, simultáneamente, el mismo objeto; pongamos por caso un mondadientes neumático con cortaúñas para los dedos de los pies. Ninguno quiere esperar, así que cada uno de ellos envía un equipo de Esclarecedores al Almacén con la orden expresa de traer el objeto, O Veréis.

Con la autorización en el bolsillo, los Esclarecedores volarán felices sintiéndose fuertemente respaldados, y palpando confortadoramente la funda del pistólaser.

Pero, oh desilusión, al llegar encuentran a otros cuatro equipos de Esclarecedores con la misma autorización y con las mismas pretensiones. Cuando se disipe la humareda, se descubrirá que el último mondadientes fue facturado hace una hora a la dirección de un Infrarrojo llamado Yeti-DOA. Naturalmente, se iniciará una loca carrera por todo lo largo y ancho del Sector DOA en la que cinco equipos de Esclarecedores compiten en la búsqueda del escurridizo Yeti-DOA.

¿Existirá el Yeti-DOA?

Centro de investigación del SID, CI-SID-DOA

Lema: Si algo funciona, no hay por qué arreglarlo. Bueno, venga, quizá arreglarlo un poquito.

Por G.D. Swick y M.B. Till

Imagínate una mezcla de Disneylandia, la NASA y el laboratorio del Dr. Jekyll donde trabajasen juntos el Dr. Strangelove, Lex Luthor y Mel Brooks.

Vale, pues bienvenido al CENTRO DE INVESTIGACION DEL SID.

La guía municipal

El SID camina hacia el futuro por el camino de la exploración, la experimentación y la improvisación con el empeño de conseguir una constante mejora de la calidad de vida de todos los ciudadanos.

La cruda realidad

El Centro del SID lo compone una colección de científicos zumbados, psicóticos y burócratas entablados en una competición por ver quién diseña el cacharro más extraño y parafernático. Saben que el Ordenador suele recompensar al que saca el cachivache con más pitos y bombillitas. Y saben que el Director recompensa al que consigue sacarle al Ordenador las más pingües subvenciones...

Estructura y funcionamiento

La Central del SID se compone de varias áreas y departamentos especializados. Cada una de estas divisiones está situada en varios edificios agrupados en una enorme edificación fuertemente acorazada (y en parte derretida) conocida como el Consejo Superior de Investigación.

Cuando entras por primera vez te parece que estás visitando la cabaña de Baba Yaga: el interior parece demasiado grande como para caber en el edificio que lo alberga. Pero puede decirse que cabe. O casi.

A la entrada del Centro te encuentras el área de Recepción, varias oficinas burocráticas y el Dispensario Central. En el subsuelo se extiende la gigantesca Área de Experimentación, donde maravillosas nuevas ideas se van convirtiendo en realidades de pesadilla.

Si te entran las prisas por cargarte a tus Esclarecedores y te da igual dónde, puedes decidir que el equipo experimental esté ya listo esperándoles en Recepción. Pero si no tienes ninguna prisa, haz que entren por los vericuetos del Centro de Investigación y Diseño. Verán que gozada.

Recepción

Para entrar a la Central del SID los PJ deben caminar en fila india por un estrecho pasillo flanqueado continuamente por extrañas maquinarias que emiten una gran variedad de ruidos ominosos. Mientras los clones van pasando, las máquinas, entre zumbidos, parpadeos y pitidos, van tomándoles el pulso, la tensión, registrando el movimiento ocular, el ritmo respiratorio en busca de cualquier señal inequívoca de traición, como podría ser un nerviosismo a todas luces injustificado. Así que toma nota: todo clon que manifieste nerviosismo se gana automáticamente 1 Punto de Traición. Si no estás muy seguro de si un clon está o no nervioso sólo tienes que preguntárselo directamente. No va a mentirte. Seguro.

El pasillo termina en una pequeña y oscura salita ocupada por una estirada secretaria de CS Amarillo sentada tras un escritorio de sintiplástico. Sobre el escritorio hay un cartelito que dice: "Bienvenido a la Central del SID. Toda persona de tendencias subversivas debe anunciarlo ahora o se expone a una inmediata ejecución. Gracias por tu cooperación. El Ordenador es tu amigo".

La secretaria está acompañada por dos Roboguardias último modelo de la casa: JXL447B-HNZ y JXL447B/FNZ. A diferencia del resto de los roboguardias, HNZ y FNZ no llevan programaciones agresivas (o si las tienen, están fuertemente controladas). Pero, por supuesto, esta falta de agresividad no les impedirá cumplir con su deber.

HNZ (mientras coge a un Esclarecedor por la oreja): Oye, FNZ, creo que deberías exterminar a este clon.

FNZ: No, no, por el Ordenador. Lo que corresponde es que seas tú quien lo extermine. Recuerda que yo me encargué del último traidor.

HNZ: Au contrair, el último no era realmente un traidor. Lo que pasó es que tenía estropeado mi programa detector de Comunistas.

FNZ: De todos modos insisto. No me sentiría nada bien exterminando a un traidor que te toca a ti.

HNZ: Ay, vaya, la verdad es que no querría que te sintieras mal. (Pausa). ¡Ya sé lo que vamos a hacer! ¡Lo exterminamos juntos!

FNZ (excitado): ¡Sí, sí, vamos!

¿Ves lo que queremos decir? No son agresivos pero saben hacer su trabajo.

La recepcionista, Susy-A-MOR, supervisarà las intenciones de los visitantes.

A los Esclarecedores que presenten documentación para recoger equipo los enviará al Dispensario Central. En principio, todo ciudadano de CS inferior a Indigo que pretenda una entrevista con Guille-M, el Director de la Central del SID, obtendrá infaliblemente esta respuesta: "Lo siento, el ciudadano Guille-M-ITO está reunido" (Guille siempre deja la orden de que no se le moleste por nada).

HNZ y FNZ

Roboguardias del área de Recepción

Descripción: Lyle Alzado pero con cadenas.

Armamento: Generador de Plasma (15-E20), Pelea (15-B12), Armadura T17.

Habilidades Relevantes: Cortesía 18.

SUSY-A-MOR-2

Recepcionista

Descripción: Jovencita de aspecto frágil. Atractiva dentro de su apariencia vulnerable.

Servicio: Pertenece al SSI. Actúa bajo la cobertura de recepcionista del SID.

Armamento: Tirabalas semiautomático plegable que lleva oculto bajo la ropa: 12-P12.

Sociedad Secreta: Anti-Frankenstein, nivel 2.

Poder Mutante: Regeneración.

Habilidades Relevantes: Embaucamiento 13, Vigilancia 18.

Historial: Susy-A es una individuo muy inteligente y llena de recursos que se oculta bajo una apariencia frágil. Nadie en el SID sospecha que se trata de un topo del SSI encargado de vigilar a Guille-M. El SSI sospecha que Guille es un Comunista (bueno, la verdad es que para el SSI todo el mundo es sospechosos de ser Comunista), pero la verdad es que Susy tiene pruebas definitivas. El problema es que trabajar con ese par de roboguardias cabezas de chatarra



es algo que está volviendo loca a Susy. Hasta tal punto que hoy por hoy, su única obsesión es encontrar el modo de desactivarlos. Su estrategia habitual consiste en pedir el formulario 44934739/B siempre que ve a un grupo fuertemente armado (como por ejemplo uno de Esclarecedores). Como no existe el formulario ese, Susy siempre tiene la esperanza de que los clientes se enfaden, la discusión llegue a mayores, tengan que intervenir esos memos de HNZ y FNZ y que al fin acaben vaporizados de una vez. Por ahora, ganan HNZ y FNZ por 37 a 0, pero ese resultado no desanima a Susy. Ella sabe esperar.

La oficina de GUILLE-M-ITO

En principio, nadie por debajo de Acreditación Indigo puede obtener permiso para entrar en esta oficina. Y como los PJ no tienen por qué llegar a ese CS no vemos la necesidad de hacer esta descripción. Pero, *para el estricto caso* de que los PJ decidan jugarse la vida por el capricho de echar una ojeada a una oficina Morada -pasando por encima de HNZ y FNZ, de las cámaras de vigilancia y del roboláser de vigilancia (10-L13)-, he aquí lo que tendrás que leerles:

La puerta se abre hacia adentro mostrando un enorme despacho de moqueta morada. Las paredes están recubiertas de terciopelo púrpura y por el suelo hay grandes cojines rayados. Por los altavoces se oye una suave y vieja melodía -"Al partiir, un beso y una flor...".

En el centro de la sala, en una mezcla de mesa de despacho, jacuzzi y ambigú, están Guille-M-ITO y su secretaria personal, Bim-Z.

En cuanto tu Esclarecedor asome la nariz, desintégralo con el Cañón III de Torreta Doble que hay instalado en el espejo del techo.

Y recuerda: liquidar al Esclarecedor salvando el láser.

GUILLE-M-ITO

Director de la Central SID del Sector DOA.

Descripción: Apariencia suave, insulsa, insignificante.

Servicio: SID.



Armamento: Tirabalas 10-P11.

Sociedad Secreta: Romántico de 5º Nivel.

Poder Mutante: Lectura Mental.

Habilidades Relevantes: Búsq-Datos 14, Charlatanería 15.

Historial: Desde muy joven, Guille se dio cuenta de que hay dos grandes verdades en el SID: la primera es que al Ordenador le privan los datos; la segunda es que el Ordenador prefiere concepciones geniales a resultados. Vale más un gran proyecto, aunque fracase, que uno sencillo que tenga éxito. Provisto de tales conocimientos, Guille escaló rápidamente por la escala del SID. Ahora, su única preocupación es conseguir mantener su posición y los privilegios que conlleva -bueno, la verdad es que dejaría bien a gusto la posición si pudiera conservar los privilegios-.

Departamento de autorización de proyectos

Una sala triangular abarrotada hasta los topes de funcionarios Naranjas que ponen su empeño en evaluar, coordinar, examinar, poner pólizas y estampar sellos en miles de Solicitudes de Subvenciones para Proyectos que llegan desde las distintas divisiones de la Central. Los proyectos pueden ser "admitidos", con lo que pasan al Ordenador para su aprobación definitiva, o "excluidos" con lo que pasan a archivarse en un cubo de buenas dimensiones.

Por supuesto, el trapicheo y el tráfico de influencias juegan un importante papel en el proceso de selección de proyectos. También cuentan mucho los títulos rimbombantes, sonoros y pomposos. Pero el factor clave y fundamental del proceso es la pura selección arbitraria.

Departamento de búsqueda y selección de voluntarios

Consiste en una sala dividida en su mitad por un mostrador cubierto con montañas de papelotes. Todo da la sensación de trabajo excesivo y falta de operarios. A la entrada, el típico cartel de propaganda: "SID. Trabajamos por un Futuro Mejor. Lo que no significa, ojo, que el Presente sea malo." Junto al mostrador, se abre una rampa en la pared. Encima de la rampa, hay un letrero que dice: "Acceso de Investigadores Voluntarios del SID".

En la oficina trabajan cinco funcionarios Amarillos. Como este departamento está considerado el más bajo en el Organigrama, todas las quejas les vienen encima cuando un proyecto es rechazado. A menudo, el pesado manto de la responsabilidad cae sobre estos infelices.

Consejo para el Máster: cuando presentes a uno de estos cagatintas, habla con un tono agudo y crispado; toma a uno de tus jugadores por el cuello y grítale: "¡¡yo no tengo la culpa!!"



De vez en cuando llega un pelotón de Buitres escoltando a unos cuantos Infrarrojos. Tras firmar los correspondientes recibos, los Buitres tiran a los "voluntarios" por la rampa. De uno en uno.

Dispensario central

Tras una pantalla de sintiplástico, más gruesa que las gafas de Rompetechos, se sienta un funcionario Amarillo, Amos-A-NDA-4, quien proporciona objetos de pequeño o mediano tamaño a los Esclarecedores a través de un conducto cilíndrico, parecido a los que se usan en bancos y oficinas de correos.

Los objetos más grandes -como los robotanques- hay que ir a recogerlos al almacén anexo al Dispensario.

AMOS-A-NDA-6

Descripción: Un tipejo pequeño, desaliñado, sarcástico; obsequioso con aquellos que pueden ayudarle. Algo así como el Louie de Taxi.

Servicio: SID.

Armamento: Para romper la pantalla de sintiplástico hay que obtener un resultado de "Vaporizado" en la Tabla de Combate. Una vez rota la pantalla, se abre la veda para Amos-A-NDA.

Sociedad Secreta: Leopardo de la Muerte, 5º Nivel.

Poder Mutante: Adaptación Metabólica.

Habilidades Relevantes: Soborno 10, Lloriqueo 14.

Historial: Este patán grasiento y despeinado no puede aguantar a nadie de Credencial inferior a la suya, pero con un superior se comportará como un auténtico pelotillero. Amos-A supone siempre que alguien va a echarle a perder el día, por lo que procura él adelantarse. Siempre atento al sonido del plástico fácil, aceptará "propinas", si son lo suficientemente lucidas.

Su respuesta a una pregunta como "¿crees que esto funcionará?" es esta: "escucha, mutante apestoso, ¿me ves cara de ser uno esos diseñadores de bragas de fantasía? Bastante hago con jugarme la piel entregando valiosa chatarra a un imbécil como tú". Claro, que si la pregunta va acom-

pañada de una sustanciosa propina, la respuesta cambia algo: "Bueno, ellos nunca me dicen cómo funcionan estas cosas, pero como me caes bien te diré algo: pásate por el Departamento de Investigaciones Robóticas y di que vas de parte de Amos-A-NDA".

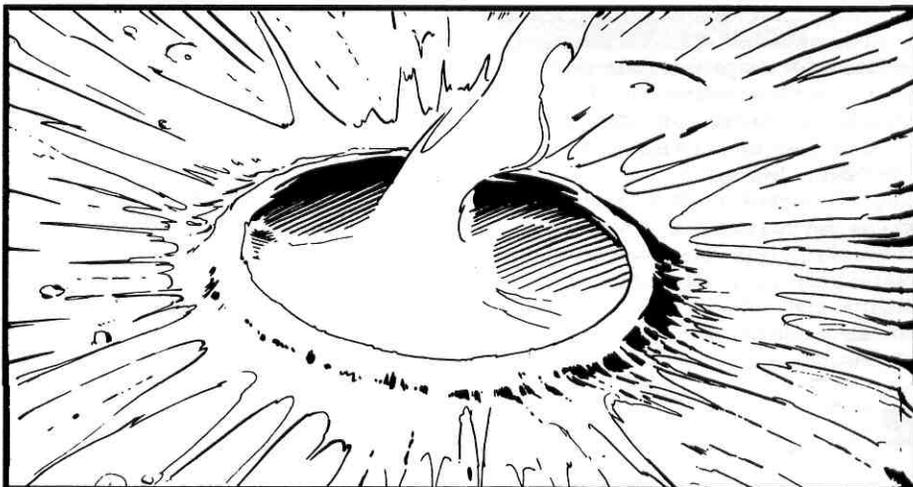
Area de experimentación

En el Dispensario Asignación de Artefactos Experimentales hay una puerta que conduce a un andamio de cinco pisos. Abajo del todo se encuentra el Area de Experimentación: una mezcla de Disneylandia, el aeropuerto de O'Hare y Stalingrado.

En la parte central del Area se ve un inmenso cráter -mudo testigo de una antigua y espantosa explosión-. Alrededor del cráter, numerosos bloques de edificios -o lo que queda de ellos- se conectan unos con otros mediante una intrincada e inextricable red de andamios y pasarelas. Aquí y allá, se oyen explosiones, se elevan vistosas llamaradas, saltan arcos voltaicos o serpentean nubes multicolores de divertidas mezclas químicas.

Allí abajo, entre la acre neblina, se divisan grupos de científicos y mensajeros -provistos de cascos con punta estilo I Guerra Mundial, con tarros o con cacerolas para protegerse de la metralla- que saltan raudos de una pila de escombros a otra. De cuando en cuando, algún bloque de edificios se viene abajo con un gran estruendo. Por el aire, pasan raudas escuadrillas de roboaviones intentando esquivar la telaraña de pasarelas (no siempre con éxito). El sonido de las explosiones deja oír a veces el chirrido de los taladros de alta velocidad, los golpes de los robopisones (martillos neumáticos automatizados), el crepitar de los incendios y -aguzando el oído- los chillidos y estertores de "los investigadores voluntarios". Para completar el cuadro, diremos que toda el área huele como la jaula de King-Kong.

Ah, y un último detalle: de cuando en cuando, protegidos por búnkeres de hormigón y con la ayuda de videocámaras flotantes que parecen globos oculares



provistos de propulsores, los agentes del SSI vigilan al acecho de cualquier atisbo de traición.

Subdivisiones del SID

Las siguientes subdivisiones especializadas del SID se hallan dispersas a través de toda el Area de Experimentación. Cada subdivisión posee su propio edificio.

Estos edificios son básicamente unos enormes almacenes huecos.

La localización exacta de cada subdivisión o departamento cambia periódicamente debido a cambios de peso político, explosiones, sutiles alteraciones de la estructura de la realidad, etc. Además, de vez en cuando, se crean nuevos departamentos y otros desaparecen.

Veamos cómo está el actual organigrama del Area:

Departamento de biología, genética y metafísica

Vivir mejor gracias a la Bioquímica. Este es el lema de un departamento que es una mezcla de la sala de operaciones de la unidad MASH y el laboratorio del Dr. Frankenstein: mesas de operaciones, arcos voltaicos, dispositivos capaces de medir cualquier función corporal imaginable (y algunas inimaginables) y grupos de clones sentados sobre pirámides y cantando "OOOOOMMMMM". Todo revuelto.

El Departamento BGM tiene como misión básica detectar, identificar y exterminar o curar a los clones mutantes. Pero hay dos clases de científicos del Departamento BGM según la manera como entienden el cumplimiento de su tarea:

El primer grupo, liderado por Empalm-I-GEN, analiza las moléculas del ADN de mutantes conocidos con el fin de aislar cadenas mutantes.

El segundo grupo, el de Suam-I-YOG, se dedica a enseñar el mantra "OO-OOMMMMM".

Departamento de investigaciones robóticas

Un brillante equipo de técnicos y científicos empeñados en diseñar el mejor de los robots. Al grupo de Esclarecedores que asome la nariz por allí se le suele endosar algún robot experimental para que lo prueben durante la misión.

Hay tanto que contar sobre estos robots que todo el siguiente capítulo de esta Guía está dedicado a este maravilloso Departamento.

Departamento de experimentaciones químicas

Aquí otro equipo científico trabaja incansable e interminablemente (en el sentido literal gracias a su nueva píldora "curradur") para producir desde suplementos vitamínicos a sintiplásticos indeformables.

A la hora de describir este lugar a tus jugadores piensa en aquellas viejas películas de terror en blanco y negro: montones de líquidos burbujeantes, montones de tubos de ensayos, pipetas, matraces, escaleras de Jacob... Sobre quemadores de gas hierven abominables pociones de olor insoportable apenas, mientras en un rincón destella algo que se parece sospechosamente a un alambique destilador de licor de garrafa. Prácticamente todas las mesas llevan marcas de quemaduras; a algunas les faltan trozos de trazo irregular, o de una forma que recuerda a la de una cabeza humana.

Casi siempre que se envía allí a unos Esclarecedores será para que prueben alguna droga o armadura último grito. Generalmente, los científicos pedirán que se pruebe la droga o la armadura durante la misión. Pero a veces...

Científico: (*dirigiéndose a un Esclarecedor con una especie de chaleco de tela finísima*): Por favor, ponte este chaleco y colócate ahí.

(Señala una plataforma situada delante de un megacañón).

Esclarecedor (*algo nervioso*): Oye, ciudadano científico, ¿estás seguro de que eso funciona? Me parece que esta tela es un pocooo, no sé, un poco fina, ¿no? Glub.

Científico: Eso no es problema tuyo, amigo. Llevamos ya la vigésimotercera prueba con esta armadura textil en lo que va de ciclo día. No vamos a tirar por la borda todo el proyecto, por no hablar de la plataforma que vale un pastón. Tres ciclosemanas de trabajo y 23 clones tirados a la basura.

Departamento de diversión científica

Comparado con esta jaula de grillos, el resto del SID está cuerdo. Aquí dicen que trabaja la gente dedicada en hacer más divertida, feliz y placentera la existencia de los ciudadanos.

En el interior, las paredes se cruzan en sacrílega geometría de ángulos dementes para inspirar ideas creativas; por todas partes vuelan aviones de papel; por todas partes hay pinchados papeles con dibujos, cómics, chistes y pensamientos humorísticos. Hay un área reservada para visionar películas de risa ante una audiencia totalmente cautivada y atrapada, más por las correas y cadenas que por la trama de los culebrones que les echan.

También hay un área especialmente diseñada con el suelo y las paredes de sintigoma donde unos clones aterrizados prueban equipo deportivo experimental: monopatines a reacción, bates-láser, patines de hielo supersónicos..., mientras un ingenioso dispositivo mide los latidos de sus corazones. Un acelerado ritmo cardíaco es señal de que el equipo funciona.

A veces funciona pero que muy requetebién.

Los Esclarecedores suelen ser enviados allí para entretenerse con alguna diversión experimental (de paso ¿qué tal unas cuantas tiraditas de Cordura?) o para experimentar directamente los aparatejos (tira 1d20 para determinar la columna de Daño).

A que te creías que el Departamento de Diseño Armamentístico iba a ser el de mayor porcentaje en desenlaces fatales entre los voluntarios.

Pues mira, no.

Departamento de diseño armamentístico DDA

Imagínate Camp Jejeune poblado de personajes como Rambo, Harry el Sucio y el capitán de helicópteros de Apocalypse Now. Añade escombros. Muchos escombros. Cantidades industriales de escombros. Como Tokio momentos después de haber pasado Godzilla. Añade también cientos de balas y otros proyectiles zumbando por doquier. Añade robopánzers

a la caza del clon. Y clones a la caza del robopánzer. Añade roboaviones bombardeando al tuntún y sin talento. Da un poco de color con el brillante resplandor del rayo láser. Y el aullido de un cohete que se acerca. Y el aullido del blanco que intenta frenética y desesperadamente esquivarlo.

Ah, qué bonito es el Departamento de Diseño Armamentístico en ciclo primavera.

Habrás de saber que este Departamento es el mayor y más sólidamente fundado de todas las subdivisiones de la Central del SID. Es la envidia de todas las demás. En la actualidad, el DDA tiene cuatro subdepartamentos situados en cuatro edificios independientes. Visitémoslos:

Armamento Individual: Este Subdepartamento se encarga de diseñar y probar nuevos tipos de armas de uso individual como pistolas, rifles, granadas nucleares...

Blindados (AFV): Esta área, del tamaño de tres campos de fútbol, podría confundirse con una pista americana para gigantes: muros, fosos, rampas, dientes de dragón, casamatas, etc... para medir la capacidad de los vehículos para esquivar los obstáculos o de estamparse contra ellos.

La capacidad de fuego se comprueba de forma muy simple: se pone un par de vehículos sobre el terreno y se les deja a su aire. Si los de arriba presionan porque desean resultados positivos, se hace un examen imparcial enfrentando a un robotanque contra un robomotocarro.

Contramedidas Electrónicas: Este es el Subdepartamento más creativo y también el menos dañado. Y además aquí es donde realmente se inventan los chismes supermaravillosos. Guau, deja volar tu imaginación: megaspejos electromagnéticos que refractan todo tipo de rayos láser, chisporroteacircuitos antirrobots; uau, o mira ese implante mesmerizador de neuronas; o ese...

Galería de Tiro: Paredes con montones de agujeros, montones de cascotes y escombros, pintura roja por un tubo (eh, espera un minuto, esto no es pintura roja...). chillidos por doquier... Este es el lugar donde se prueba el armamento experimental. Se trata de un patio alargado con marcadores de distancias en los muros de los lados. Por la pared del fondo se pasean unos mastodónticos robodianas como un remolque de grandes. Básicamente, estos robots no son más que un cacho pedazo de sintiacero provisto del mínimo cerebro preciso para controlar unos sensores que permitan medir los impactos a medida que los van recibiendo y calcular los daños o la probabilidad de matar. A pesar del tremendo blindaje, el trabajo de robodiana es bastante duro. La mayoría de estos robodianas están

totalmente neurotizados y se sobresaltan y lloriquean en cuanto alguien les dispara.

-Ay, no, no, con el megacañón no. Uuuuuuuuu. (Kaboummm) Gracias, ciudadano, muchas gracias. No, no, otra vez no. Uuuuuuuuu. (Kabooooom). Buen disparo, ciudadano. Con este impacto te hubieras cargado tres roboaviones comunistas.

Los Buitres suelen acudir a la galería para probar su armamento, pero a veces son Esclarecedores voluntarios los encargados de probar armas especialmente peligrosas. A veces incluso trabajan como dianas vivientes...

Además, este Departamento cuenta con una bonita...

Sala de espera para heroicos ciudadanos voluntarios

Una salita custodiada por dos Buitres Verdes (armadura réflec Verde, rifle láser 12-L8 con cargas Verdes) tiosos delante de la puerta con una mirada glacial perdida en el infinito. El personal del SID necesitado de voluntarios para algún experimento debe dirigirse a los guardias con una Instancia de Solicitud de Voluntarios, o con 20 créditos en moneda pequeña y sin marcar.

Dentro de esta salita aguardan los desdichados clones elegidos para ayudar en las experiencias del SID. La mayoría son Infrarrojos, pero también hay algún que otro Rojo. Están todos apretaditos: como si metiéramos a todos los hinchas del Barça en un pisito de 60 m².

En los muros de esta chirona hay colgados alegres pósters que animan al servicio voluntario: "Yo era un enclenque de 50 Kg antes de probar esta supervitamina del SID".

Por el suelo se ven numerosas marcas como de uñas que se dirigen hacia la puerta cerrada.

En el centro del techo hay un agujero y debajo, en el suelo, una colchoneta. Adivina cómo llegan los nuevos voluntarios.

Punto de salida del área de experimentación

Del Área de Experimentación se sale por una especie de almacén alargado con balastradas a los lados abarrotadas de cañones láser automáticos, lanzallamas, lanzacohetes y extrañas armas experimentales. Al final del todo, junto al portón, está Alfo-N-NSO, un chupatintas Naranja, sentado tras un escritorio. Nadie puede salir del Área sin haber entregado a Alfo-N el original del Recibo de todo el equipo experimental que uno lleva.

Los clones poco cooperativos en seguida averiguan lo bien que funciona a veces el armamento experimental...



Los PNJ

He aquí unos cuantos científicos locos listos para que los dejes caer por el SID cuando los necesites.

HALL-A-ZGO-5, Científico Loco Modelo 1.
Descripción. Alto, demacrado, abstraído.

Servicio. SID.

Armamento. Lanzatarañas 9 (ver cap. 6 del libro de reglas).

Poder Mutante. Intuición Mecánica (cuando se acuerda de que la tiene).

Habilidades relevantes. Incapacidad Para Recordar Nada El Suficiente Tiempo.

Historial. Un día, a un maravilloso muchacho, a la sazón ingeniero químico del SID, se le ocurrió experimentar con ciertas megavitaminas de su invención. Desde entonces resulta que el ascensor de su apartamento no llega al último piso. De hecho es que ya no hay último piso en ese bloque de apartamentos.

Hall-A tiene la manía de poner nerviosos a los Esclarecedores con inopinadas advertencias como

-Vaya, así que vais a probar la granada THC-40. Bueno, me gustaría estrecharos la mano ahora que todavía la tenéis. Es el chisme más absurdo que he visto en mi vida, sí.

GODZ-I-LLA-4, Científico Loco Modelo 2.
Descripción. Masa muscular llena de músculos. Mirada vidriosa.

Servicio. SID.

Armamento. Fuerza Bruta 16-B8.

Sociedad Secreta: Illuminati, 4º Grado.

Poder Mutante. Control de Adrenalina.

Habilidades Relevantes: Ingeniería Mecánica 13, Intimidación 15.

Historial. A Godz-I le interesa aparentar estupidez y brutalidad basándose en la suposición generalizada de que fuerza física e inteligencia son mutuamente excluyentes. Siempre está rompiendo cosas "accidentalmente". Eso le permite echar una ojeada a sus mecanismos internos.

Todos los superiores que ha tenido hasta ahora sentían que ya es el SID suficientemente peligroso para tener que aguantar encima a semejante patoso. Normalmente lo hubieran degradado o ejecutado, pero a nadie le gusta tener problemas con un tipo capaz de doblar barras de sintiacero con los dientes. En tres ciclosemanas, Godz-I ha ascendido de cartero de CS Rojo a Coordinador de Relaciones Interdepartamentales del Personal del SID, cargo de Acreditación Indigo. Desde ese puesto se dedica a arbitrar cualquier disputa entre clones de credencial inferior.

NORMAN-Z-TAB-5, Científico Loco Modelo 3.

Descripción. Un tipo alto, desgarbado, despeinado.

Servicio. SID.

Armamento. Flameador Tobillero 16-C10 (un flameador normal, pero que va sujeto al tobillo).

Sociedad Secreta: Varias.

Poder Mutante. Varios, pero sólo le funciona bien la Piroquinesis.

Habilidades relevantes. Variadas.

Historial. Seis de los tipos más simpáticos que has visto en tu vida... y doce de los más detestables. Y es que Norman-B-ATZ (perdón, Norman-Z-BAT) ha visto demasiadas videoserias y ha acabado por desarrollar más personalidades que la Sibila. Tan pronto está sonriente y amistoso como de pronto aprieta el cuello del primer Esclarecedor que encuentra.

Un buen lugar para poner a Norman-Z es el Area de Experimentación. Sólo tienes que dejar atados en la butaca a tus Esclarecedores y que disfruten del videoprograma...

Propuestas de escenarios

1. Ha estallado una violenta disputa entre los Departamentos del SID. Los de Genética lanzan oleadas de monstruos mutantes contra los de Investigación Armamentística. Los de la Diversión Científica lanzan robopayasos enloquecidos contra los de Diseño de Vehículos. Y todo así. Los Esclarecedores tienen que averiguar qué demonios está pasando y poner las cosas en su sitio.

La culpa la tiene una discusión que empezó a resultados de las plazas de aparcamiento de autocoches del personal del SID. La misión de los Esclarecedores consiste básicamente en apaciguar los ánimos antes de que esta gentuza se cargue todo el Complejo Alfa. Una buena solución será que los PJ encuentren la forma para solicitar una ampliación de plazas de garaje.

2. Se ha detectado cierta actividad constitutiva de traición en la Sala de Espera para Heroicos Ciudadanos Voluntarios y los Esclarecedores son enviados a investigar de una forma, digamos, discreta. Es decir, que se les mete allí disfrazados de Infrarrojos. Desgraciadamente para los Esclarecedores, los guardias no han sido informados de la verdadera naturaleza de los prisioneros, digo de los voluntarios. Así que los pobretes tendrán que enfrentarse a la situación de ser elegidos voluntarios en ciertos experimentos. De hecho, cada vez que hacen falta voluntarios en algún Departamento del SID los guardias siempre sacan a los PJ: sin importar para nada el número de "voluntarios" que hubiera antes.

Tras perder un par de clones, tus jugadores empezarán a sospechar que hay gato encerrado. Y la verdad es que tienen razón. Resulta que los dos guardias Buitres son un par de Comunistas infiltrados perfectamente enterados de que los Esclarecedores son espías. Por supuesto, los PJ no tienen nada con qué probarlo.

Al final puede que, tras la pérdida de alguna que otra familia clónica, los del SSI se imaginen que pasa algo raro y que envíen una patrulla de rescate.

Pero puede que no.

Departamento de investigaciones robóticas

Por Steve Gilbert

Hay tareas que rebasan con mucho la capacidad física de los clones. Otras son tan complicadas que costaría mucho tiempo entrenarlos para que las desarrollaran eficazmente -sobre todo teniendo en cuenta sus esperanzas de vida-. En fin, hay otras que requieren que el trabajador tenga que atender áreas de distinta y diversa Acreditación. Por ejemplo, alguien o algo tendrá que limpiar los servicios de las mansiones Ultravioletas. No hay ningún Alto Programador que esté en sus cabales y permita que alguien de inferior Credencial se pasee por su cuarto de baño. Con todas esas cositas que guarda en el botiquín. Amos, anda ya. Y tampoco se va a poner EL a hacer el trabajo.

Por favor.

En consecuencia, queda demostrada la absoluta necesidad de la existencia de robots de todas las formas y tamaños.

Y la verdad es que los hay de muchas clases, desde los que son una chapa con cuatro chips hasta los enormes robottransportes capaces de albergar un Escuadrón Buitre completo con todo su equipo de combate. Pero todos ellos tienen algo en común: un Robocerebro.

Cada tipo de robot viene con un robocerebro o procesador específicamente diseñado para asimilar y procesar datos relacionados con las tareas y misiones para las que ha sido diseñado.

El SID está continuamente inventando robots y robots, y para ello diseña nuevos modelos de cerebros. Y dentro del SID quien se encarga de esta importante tarea es: EL *DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIONES ROBOTICAS*.

Descripción física

El Departamento se ubica en una larga sala Verde que apesta a amoníaco y antiséptico. Al lado de la puerta general hay un tanque cilíndrico de dos metros de alto. Su mitad inferior está recubierta de bombillitas, teclas, conmutadores y medidores digitales. Hay unos tubos y cables que salen de esa parte inferior y que terminan en la cúpula de sintiplexiglás que cierra la parte superior del cilindro. Y allí, dentro de la parte superior del tanque, un rosáceo robocerebro flotando en medio de un espeso fluido.

De vez en cuando se pueden ver burbujas que surgen del fondo para estallar en la superficie. En la base del cilindro podemos leer un letrero: Cerebro de Robosoldado Experimental 23XX.

Si entramos más adentro vemos que hay

más cilindros alineados a lo largo de las paredes, todos con cerebros en diversos estadios de desarrollo. Habrá un centenar de tanques en la sala. Cada uno con su rotulito.

Por la sala pululan aquí y allá varios técnicos Verdes afanados pasando de tanque en tanque (mira, y tú que te pensabas que no había más tanques que las famosas cubas dentro del Complejo). Al pasar por cada tanque leen los indicadores y toman apresuradas notas en sus blocs. Al fondo de la habitación se yergue imponente un descomunal e intrincado terminal del Ordenador. Delante del cual se sientan varios operadores Azules que teclan furiosamente. En la pantalla parpadea un mensaje: "GRACIAS POR METER VUESTROS DATOS".

La guía municipal

La continua mejora de los sistemas de robocerebros de los robots es esencial para posibilitar el cada vez más importante papel que desempeñan los robots en el Complejo Alfa. Esta es la meta de esta importante rama del SID, el *DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIONES ROBOTICAS*, incansable investigador en el campo del diseño y creación de nuevos robocerebros.

La cruda realidad

El Ordenador vigila muy de cerca este departamento. Continuamente está dando advertencias y consejos a los técnicos. Y no pocas veces dirige personalmente los proyectos más delicados y complejos. Hay dos razones por las que decide intervenir tan estrechamente. La primera es que apenas hay un clon en todo el Complejo Alfa capaz de diseñar un robocerebro orgánico. Y la segunda, y más importante, es que al Ordenador le preocupa que una investigación no supervisada diera como fruto la creación de un cerebro que pudiera rivalizar con el Suyo Propio.

Los PNJ

Polatre-I-DES-1, Director del Departamento.

Descripción. Alto, delgado, nervioso, algo agotado.

Servicio. SID.

Armamento. Rayo Cronoimpulsor 14 (muy

experimental; tiende a alterar la estructura del Universo).

Sociedad Secreta: Illuminati, 6º grado.

Poder Mutante. Precognición Avanzada (ver más adelante).

Habilidades relevantes. Bioingeniería 14. Todas las demás Habilidades de Ingeniería 16.

Historial. Polatre-I es un tipo muy, muy ne-nervioso. Su extraña mutación que le dota de Precognición Avanzada le permite intuir de antemano si algo malo le va a pasar; y también si le va a pasar a otra persona. En el Complejo Alfa, este poder puede llegar a ser verdaderamente enervante: cada ciclominuto de todo el ciclo día está a punto de pasarle algo malo a alguien.

Cuando se encuentra frente a un clon sentenciado (por ejemplo, frente a un Esclarecedor), Polatre-I se cubre los párpados con las palmas de las manos, vuelve la espalda y murmura repetidamente "muerto, muerto sin remedio; este cae pronto". Pocos segundos después, Polatre vuelve en sí dispuesto a conversar apaciblemente. Como Máster, deberás asegurarte de que esta predicción se haga real.

Y pronto.

El Director del Departamento es receloso y precavido. Sabe que el Ordenador no confía en él para nada. También sabe que muchos de sus "ayudantes" son en realidad espías del SSI. Intenta siempre echarse de encima cuanto antes a los visitantes inoportunos, y en seguida abusará de su jerarquía. Su respuesta más común a cualquier tipo de pregunta será:

-¿Estás seguro de que estás acreditado para esa información, Ciudadano?

Gaiusmo-Z-IAM-3, Coordinadora del Control Ambiental.

Servicio. SSI, so capa del SID.

Armamento. Pistoláser oculto 14-L8.

Sociedad Secreta: Antifrankenstein, 8º grado.



Poder Mutante. Levitación.

Habilidades relevantes. Análisis de Datos 4, Embaucamiento 10.

Historial. Gaiusmo-Z está en el puesto ideal para un Anti-F. Como Coordinadora del Control Ambiental puede exterminar cualquier robocerebro recién formado con sólo apretar un botón. Esto hace muy felices a sus superiores de la sociedad secreta. Y lo mejor de todo es lo bien que se las apaña para cargar el mochuelo a cualquiera de los ayudantes que trabajan con ella. El Ordenador y sus superiores en el SSI están también muy felices por su eficacia en el desenmascaramiento y ejecución de traidores que destruyen valiosas propiedades del Ordenador.

Y todos tan contentos, oye.

Excepto esos pobreticos Verdes.

Los ayudantes verdes Echemos un vistazo a este hatajo de infelices.

Tony-V-RNT-3: Este desdichado es un Esclarecedor recién ascendido y está deseoso de abusar de su nueva autoridad. Le encanta mandar tareas ridículas a la gente de inferior credencial.

Ana-V-RDE-3: Es una Psiónica de 7º grado. Se dedica a pasarle datos falsos a la Coordinadora, con lo que ella se pasa el rato aumentando los poderes mutantes de los robocerebros.

Igor-V-INO-6: Pulula por el laboratorio arrastrando los pies, murmurando y manoseando todo. A veces se le cae el género. Le gusta llamar "maestro" al jefe.

Terry-V-BLE-1: Este es un Místico de 2º grado. Trabaja con cerebros, ¿sabes?, de veras, guau. Y cómo disfruta contribuyendo a los fines cósmicos de su organización. ¿Sabes?

Qué ocurre aquí

Bajo la estrecha supervisión del Ordenador, el Departamento de Investigaciones Robóticas se esfuerza ciclodía y ciclonoche en diseñar cada vez mejores robocerebros, tan esenciales para el mantenimiento y el bienestar del Complejo Alfa.

Los robocerebros son fabricados en el sector BYR a partir de un núcleo de sintiplástico biosistémico. Cuando maduran,



son enviados al sector CYB donde son introducidos dentro de unos contenedores de acero prácticamente indestructibles e implantados en robots provisionales para su experimentación sobre el terreno. Si pasan las pruebas, se encarga la producción en cadena de la serie al sector IBM. Así, el Departamento de Investigaciones Robóticas del sector DOA sólo se encarga de diseñar y construir prototipos robocerebrales.

Lo que de veras ocurre aquí

Cada vez que un coordinador Azul muere o cae en desgracia, asciende uno de los Verdes ayudantes en prácticas. Los ayudantes tranquilos y pacientes esperan durante años este acontecimiento. Pero los impacientes pueden acelerarlo mediante el sencillo truco de pasar al coordinador datos falsos relativos al estado de los tanques. Esto puede ocasionar que el coordinador altere los sistemas bioambientales de los tanques de un modo poco apropiado. Lo que a su vez suele provocar o bien defectos de fábrica irreversibles en los robocerebros, o bien una sopa repugnante. Los coordinadores que crean excesivos robocerebros defectuosos acaban por ser acusados de traición y ejecutados. En tales casos, los ayudantes que proporcionaban los datos falsos quedan ascendidos a coordinadores.

No olvidemos que en el Complejo Alfa se han perdido desde hace tiempo muchos de los conocimientos sobre alta cibernética. Eso quiere decir que la mayor parte de lo que ocurre aquí entra dentro de la categoría Pura Potra. La verdad es que los robocerebros funcionan. Lo único que no trabajan del todo bien. Bueno, no todo lo bien que sería necesario para el funcionamiento correcto del Complejo Alfa.

Esta es la razón por la cual los Esclarecedores tienen órdenes estrictas de recuperar los robocerebros siempre que sea posible.

Propuestas de escenarios

1. La Rebelión de los Robocerebros. Polatre-I-DES ha construido a espaldas del Ordenador un robocerebro llamado Primigenio-1. Polatre recibió de los Illuminati los planos secretos para construirlo. El robocerebro, que flota en un tanque bastante más grande que hay en el centro de la habitación, está dotado de unos poderes mutantes psicocinéticos increíblemente fuertes.

Al comienzo de la aventura, Primigenio está empezando a apoderarse del Departamento. Cada noche consigue apoderarse de uno de los veinte robocerebros que tiene alrededor, y si no puede controlarlo, lo desactiva (cortando sus fuentes

de suministro energético). El Departamento pide un equipo de Esclarecedores para que investigue qué demonios está pasando con los robocerebros.

Llegados a escena, los PJ pueden intentar entrevistar a los robocerebros. La mayor parte de ellos están tan aterrorizados que no pueden hablar apenas. Otros, los controlados ya por Primigenio, les largarán el cuento de que unos saboteadores comunistas aparecen por la ciclonoché. Y si algún robocerebro intenta ayudar a los Esclarecedores, estallará súbitamente.

Pero, ¿qué pretende Primigenio? Bien, algo como esto: después de apoderarse de todos los robocerebros, Primigenio planea

utilizar sus tremendos poderes para limpiar el Complejo Alfa de toda esa plaga de humanos y destruir cualquier robot o máquina que no se someta a su voluntad. Y eso incluye al mismísimo Ordenador. No hay ni qué decir que no eran estos los planes originales de los Illuminati cuando quisieron construirlo...

Cualquier intento de atacar directamente a Primigenio está avocado al fracaso: parará los rayos láser con su escudo mental y es demasiado listo para caer con tiradas de Lógica Espuria.

Los Esclarecedores de poco nivel creativo o de mucho nivel destructivo pueden intentar detonar una tacnuke en alguna de

las salas adyacentes. Seguro que así se lo cargan.

Y seguro que así consiguen ser ejecutados -varias veces- por destruir tamaña cantidad de valioso equipo del Ordenador sin permiso.

Habría una forma indirecta de cargarse al monstruito (bueno, al menos es la única que se nos ha ocurrido): cortarle la energía. Pero para hacer eso hace falta emprender un largo y azaroso viaje por los conductos eléctricos subterráneos que hay debajo del Departamento.

Y quién sabe lo que puede haber allí abajo, en los subterráneos bajo un laboratorio...

Estación de Servicio y Taller de Reparaciones para Robots (ESTRR)

Por Steve Gilbert

El sistema de copias de respaldo es algo crucial para el funcionamiento del Complejo Alfa. No sólo hay copias de seguridad de los programas del Ordenador, sino de todos los demás sistemas. Por ejemplo, las familias clónicas son el modo de tener copias de seguridad de la gente.

Para el caso de los robots, está la Estación de Servicio y Taller de Reparaciones para Robots (ESTRR).

Descripción física

¿Te acuerdas del almacén de chatarras que tenía Fred Sanford? Bien, pues este es más grande. Muuucho más grande. Montones y montones de piezas de robots. Por todas partes. Algunas todavía se mueven, se arrastran, se retuercen, atrapan con sus pinzas manipuladoras. Otras nunca más volverán a moverse. Entre todo este pandemonium se encuentra todo tipo de herramientas propias de una avanzada tecnología cibernética: chismes electrónicos incomprensibles, enormes llaves inglesas, engranajes, dispositivos para medición y, en un rincón, una cosa que podría pasar por un mecanismo de movimiento perpetuo. Cerca de la puerta hay un armarito con tapa de sinticristal que contiene un rifle láser. Pegado a la tapa hay un letrero que dice: "en caso de emergencia, romper el sinticristal". Debajo del armarito, en el suelo, hay un montoncito de pedazos de sinticristal.

Al fondo se yerguen dos enormes maquinarias (sobre las que más tarde volveremos) y dos mesas de trabajo, también enormes. En una de las mesas trabaja un técnico Rojo afanándose en la disección de un robot.

En la pared de la derecha hay una puerta de CS Azul. El cartel de la puerta dice: "Cámara de Robocerebros".

La guía municipal

La Estación de Servicio y Taller de Reparaciones para Robots se encarga del almacenamiento, mantenimiento, reparación y reprogramación de todos los robots del Sector DOA.

La cruda realidad

La ESTRR está absolutamente falta de personal, de fondos y de material de re-

puestos. Con lo que tiene ni en sueños puede hacer frente a la tarea de mantener operativos a los robots aun en circunstancias óptimas.

Los PNJ

PRING-A-DIN-1, Encargado del Almacén y Jefe de Taller.

Descripción: Nervioso y azorado ante los de mayor CS; tiránico e insultante con los de CS inferior. En otras palabras: un ciudadano típico del Complejo Alfa.

Servicio: SPL.

Sociedad Secreta: Illuminati, 1er grado.

Poder Mutante: Adaptación Metabólica.

Habilidades Relevantes: Adulación 14.

Historial: Pring-A espera ansiosamente ver llegar el día en que los Illuminati se hagan con el poder. Su único deseo es sobrevivir hasta entonces; y el mejor modo de sobrevivir es procurar que los jefazos de alta Acreditación tengan los robots que les dicte su capricho.

Por tanto, Pring-A-DIN se asegura de tener siempre el almacén repleto de repuestos... lo que consigue construyendo un muro insalvable a las peticiones de cualquier ciudadano de CS baja (Amarilla o inferior).

BON-R-NCH-1, Técnico Especialista de Reparaciones.

Descripción: Pelo rizado; grasa; uniforme arrugado; grasa; gorra de béisbol; grasa; sonrisa amplia y amistosa; grasa.

Servicio: STC.

Armamento: Pistoláser 8-L8.

Sociedad Secreta: Protecnos, 5º grado.

Poder Mutante: Empatía Mecánica, Adaptación Metabólica.

Habilidades Relevantes: Nivel 13 en todas las Habilidades de Reparación de Robots. Pero en la práctica su nivel es 18 debido a su Poder de Empatía Mecánica.

Historial: Bon-R siente una gran compasión por los robots dañados o deteriorados que repara -sin duda es algo que tiene que ver con su Empatía-. Por eso, Bon dedica su vida a reparar y recomponer a los viejos robots, ayudándoles a realizar siempre una última misión más. Por supuesto, muchos de esos robots no funcionarán demasiado bien aunque los repare. Pero con todo, Bon-R tiene plena confianza en ellos.

Tanto los quiere que no soporta ver que algún desconsiderado los dañe o siquiera maltrate: eso le saca de sus casillas. Se pone a aullar como un energúmeno, echa espumarajos por la boca y se pone a disparar como un descosido. Podríamos decir que

eso es síntoma de una personalidad un tanto desquiciada, ¿verdad?

Los clones de baja Credencial que pretenden solicitar un robot serán enviados por lo general a Bon-R-NCH, el cual intentará colarle un modelo siempre un poquito más anticuado que el que se le pida.

Bon-R: Un 44C..., hmmm..., creo recordar que había uno por alguna parte... (se rasca la cabeza)..., hmmm. Ya sé lo que vamos a hacer. Mira, cogemos uno de estos viejos modelos 328, le pongo unos retroreactores aquí, unos servobrassos acá, le meto un cartucho restrictor en los circuitos de agresión...

Esclarecedor: ¿Un 328? ¿Pero no es un modelo de robosoldado?

Bon-R: Correcto, pero están ya retirados de la circulación por ese fallo que suelen tener con el mecanismo de autodestrucción... (risita de conejo)..., ¡guau!, ¿nunca has visto de cerca una detonación de tres megatonnes?

Esclarecedor: Oye, yo creo que...

Bon-R: Nada, nada, no te preocupes por eso. Funcionará de perlas mientras no lo excites mucho.

ZURDO, Robomecánico, ayudante de Bon-R-NCH.

Descripción: Zurdo es un robomecánico que ya ha realizado muchas veces su última misión. Su cuerpo está todo mellado y lleno de bollos. Cuando se mueve, rechinan todas sus juntas de forma alarmante. Y de vez en cuando, uno de sus ojos se le sale y le queda colgando de los cables. Pero Zurdo compensa con creces estos defectos con su desinteresada dedicación al trabajo.

Armamento: Rifle Cónico (retráctil) 12-P15.

Sociedad Secreta: Córporo Metal, 20º grado.

Historial: Zurdo es un robot amable y simpático. El tipo de robot que *nunca* se mezclaría con organizaciones criminales como Córporo Metal. Bueno, al menos eso es lo que todo el mundo cree. Pero tras los





simpáticos ojos saltones de Zurdo se agazapa un retorcido y malvado robocerebro dedicado continuamente a tramar maldades contra las Bolsas de Pringue (los humanos).

SARA-Z-OOM-1, Especialista en Reprogramación y Jefa del Equipo de Búsqueda.

Servicio: STC.

Armamento: Pistoláser 12-L8.

Sociedad Secreta: Antifrankenstein, 7º grado.

Poder Mutante: Adaptación Metabólica.

Habilidades Relevantes: Programación, 16.

Historial: Sara odia a todos los robots. Como especialista en reprogramación, su trabajo consiste en borrar las memorias de los robocerebros y reprogramarlas para realizar nuevas misiones. No hace falta decir que a los robots no les hace ninguna gracia que Sara les machaque la memoria; y Sara se encarga de que la experiencia no sea agradable.

En absoluto.

Sara-Z (con ojos de mirada salvaje y un martillo neumático en la mano): Esto dolerá un poco.

Robomecánico (arrinconado contra una pared): Disculpa, ciudadana, estás segura de que esa es la herramienta adecuada para ajustar un microcircuito de sensor?

Sara-Z: Je, je, je... no.

Robomecánico: ¡Uuuuuuuahhhh!

Qué ocurre aquí

Los robots llegan al Taller desactivados, es decir, desprovistos de robocerebros. Estos delicados componentes llegan por separado y se almacenan en una sala cámara frigorífica especial. El SBD se dio cuenta hace tiempo de que los robots que recibían órdenes de permanecer almacenados durante varios ciclomese tendían a padecer graves traumas psíquicos que alteraban su conducta de forma imprevisible: los robomecánicos se desmontaban a sí mismos, los roboguardias se disparaban mutuamente, y cosas así. De ahí el hallazgo de la cámara frigorífica, donde los robocerebros pueden estar almacenados casi indefinidamente.

La principal misión que tiene el Taller es la de guardar robots desactivados para sustituir aquellos que se estropean con el uso diario.

Cuando llega una solicitud de robot, Pring-A se encargará de darle curso; lo primero, se asegurará de que están correctas las firmas de los coordinadores y supervisores adecuados. Si los papeles son correctos (y el solicitante tiene Credencial Amarilla o superior), Pring-A pasa la solicitud a Sara-Z quien se encargará de poner a punto el robot. La puesta a punto consiste en seleccionar un robocerebro de la cámara, instalarlo en el robot y programarlo.

¡Programarlo! Eso suena como muy traicionero, ¿no? Demasiada responsabilidad para una ciudadana que no es más que un simple técnico Azul. Pero no es el caso, ya que la supuesta "programación" consiste únicamente en que Sara "enchufa" el robocerebro al Dispositivo Reprogramador y pulsa una tecla, como por ejemplo "robafregona". Diez minutos más tarde, un nuevo robot está listo para el servicio.

Pero también hay dos importantes tareas que realizar en la Estación de Servicio: reparación y búsqueda de robots averiados. Todos los robots están programados para que den un informe de daños cada vez que ocurre una avería en sus circuitos internos. A diario se pueden encontrar merodeando por el taller robots con pequeñas averías: un cierre hidráulico que se suelta, cadenas que necesitan un engrase, etc.

Claro que siempre hay algún robot listillo que utiliza los servicios de mantenimiento para escaquearse de misiones peligrosas.

A veces ocurre que algún robot sufre una avería demasiado seria como para poder llegar por sus propios medios. En tal caso entra en acción el Equipo de Búsqueda de Robots Averiados, el EBRA, un grupo de cuatro a diez Infrarrojos o Esclarecedores comandado por Sara-Z. El número y CS de los Esclarecedores depende totalmente de lo dura que esté siendo la ciclosemana. Cuando encuentran un robot de los pequeños tirados en el pasillo, se lo llevan al taller. Si es un mastodonte no queda más remedio que repararlo sobre el terreno, por lo menos su aparato locomotor, de

modo que pueda moverse hasta el taller. En ocasiones no queda más remedio que solicitar los servicios de una robogrúa.

Típico inventario del almacén de robots

- 30 robobasureros
- 45 robomecánicos
- 20 roboguardias
- 10 robocombatientes (son como roboguardias, sólo que más grandes)
- 2 robosoldados (son como robocombatientes, sólo que más grandes)
- 15 robogrúas
- 10 robomédicos
- 25 roboaviones
- 2 robomaestros
- 50 robocerebros en la Cámara frigorífica.

Por supuesto, no hay ninguna razón que te impida modificar esta lista. Si te hace falta algún robot de algún otro tipo o quizá algún robosoldado extra, adelante, ponlo. No te cortes.

Lo que de veras ocurre aquí

¿Te gusta la nueva cocina? Ya sabes, un poco de masa, algo de ketchup, queso rallado y... voila! Una pizza lista para la cena. Bueno, pues la ESTRR es un poco como eso.

Primero se pide al Departamento de Repuestos del SPL los recambios que hagan falta. A veces el SPL envía la pieza correcta, pero lo normal es que los que se pide esté fuera de stock. En tal caso, al bueno de Pring-A-DIN no le queda más remedio que hacer un trbajito "creativo".

A veces ocurre que son los circuitos asimovianos los que están averiados. Esto puede llegar a ser extremadamente peligroso para el personal cercano. Los circuitos asimovianos están programados en lo más profundo del subconsciente sintiplástico del robocerebro. La única manera de reparar un desastre como ese consiste en "machacar" toda la memoria, es decir, reinicializar todo el robocerebro. Si sabes algo de informática, sin duda sabes en qué consiste la operación de "formatear" un disco. Pues eso. Sara-Z enchufa el robocerebro al Dispositivo de Programación y pulsa la tecla "FORMATAR".

Lo que pasa es que a veces los robots que tienen dañados los circuitos asimovianos se resisten un poquito a que les machaquen de ese modo la memoria. Esta resistencia puede ser pasiva, como encerrarse en el cuarto de baño y negarse a salir. Es la táctica comúnmente usada por robomecánicos y robogragonas. Pero también puede ser una resistencia activa, como la vaporización total del Equipo de Búsqueda. Una táctica que suelen seguir los robosoldados.

Encima, el borrado de la memoria no es una operación garantizada al ciento por ciento. Suele ocurrir que en el subconsciente sintiplástico queden restos, bites de información sobre pasadas experiencias que afloran a la superficie en momentos inesperados -y a menudo totalmente inadecuados-. Algo que puede ser especialmente peligroso en los casos en los que el robocerebro tuvo una programación muy distinta a la actual.

Sacal-A-YMI (observando fríamente cómo cargan las hordas de traidores mutantes comunistas): Robocombatiente M/COY, abre fuego contra esos mutantes comunistas.

Robocombatiente M/COY: Recibido. Múltiples blancos localizados. Paso a tiro láser automático -sqüiiiiiii-plof- eh, un momento, yo soy un robocirujano, no un carnicero, maldita sea. Búscate otro modo de salir de ésta.

Propuestas de escenarios

1. Ultimamente está habiendo excesivo número de extrañas averías en los robots. Los robomédicos realizan extrañas operaciones innecesarias -a menudo fatales- sobre inocentes ciudadanos. Los robocombatientes achicharran a la gente a la que deben proteger. Los robomecánicos se dedican a hacer pintadas por los pasillos con lemas sacados del Libro Rojo del Leopardo de la Muerte.

Tras una breve investigación, los Esclarecedores descubrirán que tan extrañas averías tienen un punto en común: haber pasado la última noche en el taller de reparaciones.

Los Esclarecedores pueden optar por entrar avasallando en el taller y exigir respuestas; pero tal vez sea más inteligente hacerse transferir a la Estación de Servicio y espiar al personal. Incluso podrían hacerse pasar por robots.

Cualquiera que sea la opción de tus jugadores, dirige este escenario al estilo novela de misterio. Al principio, todas las pistas apuntan hacia Sara-Z-OOM-6, pero un momento después el sospechoso pasará a ser Pring-A-DIN-3. O a lo mejor es que son cómplices. Misterio, intriga y dolor de barriga.

En realidad, el culpable es un robot llamado 6673/BBZ, un robobasurero que se ha vuelto frankenstein y ha ingresado recientemente en los Leopardos de la Muerte. Cada ciclonoché, 6673 mira los formularios de solicitud que se han hecho el día anterior y se dedica a hacer alguna que otra "reprogramación creativa".

Si los Esclarecedores vigilan el almacén durante la ciclonoché, 6673, que de tonto no tiene una tuerca, no reprogramará ningún robot. Pero la noche siguiente al fin de la vigilancia, el muy perro volverá a las andadas. La única forma de atraparle será engañándole. Los PJ pueden intentar quedarse escondidos por la ciclonoché,

disfrazarse de robots (como Woody Allen en *El Dormilón*), etc.

Si los Esclarecedores eliminan a uno o dos empleados humanos, las averías cesarán durante un par de ciclodías. El Ordenador recompensará a los Esclarecedores por su buen trabajo y les encomendará la siguiente misión. En cuanto estén metidos hasta las cejas en esa nueva misión se cruzarán de manos a boca con un robomecánico escribiendo en la pared con un spray conocidas frases del Libro Rojo de los Leopardos de la Muerte. Ni qué decir, que no pasará una hora sin que los Esclarecedores sean severamente reprendidos y obligados a volver a la Estación de Servicio.

Repíete este proceso hasta que los Esclarecedores acaben satisfactoriamente la misión.

O hasta que sucumban.

2. Resulta que se ha elevado un 300% el número de solicitudes de repuestos. El SPL quiere saber qué diablos pasa en la ESTRR y envía a un equipo de Esclarecedores. Quienes, al llegar, encontrarán a Pring-A, Bon-R y Sara-Z sentados tranquilamente a la mesa y zampándose una sabrosa ensalada de tuercas de robobasurero. Los tres se rendirán inmediatamente, confesarán que son mutantes y darán explicaciones de su extraño proceder. Y es que, debido al nuevo Programa Experimental de Mejora de Horarios del SCP, se han cancelado las horas de las comidas.

El Ordenador, siempre misericordioso, encarga uniformes nuevos para los tres recién registrados mutantes y ordena acto seguido a los Esclarecedores que continúen investigando para ver quién ha cometido semejante pufo y que corrijan el error de horarios.

No hace falta decir que esta investigación no va a ser miel sobre hojuelas. Para empezar, tendrán que hacer un viajecito hasta las Oficinas Centrales del Sector DOA. Y resultará que el causante de todo el embrollo será un pez gordo. Un Alto Programador, vaya.

Si los PJ achicharran con el láser a los tres mutantes comedores de metal sin darles tiempo a rendirse..., muy bien, felicitaciones y nueva misión: "Dado que la ESTRR se ha quedado sin personal, trabajaréis aquí hasta que esté listo el nuevo equipo de empleados".

Pasan las horas. No llega ningún nuevo equipo de empleados. En ningún momento suena la señal de fin de jornada ni la hora de almorzar. El hambre empieza a hacerse sentir. Cuando pregunten qué pasa, hábiles del Programa Experimental de Mejora de Horarios. Y entonces envíales a la misión de investigar al causante del error.

Arreglado. ¿Ves qué fácil?

3. ALERTA MISION: SECUESTRO CON REHENES.

El robocombatiente X38, al que se tenía previsto reprogramar, se ha hecho fuerte en la ESTRR y ha tomado seis valiosos

rehenes. Por favor, diríjlos inmediatamente a la ESTRR, rescatad sanos y salvos a los rehenes y desactivad al robocombatiente X38. Será considerado traición el fracaso en la liberación de los rehenes. Gracias por vuestra cooperación.

Llegan los PJ y se encuentran a Bon-R, Pring-A y Sara-Z esperándoles en la puerta. Temblorosos, señalarán el interior de la sala. En el centro, está X38 rodeado de seis lustrosas robofregonas.

Si es interpelado, X38 responderá que se niega a ser reprogramado. Reconoce que a veces se le dispara sólo el cañón láser y que, bueno, ya van para dos docenas de ciudadanos liquidados. Pero él cree que se merece otra oportunidad antes de la reprogramación. ¿Todos podemos cometer algún error, no?

Yendo al grano, X38 presenta las siguientes exigencias: que se borre su nombre de la lista de robots a reprogramar en la ESTRR; que se le vuelva a readmitir en su antiguo puesto de vigilante en el subsector del Nódulo del Ordenador; y por último, que le cambien el cañón láser I por otro de calibre II.

Los Esclarecedores pueden intentar reducir a X38 a las bravas, pero no se le recomienda. Da la casualidad de que X38 está dotado con un cañón láser I automático capaz de disparar a una cadencia equivalente a tantos disparos por turno como Esclarecedores haya; además va tan acorazado que hay que restar 7 columnas en la Tabla de Daños cuando recibe fuego. Eso sin contar con que varios robogregonas saldrían malparadas en la refriega.

Por su fuera poco, el robocombatiente éste viene equipado con un psicoescáner detector de mentiras que resta instantáneamente -4 a todas las tiradas que hagan de Lógica Espuria.

Esclarecedor: (hablando con un megáfono): Okey, X38, todo está correcto. Hemos borrado tu número de serie de la lista de robots a reprogramar en la Estación de Servicio. Ahora deja libres...

X38: ¡Estás mintiendo! ¡Estás mintiendo! ¡Estás mintiendo! Voy a tener que hacer algo para reforzar mis exigencias iniciales.

Esclarecedor: No, no, espera.

X38: Zzooooottt.

-Robogregona: Sqüiiiiii... plof...clang.

Esclarecedor: (levantándose y cargando): A por él, muchachos.

X38: Zap...Zap...Zap...

Esclarecedor: Sqüiiiiii... plof...clang.

A pesar del psicoescáner, seguramente el mejor modo de solucionar el problema es hacer uso de la Lógica Espuria. A lo mejor los Esclarecedores logran convencer a X38 de que están de su parte; o de que lo mejor que puede hacer para conseguir sus intereses es entregar a los rehenes; o de que el Ordenador ha aceptado sus exigencias.

Esclarecedor: Muy bien, X38, todo está arreglado. Ahora te quitamos el Cañón Láser I y te ponemos este Cañón Láser II que traemos aquí...

Por Paul Murphy

Párate a estudiar la vida de un glóbulo blanco. Se pasa el tiempo pululando por las arterias, venas y capilares de nuestro organismo, arrastrado por la corriente sanguínea, dedicado a una búsqueda interminable de intrusos.

En cuanto descubre a uno de ellos -suciedad, bacterias, pelotillas de las del ombligo- ataca, aunque invariablemente muere en esa acción. Ante una infección seria, los glóbulos blancos continúan su ataque y morirán uno tras otro hasta que consigan eliminar al invasor o hasta que quede completamente aislado del organismo mediante una capa formada por sus propios cadáveres.

Por supuesto, nadie ha dicho que los glóbulos blancos estén especialmente contentos y entusiasmados con ese trabajo. Hay veces que se vuelven majaras y les da por pensar, por ejemplo, que tu riñón es un invasor extraño; o a lo mejor deciden ignorar una infección porque sí y marcharse a correrse una juerga juntos al dedo gordo de tu pie izquierdo.

Lo que queremos decir es que a nadie le interesa lanzarse en plan kamikaze contra un intruso y enfrentarse a una muerte cierta, ¿verdad?

Bien, la verdad es que nuestro organismo encontró una solución al problema de glóbulos blancos insumisos: enviar un grupo mayor de glóbulos blancos para que se coma a esas células malcriadas y desagradecidas.

¿Vas cogiendo la idea, tronco?

Descripción física

Si echas un vistazo al plano del sector DOA verás que el Cuartel General de los Esclarecedores (CGE) está situado en el quinto sintipino casi al extremo. El Ordenador lo colocó allí por dos razones. La primera porque si el CGE estalla violentamente (evento que suele ocurrir de cuando en cuando) afecte lo mínimo posible a las zonas más valiosas (léase: las áreas residenciales de la gente de Acreditación Morada para arriba). La otra razón es que tiene que estar cerca tanto de los Laboratorios del SID como de la Base de los Comandos Buitres; es el emplazamiento ideal por si a uno de estos dos sitios les da también por explotar violentamente.

El CGE está dividido en cuatro departamentos: Mostrador de Recepción, Cuerpo de Guardia/Galería de Tiro, Salas de Información y Unidad Central de Control. Todas estas áreas tienen algunas cosas en común:

***El Mobiliario.** Estilo "Paleolítico Superior". Los del SBD se hartaron un día de reemplazar piezas de mobiliario escacharradas cada vez que a los nenes del CGE les daba por correrse una juerga estampándose las mesas y sillas unos contra otros. Desde entonces, las mesas, las sillas, los sofás, los escritorios, las puertas, todo, están hechas de roca viva cincelada a láser o de sinticemento armado. No es que sea un mobiliario muy cómodo, pero a los Esclarecedores les parece bien igual -tal vez sea por la buena cobertura que proporciona-.

***Los Roboguardias.** Hay por un tubo. Por todas partes. Por los pasillos, por las Salas de Información, por las oficinas, por los servicios... Por todas partes, ya digo. Excepto por un sitio: el Cuerpo de Guardia/Galería de Tiro. Se trata de robots muy caros y demasiado valiosos. En este lugar son los Esclarecedores los encargados de la vigilancia. La mayoría de estos roboguardias son del modelo estándar cuya descripción encontrarás más abajo. Sin embargo, los chicos del SID envían de vez en cuando algún prototipo o dos experimentales para que se los pruebe. En tal caso, invariablemente, son asignados a el Cuerpo de Guardia/Galería de Tiro.

***Las videocámaras de seguridad.** También por todas partes. También por un tubo. Aún hay más cámaras que roboguardias. Sorprendentemente, la mayoría de ellas hasta funcionan (!). En la puerta del CGE puede leerse un lema que proclama orgullosamente: "La Traición es Asunto Nuestro". Por eso mismo, el Ordenador está especialmente atento para descubrir el más mínimo indicio de esa pestilencia entre sus más leales y seguros servidores.

***Las Cabinas Confesionario.** Hay una en cada sala. Una en cada pasillo. Miríadas en el Cuerpo de Guardia/Galería de Tiro -estas últimas construidas con sólida duralita, naturalmente-. Es curioso que los Esclarecedores son de lo más reacios a la hora de confesar sus propias traiciones. Sin embargo, tienen el gatillo rápido a la hora de acusar el más mínimo indicio de traición entre sus compañeros. Por eso, y tras la Masacre de la Confesión Grupal del 91, el Ordenador decidió que era más sensato y económico resguardar a los fisgones en la intimidad de una Cabina de Confesión.

El mostrador de recepción

Esta inofensiva dependencia es la única conexión del CGE con el resto del sector DOA (si exceptuamos la salida secreta que parte de la oficina del Viejo). Es una antesala limpia y pacífica -es asombroso lo

que hacen hoy en día con el sintipoliespán aislante, ¿verdad?- en franco contraste con el resto del CGE. Quizá sea para evitar que los viandantes o los posibles reclutas que se acerquen se puedan atemorizar con el monstruoso tumulto y la extrema violencia que reinan continuamente por todo el Cuartel General.

Perfectamente conocedores de la propensión de los Esclarecedores a reaccionar violentamente a cualquier intransigencia burocrática, los recepcionistas se comportan todo lo educadamente que pueden con ellos. Reservan su mala leche para los clones recaderos y para chupatintas de baja ralea. La sala está aparentemente desprovista de roboguardias, pero hay cuatro de ellos ocultos en cubículos disimulados en las paredes. Si alguien se pasa de la raya, los recepcionistas aprietan el botón y se agachan bajo el mostrador.

Cuerpo de guardia-galería de tiro

Se trata de un enorme salón (50 x 100 metros) ocupado por el turno de guardia de Esclarecedores que esperan ser asignados a una misión. Al principio cuentan que había unas paredes que dividían el CG/GT en compartimentos más pequeños interconectados. Pero con los años esas paredes se fueron agujereando (ya te imaginas cómo) y acabaron por desaparecer (y el SBD acabó por hartarse de reconstruirlas). Tampoco hay máquinas recreativas ni de repostería que podamos mencionar (ya te puedes imaginar por qué).

Ya hemos dicho que la sala está llena de cámaras de vigilancia y de Cabinas Confesionario. Aunque están construidas con materiales resistentes y acorazadas, a veces resultan dañadas y hasta destruidas (ya te puedes imaginar cómo). Y cómo es prácticamente imposible detectar exactamente el origen del disparo, todos los Es-



Tabla ambiental

Deja patidifusos a tus jugadores leyendo en voz alta estas descripciones. Cuando tengas la necesidad, tira un dado o selecciona la que más rabia te dé.

1-7 Las puertas correderas revelan una Sala de Informes paupérrimamente iluminada por un par de fluorescentes que chasquean y parpadean colgando del techo. Se nota un olor acre y penetrante, como cuando un agente del SSI te lleva atrapado con una llave de cuello aplastándote la nariz contra su sobaco. Las paredes y el techo de la habitación están llenos de quemazos y descorchones, como si hubieran sufrido el ataque de un poder extraterreno, o como si hubiera habido un tiroteo de rifles cónicos. Tú sabrás. Los bancos están encharcados con un líquido parduzco y pegajoso.

8-10 Las puertas correderas se abren y una ráfaga de aire helado congela vuestros rostros. Temblando y maldiciendo, la escolta de Buitres os empujan para adentro a culatazos de rifle láser. Detrás de vosotros, las puertas correderas se cierran. La Sala de Informes está oscura y está helada, completamente helada. Vuestro aliento forma nubes de vaho. El suelo y las paredes están cubiertos con una fina capa de hielo. Los bancos están encharcados con un líquido parduzco y pegajoso.

11-12 Las puertas correderas revelan una sala iluminada con una luz brillante. Todo el cuarto está pintado de un vivo color Rojo. A vuestra izquierda veis unos bancos mullidos y confortables con mandos para vibración y aire acondicionado. Junto al banco, una mesita camarera con seis botellines de Brebaje Espumoso Refrescante provistos de pajitas y un plato con Ganchitos

Crujientes de Algas. Por los altavoces se oye la música agradable y relajante de los Alfa Pop. Apenas habéis tenido tiempo de acomodaros cuando aparece un clon vestido con librea Roja, os hace una leve reverencia y os pregunta cortésmente:

-Buenas ciclotardes, caballeros. Mi nombre es Mayo-R-DMO-2. El Informe Inicial tendrá lugar en breves momentos. Mientras tanto, poneos cómodos. ¿Hay algo en qué pueda servirlos? ¿Más ganchitos? ¿Unas pastas de levadura, quizás?

Bien, si esto no les pone nerviosos... ¡nada lo hará!

13-14 Al acercaros a la puerta de la Sala oís un chillido desgarrador y un ruido como de alguien que estuviera tratando de abrirla. Al instante se oye como un ruido de varias explosiones sordas, algo como ¡Bummp!, seguidas de un fuerte zumbido, algo como ¡Kerpovuiiiil, momento en que la puerta retumba y se comba hacia afuera dejando salir unas volutas de espeso humo. Con todo, la puerta sigue firmemente cerrada. ¿Qué hacéis?

15-17 Las puertas correderas se deslizan suavemente y entráis. La habitación está fuertemente iluminada por una batería de focos microondas fijos en el techo. Hace un calor sofocante y empezáis a sudar como si estuvierais cavando. Delante del estrado hay un foco todavía más brillante que os impide ver quién o qué está sentado frente a vosotros. De pronto, una voz grave y amenazadora, que parece salir de las paredes, os ordena sentaros en los bancos. Obedecéis, aunque en seguida notáis que en los bancos se podría freír tranquilamente un filete de algas. Nt. Esperemos que con tanto calor no os pase

alguna desgracia, como que os estalle alguna munición del rifle cónico...

18-20 Cuando las puertas se abren, veis un resplandeciente fulgor que os hace cerrar los ojos. Durante un instante, os detenéis cavilosos... Pero una voz autoritaria, de Oficial de Misión, os ordena pasar.

-Adelante, Esclarecedores. No tenéis nada que temer. Se trata simplemente de un Detector Experimental de Metales, para asegurarnos de que nadie entra armas en la Sala de Informes.

¿Qué hacéis?

(Contra todo pronóstico, el detector de metales ¡funciona bien! Todo Esclarecedor que pase por el umbral portando armas recibirá una descarga de un millón de voltios que los dejará frito instantáneamente - durante un momento el olor a ozono impregna el aire, se atenúan las luces de todo el Complejo, una mujer inclina la cabeza y musita "tienen a Ricco-N"; y todas esas cosas-. Los que pasen desarmados no sufrirán ningún daño. Pero se plantea un problema de aúpa: ¿dónde dejar las armas? Siendo el robo tan popular como es en el Complejo Alfa, dejar el armamento abandonado en el pasillo es definitivamente una Mala Idea. Tal vez puedan sobornar a alguien para que se las vigile, pero, considerando el valor de las armas, la propina tendrá que ser bastante, bastante elevada. Quizá un roboguardia accedería amablemente a vigilarlas, pero a menos que se lo rocíe con una abundante dosis de Lógica Espuria, abandonará la vigilancia en cuanto reciba por radio alguna otra misión. Hummmm. ¡Menudo atolladero! Y si los jugadores se ponen a pensar, díles que la voz que procede de la Sala está empezando a mostrar señales de impaciencia.

Se está impacientando y mucho...

Tabla de refuerzos

1-4 1d6 agentes Rojos del SSI protegidos con armadura réflec, L4, y armados con rifle láser, 10-L4, y porra 10-B8.

5-8 1d6 roboguardias tipo estándar (ver más adelante).

9 3 agentes Verdes del SSI protegidos con armadura de réflec forrada de kevlar, L4-P3, y armados con rifle láser, 14-L4, y neurolátigo 10-E10.

10 12 robofregonas con armadura de hojalata L2, armados de escobillas giratorias 16-B2 (dos ataques por turno).

11 Peso de 16 toneladas suspendido sobre el banco mediante una cadenita ridícula. 16 sobre 20 posibilidades de pillar a alguien cuando cae. Columna 15 en la Tabla de Daños.

12 Técnico Rojo del SID, de aspecto nervioso, enfundado en traje de combate (T4). Sostiene cuidadosamente un frasco que contiene un líquido de color

marrón (gas emético super-concentrado).

13 Técnico Rojo del SID, de aspecto nervioso, enfundado en traje de combate (T4). Sostiene cuidadosamente un frasco que contiene un líquido rojo (gas alucinógeno superconcentrado).

14 Técnico Rojo del SID, de aspecto nervioso, enfundado en traje de combate (T4). Sostiene cuidadosamente un frasco que contiene un líquido transparente (nitroglicerina, Daño B10).

15 Técnico Rojo del SID, de aspecto nervioso, enfundado en traje de combate (T4). Sostiene cuidadosamente un frasco que contiene un líquido azul (Brebaje Espumoso Refrescante. Si, se ha equivocado de frasco, ¿qué pasa?).

16 Cuatro robobombas sin blindaje, pero con programa de autodestrucción que se activa al recibir daño o a la voz del Oficial de Misión. Daño AP10.

17 Cuatro robobombas sin blindaje, pero con programa de autodestrucción que se activa cuando la bomba cree que es el momento más propicio para divertirse. Programa retocado por especialistas Leopardos de la Muerte. Daño AP20.

18 20 agentes del SSI con armadura réflec L4 y armados con tirabalas 3-P8. Llevan proyectiles dum-dum. Tienen la Habilidad tan baja porque son reclutas en misión de entrenamiento. No hace falta decir que algunos de los muchachos están un poco nerviosos por tanta responsabilidad y que se les va el dedo al gatillo en menos que se tarda en decir "cochino mutan...". Y todo el mundo se une luego a la fiesta.

Por supuesto.

19 Cuatro robobudokas: armadura T5, puños de furia proyectables 16-B9, dos ataques por turno. Una maravilla de la técnica.

20 Al parecer, no hay guardias en esta Sala de Informes. Glub.

clarecedores presentes son entusiásticamente multados para pagar los costes del material dañado. La verdad es que desde que el Ordenador impuso esta práctica, los tiroteos y explosiones en el CG/GT han disminuido un 32%, aunque es necesario admitir que las trifulcas a puñetazos y arma blanca han aumentado en una proporción semejante.

En cada turno de servicio se pueden encontrar en el CG/GT unos 200 malhumorados Esclarecedores, sentados en sus pétreas sillas, vigilándose torvamente unos a otros hasta que se les llama. Hay una cierta jerarquía para escoger el sitio donde sentarse. Esa jerarquía depende de la Acreditación, ligeramente modificada por el grosor del calibre de las armas que se lleven. Dicen que los mejores sitios son los de las sillas con el dorso apoyado en la pared o en una columna. Y que las peores son las que están en el medio de la habitación, adonde se puede disparar desde cualquier dirección. Pero no hagas caso: los peores asientos son los que hay cerca de la puerta. Los que se sientan allí tienen más posibilidades de ser seleccionados para una misión.

Bueno, ¿y a qué viene eso de "Galería de Tiro"? te preguntarán. La verdad es que esta dependencia no es *en realidad* ninguna galería de tiro. Lo que pasa es que el Viejo se ganó unas buenas broncas por parte de los jefazos del SBD por culpa de la cantidad de destrozos de valioso material del Ordenador que se producían en esa dependencia. Así que el astuto viejo zorro se las arregló para reclasificar la Sala de Espera como Sala de Espera/Galería de Tiro para callarles la boca.

Y lo bueno es que desde entonces nadie le ha dicho nada.

Area de salas de información

Ah, las Salas de Información. ¿Qué Máster no guarda un lugar en su corazoncito para estos encantadores lugares donde los Esclarecedores tartalean como pajarillos delante de una serpiente? ¿Cómo no enternecerse con estos sitios donde las sombrías figuras de los Oficiales de Información pronuncian gravemente desde lo alto las palabras que marcan el destino de los Esclarecedores? Ah, las Salas de Información, con sus hordas de pulidos roboguardias y de sádicos Buitres que babean de deseo mientras acarician su armamento temiblemente incomprensible...

Maravilloso todo, ¿verdad?

Te alegrará saber que las Salas de Informes del sector DOA están llenas hasta arriba de sorpresas. Poseen el imprescindible ambiente, los obligatorios guardianes y todos los Oficiales de Misión que hacen falta para lograr que toda cada visita represente una experiencia inolvidable para tus Esclarecedores.

Bienvenidos.

En total hay nueve salas para Informe Inicial y Asignación de Misiones. En todo

momento hay unas seis funcionando; las otras están desocupadas o en proceso de remodelación; o de exhumación. Todas las salas son muy parecidas: de unos 15 m², con algunas filas de cómodos bancos a un lado y un estrado elevado al fondo con sillones de sinticuero negro para cuatro Oficiales de Misión. En los cuatro rincones reluce el ojo satánico de una videocámara de seguridad que sisea amenazadoramente cuando gira.

¿Cómo? ¿Que te parece que queda esto un poco pobre? No hay problema. En dos patadas puedes convertir tu Sala de Informes en una verdadera obra maestra del arte macabro. No tienes más que volver a la página anterior y tirar 1d100 en la Tabla de Ambientación y otro en la Tabla de Guardianes. ¿Ves qué fácil? Ambientador instantáneo.

Unidad central de control

Es el brazo administrativo del Cuartel General. Todo un equipo completo de burócratas, Oficiales de Misión, operadores de telecomunicación, burócratas, secretarías, auxiliares administrativos, burócratas, ayudantes ejecutivos, funcionarios de medio pelo, yupis y burócratas al servicio del Ordenador y de sus Esclarecedores. Puede decirse que hay dos tipos de gente aquí: los PNJ de nivel 0 que no saben cuál es el lado malo de un rifle láser, y los ex-Esclarecedores veteranos que han conseguido la suficiente influencia como para lograr una plaza de oficina. Claro, como este segundo grupo sí que sabe cuál es el lado malo de un rifle láser, sus integrantes se pegan el ciclodía almorzando alrededor del dispensario de refrescos dejando a los chupatintas que hagan todo el trabajo.

Puesto que los Esclarecedores son la última línea de defensa del Ordenador frente al contubernio mutante Comunista, y puesto que el propio Ordenador es el auténtico cerebro de los Esclarecedores, el Ordenador se toma muy a pecho la vigilancia de cualquier atisbo de traición en este sitio. Por eso hay aquí la mayor proporción de videocámaras de seguridad por metro cuadrado de todo el sector. Y por si fuera poco, hay agentes del SSI de CS Amarillo o superior en *todas* las dependencias y oficinas.

Como estos agentes del SSI tienen bastante manía a los Esclarecedores, realizan su trabajo con..., ¿cómo diríamos?... un entusiástico exceso de celo. Por su parte, los Oficiales de Misión contraatacan infiltrando todos los topes que pueden entre las filas del SSI. Y por su parte, el ordenador anima esta no-tan-amistosa rivalidad como buen seguidor del antiguo adagio "divide y sobrevivirás". Además hay que mantener en forma a estos dos gloriosos cuerpos de élite, punteros en la acción policial.

Como el de todas las oficinas burocráticas, la principal función de este Centro Administrativo es la de acumular toneladas de papeleo. Tiene otras funciones secundarias

como la de asignar equipos de Esclarecedores a las misiones que van surgiendo o la de vigilar mediante los monitores el desarrollo de esas misiones. Encontrarás más detalles de esto más abajo, en la sección "Lo que realmente ocurre aquí".

La guía municipal

Este es el lugar donde los leales Esclarecedores reposan y se recuperan mientras esperan ansiosos la próxima misión al Servicio de Ordenador.

La cruda realidad

Este es un lugar donde merodea una jauría de peligrosos Esclarecedores armados hasta los dientes esperando la orden para salir y ser liquidados. Comparten el sitio con una manada de burócratas cagatintas que justifican su existencia sacándose de la manga extravagantes misiones imposibles de realizar, durante los cuales los Esclarecedores salen y son liquidados.

Los PNJ

CIBER-PNK-1

Típico Esclarecedor del montón.

Descripción: Mediana estatura, pelo con brillantina, pantalones ajustados, perpetuo gesto de desprecio.

Servicio: Esclarecedores.

Armamento: Pistoláser 10-L8; chaqueta de sinticuero B1.

Sociedad Secreta: Leopards de la Muerte, 1er Grado.

Poder Mutante: Piroquinesis.

Habilidades relevantes: Autocoche 16, demolición 13.

Historial: Con esas pintas de pandillero juvenil, desagradable y engreído, parece inconcebible que se le permita siquiera vivir. Siente un absoluto desdén por todo el mundo, especialmente por la chusma de Esclarecedores del montón. Su mayor placer consiste en perpetrar violentas y peligrosas bromas y novatadas contra los compañeros de la Sala de Espera/Galería de Tiro. La única razón de que siga vivo es lo bien que se lleva con Mastodo-N-THE-1-6 (ver más abajo).

MASTODO-N-THE-1-6

Esclarecedor no tan típico ni tan del montón

Descripción: Frente abultada y echada hacia atrás, arco superciliar prominente, nudillos que barren el suelo, mandíbula inferior más larga que la superior.

Servicio: Esclarecedores.

Armamento: Pistoláser 16-L8, pelea 16-B7, armadura rélec forrada de kevlar L6-P5-T2 (Bonus de Aguante incluido).

Sociedad Secreta: En ninguna admitirían a semejante bicho.

Poder Mutante: Control de Adrenalina.

Habilidades relevantes: No necesita ninguna.

Historial: En cuanto ingresó en el cuerpo de Esclarecedores, Mastodo-N-THE se dio cuenta de dos cosas. La primera, que salir de misión significaba cascarla tarde o temprano, más bien temprano. La segunda, que si no te mata una misión, serán tus propios compañeros quienes se encarguen de ese trabajo. No desprovisto de cierto instintivo ingenio animal, Mastodo-N decidió que sólo había un camino a seguir. Dicho y hecho, se las ingenió para que en las siguientes misiones ocurrieran "fortuitos y desagradables accidentes" que acabaron con las vidas de todos los clones de sus compañeros de equipo. Así que temporalmente, él solo constituyó un equipo de miembro único. Más tarde, convencer al Oficial de Misión que activara a sus cinco clones para formar equipo con él fue sintián comido para un tipo con el poder persuasivo de Mastodo-N. Desde entonces, es un equipo de Esclarecedores y una familia feliz.

El único compañero con el que se lleva bien es Cibe-R-PNK. Quizá porque vea en él una versión más joven e inocente de sí mismo. O quizá porque Cibe-R le abastece constantemente de Muerte-Roja (licor de madera de 150º), una cortesía de Leopardos de la Muerte.

LAURA-V-DOA

Típica Esclarecedora del montón

Descripción: Una tía seria, profesional. Posó cuatro ciclomeses seguidos para el póster de propaganda "Sigue tu destino. Ingresa en las Esclarecedoras".

Servicio: SSI, intentando pasar por Esclarecedora.

Armamento: Pistoláser 13-L8, porra-tonfa 10-B8, armadura réflec L4.

Sociedad Secreta: Humanistas, 4º grado.

Poder Mutante: Levitación.

Habilidades relevantes: Psicología 2, Sigilo 3, Vigilancia 1.

Historial: Laura-V es la agente más inepta de toda la historia del SSI de todo el Complejo Alfa. Apesta a SSI a tres leguas: sus pintas, su manera de moverse, sus botas a medida... Entonces, ¿cómo es que la toleran los Esclarecedores? Muy fácil. Si se la cargan, podrían enviar a un agente *bueno*.

Oficiales de misión

TRIZ-I-CLE-4

Oficial de Misión

Descripción: Pequeñajo, feo; mirada aguda y penetrante.

Servicio: Esclarecedores.

Armamento: Ninguno. Para eso están los guardias.

Sociedad Secreta: Antifranki, 12º grado.

Poder Mutante: Lectura Mental.

Habilidades relevantes: Intimidación 18, Análisis de Datos 16, Programación 14.



Historial: Triz-I-CLE odia a las máquinas. Como las aborrece, chico. No soporta como miran, no soporta como huelen, no soporta como actúan, no soporta como acechan por la ciclonche para segarte la yugular mientras duermes... No soporta nada de ellas.

Hace un par de ciclosemanas, Córpor Metal descubrió que Triz-I es un pez gordo de los antifrankis. Desde entonces está sufriendo imaginativos -aunque hasta ahora infructíferos- atentados mortales. En respuesta, Tri-Z ha redoblado sus actividades cazarrobots. Entre estas actividades está la de encargar a los Esclarecedores misiones de desactivación de robots "defectuosos".

MALEN-I-CID-3

Oficial de Misión

Descripción: Alta, delgada. Viste ropón Indigo con una capucha que le cubre la mayor parte de la cabeza.

Servicio: Esclarecedores.

Armamento: Parece que no lleva, pero bajo el manto oculta una Espada Energética 16-E12.

Sociedad Secreta: Romántica, 4º grado.

Poder Mutante: Empatía.

Habilidades relevantes: Intimidación 13, Análisis de Datos 13, Búsqueda de Datos 12, Programación 14.

Historial: Malen-I-CID es una rareza: una Esclarecedora que llegó a Oficial de Misión ascendiendo de soldado raso. Es una mujer entregada, competente y no se casa con nadie. Los Esclarecedores que la tengan como Oficial de Misión podrán constatar que sus órdenes son adecuadas y precisas, salvo en lo que respecta al material experimental (ella no puede hacer nada en lo tocante a ese tema). Malen no aceptará ningún otro resultado que el éxito completo, y aplastará sin vacilar a quien ose cruzarse en su camino. Como veterana

Esclarecedora se conoce muy bien todos los trucos, así que más vale no intentar pasarse de listo.

¿Vale?

EL VIEJO

Comandante en Jefe de los Esclarecedores

Descripción: Nadie lo ha visto jamás.

Servicio: ¿Quién sabe?

Armamento: ¿Quién sabe?

Sociedad Secreta: ¿Quién sabe?

Poder Mutante: ¿Quién sabe?

Destrezas relevantes: ¿Quién sabe?

Historial: El Viejo ha estado al frente de los Esclarecedores desde siempre, por lo menos a lo que alcanza la memoria del Esclarecedor más antiguo. Ha estado ocupando la última oficina, junto a la esquina durante los últimos treinta cicloaños; quizá desde antes. Es la única oficina desde cuyo gran ventanal se domina el transitúnel de acceso. Sus subordinados le tienen auténtico pánico; cuentan que es capaz de derretir a un roboguardia con sólo mirarlo.

Bien, pues el caso es que una tarde, hace unos diez cicloaños, se metió en su oficina dejando el aviso a su secretaria de que no se le molestara por nada del mundo, cerró la puerta con llave y desde entonces no ha vuelto a saberse más de él.

Conforme fueron pasando los cicloaños, la gente empezó a preguntarse si estaría muerto o qué, pero nadie ha tenido los suficientes arrestos para llamar o informar al Ordenador. Dejó bien claro que no quería que le molestaran. A esto hay que añadir que casualmente un Alto Programador -mientras intentaba reprogramar su sintetizador de comida para conseguir ganchitos crujientes de algas con sabor de chocolate- borró por error de la memoria del Ordenador toda referencia al Viejo.

Así que el Ordenador sigue sin enterarse de que algo va mal.

Qué ocurre aquí

Cuando llega la noticia de un desastre natural, un ataque comunista o cualquier otra emergencia, el equipo de oficiales del Cuartel General determina rápidamente la naturaleza y extensión del problema y asigna la misión a un grupo de *Esclarecedores perfectamente adiestrado y equipado para tratar eficazmente la cuestión*. En todo momento, mientras el grupo actúa sobre el terreno, el Oficial al mando mantiene contacto periódico con el grupo a través de los sistemas audio-vídeo, está al tanto de los progresos y, si llega el caso, se ocupa de enviar los necesarios refuerzos o apoyos logísticos.

Lo que realmente ocurre aquí

Sorpresa: lo que realmente ocurre aquí sí que se parece un poquito a lo que se supone debería ocurrir. El Cuartel General *sí* intenta determinar la naturaleza y alcance de la emergencia, *sí* intenta asignar a esa misión al grupo más idóneo de *Esclarecedores* y *sí* se asegura de dotar al grupo con un equipo audio-vídeo para tener comunicación completa y constante sobre el terreno. Lo que pasa es que, bueno, algunas cosas nunca salen del todo como se habían planeado, ¿sabes?

En el Cuartel General se trabaja las 24 horas del ciclo día, en tres turnos: ciclomañana, ciclotarde y ciclonoche. Cada turno ocupa a un total de unos 200 *Esclarecedores*, más un centenar de burócratas de apoyo, más treinta y cinco oficiales de guardia (más cincuenta agentes del SSI, también de guardia).

La serie de acontecimientos que se encadenan desde la llegada del aviso hasta la salida del grupo comienza en la Unidad Central de Control. En todo momento, ciclo día o ciclo noche, varias hileras de operadores atienden los terminales a la espera de instrucciones del Ordenador o de ciudadanos de Alta Acreditación. Por si fuera poco, hay otras hileras de operadores que vigilan los monitores de las videocámaras de seguridad, los radares, los sonares y otros sofisticados sistemas de detección robotizada.

Los ciudadanos de Alta Acreditación tienen limitada su capacidad para ordenar misiones por su cuenta. Por de pronto, sólo los Oficiales Ejecutores de nivel Indigo o superior -y por supuesto, el Viejo- tienen autoridad suficiente para ordenar una salida de *Esclarecedores* sin orden directa del Ordenador. Lo que pasa es que existen sutiles modos de presionar a estos correosos y leales funcionarios del Ordenador.

El caso es que una vez obtenida la luz verde, el Oficial Ejecutor rellena -por triplicado- una Solicitud de Autorización Urgente de *Esclarecimiento*; pasa una copia al Oficial Enlace del SSI -quien a su vez la pasa al Oficial de Misión-; luego envía otra copia a las oficinas del SCP para que le den registro de entrada

y la archiven; y finalmente destruye la tercera copia por razones de seguridad.

Ah, ¡qué no diríamos de esta querida Solicitud de Autorización Urgente de *Esclarecimiento*! Diez páginas, diez, repletas de apretada letra impresa, recuadros para rellenar y líneas de puntos para completar. Diseñado por eficientes expertos del SCP, este documento cuesta rellenar unas seis horas -eso a un Oficial Ejecutor medianamente experimentado; si no, aún puede costar más-.

Por supuesto, seis horas es demasiado tiempo en casos de auténtica emergencia. En estos casos, el Oficial Ejecutor astuto envía un oficio al Oficial de Misión que dice algo así como "Pepe, hay un follón en el nivel 6a. Envío a alguien a ver qué narices pasa. Ya te enviaré la SAUE, ¿vale?". Y, también por supuesto, no es raro que ocurra que el Oficial Ejecutor no tenga Credencial suficiente para saber con exactitud la naturaleza del problema; en ese caso, lo que hace es enviar la SAUE con la mayoría de las casillas en blanco. Pero aún hay más: como el documento pasa primero por las manos del Oficial Enlace del SSI, es muy normal que éste se dedique a censurar algún que otro dato antes de pasarlo al Oficial de Misión, ya sea por razones de seguridad, ya sea porque le pase por las narices.

El siguiente paso consiste en que se asigna la dirección de las operaciones a un Oficial de Misión. Este estudia atentamente la SAUE (a veces levanta subrepticamente las pegatinas en blanco que ha puesto el Oficial Enlace del SSI para tapar datos confidenciales) y acto seguido llama a los del SPL para comunicar que hay en curso una misión para la que hace falta determinado material. Después de hacer esa llamada, el Oficial de Misión consulta en su consola para ver qué grupos de *Esclarecedores* están de guardia y sin asignación y procede a seleccionar el que le parece más adecuado; acto seguido les hace llegar el Alerta-Misión mediante mensajero o algún otro canal de comunicación. A continuación se dirige a la Sala de Instrucción a esperar la llegada del grupo de *Esclarecedores*.

A la hora de elegir al grupo, un buen Oficial de Misión se atiene a tres buenos criterios: cuán peligrosa parece, cuánto le ha untado cada grupo para que lo mantenga al margen de follones gordos y la probabilidad que hay de que el grupo sobreviva y vuelva luego a por él. Otros factores importantes que también habría que tener en cuenta son si la Sociedad Secreta del Oficial desea o no que la misión tenga éxito y sobre todo cuánto interés Personal ha puesto el Ordenador en que se lleve a cabo. Hay veces en que El en persona selecciona directamente tanto el grupo como el material.

Una vez que el grupo ha sido puesto al día y enviado al lugar de operaciones, el Oficial de Misión sí dirige a la Unidad Central de Control para dirigir por monitor la acción y solicitar informes periódicos. Algunos Oficiales de Misión se toman muy a pecho esto de la dirección por monitor, y se pegan todo el rato enviando precisas, detalladas y a menudo completamente inapropiadas

instrucciones a los *Esclarecedores* sobre lo que deben y lo que deben hacer en cada momento y a cada paso. Otros hay que se lo toman con más filosofía. Cada dos o tres horas se pasan un ratito por la Unidad de Control a ver qué tal van los muchachos, dejando en general que tomen sus propias decisiones basándose en sus propios juicios -y dejando de paso que se la peguen y carguen con el mochuelo si la cosa se pone fea-.

Eventualmente, puede ocurrir que la misión acabe y que los supervivientes regresen a la Sala de Informes para la Sesión de Informe Final. Bueno, creo que ya tienes bastante experiencia y te imaginas lo que suele ocurrir aquí.

Propuestas de escenarios

Como el Cuartel General de los *Esclarecedores* es un lugar apropiado para empezar misiones, no hay ningún motivo que te impida empezar tus escenarios en este agradable lugar.

1. Los *Esclarecedores* son asignados a una misión muy importante y muy secreta: *¡infiltrarse en el Cuartel General del SSI para investigar atisbos de traición!* Reciben unos cobertores linguales con tatuajes falsos y documentos falsificados de identidad que los acreditan como agentes del SSI transferidos al Cuartel General desde otro departamento del Sector.

En cuanto lleguen allí, el Comisario Jefe del SSI les confía una misión muy importante y muy secreta: *¡infiltrarse en el Cuartel General de los Esclarecedores del sector DOA para investigar atisbos de traición!* Reciben unos cobertores linguales con tatuajes falsos y documentos falsificados de identidad que los acreditan como *Esclarecedores* transferidos al Cuartel General del sector DOA desde otro sector. Donde por supuesto, encontrarán atisbos de traición a montones. Pero, ¿darán parte de ello? Y en caso positivo, ¿a quién darán parte?

No hay ni que decir que el oficio de soplón no es muy popular entre los compañeros *Esclarecedores*, por lo que no es nada recomendable ejercerlo si se aspira a seguir vivo. Lo malo es que con toda seguridad el SSI cuenta con más topes infiltrados que sí darán cuenta de los mismos atisbos de traición ignorados olímpicamente por nuestros PJ. No hace falta recordar que no dar parte de traición ES TRAICTION; y la traición es poco recomendable para seguir vivo.

¿Y qué dirá el Oficial de Misión cuando los vea volver al Cuartel General en lugar de seguir infiltrados en el Cuartel General del SSI? ¿Qué dirán los viejos colegas *Esclarecedores* cuando los vean aparecer en su antiguo turno de guardia llevando en las ropas unas chapas identificadoras *con distintos nombres?*

A lo que parece, esta es la situación más chungueta y con menos probabilidades de sobrevivir que hemos visto nunca.

Ñt.

Base Buitre de intervención del sector DOA

Por Steve Gilbert

-Debe ser aquí. ¡Uau, tío, qué grande es esto, es aun mayor que...!

-¡Ahí va!, un caza Buitre como el de Mado-N-NAH! ¡Y fíjate en todos esos milicos..., esto..., soldados Buitre, quiero decir! ¡Qué bien que defiendan nuestro Complejo Alfa! ¡Y eso de allí, tras esa puerta acorazada, debe ser "el Exterior"! Ahora entiendo por qué todos los Buitre son de Acreditación Verde.

-¡Eh, vosotros! ¡Sí, vosotros, escoria esclarecedora! ¡Qué demonios se os ha perdido por aquí?

-Pues, verás, señor conciudadano soldado Buitre, señor (inclinación de cabeza), nos ordenaron presentarnos en la Base Buitre DOA (postración y besuqueo de los pies del Buitre), en el Nivel Inferior de la Cubierta Inferior para una misión de...

-Esto es el Nivel *Superior* de la Cubierta *Inferior*.

-¡Oh, Santo Ordenador (gimoteo), nos hemos confundido (lamento fúnebre a coro); nos hemos perdido (lágrimas incontrolables). ¡No volverá a ocurrir! ¡De veras!

-Ya. A mí no me la dais. ¿Conque echando una miradita al nuevo Buitreinterceptor secreto 920, eh, camaradas...?

-¡Que no! ¡Que de verdad! ¡Que nos hemos perdido, señor! ¡Qué-qué vas a hacer con ese Acelerador de Plasma? ¿Por qué nos apuntas con él? ¡No irás a...?

-ZAPPPP, KABOF.

Descripción y funcionamiento de la BBIIDOA

Para tener una idea de la apariencia general de la Base, basta con juntar en la imaginación un superportaviones atómico, una escena de batalla de cualquier película de chinos y un campo de entrenamiento de lucha-libre espectáculo.

Tampoco vendrían mal algunas escenas de *El Coloso en Llamas*, *Tora, Tora, Tora* (cuando atacan los japoneses) e *Indiana Jones y la Última Cruzada*.

Agítese un rato y sírvase caliente. Ardiendo.

La BBIIDOA consta de tres niveles de operación conectados entre sí por ascensores y escaleras: Cubierta Superior (Hangar y Pista de Vuelo), Nivel Superior de la Cubierta Inferior (Bloque de Acceso Primario, Suministros, Hangar de Almacenaje y Mantenimiento de Vehículos) y nivel Inferior de la Cubierta Inferior (Mando Táctico e Interrogación y Recuperación de Proteínas).

Cubierta Superior: Hangar y Pista de Vuelo

Esta zona, rematada por una cúpula blindada, tiene un tamaño descomunal, aun mayor que la cubierta de un portaaviones. Alberga los aparatos del Escuadrón de Ataque Nube Verde, la crema y la nata de las fuerzas aéreas Buitre.

En la pista de vuelo se entrecruzan numerosas líneas de guía e indicadores que conducen a las áreas de despegue, aterrizaje, aparcamiento, carga, mantenimiento, provisión de carburante...

En el centro de la Pista de Vuelo se levanta la Torre de Control; adyacente a la misma, un gigantesco montacargas de plataforma transporta vehículos y aparatos entre este nivel y el Superior de la Cubierta Inferior.

Al fondo hay varios aparatos alineados, dispuestos para despegar de inmediato. Sea la hora que sea, siempre hay escuadrillas con sus dotaciones de guardia, más que listas para dar una calurosa acogida a los malvados invasores comunistas que vendrán un día de estos.

Seguro.

Mientras, cada grupo de Buitres cumple pacientemente su turno en la pista de vuelo soñando con el día en que se enfrentará gloriosamente a los enemigos del Mundo Clónico Libre.

La dotación normal del Escuadrón la componen unos 50 Buitres, sin contar la chusma que trabaja para ellos.

Compuertas del Hangar.

Se abren a un largo y cavernoso túnel que se emplea como Rampa de Aterrizaje y Despegue de la Base.

Ignórense todos esos rumores acerca de lo difícil que se hace el aterrizaje con el nuevo modelo Buitreinterceptor 920.

Ignórense también todos esos cuentos injustificados acerca de que la Torre de Control suele autorizar el aterrizaje y despegue simultáneo de varios aparatos en la misma zona de la Pista.

Y, sobre todo, ignórense todos esos cráteres, restos de fuselajes ennegrecidos y marcas de frenado e incendio por toda la Pista de Vuelo.

La coordinación de operaciones es perfecta y siempre lo ha sido.

Negar lo es traición.

Punto.

Depósitos de Carburante y Estación de Servicio

En este lugar hay dos grandes depósitos de carburante, uno al lado del otro. El primero de ellos es en realidad una enorme

y potente batería de electrofusión que provee de "jugo eléctrico" a los abundantes robots y vehículos electrónicos que pululan por la BBIIDOA. El segundo tiene pintadas unas letras gigantescas que dicen: PELIGRO C3H18.

Los clones que pasen una tirada de Ingeniería Química reconocerán esta sustancia como el altamente inestable combustible empleado en el Complejo Alfa para alimentar la propulsión de sus robopánzers, Buitrecazas y autobuses.

También es uno de los ingredientes básicos de la Delicia Caliente, pero eso es otra historia.

Dos robomecánicos atienden la Estación de Servicio, vaciando o llenando los depósitos de los vehículos según se lo ordenen.

Ambos tienen el aspecto de ser un poco histéricos. Como si estuvieran muy crispados.

O como si hubiesen experimentado varias explosiones fortuitas del C3H18.

Torre de Control

Desde aquí, el Comandante de Pista de Vuelo en Funciones pasa las órdenes del Mando Táctico -desde el Nivel Inferior de la Cubierta Inferior- a los pilotos.

Las ventanas de observación son de sintiacero y sintiplexiglás irrompible de un metro de grosor, capaz de resistir el impacto directo de un Buitreinterceptor a máxima velocidad cargado de armamento.

Está comprobado.

Sala Recreativa de las Tropas Buitre

Los soldados, pilotos y oficiales de las tropas Buitre suelen acudir aquí para disfrutar de su tiempo libre. La instalación está dotada con lo último en videojuegos, narcodispensadores y videopantallas estereofónicas de nivel Verde.

Los Esclarecedores *no* son bien recibidos en esta sala.

Escoria.

Si alguna vez tus PJ acaban casualmente aquí, piensa en esa escena típica de "Pelea de Taberna entre soldados" de una peli de guerra.

Pero no olvides añadir unos cuantos rifle láser y armas pesadas.

Nivel Superior de la Cubierta Inferior: Bloque de Acceso Primario, Suministros, Hangar de Almacenaje y Mantenimiento de Vehículos

Aunque parezca increíble, este nivel es aún más grande y activo que el de la Cubierta Superior, con sus robogrúas cargando



vehículos multioruga, sus roborremolques tirando de Buitreinterceptores 920 de camino o de vuelta al montacargas, los numerosos robomecánicos manipulando vehículos averiados, las decenas de unidades móviles de todo tipo, forma y tamaño deslizándose según esquemas no euclidianos...

Algo así como el Carnaval de Río visto por Escher.

Y esto no es todo. En la pared más lejana, compuertas de sintiacero de gran grosor y altura se abren a intervalos aparentemente irregulares permitiendo el tráfico motorizado y peatonal con... EL EXTERIOR.

(Música de Wagner y/o la de la película *Conan el Bárbaro*).

La Armería

Escoge un arma. Cualquier arma. Habrá no menos de una docena de ejemplares en la armería de la BBIIDOA. ¿Que te hace falta un Rifle Cónico? No hay problema, ciudadano Buitre, señor. Aquí lo tienes. ¿Recibos? Bah. ¿Comprobantes? Por favor. No te preocupes de nada. Toma y llévate.

Este descomunal almacén del SPL es conocido por sus empleados como "La Maravilla del Séptimo Ciclodía", porque nadie vive más de siete ciclodías aquí. Consecuentemente, no es un destino de los más apreciados.

También es verdad que algunos empleados del SPL duran mucho menos. Sobre todo los que cometen el error de pedir un Recibo de Requisita de Armas a los soldados Buitre que vienen en busca de material.

Una actitud realmente deplorable.

Que no aconsejamos en absoluto.

Excepto a los suicidas, claro.

Porque a los milicos Buitre no les hacen gracia los recibos y todo ese papelamen, ¿sabes?

Y les fastidia profundamente que una pandilla de burócratas mugrientos y pre-

suntuosos se los pidan, ¿sabes?

Y cuando los soldados Buitre se sienten fastidiados suelen pasar a cuchillo y metralla a toda la plantilla del SPL en la Armería. Cosa que se repite regularmente cada ciclosemana.

A veces se enfadan antes y la masacre se adelanta, lo que provoca una escasez repentina de funcionarios del SPL que hay que reemplazar.

En esos casos, son los Esclarecedores quienes saltan a la brecha, hasta que los jefes del SPL logran apresar suficientes burócratas para sustituirlos.

Lo que suele llevar algún tiempo.

Sería fatal que a tus Esclarecedores les ocurriera algo semejante.

¿Verdad?

Taller de Reparaciones

Cuatro técnicos del STC y ocho robomecánicos trabajan aquí, intentando mantener en funcionamiento los Buitrecasas, vehículos de transporte y VMT (vehículos multi-terreno) de la BBIIDOA. Esta es una tarea prácticamente imposible, puesto que, entre otras cosas, la mayoría de los cerebros robóticos programados para pilotar se niegan a ser reparados y dan síntomas falsos a los mecánicos.

-Ciudadano, es evidente que algún traidor comunista ha manipulado mi sensor térmico. Mis circuitos interiores de control de daños siguen dándome lecturas de sobrecalentamiento crítico, digan lo que digan tus aparatos.

A nadie le debería sorprender esta extraña actitud por parte de los cerebros robóticos, dada la forma en que los Buitre suelen tratar a sus aeronaves. ¿Sabes esos experimentadores que tiran un gato desde un octavo piso para ver si de verdad cae de pie?

Pues algo así.

El cementerio de vehículos de la Base Buitre

Abarrotan este almacén cientos y cientos de restos, piezas y vehículos Buitre averiados y roñosos. Hay pilas de carcasas y aparatos por todos lados.

Es corriente enviar aquí a equipos de Esclarecedores para recuperar repuestos y elementos vitales requeridos por los especialistas del Taller.

¿Y por qué no van ellos en persona? Por dos razones. Primero, porque puede resultar un tanto enervante desmontar piezas de vehículos averiados (recuérdese la conocida escena de *2001, una odisea del espacio*, cuando Dave está desconectando las Funciones Cerebrales Superiores de HAL: "Por favor, Dave, detente. Por favor, tengo mi-e-do, Dave...").

Segundo, porque es bastante arriesgado. Basta con que emplees tu imaginación: quizá al vehículo le queda aún un par de obuses en su macrocañón; o puede que intente golpear con el tubo del mismo a los intrusos. O quizás todos los vehículos se pongan amenazadora y repentinamente en marcha y se arrastren hacia nuestros protagonistas como los zombies de las películas de terror, diciendo: "¡Re-pues-tos! ¡Que-re-mos re-pues-tos! ¡Re-pues-tos!...".

Túnel de Acceso Vehicular

Esta gran puerta fortificada conecta directamente la Base con el Exterior.

A cada lado de la puerta hay un búnker artillado erizado de cañones Láser III y monturas cuádruples de Aceleradores de Plasma. Y en una especie de protuberancia justo encima de la Puerta hay una cabina de control hiperacorazada que alberga a una sola Buitre de CS Indigo. Se trata de Torrez-I-LLA, la encargada de operar tanto los búnkeres como la Puerta.

Los que deseen atravesar esta zona deben enseñarle sus Pases y Autorizaciones so pena de verse reducidos a átomos vagabundos.

Depósitos de Carburante y Estación de Servicio

Los dos depósitos de esta zona son idénticos a los que se encuentran en la Cubierta Superior, sólo que aquí, en vez de dos robots al borde de la histeria, hay un lorcho Buitre, Nausea-V-NDO-3, y su aterrado asistente y esclavo Ardo-R-OSO-5. Ambos atienden las mangueras de fuel.

Es innecesario señalar que los soldados Buitre obtienen todo el carburante que desean sin dar nada a cambio. Ahora bien, más les vale a los no Buitres que tengan a mano sus CAMUV (Comprobantes de Autorización del Mando para Uso de Vehículos), sus PLCBBDOA (Pases de Libre Circulación por la Base Buitre DOA) y sus RSC (Requisitorios de Suministro de Carburante), por triplicado y convenientemente rellenos, firmados y sellados por las autoridades adecuadas.

Si no quieren tener problemas.

Graves problemas.

Nivel Inferior de la Cubierta Inferior: Mando Táctico e Interrogación y Recuperación de Proteínas

El contraste entre los estrechos corredores de esta zona y el caos enloquecido de los niveles superiores resulta aterrador. Es aquí donde el Comandante de la BBIIDO, Tiol-I-STO-2, coordina las operaciones y planea las respuestas adecuadas a la esperada -pero reticente- invasión comunista.

Central de Mando Táctico

Imagina una sala de Acreditación Azul llena de paneles de control, lucecitas, monitores, lucecitas, pantallas de seguimiento de radar, lucecitas, interruptores, botones y lucecitas. A millares.

Bueno, quizá no tantas lucecitas. Pero muchas sí.

Ahora, dótala de personal. Sugerimos los Hermanos Marx, Martes y Trece, Monthy Phyton, Gaby, Miliki y compañeros.

Es probable que te preguntes por qué la Central de Mando de un sitio tan vital está a merced de semejante panda de incompetentes, pero lo cierto es que hay una buena razón para ello.

De veras.

Basta que mires la sección titulada "Cómo funcionan las cosas en la BBIIDO" para descubrirla.

Estamos seguros de que te fascinará.

Comandancia

La palabra "comandancia" no expresa la realidad de lo que se esconde tras las puertas que dan a las oficinas y residencia personal de Tiol-I-STO-2. Nadie podría esperar encontrarse aquí con una piscina olímpica de olas artificiales, jacuzzi con perfumes variados y música a juego para cada ciclo día, robomayordomos, miembros de la Liga Maternal en ¿vestidos? evidentemente subversivos, multidispensadores de Ganchitos Crujientes de Algas y otras golosinas increíblemente sabrosas...

En dos palabras: lujo oriental.

No nos vamos a molestar en detallar qué otras manifestaciones de fasto y vergonzosa decadencia puedes encontrar aquí. Si quieres más ideas, consulta las páginas dedicadas



a la zona residencial de los Ultravioletas. Tiol-I-STO-2 no es un Ultravioleta, pero se lo monta mejor que muchos de ellos. ¿Qué menos para tan leal sirviente del Gran O?

Este es su nidito secreto.

Y lo adora.

Interrogación y Recuperación de Proteínas

Apretados en esta asfixiante habitación podemos encontrar al flaco y espectral Tork-I-MDA-3, un experto del SID con cara de fanático asceta, acompañado de los positivamente desagradables y peludos Verd-U-GOS 1 a 4.

Y, ah, también una máquina repulsivamente grande y siniestra.

Aquellos que tengan la suerte de comprobar el funcionamiento de la máquina verán que en uno de sus lados hay una especie de puerta con un cartel de ENTRADA mientras que justo en el lado opuesto hay una ranura pequeniiiita con el cartel de SALIDA.

La Entrada tiene el tamaño justo para permitir la entrada de un clon.

La ranura de Salida tiene justo debajo un cubo no muy grande.

El proceso normal es el que detallamos a continuación.

1) Los Verd-V-GOS 1 a 4 escoltan a los sospechosos hasta la puerta de entrada de la máquina, la abren, los introducen en el aparatito, cierran y accionan el interruptor.

2) Un minuto después, tres kilogramos de productos químicos, resultantes de la eficiente y radical deshidratación del sujeto, caen de la ranura al cubo.

3) Se colocan dichos subproductos en una bandeja, se extienden y se procede a rebuscar entre ellos con cepillos finos y lupas para encontrar materiales prohibidos y pruebas incriminatorias.

4) Si se encuentra algo que acuse definitivamente al clon, se echa el polvo en una bolsita y se manda vía tobera neumática al Centro de Exterminio.

5) Si no se encuentra ninguna evidencia incriminatoria, se coge el polvo y se le encarga al asistente Infrarrojo que lo eche en una cuba con 70 litros de agua y remueva vigorosamente con un cucharón durante cinco o siete minutos.

Campo de Tiro / Pista de Obstáculos

La Pista de Obstáculos tiene dos objetivos. Primero, mantener a las tropas en una excelente forma física. Segundo, proporcionar blancos móviles a los tiradores Buitre.

Claro que los tiradores sólo emplean munición para aturdir, pero aun así te sorprendería ver lo efectiva que puede llegar a ser una bala de goma si le da a uno justo cuando está a punto de llegar arriba de la cuerda de escalada...

A la sazón, uno de los blancos favoritos.

Clase K-FU de Entrenamiento en combate sin armas

En este lugar, las tropas Buitre son adiestradas en las últimas y más modernas

técnicas de pelea sin armas, gracias a la más reciente creación del SID: el Robobudoka B/Lee: Pelea 19-B12, Coraza Blindada B4.

Cómo funcionan las cosas en la BBIIDO

Muy al tanto de que el puesto de Comandante de Base Buitre suele conducir a la temprana activación de todos los clones de uno, Tiol-I-STO-2 ha puesto todo su empeño en desarrollar un sistema que le permita una larga y gratificante existencia.

Con esa idea clara y distinta en la mente, Tiol-I-STO-2 comenzó a ejecutar una serie de fases que le conducirían a obtener sus objetivos finales.

Empezó por dotar a su centro de mando con una plantilla de clones absurdamente incompetentes, a la vez que aumentaba hasta lo increíble la complejidad de sus respectivas funciones.

La conjunción de ambos factores provocó un descenso desastroso de la eficiencia del personal de mando junto con un aumento inaudito de accidentes catastróficos, destrucción masiva de propiedad valiosa del Ordenador, estraperlo, corrupción y caos generalizado.

Alguno de nuestros inexpertos lectores quizá piense: "Pues lo tiene claro ese Tiol-I-STO".

Lo que, efectivamente, demuestra su inesperienza.

Porque, verás, el sistema de Tiol-I-STO es tan complejo que ni siquiera Einstein podría seguirlo sin perderse en alguno de sus entresijos. Y esto en un día especialmente lúcido y brillante.

Tiol-I-STO no ha llegado a Indigo por nada.

Y la consecuencia efectiva de su sistema es que, cuando quiere que algo vaya mal, nuestro maquiavélico comandante siempre tiene alguien a mano para acusarle del fallo. Lo que entre semejante rebaño de inútiles que le rodean es especialmente sencillo.

Tiene chivos expiatorios a docenas.

Esto ha provocado que su expediente personal sea tan inmaculado que el Ordenador está pensando introducir el sistema de Tiol-I-STO en todas las demás Bases Buitre del Complejo Alfa.

Ah, la Burocracia.

La guía municipal

(marchas militares como fondo).

Las Tropas Buitre, dotadas con lo más avanzado en armamento de alta tecnología, ejemplarmente leales y motivadas, entrenadas en toda clase de estilos de combate con o sin armas, y preparadas para afrontar al Enemigo en cualquier momento y lugar, son la élite escogida del Servicio de Defensa.

La cruda realidad

En el Libro de las Revelaciones de los Illuminati está escrito: "Criados como ganado, alimentados con raciones saturadas de Combativa Instantánea (Thymoglandina y esteroides), psico-condicionados para la agresividad desde el momento de su impregnación (concepción), retrasados mentales crónicos... los Buitre son indudablemente los mejores combatientes del Complejo Alfa. Lo malo es que no tienen nadie contra quien luchar: la Gran Conspiración Comunista es sólo un mito. Así, ¿hacia dónde se reconduce toda esa agresividad insensata? Evidentemente contra los ciudadanos del Complejo, perpetuando así el ciclo de terror e ignorancia que impregna toda nuestra sociedad".

La lectura anterior es traición.

Y, por supuesto, una sucia mentira.

Los PNJ

TIOL-I-STO-2

Comandante en Jefe de la Base

Descripción: Pelo negro muy corto, mirada acusadora.

Servicio: SDF.

Armamento: Pistola de Hielo 19-P8.

Sociedad Secreta: IPCP Unitarista 11º grado.

Poder Mutante: Polimorfismo.

Habilidades Relevantes: Lógica Espuria 17, Análisis de Datos -de su propio sistema burocrático- 20.

Historial: El SDF siempre ha disfrutado de servicio prioritario por parte de los intendentes del SPL; las unidades de combate Buitre tienen prioridad entre todas las fuerzas de defensa; Tiol-I-STO es el Comandante de una Base Buitre llena de unidades de combate.

Es decir, lo que quiere lo consigue.

Ya mismo.

Lo que hace que su estilo de vida sea verdaderamente envidiable. Y ahora que ha puesto en marcha su sistema, ni siquiera tiene que molestarse en trabajar. Su única preocupación consiste en encontrar sustitutos a los miembros de su estado mayor

que resultan flagrante e injustamente ejecutados en su lugar.

Pero incluso este pequeño problema desaparecerá en cuanto termine de poner a punto sus Pruebas de Madurez para el Acceso a Personal de Mando de Bases Buitre.

A partir de ese momento podrá dedicarse a vivir la vida y ejecutar alegremente a los que le molesten.

KAM-I-KZE-1

Jefe de Escuadrilla

Descripción: Pelo revuelto, enhiesto. Extraño brillo en la mirada.

Servicio: SDF, Personal de Vuelo.

Armamento: Pistoláser 12-L8.

Sociedad Secreta: Leopardos de la Muerte, 8º grado.

Poder Mutante: Ultrarregeneración. Como la Regeneración normal, pero mejor: funciona aunque el clon sea reducido a pedacitos del tamaño de una mota de polvo.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades basadas en el Aplomo: nivel 18. Mantenimiento y Manejo de Naves Buitre: 10.

Historial: Sería lógico pensar que el Ordenador sospechase que algo iba mal cuando, por tres veces consecutivas, las escuadrillas conducidas por Kam-I-KZE chocaran contra la ladera de la misma montaña pocos minutos después de despegar.

Lógico, efectivamente.

Y hubiera sido también lógico que el Ordenador considerase extraño que Kam-I-KZE sobreviviera a cualquiera de esos accidentes -y mucho menos a tres de ellos- cuando los equipos de socorro no consiguieron encontrar ni dos cachitos siquiera de cualquiera de los otros pilotos.

Sí, lógico.

Pero no; en vez de eso, el Ordenador pasó a considerar a Kam-I como un verdadero héroe del Complejo..., el paradigma de la devoción y la entrega sin límites, un ejemplo para todos sus compañeros.

Consecuentemente, los muchachos del SBD se desvivieron para utilizar su imagen en este sentido. Como muestra, basta con entrar en un Centro de Entrenamiento de Pilotos Buitre para toparse con un gran póster con la cara sonriente de Kam-I-KZE y la rúbrica: "El Buitreinterceptor 920... salvó mi vida muchas veces".

La lógica no es el fuerte de PARANOIA.

TOMCR-V-ISE-2

Piloto típico

Descripción: Ojos castaños, pelo castaño, piel bronceada, gafas reflectantes, robotomoto con radio (últimos éxitos de Mado-N-NAH a todo volumen).

Servicio: SDF (Personal de Vuelo).

Armamento: Pistoláser 16-L8.

Sociedad Secreta: Humanistas, 6º grado.

Poder Mutante: Premonición.

Habilidades Relevantes: Mantenimiento y Manejo de Naves Buitre 17, Charlatería 14.

Historial: Tomcr-V es el mejor piloto, el "Top Gun" de la BBIIDOA, y le es indiferente quien lo sepa. A decir verdad, lo cierto es que Tomcr-V pone todo de su parte para que se entere todo el mundo. Es fácil encontrarle acorralando a alguien con una de sus historias: "Y ahí estaba yo. Entonces él intentó colocarse a la cola de un compañero y yo hice un inmelmann a 14G, cuando...".

Incidentalmente, Tomcr-V-ISE siente una profunda desconfianza por Kam-I-KZE, sobre todo desde que su anterior clon se volatilizara en una de las "misiones de rutina" del Jefe de Escuadrilla.

Tomcr-V se pone sistemáticamente enfermo cada vez que Kam-I va a conducir una salida.

Algo que ha pasado desapercibido a los ojos de la omnipresente Seguridad Interna.

TORREZ-I-LLA-3

Guardiana de la Puerta

Descripción: Voz amistosa y aterciopelada, expresamente modulada para hacer que los viajeros que atraviesen su instalación se confíen y bajen la guardia.

Servicio: SDF.

Armamento: Dos Cañones Láser III 16-L13. Armadura de Campaña T4.

Sociedad Secreta: Club Sierra, 24º grado.

Poder Mutante: Electroshock.

Habilidades Relevantes: Aplastar Vehículos Cuando Pasan Por las Puertas 6.

Historial: ¿Recuerdas que decíamos que las compuertas se abrían y cerraban a intervalos aparentemente irregulares? Pues eso es Torrez-I-LLA intentando imitar a Scylla y Caribdis lo mejor que puede.

Y la verdad es que llega a imitarlos bastante bien. Te sorprendería ver lo deprisa que se cierran esas compuertas tan grandes y pesadas.

Si además tenemos en cuenta que esa es la única salida al Exterior autorizada para todo el sector DOA, lo cierto es que Torrez-I tiene un montón de clientes civiles con los que jugar.

¿Que cómo es que el Ordenador no sospecha de la Guardiana de la Puerta? Pues muy fácil. Cada vez que Torrez-I-LLA reduce un vehículo a pulpa humeante emplea a continuación su Electroshock para cortocircuitar el panel de control de las compuertas: "No fue culpa mía, amigo Ordenador, los mandos se bloquearon".

Pero tampoco vayas a pensar que Torrez-I se dedica a espachurrar a todo el mundo. Ni mucho menos. primero hay que tener en cuenta que es un pez gordo del Club Sierra. Segundo, que para salir del Complejo, el interesado debe contar con una Autorización de Incurción y Pase al Exterior (Formularios 1 a 8 bis), por triplicado y con las firmas correctas. Pero si uno dice "¿Qué tal día hace?", Torrez-I le dejará pasar sin hacer preguntas.

Y sin necesidad de autorización.



Reconocemos que resulta bastante raro que un miembro tan elevado del Club Sierra siga todavía con vida. Es sorprendente, sin lugar a dudas.

Ahora bien, no tenemos ni idea de cómo lo ha conseguido.

BOINA-V-RDE-6

Sargento de las tropas Buitre

Descripción: Grande, rudo y feo.

Servicio: SDF.

Armamento: Generador de Plasma 14-C20, Pelea 17-B8.

Sociedad Secreta: Leopardo de la Muerte, 7º grado.

Poder Mutante: Control de Adrenalina.

Habilidades Relevantes: Todas las Habilidades basadas en los Atributos de Agilidad y Destreza a un nivel 17; todas las habilidades basadas en el Atributo de Aplomo a un nivel 15.

Historial: El sargento Boina-V-RDE es un buitre hasta lo más hondo de sus entrañas -caso de que las tenga-. Si has tenido la suerte de realizarte plenamente en la mili con un sargento instructor de algún cuerpo de élite, sabrás perfectamente a qué nos referimos.

Boina-V-RDE es precisamente el Instructor de la BBIIDOA y se responsabiliza de mantener a las tropas "en forma". Una responsabilidad en la que pone todo su entusiasmo.

Su método favorito de hacer instrucción es la pista de obstáculos con fuego real, empleando como blancos y tiradores a equipos de Esclarecedores "voluntarios".

A continuación, reseñamos algunas de las frases favoritas del Sargento Boina-V-RDE, para que las uses si tus PJ se encuentran casualmente con él:

-¿Me oí, pandilla de sunomales? ¡Po mi mueltos que vai aprendé la istrusión! ¡Hi hecho Buitre de susios clones antes deque supierais limpiaros las narises!

-Cuando acabe con vosotros no quedará ni con que mojá un Ganchito de Arga.

-¿Tú y cuánto grupo de servicio má?

Qué ocurre aquí

La guarnición de la BBIIDOA la componen unos quinientos clones Buitre, de los que doscientos constituyen la dotación



del Personal de Vuelo del Escuadrón Nube Verde y las TAT (*). Los otros trescientos van rotando en sus destinos, sea como personal de la Base, sea como Retenas de Guardia a lo largo de todo el sector DOA.

El ciclo día de un milico Buitre sigue esta rutina:

.Primero, dos horas de marcha y ejercicios calisténicos.

.Luego, ocho horas de servicio en los puestos asignados.

.Después, tiempo libre y rebaje de todo servicio hasta la hora de ir al catre. Todo ese tiempo libre parece sentarles especialmente bien a nuestros amigos Verdes, razón por la cual los mandos del SDF parecen más que dispuestos a continuar con esta rutina.

Un clon descansado asesina más relajado.

Los Buitre fuera de servicio se entretienen haciendo prácticas de combate, maniobras espontáneas, corriendo arriba y abajo por el campo de entrenamiento, reprimiendo clones presumiblemente desleales y devorando Boca-Buitres -pinchos especiales condimentados con Combativa Instantánea, "only for Buitre"- . Y cuando están realmente agotados, siempre pueden disfrutar de la ininterrumpida emisión del "Buitreshow de Mado-N-NAH", un programa especial del SBD dedicado a nuestros agresivos muchachos, casualmente saturado de propaganda subliminal para aumentar su espíritu combativo.

Unas granadas atómicas: matan más limpio.

Una vez al ciclomés, por lo menos, las tropas Buitre participan en maniobras de combate auténtico.

Sí, auténtico.

Pero, ¿contra qué? -te preguntarás, valeroso lector.

Pues bien, siempre es posible bombardear a unos cuantos indígenas del Exterior lo suficientemente incautos como para encontrarse en el radio de acción de los BB (BuitreBombarderos). ¿Y qué decir de todas esas ardillas comunistas? ¿O de esos extraños objetos marrones y verdes que salen del suelo y que provocan tantos accidentes entre las aeronaves cuando vuelan a baja altitud?

Y también están los robopánzeres que se han vuelto frankenstein y que, para variar, contestan al fuego que se les hace.

Y finalmente, *la crème de la crème*: todas esas hordas traidoras de miembros del Club Sierra y/o Esclarecedores que se empeñan diariamente en escapar al Exterior.

Y, bueno, si no hay otra cosa, siempre es posible volver a intentarlo con las ar-

chiconocidísimas CGRM (¿cómo?, ¿no te acuerdas? ¡Las Cucarachas Gigantes Radiactivas Mutantes, hombre!). Quizás esta vez...

Es decir, que una vez más atomizarán a todo Buitre que se mueva o parezca moverse.

Por si acaso. Vete tú a saber.

Aparte de todo lo anterior, la instalación militar de la BBIIDOA alberga en su interior un bloque que afecta a los civiles: la compuerta y rampa hacia el Exterior, única salida autorizada del sector DOA a ese lugar mítico. Y como el Ordenador siempre parece tener encargos para enviar fuera a algún grupo de Esclarecedores, el tráfico es abundante.

Sobre todo el que sale.

No se puede decir lo mismo del que vuelve.

Lo que realmente ocurre aquí

Es posible que algunos crean que la vida de un Buitre de la BBIIDOA, con tanto tiempo libre y tanto equipo destructivo de alta tecnología, es la caraba en bote.

Pues no.

La verdad es que resulta bastante aburrida. Vamos, que aparte de la ocasional bandada de patos o el habitual equipo de Esclarecedores que llegan con retraso -y han de ser castigados por ello-, no hay mucho que hacer. Llega un momento en que incluso los blancos fijos escasean.

Sí, siempre es posible echar mano de un par de pringaos de baja Acreditación y practicar con ellos unas cuantas -y vigorizantes- sesiones de pelea sin armas. Pero hasta eso acaba cansando.

De todas formas, cualquier visitante que permita romper la monotonía es bien recibido.

Sobre todo los Esclarecedores.

Sin duda habrás notado que no hemos descrito ningún PNJ Buitre de tropa. Tampoco es que sea necesario; basta con saber que son una mara de tipos grandes como armarios, primitivos, llenos de pelos y provistos de mogollón de armamento y personalidades psicopáticas.

Ajá, de ese tipo de psicópata al que le encanta disparar contra todo lo que se mueva:

-¡Follón! ¡Jaleo! ¡Jaleo! ¡Fiesta!

-PTHOM, PTHOM, PTHOM

-¡Qué colorines tan bonicos!

-PTHOM, PTHOM, BOOOUMMM

-Oh, si aún se mueve...

-BLAMBLAMBLAM, ZAPPPP

PTHOM

-Ah, pues no...

(* Tropas de Asalto a Tierra: soldados Buitre especialmente adiestrados para saltar desde muy, muy baja altitud, con paracaídas muy, muy pequeños, y a muy, muy alta velocidad. De ahí que se les llame Tropas de Asalto a *Tierra*.

Y están por todas partes. Oficinas, despachos, entradas, corredores...

Si, por alguna razón que no acertamos a comprender, precisas de un milico Buitre que sea capaz de pensar sin ni siquiera mover los labios, acude a la sección de PNJ, donde encontrarás unos pocos.

Nos gusta pensar en todo.

Propuestas de escenarios

1. Los Esclarecedores son destinados a un cursillo de entrenamiento al estilo Buitre.

O sea, un par de asaltos contra el ro-bobudoka, una animada carrerita por la pista de obstáculos -animada por los Buitre del campo de tiro, queremos decir-, una incursión por el cementerio de vehículos... No limites tu imaginación.

Por cierto, ¿habíamos señalado que la Pista de Vuelo precisa un urgente barrido y fregado... AHORA?

Y no, esa escuadrilla de BC (BuitreCazas) calentando motores justo al principio de la Pista no debe preocuparos.

En lo más mínimo.

2. El famoso Escándalo de la Pérdida de Memoria: ¿Recuerdas el sagaz y emocionante argumento del módulo *Enviad Más Clones?*

No, no es mío. Sorpresa.

Bueno, pues en *Enviad más Clones*, varios de los PJ provocan -intencionadamente o no, no está demasiado claro- la pérdida absoluta de memoria de todos los soldados Buitre gracias a la mezcla de una substancia amnésica con la bebida de las tropas.

Supón que en la BBIIDOA ha ocurrido algo similar y todos los soldados Buitre han quedado reducidos al lastimoso estado mental de unos recién nacidos -no muy lejano del habitual, por otra parte-.

Supón que el Ordenador necesita un puñado de héroes que atiendan las instalaciones bélicas mientras los soldados Buitre son reentrenados. Un puñado de ciudadanos entregados en cuerpo y alma al Complejo Alfa. Un puñado de clones generosos, valientes, estúpidos...

Es decir...

Empieza por E, acaba por s, tiene catorce letras y es sinónimo de "suicidas masoquistas".

Y, sin más preámbulos, nuestros protagonistas favoritos, los PJ, se encuentran en mitad del meollo, haciendo todo lo posible por manejar al máximo rendimiento la BBIIDOA con sus escasas -pero entusiásticas- fuerzas. Seis clones haciendo el trabajo de seiscientos.

Sñif.

Qué bodito.

Un trabajito que incluye la operación de las Computas de Salida al Exterior, el rutinario mantenimiento de cientos de ro-boaeronaes, la prueba sobre blancos estratégicos de las maravillosas y ultraseguras nuevas armas del SID...

Y justo ese ciclo día, mira tú qué casualidad, los comunistas van y deciden atacar.

Uau.

Emoción.

Suspense.

Nunca tantos debieron tanto a tan pocos.

¿Podrán nuestros héroes rechazar la nefanda y oprobiosa invasión de los enemigos de la Libertad, el Orden y la Justicia?

¿Volará el Ordenador el Reactor del Sector DOA para aniquilar a los intrusos y negarles el terreno conquistado?

Sangre, sudor y lágrimas.

No pasarán.

Garaje y parque móvil del sector DOA

Por Allen Varney

Una pantalla de cine mudo en blanco y negro. Coches del tiempo de maricastaña. Bomberos, policías, chinos, ladrones. Curvas peligrosas y trenes que cruzan la carretera a toda marcha. Cientos de tipos con y sin uniforme colgando del mismo camión. Persecuciones. Cientos de tipos con y sin uniforme en el suelo tras una maniobra demasiado azarosa. Más persecuciones.

Añade unas cuantas escenas de Mad Max I, II y III.

Y un par de bombarderos atómicos.

Y... a jugaaaaa.

Descripción física

Piensa en el típico aparcamiento subterráneo de unos grandes almacenes, con medidas de seguridad, alarmas y circuitos cerrados de TV por todas partes.

Piensa en suelos resonantes, penumbra, pilares de cemento de enorme grosor, luces parpadeantes..., claustrofobia.

Piensa en esos espacios inundados de ominoso silencio, quebrado sólo por el zumbido de unas puertas remotas que se abren para admitir un nuevo vehículo; o por el amenazador gruñido de un coche que deambula por no se sabe dónde.

Piensa en la confusión de cientos, *miles* de líneas y rayas indicadoras que se cruzan y entrecruzan por el suelo y las paredes; en crípticos letreros como "3'2 mts. máximo", "Tara máxima 10.000 kg.", "Precaución: material inflamable; prohibido todo material explosivo"...

Y en la entrada, al final de una rampa y tras las macizas compuertas de sintiacero, una cabina de sintiplexiglás.

Bienvenido al Garaje DOA.

Quien aquí entre, abandone toda esperanza.

Bueno, sin bromas. El Garaje DOA es muy parecido a un aparcamiento subterráneo normal. En la blindada cabina de admisión -con su ventanilla reforzada y su bandeja móvil como la de los cajeros de los bancos-, un funcionario amable y servicial entrega las llaves y los pases-clave a los ciudadanos que requieren un vehículo.

Alrededor de la cabina trabajan muchos simpáticos infrahumanos enfundados en monos pringosos y tocados de sebosas gorras negras.

Algunos incluso saben hablar.

Tras la cabina y las barreras de seguridad comienza el Parque Móvil del Sector DOA: filas y filas de robomóviles ordenados por el color de su Acreditación; hileras e hileras de roboaviones protegidos por tochos de sintiacero; robocamiones monstruosos que parecen excavadoras sin pala; miles de vehículos que se pierden en la penumbra interminable.

Vehículos de todas formas, tipos y tamaños; tan apretados que resultaría imposible fallar un disparo si se produjera -quién sabe por qué- un tiroteo.

Pero, ¿quién querría estropear un material tan caro y peligroso?

¿Eh?

Detrás del Parque Móvil están las Estaciones de Servicio de carburante. No, no son las tradicionales "gasolineras": en vez de mangueras tienen cables con enchufes industriales de tres clavijas.

¿Impresionante verdad?

Pues bien, ahora estropeémoslo todo un poco.

Un cráter aquí. Otro allá. Unos cuantos desconchones en ese pilar. El encofrado al aire en ese otro. Una mancha de quemadura en esa pared.

Y, por supuesto, las habituales grietas en el techo abombado y a punto de derrumbarse.

Como si un equipo del SID hubiese pasado por allí hace relativamente poco.

Decore sus interiores con el Eseydé.

Es posible que los PJ deduzcan que los vehículos del Parque Móvil están sujetos a riesgos inesperados.

Elemental, querido Watson-N.

La guía municipal

En los Garajes de los diversos sectores del Complejo Alfa se almacena y mantiene toda una gama de robocoches, roboaeronaes, robocamiones y otros vehículos, permanentemente a disposición del usuario debidamente autorizado.

La cruda realidad

Aparte de algunos vehículos propiedad privada de ciertos ciudadanos de alta Acreditación, la mayoría de los aparatos de transporte del Parque Móvil están a disposición del público.

Del público que tenga la energía y la paciencia -por no decir la temeridad- necesarias para rellenar varias montañas de instancias y formularios, sobornar a las

personas adecuadas y acceder al Control de Redistribución.

Los PNJ

TRAPA-Z-ERO-3

Encargado Jefe de Distribución

Descripción. Panzudo, perezoso, mugriento, mal afeitado y definitivamente abandonado por su desodorante. Sonríe con desprecio y apesta a lubricante -y a otros hedores innombrables-.

En resumen: ¡Puagh!

Servicio. STC.

Armamento. Llave inglesa de sintiacero 12-B7. Armadura réflec L4.

Sociedad Secreta: Libre Empresa, 10º grado.

Poder Mutante. Suerte.

Destrezas relevantes. Encargarse de la Distribución 10; Mantenimiento de Vehículos 14; Charlatería 13.

Historial. A pesar de estar permanentemente cubierto por varias capas de lubricante y porquería, y a pesar de su evidente cinismo, Trapa-Z-ERO presenta una imagen de calma y serenidad absolutas, algo así como Neville Chamberlain cuando anunció el Tratado de Paz con Hitler.

Nada le afecta. Ni las explosiones ocasionales en el Garaje. Ni el histerismo de los clientes. Ni...

Un tío templado, vaya.

Además de un caradura increíble e impresentable.

Su trabajo consiste en comprobar la devolución de cada vehículo y el estado del mismo. Es responsable de todos los vehículos del Parque Móvil DOA y siente un *vital* interés por que todo marche conforme debe ser.

Pero a veces Ocurren *Cosas*.

Ajá, *ese* tipo de *Cosas*.

No obstante, Trapa-Z es esa clase de colega a quien no parece importarle que los



PJ se lleven lo que quieran ("¿Autorizaqué? ¿A quién le preocupan esas cosas! Sólo es burocracia. Nada más, hombre"). Y si resulta que el coche que acaban de recoger nuestros muchachos está casualmente programado para estrellarse contra la salita de estar de un Alto Programador, pues qué se le va a hacer. Sé la ví.

Acto seguido, Trapa-Z rellena un informe en el que declara que las pérdidas de vehículos son el doble de las reales y envía los coches extra al distribuidor de la Libre Empresa. Hay veces incluso que se salta los intermediarios mediante el sencillo expediente de lograr que algún pardillo se lleve un vehículo sin la autorización apropiada. Si es necesario, llega al extremo de firmar los formularios con su propio nombre y archivarlos personalmente en el Ordenador ante la presencia de los interfectos. Y entonces, deplorablemente, dichos vehículos son secuestrados por Traidores Comunistas Infiltrados -unos esbirros de Trapa-Z- con lo que los Esclarecedores (sí, ellos eran los pardillos) se encuentran con un desagradable problema.

Sobre todo cuando en el Informe Final de misión descubren que los formularios fueron firmados con tinta invisible, se perdieron en un fallo de archivos de memoria o fueron accidentalmente traducidos al sánscrito y nadie puede leerlos.

Cosas que pasan.

Es en ese preciso momento cuando Trapa-Z declara que los Esclarecedores perdieron más vehículos de los que en realidad se llevaron. Y nuestros muchachos, ante la molesta opción de enfrentarse con el *único testigo capaz de afirmar que tenían las autorizaciones adecuadas*, no tienen más remedio que hacer de tripas corazón y tragar.

Normalmente. Porque siempre hay idiotas que persisten en que los ejecuten.

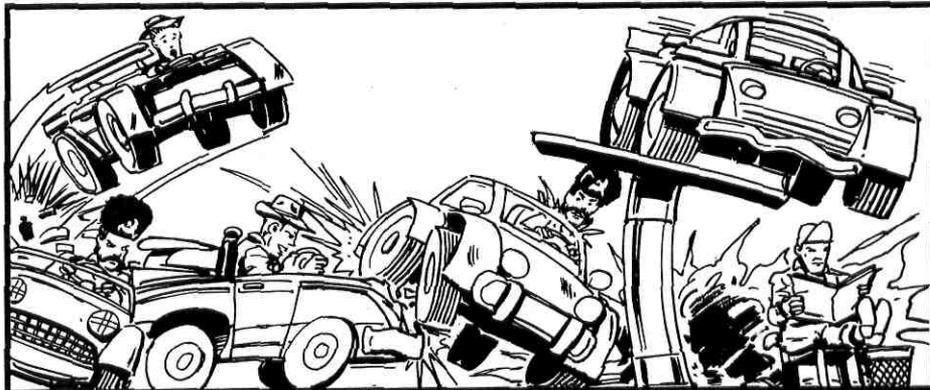
Según la cooperación que le hayan prestado en su engaño, Trapa-Z se mostrará más o menos generoso con sus víctimas, llegando hasta a pagarles las multas por pérdida de propiedad del Ordenador.

Trapa-Z-ERO: Bueno, vale, tíos. Ya sé que los del SPL dicen que este buga es sólo para los barandas del Complejo. Pero algo me dice que sois tíos legales y gente responsable. Apañaré el informe para que quede como que lo autoricé yo y os lo lleváis, ¿vale? Porque fijo que lo vais a necesitar en el Exterior. Ahí fuera hacen falta robotrenes como el aire, os lo digo yo. Por cierto..., ¿queréis que os requise unos cuantos raíles también?

Con este sistema, Trapa-Z se la está jugando, pero tiene la suficiente experiencia como para ir saliendo con bien. Y hasta ahora nunca le ha faltado un primo a quien echarle las culpas cuando se produce el desastre.

Pri-N-GAO-4 (muy pronto Pri-N-GAO-5)
El susodicho "primo"

Descripción. Pálido, flacucho, lleno de acné juvenil, con esa típica pinta de camero



degollado que está pidiendo a gritos que le sodomicen.

Servicio. STC.

Armamento. Pistoláser roto 9-L0; réflec sucio y abollado L2.

Sociedad Secreta: Humanista, 1er. grado.

Destrezas relevantes. Mantenimiento de Robocoches 7; Perder la Herramienta Necesaria en el Momento más Inadecuado Posible 18.

Historial. Si los EsclarePJ no se dan inmediatamente cuenta de que están ante un verdadero palomo en cuanto lo vean, es que no interpretas tu papel correctamente. Los tres clones predecesores de nuestro infortunado protagonista han sufrido al ira del Ordenador en rápida sucesión, acusados siempre de "actividades criminales".

Pri-N-GAO ignora qué quiere decir eso de "actividades criminales". ¿Podría alguien explicárselo, por favor?

La familia Pri-N-GAO no va a prosperar mucho en el Complejo. Sobre todo si se empeña en firmar sin hacer preguntas todos esos extraños papeles que le pasa Trapa-Z.

Pero le consuela ver que su jefe confía tanto en él.

Pri-N-GAO es muy útil como chivo expiatorio en los escenarios, tanto para Trapa-Z como para los PJ. Pero si los Esclarecedores lo emplean antes que Trapa-Z, éste se molestará al ver desaprovechada su cómoda víctima preferida, y los PJ se ganarán su enemistad.

O sea, más les vale irse haciendo la idea de que les conviene ir a pie en adelante. Salvo que quieran arriesgarse acudiendo de nuevo al Parque Móvil.

"Arriesgarse" es una palabra que no refleja ni de lejos la realidad.

QUIT

Robochoche típico: amistoso, inteligente, cooperativo...

¿Hemos dicho "típico"?

Oh.

Bueno, quizás.

Descripción. Robochoche Modelo T. Espacioso interior, cómodos asientos reclinables, amortiguadores hidráulicos, frenos de disco, transmisión automática, cierre centralizado de todas las puertas, tracción a las cuatro ruedas, una sola llave para todas las cerraduras, capota plegable.

Bueno, se nos olvidaba decir que todos estos complementos están reservados para Acreditación Indigo o superior. Por lo tanto, no se incluyen en el vehículo accesible a los Esclarecedores.

Faltaría más.

Historial. Sorprendentemente, Quit es un robochoche dispuesto a ayudar en todo lo posible a esos simpáticos Esclarecedores. Su entusiasmo apenas conoce límites.

Lo mismo que su capacidad para perderse en el Sector DOA.

Quit hará todo lo posible para llevar a los PJ a su destino antes de que puedan decir "El Ordenador y sus siervos vehiculares son vuestros amigos". Pero, como en la mayoría de los vehículos del Parque Móvil, su sentido de la dirección y el de la velocidad andan un tanto imprecisos.

Podría decirse que precarios.

Claro que sus deficiencias en la observación de las reglas de circulación y señales de tráfico no son nada en comparación con su absoluta falta de mecanismos de dirección y control.

No resulta difícil que Quit le lleve a uno. Lo complicado es que te lleve al lugar correcto.

Eso es algo que requiere largas y sofisticadas discusiones, y un derroche de retórica, mimos, halagos, Lógica Espuria, Adulación...

Todo eso a 120 km. por hora.

Imagínate la reconfortante escena. Curvas cerradas. Patinazos. Vueltas de campana. Trompos. Peatones saltando a cubierto. Destrucción a mansalva de valiosa propiedad.

Más destrucción de valiosa propiedad.

Y aún más, venga.

Y entonces, el clímax. Los PJ convenciendo a Quit de que sí, que están autorizados a ir adonde le han dicho, y que no, que no hace falta que dé la vuelta para ir a disculparse ante esos soldados Buitre a los que acaba de atropellar.

Ninguna falta. De verdad.

Qué ocurre aquí

Los mecánicos atienden los vehículos, mantienen archivos donde figura quién comprobó qué, y tienen, además, grandes reservas de formularios en blanco.

Adicionalmente, los ciudadanos recargan aquí las baterías de sus vehículos.

Por cierto, las estaciones de recarga son parlantes. Piden el Código de Seguridad, el Documento de Identidad, declaración de los fines para los que se va a emplear la electricidad requerida, la fecha de nacimiento, el informe de la última ofensa realizada, razón de dicho crimen, fecha y razón de la próxima ofensa que se piensa realizar...

Ah, y la cantidad de energía que se desea.

Lo que realmente ocurre aquí

Los mecánicos que trabajan en este sitio tienen tanta idea sobre vehículos como un hombre Neanderthal sobre los cohetes interplanetarios. Y cuando alguno, por un milagro de la fortuna, es capaz de diferenciar los dientes de una llave de su empuñadura, le lueven los sobornos y está siempre ocupado con los robocoches de los jefes.

Las estaciones de recarga no están en mejores condiciones. Incluso con todas las autorizaciones exigidas no suelen entregar más del 60% del potencial requerido. Los PJ pueden intantar sacarles un poco más a base de Lógica Espuria, pero eso sentaría un mal precedente.

Y no queremos que eso suceda, ¿verdad?

Por otra parte, si se lo consintiéramos, ¿cómo podríamos aprovechar para dejar su vehículo sin energía siempre que nos venga en gana?

Digo.

Es corriente -por no decir usual- que los ciudadanos modifiquen los vehículos que caen en sus manos.

Los trucajes siempre, *siempre* producen resultados divertidos.

Siempre.

Como, por ejemplo, programarlo para que se meta en un área prohibida; o conectar el interfono del vehículo con la centralita del SSI; o manipular las conexiones de los frenos...

La imaginación al poder.

Y cuando acaban con el vehículo, estos desinteresados benefactores lo devuelven a Redistribución del Parque Móvil. Si nadie advierte los apaños -lo habitual, dado el alto nivel de preparación de los técnicos- el coche será adjudicado a los siguientes peticionarios junto con sus entretenidas modificaciones.

Los siguientes peticionarios serán, a la sazón, nuestros entrañables Esclarecedores.

Y con esto ya tenemos los cachivaches rodantes y su tripulación: sólo nos falta una carretera.

Por cierto, no debemos olvidar que todos los robobugas tienen robocerebros y cierto grado de inteligencia.

La suficiente como para darse perfecta cuenta de lo horrible de su existencia: con mecánicos incompetentes, falta de repuestos,

conductores suicidas, trucajes no autorizados -que incluyen programas que les prohíben revelarlos- y una esperanza de vida deprimentemente corta, además de dolorosa.

Sin contar con las historias que corren acerca de lo que les suele suceder a los vehículos que caen en manos de equipos de Esclarecedores.

Todo esto los vuelve muy sensibles.

Muy, muy sensibles.

Y terriblemente paranoicos.

Algunos llegan incluso a mentir -sin demasiado éxito- para evitar que los saquen del Parque Móvil.

Esclarecedor: Vale, gente, esta es la robocamioneta que nos han asignado, la AC5056-233-39-r-DBS/e.

Robocamioneta: No, ciudadano, te equivocas. Yo no soy esa.

Esclarecedor: Pero si tu matrícula corresponde con la del pa...

Robocamioneta: Un saboteador comunista vino anoche y cambió mi matrícula por la de la compañera de al lado. Ese es el vehículo que buscáis. De veras.

Robocamioneta 2 (que es el vehículo de al lado): ¡Uy, qué mentirosaaaa!

Robocamioneta 1: ¡Ya lo creo! ¡Es la pura verdad!

Robocamioneta 2: Sí, claro, y ahora cuéntales una de mutantes, venga.

Esclarecedor: Ya estamos con la murga de siempre. Hala, chicos, adentro.

Robocamioneta 1: No, por favor. ¿Adónde me lleváis? ¡No quiero ir! ¡Estoy averiada! ¡Nada me funciona! ¡Me estropearé! ¡Hay personas importantes que se enfadarán si ven que no estoy! ¡Si no sois buenos chicos os perseguirán un montón de Altos Programadores, os lo aseguro!

Consejos para una campaña

Los encuentros y aventuras en el Garaje DOA le dan el mismo sabor a las preparaciones de misión que las entretenidas visitas a los departamentos del SID: un sabor picante y explosivo.

En el caso de que lleves una campaña -es decir, que te estés dedicando a aniquilar a tus PJ en un entorno más o menos estable-, conviene que reduzcas un poco las actividades ilegales de Trapa-Z, si no quieres que su familia de clones desaparezca tan rápidamente como la de Pri-N-GAO. Es mejor reservarlo para escenarios de una o dos sesiones de juego, en que sus trapicheos pueden resultar verdaderamente devastadores.

Hay que optimizar.

Los robocoches inteligentes también son herramientas útiles y dan variación e interés humano a las partidas. Sus personalidades pueden emplearse para construir momentos estelares. Como ese del típico robocochero consentido y protestón ("No veo por qué siempre has de tener el mismo aparcamiento"), los pandilleros, los esquizoides...

Sin olvidar la gran gama de posibilidades a la hora de dejar tirados a los PJ por avería o falta de combustible.

Propuestas de escenarios

1. El Ordenador ha descubierto que el Garaje DOA encubre las operaciones de una banda de traidores que pasan documentos secretos del Complejo Alfa a los espías de otro Complejo. Todos los miembros del personal son sospechosos: la tarea de los Esclarecedores consiste en desenmascarar a los verdaderos culpables.

Pero lo cierto es que ninguno de los mecánicos es responsable de la filtración. Todos los componentes de la red de traidores son robocoches con programas de seguridad defectuosos. Es decir, miembros de Córporo Metal que creen que la filtración de documentos de seguridad y de material secreto servirán para ayudar a la liberación de otros vehículos del mundo.

Lo cual da idea de su ingenuidad y escaso nivel intelectual.

Pero no de su peligrosidad. Porque cuando los Esclarecedores reciban uno de los vehículos "infectados", éste les conducirá directamente a una divertida y abundante colección de trampas mortales.

Los PJ que logren sobrevivir a este gozoso pasatiempo podrán deducir las causas de lo que ocurre e incluso intentar algún remedio para la situación.

Los que logren sobrevivir, insistimos.

Repite conmigo: so-bre-vi-vir.

Eso.

2. Cada ciclonoche los robocoches y otros vehículos reciben daños y abolladuras sin que pueda detectarse ninguna entrada ni salida por las videocámaras de vigilancia. Se desconoce si hay intrusos o accesos ocultos. Son los Esclarecedores quienes han de desentrañar el misterio.

Que pronto se transforma en evidencia: los vehículos se dedican a atacarse los unos a los otros como los coches de choque de los parques de atracciones.

Forman dos facciones: una paranoica -la mayoría- que desea rebelarse contra el Ordenador y un pequeño grupo de fundamentalistas leales acaudillados por Quit, u otro parecido.

El Encargado Jefe de Redistribución está al corriente de lo que ocurre, pero fomenta la violencia en secreto, pues así puede falsificar aún más los informes de acci-dentes.

Los Esclarecedores pueden obtener pistas y ayuda de los robocoches, alguna de los mecánicos o de algún robocamión leal -pero no muy avisado-.

Si no, pronto advertirán la hostilidad de los rebeldes.

En sus propias carnes.

PAF.

Ay.

Centro de recreación, reposo y regocijo obligatorio del sector DOA

Por Brad Freeman

Descripción física

La fachada del CRRRO -conocido afectuosamente como "La Casa de la Alegría"- es prácticamente idéntica a la del Centro Eutanásico que está justo enfrente, al otro lado de la avenida. Esto produce numerosas confusiones entre los clones visitantes.

Pero casi nadie ha protestado.

Vete a saber por qué.

El acceso se efectúa a través de unas escaleras metálicas roñosas que conducen a unas gigantescas compuertas de sellaje parecidas a las fauces de una gran bestia hambrienta. Encima de la entrada hay un letrero semiladeado que dice: "CENTRO DE RECREACION, REPOSO Y REGOCIJO OBLIGATORIO DEL SECTOR DOA".

A veces rechina fúnebremente.

El CRRRO se ubica en el interior de un edificio metálico enorme, enfrente del Centro de Eutanasia y Consejería de Crisis Personales, y entre el Instituto para la Mejora de la Delicia Helada y el Centro para el Reciclaje de Residuos Tóxicos -a su derecha- y el Monumento a la Vibrante Propaganda Patriótica -a la izquierda-.

La sala principal del Centro tiene el tamaño de un hangar de dirigibles. Una interminable cola de ciudadanos resignados, de niveles Rojo a Verde, aferrando con tozuda determinación sus formularios por triplicado y sus fichitas de número de espera. El mostrador está atendido por un funcionario de nivel Verde que invariablemente manda a dos terceras partes de peticionarios de vuelta al final de la cola. La tercera parte restante es admitida a las instalaciones, escoltados por dos soldados Buitre que les conducen a las cinco pequeñas "Entradas Recreacionales" que se abren tras el mostrador.

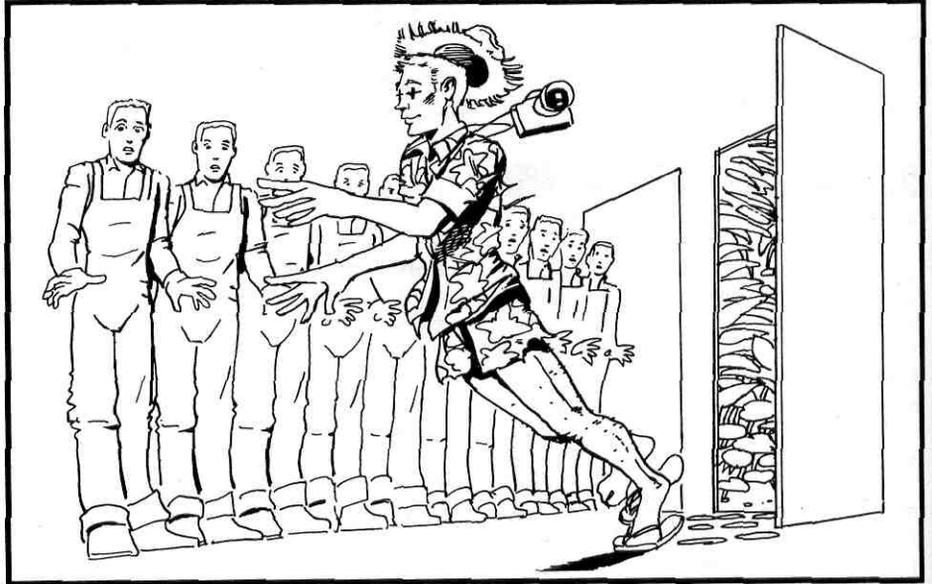
Paralela a la cola del mostrador hay otra que acaba en una hilera de cabinas-confesionario, a la derecha de la entrada. La mayoría de los visitantes se coloca en una de las dos colas, aunque siempre hay algunos que caminan sin rumbo y sollozando por la gran sala.

De estos hay muchos con las manos llenas de formularios mal rellenos.

Otros simplemente sollozan desconsolados.

La guía municipal

Es esencial para la salud de todos los ciudadanos que exista un lugar donde puedan reposar se su continuo y alegre



trabajo al servicio del Ordenador y recuperar fuerzas para mantener el alto nivel de producción característico de los ciudadanos verdaderamente leales. Este es el objetivo de los Centros de Recreación, Reposo y Regocijo Obligatorio.

La cruda realidad

El Ordenador descubrió el concepto "Vacaciones" en el transcurso de una investigación de los restos hallados tras una incursión en el Cuartel General de los Románticos. Al parecer, dicho concepto se remontaba a la Antigua Era y era altamente desestabilizador.

Después de varios tests y elucubraciones, el Ordenador resolvió crear unas instalaciones recreacionales tan deprimentes que los clones que los visitaran jamás volverían a desear un periodo de descanso, prefiriendo regresar agradecidos a la relajante rutina del trabajo diario, por agotador que fuera.

Y triunfó plenamente, una vez más.

Los PNJ

VI-V-ORA-2

Burócrata de CS Verde

Descripción: Sonríe demasiado y enseña docenas de dientes al hacerlo.

Servicio: SSI, so capa de burócrata del SBD.

Armamento: Pistoláser 14-L8.

Sociedad Secreta: Purgadores, 3er grado.

Poder Mutante: Telepatía.

Historial: Vi-V-ORA se siente muy frustrado. ¿Qué hace un superagente del SSI como él infiltrado en el SBD? Menudo murmo.

Pero todo tiene sus compensaciones. Su nueva posición le permite satisfacer sus deseos de revancha y venganza personal gracias al sencillo procedimiento de autorizar periodos de R & R & Regocijo Obligatorio para sus enemigos favoritos.

Varias veces cada ciclosemana.

-Pero, Carato-N-THO-3, ¿a qué viene ese cabreo? ¿Cómo no voy a desvivirme por un viejo amigo como tú? Y por supuesto que no te guardo ningún rencor por lo que me hizo Carato-N-THO-2. ¿Cómo puedes imaginar algo así? Mira, coge esta plaquita de sintiplástico y preséntala a los acomodadores, esos del fondo con armadura de campaña. Y no te olvides de mandarme una postal. Feliz viaje...".

Además de enseñar innumerables dientes al sonreír, Vi-V-ORA es un ejemplo típico de ave carroñera: en sus ratos libres despoja los cadáveres de los clones que se han recreado, reposado y regocijado obligatoriamente en exceso.

Los cajones de su mostrador tienen de todo.

Incluso objetos prohibidos.

MILICOS BUITRE, seis de ellos.

Los acostumbrados psicópatas sanguinarios de SDF, sólo que en esta ocasión ocurre que todos pertenecen a la Libre Empresa.

Qué curiosa coincidencia.

Por eso, cuando escoltan a los ciudadanos a las Puertas Recreacionales suelen susurrarles al oído:

-Si nos das 50 créditos te llevaremos a la Puerta número 1.

Y si tenemos en cuenta los terroríficos rumores -que son traición- acerca de este lugar que corren por el Complejo, no es raro que muchos clones accedan.

Pardillos.

CARC-A-MAL-6. Clon apolillado que insiste en permanecer en la cola sin formularios y que repite monótonamente que en los viejos tiempos el edificio del CRRRO era un hangar de dirigibles.

Nadie le hace caso, pero continúa farfullando.

Por cierto, conocer la palabra "dirigible" es traición.

PLASTO-N-DOA. El típico palizas que incordia en las colas porque siempre conoce -de vista- a alguno de los de delante. Llega, saluda, se cuela y encima le atormenta con su palabrería hasta que le rellenan su propio formulario.

Disparar nada más verle.

Qué ocurre aquí

Quienes muestren una paciencia infinita rellorando formularios por triplicado, logrando que los sellen, regresando al final de la cola para rellenar otros formularios, logrando que también les sellen estos, de nuevo volviendo al final de la cola para... -es decir, dando vueltas al tontódromo burocrático durante un número indeterminado de horas-, obtienen el permiso para escoger la Puerta Recreacional que deseen.

Detrás de la cual les aguarda una inolvidable y definitiva experiencia.

Sobre todo, definitiva.

Lo que realmente ocurre aquí

Cada Puerta Recreacional esconde una bonita sorpresa que detallamos a continuación:

Puerta Recreacional nº 1

Se abre un túnel largo y oscuro con luz brillante al final. Casualmente, esa luz co-

rresponde a la del sol: el túnel se abre al Exterior.

Los guardias Buitre acribillarán a todo el que intente regresar por ese túnel.

Puerta Recreacional nº 2

Tras ella comienza un pasillo que acaba en una sala de vídeo con veinte sillas. Frente a ellas se alza una macropantalla especial en technicolor, cinemascope, panavisión y todo eso. O sea, una MACROPANTALLA.

Lo importante, sin embargo, no es la MACROPANTALLA. Lo importante es que una horda de robomecánicos con tenazas y neurolátigos recoge a los clones que hay que "recreacionar" y los atan a las butacas. En cuanto la sala se llena se marchan, no sin antes comprobar la solidez de las correas, dejando que los ciudadanos disfruten del espectáculo que comienza.

Este consiste en una serie de villancicos y tonadillas dedicadas al Ordenador, al Complejo Alfa y a otros motivos patrióticos. La letra -junto con la selección de anuncios ciclomensual del Departamento de Propaganda del SBD- aparece en la MACROPANTALLA.

Aquellos ciudadanos que no comiencen a corearlos de inmediato o que canten con menos entusiasmo del esperado recibirán una "sacudida motivacional" de unos cuantos cientos de voltios a través de las butacas.

Los cánticos continuarán durante dieciséis horas, sin interrupción.

O hasta que alguno de los recreacionandos no responda a las sacudidas motivacionales.

Puerta Recreacional nº 3

El clon cae por un tobogán que le deposita -no muy suavemente- en una silla giratoria, donde una multitud de brazos articulados y tentáculos teledirigidos le sujetan. A continuación proceden a rociarle con esencias diversas, a someterle a radiación de rayos UVA, a lanzarle corrientes de aire frío y abrasador alternativamente, mientras se emite a la vez música in-



creblemente Alta y Desquiciante. Según un estudio de las crónicas de la Antigua Era, estos eran los ingredientes básicos de unas vacaciones.

Algunos ciudadanos confunden este agradable lugar de regocijo con un interrogatorio a fondo y confiesan todos sus crímenes pasados, los hayan cometido o no.

Puerta Recreacional nº 4

Se abre un pasillo que baja, luego se endereza y acaba volviendo a subir en espiral hasta una puerta que da a la Habitación nº 4 del Centro Eutanásico.

Momento que aprovecha el soldado Buitre de guardia para enviar al turista al final de una cola compuesta de clones que arrastran los pies y parecen muy, muy abatidos y resignados.

Nota: esta cola corresponde a la de los clones que han pedido la eutanasia y esperan su turno. Pero eso no se lo digas tú a los jugadores. Deja que lo descubran por sí solos mientras esperan, conversando con los clones que aguardan su hora.

-Esclarecedor (entusiasmado): ¡Casi no puede creer que lo haya conseguido!

-Víctima (con voz apropiadamente lúgubre): Sí... Yo también llevaba pensando en esto desde hace tiempo.

-Esclarecedor (aún más entusiasta): ¡Ah, no me digas! ¿Has hecho antes esto?

-Víctima: Uuuuh, no que yo sepa. Al menos no en esta vida.

Puerta Recreacional nº 5

Conduce a una sala de pruebas psicotécnicas del SBD & CM, donde un grupo de robopsiquiatras pesadamente armados apresan al clon, le inyectan fármacos que incrementan su atención y receptividad y le obligan a soportar toda una serie de capítulos de telenovelas, culebrones, telediaris y documentales abstrusos.

Esto continúa hasta que el individuo suplica sinceramente que le dejen volver al trabajo y promete que nunca, nunca más querrá tener vacaciones.

Propuestas de escenarios

1. Muy fácil. Basta con que envíes aquí a tus Esclarecedores a la conclusión de una de sus misiones. ¿Acaso no se merecen ellos también un poco de R.R. y R.O.?

Gabinete automático de belleza (embellece o revienta)

Por Merle y Jackie Rasmussen

Descripción física

Los primero que *llena* la vista al llegar frente al GAB son los dos descomunales y musculosos agentes Verdes del SPL que flanquean el pequeño mostrador cromado. Allí detrás, fijándose un poco más, puede verse una atractiva recepcionista.

Pero fijándose disimuladamente, no sea que los gorilas se den cuenta y se caeren.

Hay medio centenar de ciudadanos haciendo cola frente al mostrador. Son de todos los niveles entre Verde (¡Oohhh!) e Infrarrojo (¡Puaj!).

A espaldas de la recepcionista -y los dos armarios del SPL de mirada hambrienta- se abren dos pasillos iguales. Cada uno conduce a su correspondiente silla de espalda rígida aunque acolchada. Hay un letrero que dice "entrada"; y otro sobre el de la derecha que reza "Prohibida la Entrada". A intervalos regulares de tiempo, un ciudadano se sienta en la silla de la izquierda y desaparece en el interior; simultáneamente, un ciudadano perfectamente acicalado aparece en la silla de la derecha.

Estas dos sillas son la parte visible de un sistema monoraíl conocido como "El Tiovivo de la Belleza". Adosadas al monoraíl circular hay doce sillas de peluquería separadas por distancias regulares -un ángulo de 30° entre cada radio imaginario-. El carrusel gira un segmento cada minuto, transportando a los clientes de área de trabajo en área de trabajo para atenderlos en cadena.

Esto se llama mecanización y dinamismo.

Una puerta oculta permite el acceso de los empleados del GAB, así como la entrada de los técnicos de mantenimiento y los encargados del suministro de materiales.

Esto se llama discreción y eficacia.

El área central del GAB se compartimenta mediante paneles divisorios de sintiplástico. Cada compartimento alberga un área de trabajo.

Esto se llama organización.

Sí, señor.

¿Verdad que parece maravilloso e inocente?

La guía municipal

Mediante los Gabinetes Automáticos de Belleza, el Ordenador provee a los ciudadanos del Complejo Alfa de los cuidados estéticos e higiénicos necesarios para que estén sanos, guapos, fragantes y felices.

Sólo los traidores son feos, malolientes e infelices.

Lo mismo que los mutantes.

Ah, y los Comunistas.

La cruda realidad

Todo individualismo debe ser aplastado. Uno de los métodos más eficaces consiste en igualar a todos los ciudadanos en su apariencia exterior. Con este fin, cada sector del Complejo dispone de un Gabinete Automático de Belleza que impone un mismo estilo de corte de pelo, moda y aspecto externo de los ciudadanos, de acuerdo con los modelos diseñados por el Ordenador.

De paso, proporciona a nuestros clones un abundante cuidado en materia de desinfección y tratamiento de hongos en los pies.

Tener cosas como granos y pie de atleta es traición.

Llevar las uñas negras, también.

Los PNJ

CUCA-R-ONA-1

Recepcionista

Descripción: Atractiva pelirroja de sonrisa profidén.

Servicio: SPL.

Armamento: Pistoláser 10-L8.

Sociedad Secreta: Antimutantes, 2º grado.

Destrezas Relevantes: Psicología 10.

Historial: Cuca es una chica encantadora, alegre y dinámica, siempre con una palabra amable y un saludo para todos. Conoce a muchos de los "habituales" por su nombre y le agrada que le devuelvan su saludo.

Es tan chachi.

La meta de su vida es acabar con todos los mutantes, declarados y registrados o no. Está plenamente segura de que su Habilidad de Psicología le permite detectar a los mutantes el cien por cien de las veces.

Desgraciadamente -para los mutantes y los no mutantes-, Cuca-R se equivoca.

La mayoría de las veces.

MAMUTH-V-DOA-1 y BOL-V-DOA-4

Guardias de seguridad.

Descripción: Hominidos pre-neandertales con la cara afeitada.

Servicio: SPL.

Armamento: Neurolátigo 16-E10, Aturdidor 12, Pelea (mordisco salvaje) 18-B10.

Sociedad Secreta: Ninguna. Para qué.

Poder Mutante: Control de Adrenalina.

Historial: Ug. Machacar los que molestar Cuca-R. Morder. Buscar cosas que morder. Hacer que cola GAB moverse.

Ug.

MARIT-R-INI-2

Ingeniero de Hidroestética Capilar del GAB.

Descripción: Grande, recia, con unas manos llenas de dedos.

Servicio: SPL.

Sociedad Secreta: Humanistas, 1er grado.

Poder Mutante: Visión de Rayos X.

Destrezas Relevantes: Hacer la Permanente 19.

Historial: Marit-R-INI es una chica dulce y tranquila, de voz musical que puede oírse repitiendo las canciones patrióticas del Complejo. Sería más feliz arreglando robocamiones, pero su resistente físico le viene de primera para soportar el ritmo de trabajo en el GAB, donde puede llegar a lavar 60 cabezas por hora durante doce horas seguidas, cada ciclo día.

Y eso llevando puestos guantes de sintiplástico de uso industrial, ultrarresistentes.

Algo muy necesario cuando se ha de manejar el champú desinfectante "Glamour Infrarrojo".

CURRO-DOA-5

Técnico Especialista en Despeje de Clientes

Descripción: Frágil, debilucho, chupado, enfermizo, patético.

Un Infrarrojo, en definitiva.

Servicio: SPL.

Sociedad Secreta: Amigos del Curro, 11º grado.

Historial: Curro-DOA es uno de los muchos despreciables Infrarrojos que intentan subir al nivel Rojo, sin excesivo éxito. Fundó su propia Sociedad Secreta -Amigos del Curro- porque nadie le inventó a formar parte de una.



Es el miembro fundador, presidente, vicepresidente, vocal, secretario...

El único miembro, vamos.

Lo que ocurre aquí

Lo normal es que cada ciudadano acuda al GAB de su sector una vez por ciclo semana. Hay ocasiones -sobre todo después de una excursión al Exterior- en las que el Ordenador adelanta esta rutina por razones de higiene.

Aquellos ciudadanos que no se presentan al GAB respectivo a la hora prevista suelen recibir un amable recordatorio de su retraso.

Una visita del Equipo Volante de Interrogación y Terapia Política, por ejemplo.

Sí, hombre, esos que van acompañados de varios robopánzers.

Además, cada ciclodía que pasen sin ir recibirán 1 Punto de Traición adicional.

Nada más llegar al GAB los clones se apuntan en la lista de espera que tiene la recepcionista. Cuando llega su turno, son afectuosamente escoltados hasta la silla de peluquero, donde los agentes les sujetan con las correas al efecto -para su seguridad, por supuesto-, y dejan que el carrusel los vaya introduciendo en las sucesivas áreas de trabajo.

La silla va recorriendo las áreas, una tras otra, mientras los empleados embellecen la cara, el cabello, los pies y las manos del ciudadano.

Lo corriente es tener a once clientes en el Tiovivo, mientras uno lo abandona y otro se une a la fiesta.

Cuando un clon acaba su recorrido, la silla queda libre por un minuto, durante el cual se aprovecha para limpiarla automáticamente de todas las sustancias extrañas -pelos, recortes de uñas, ciudadanos que se han retrasado- que permanecieran sobre ella antes de reintegrarla al circuito.

El método de limpieza es rápido, eficaz y concienzudo.

Y poco aconsejable para los clones humanos.

En resumen, el GAB puede acicalar a 60 ciudadanos por hora, lo que trabajando doce horas al ciclodía da 720 ciudadanos atendidos por jornada de trabajo, o 21.600 por ciclomés.

¿Habíamos mencionado antes la organización y el dinamismo?

¿Sí?

¿Y no se os inundan los ojos de lágrimas de agradecimiento ante tamaño manifestación de la bondad del Ordenador?

¿Verdad que sí?

Area de recepción

Cuca-R cree firmemente en la importancia de ir bien arreglada. Y es una recepcionista

primorosamente acicalada: un pimpollo de recepcionista. Coqueta, atractiva, educada. Continuamente se está alisando el uniforme o ahuecándose el cabello, o asegurándose de que el pistoláser quede centrado y reluciente.

Cuando un ciudadano llega a su mostrador, Cuca-R teclea el nombre del cliente en su consola y cotorrea un poco con él mientras aguarda su turno. En cuanto la silla del carrusel está preparada y esperando, Cuca-r indica a sus ayudantes Mamuth-V-DOA y Bol-V-DOA que "acompañen" al cliente hasta la silla.

Algunos clientes requieren más compañía que otros.

Acto seguido, los dos conserjes conducen al ciudadano a través de una puerta (con un cartel de ENTRADA) por un bonito pasillo de espejos hasta llegar a la silla de peluquero donde lo inmovilizan con correas antes de volver al mostrador.

A veces hay que calmar a los clientes a base de aturdirlos.

Otras, en cambio, es mejor usar el neurolátigo.

Sobre todo con aquellos que en ocasiones intentan escaquearse de su periplo higiénico ciclo semanal.

-Cuca-R (leyendo la ficha de identidad): Bienvenido al GAB del Sector DOA, Lloric-A-DOA-3.

-Lloric-A (mirando aterrado a la silla que le está esperando): Mira, ciudadana Recepcionista, la verdad es que yo no tendría que estar aquí. Hace sólo dos ciclodías que vine... (poniéndose en plan oficioso, como ante una conferencia de prensa), es evidente que alguien olvidó anotar mi última visita.

-Cuca-R: Muchachos...

-Mamuth-V y Bol-V: Uh.

-Cuca-R (agitando sus pestañas postizas): El ciudadano Lloric-A asegura que visitó nuestras instalaciones hace dos ciclodías. Sed buenos y comprobadlo. (A Lloric-A) ¿Verdad que son monos?

-Mamuth-V y Bol-V (colocándose a ambos lados de Lloric-A, varios palmos por encima de él): Tú no mover. Tú no preocupar. No doler.

-Lloric-A (un tanto oprimido y mirando hacia arriba): Pe-pero. ¿es que no lo vais a comprobar en el ordenador?

-Bol-V (con un extraño aparato con hojas de navaja giratorias en la mano, muy cerca de Lloric-A): Ug, no. Sólo necesitar media longitud raíces tu cabello. Para eso, tomar sección cuero cabelludo. No mover. No preocupar si sangrar. Ser normal.

Ug.

Para que sea fácil el cálculo del tiempo transcurrido, considera al cliente como atado a la silla a los 0.00 minutos. A partir de ese momento empieza el sucesivo recorrido de las diversas áreas. Te damos el tiempo exacto en que se supone debe llegar el clon para su embellecimiento (exactitud total: te damos los minutos y hasta los segundos, ya lo verás).



A intervalos de 1 minuto, el carrusel gira bruscamente posicionando las sillas con sus ocupantes en una nueva localización. Hay algunas áreas que requieren más de un minuto de trabajo. En esos casos, los empleados se retiran al pasar el minuto, dejan que el Tiovivo mueva al cliente y acuden a atenderlo a su nueva posición.

Los empleados que se despistan o se embeben demasiado en un servicio suelen acabar estrellándose contra la pared más cercana.

Lo mismo que los clientes mal sujetos.

Además de los clones y robots indicados en la sección de PNJ, hay una docena o más de operarios Infrarrojos asignados al gabinete como descargadores, barrenderos, asistentes, etc...

No reparamos en medios.

Area de preparación (1:00)

Cuando la silla llega aquí, Claude, el roboesteticén, se desliza junto a ella y coloca un metro cuadrado de paño alrededor del cuello del cliente. Luego lo aprieta para que se sujete bien.

A veces se entusiasma al apretar y atar el paño.

Pero es que hay que asegurarse que no se caiga.

La silla oscila entonces a una posición semirreclinada. Un interfono anuncia -con voz suave, sensual, femenina-: "Alza la cara hacia adelante, por favor".

Y, bruscamente, la silla se lanza al área siguiente.

Area del primer aclarado (2:00)

Colgando del techo y suspendidas encima del Tiovivo hay una serie de mangueras

automáticas se aclarado, parecidas a las de los bomberos y que apuntan todas a la cabeza del cliente.

Son seis, y en cuanto el clon se encuentra debajo de ellas lo empapan a conciencia.

Si el cliente ha hecho caso omiso de la indicación del área anterior y tiene la cabeza inclinada hacia adelante, logrará que su cabello resulte aclarado. Copiosamente aclarado.

Los ciudadanos nerviosos o despistados suelen resultar parcial o totalmente ahogados.

Pero es su culpa.

Area de enjabonado (3:00)

Hay un desaguedero estrecho que bordea el exterior de todo el arco de esta zona. Cuando llegan aquí, las sillas giran y colocan la cabeza del cliente justo encima de la acanaladura, con los pies apuntando hacia el centro del Tiovivo y la silla en posición horizontal.

Los clientes permanecen dos minutos en el Area de Enjabonado. Durante el primer minuto, Chillón, el Roboenjabonador, les aplica una primera capa de champú.

Chillón se asemeja a un tonel con cinco brazos y ojos. Cada brazo termina en una boquilla inyectora de buen tamaño. Cada boquilla corresponde al champú de uno de los cinco niveles de ciudadanos que son atendidos aquí. Cada uno llega frente a Chillón, éste le pregunta su Acreditación y le adjudica un chorro del champú autoadherente adecuado.

El champú hace mucha espuma. Mucha, mucha espuma. Y va retorciéndose y ahuecándose hasta concluir su reacción.

Los clones que tengan la boca o los ojos abiertos mientras reciben el champú deberán pasar una TA de Agilidad para evitar que les entre.

Los que fallen comprobarán cómo les entra, cómo se retuerce en su interior, cómo no deja de hacer espuma...

Y espuma.

Y más espuma...

Lo que no impedirá que Marit-R-INI les dé un buen fregoteo durante el segundo minuto, extendiendo concienzudamente el champú.

Y es increíble la cantidad de espuma que produce este champú.

Area del segundo aclarado (5:00)

Esta zona es igual a la del Primer Aclarado, con sus seis mangueras en el techo, su agua a presión...

A bastante más presión que antes.

Y le quitan a uno toda esa bonita espuma de encima.

Qué pena.

Area del secado (6:00)

Cuando la silla llega aquí, un gran casco metálico cae sobre la cabeza del cliente. De su superficie exterior salen numerosos tubos extensibles que lo conectan con el techo. Dos brazos multiarticulados que cuelgan de cada lado del casco entran en funcionamiento y se unen formando una sujeción bajo la barbilla del cliente, quien queda firmemente encasquetado.

Acto seguido, los tubos lanzan al interior del casco un torbellino de aire abrasador que seca el cabello, la toalla alrededor del cuello, la silla; todo a la vez y en breves segundos.

Las gorras suelen inflamarse repentinamente y convertirse en finas cenizas.

El pelo hay veces que también.

Una vez seco el conjunto, el casco se suelta y sube de vuelta al techo.

Normalmente en ese orden.

Pero no siempre.

Area de corte de pelo (7:00)

Un robot esférico de ocho brazos desciende del techo y se sitúa a metro y medio del cliente, justo enfrente de la silla. Cada brazo acaba en un par de tijeras automáticas o maxipodadoras.

Hay incluso un brazo acabado en una sierra circular especial para pelo resistente.

Gira emitiendo un zumbido alegre y cantarín.

"Saludos, ciudadano" -dice una voz-. "Soy Tijerillas, el Robopeluquero. ¿Cómo va a ser el corte?"

Independientemente de lo que contesten, Tijerillas ejecutará sobre todos los clientes el mismo corte de pelo "Estilo Complejo Alfa" en menos de un minuto, con todos sus brazos operando a gran velocidad.

Se recomienda a los ciudadanos que permanezcan muy, muy quietecitos mientras dure la operación.

Podrían ocurrir accidentes.

Oh, sí.

Area de manicura (8:00)

Las sillas, al llegar aquí, se colocan en posición vertical, con los clientes bien tiesos y erguidos. Una empleada joven y simpática, Marga-R-INA, les saluda y dice: "Extiende tus dedos, ciudadano. Sólo un traidor se negaría a hacerlo". En sus manos sostiene un aparato del tamaño de una caja de zapatos con cinco agujeros, uno para cada dedo. Es un Autocortaúñas. En una plaquita está el nombre del aparato: "Acu-clip". De la caja sale un cable negro que termina en un enchufe conectado al suelo.

Si el cliente rehúsa extender los dedos, Marga-R acciona un interruptor del Acu-clip para pasar de "Recorte" a "Chispazo" y

endiña al desleal y desagradable ciudadano una merecida descarga de 500 voltios.

Lo que a veces provoca la caída de sus uñas. Directamente.

Aparte de otras cosas.

Area de pedicura (9:00)

Los clones Pipo-DOA-1 a -4 trabajan aquí como pedicuros. Cuando la silla se detiene, dos de ellos -con máscaras de gas- se acercan, descalzan al ciudadano y le quitan el calcetín izquierdo. Los otros dos hacen lo mismo con la bota y el calcetín derecho. Inmediatamente, un par de robocortaúñas ajustables se aferran a los pies y pantorrillas del cliente con sus garfios y le cortan las uñas de los pies con sus afiladas cuchillas.

Mientras tanto, los cuatro Pipo-DOA espolvorean generosamente los pies, botas y calcetines del cliente con una plétora de sustancias fungicidas.

Y siguen con sus máscaras de gas puestas.

Terminadas estas operaciones, esperan a que el carrusel se desplace y se suelten los robocortaúñas para colocar de nuevo los calcetines y botas al feliz cliente.

Luego perfuman el ambiente.

Area de inspección (11:00)

Ultima estación. Curro-DOA se acerca, suelta el paño del cuello del cliente -o al menos lo intenta-, lo arroja por el vertedero al efecto y desata las correas de la silla. Luego señala en silencio el pasillo de espejos bajo un letrero que pone SALIDA.

Y, si aún puede andar, el cliente es libre de marcharse.

Es más, le conviene hacerlo.

Area de limpieza (12:00)

Y de veras le conviene porque, en el mismo instante en que la silla atraviesa esta zona, lo servofrenos la detienen, caen cuatro paredes blindadas que la encierran y comienza el proceso de desinfección.

Primero, varias baterías de lámparas infrarrojas y ultravioletas bañan con sus rayos germicidas la superficie de la silla. Luego un aspirador de vacío a energía atómica absorbe todas las partículas flotantes, depositándolas en el núcleo del reactor varios kilómetros más abajo.

Insistimos, no es conveniente que los clones visiten esa zona.

Pero si se empeñan...

Lo que realmente ocurre aquí

Hay ocasiones en que se producen pequeños accidentes cuando los clones no obedecen y se mueven, en vez de estar quietos como es su obligación.

Accidentes como estrangulaciones parciales, quemaduras, cortes, pérdida de varios dedos, defunciones repentinas, desapariciones...

Por eso se han instalado las medidas de seguridad más modernas. Un botón de "parada de emergencia" presente en cada área permite detener el carrusel.

Bueno, es cierto que los clones atados a las sillas no pueden alcanzarlos.

Y también que los robots que atienden las diferentes estaciones presionarán el botón sólo si un empleado del GAB se lo ordena.

Pero, ¿verdad que hace bonito?

Ah, se nos olvidaba mencionar que en los raros casos en que alguien presiona un botón, las máquinas siguen funcionando en sus áreas respectivas con el tiiovivo parado: los clientes siguen recibiendo los tratamientos correspondientes -manguerazo, homo microondas, corte de pelo hasta el cráneo...- hasta que lleguen los de Reparaciones del STC y resuelvan el problema.

A veces tardan mucho.

Ciclodías...

Propuestas de escenarios

1. Tijerillas tiene un mal día.

(Nota: esta aventura es especialmente aconsejable para un solo PJ Esclarecedor).

En los últimos cinco ciclodías han fenecido quince ciudadanos en el GAB. Se desconocen las causas de su muerte puesto que los cadáveres -o los ciudadanos vivos- desaparecieron durante el proceso de limpieza y desinfección. El Ordenador sospecha que una sociedad secreta es la responsable de estos infames crímenes.

Y tú, valeroso Esclarecedor, eres el elegido para descubrir sus perversas actividades y librar al Complejo Alfa de sus sempiternos enemigos.

(Trompetas, timbales, clarines y demás fanfarrias).

Te presentarás en el GAB disfrazado de ciudadano normal y encontrarás las pruebas incriminatorias y los traidores.

Es una orden,

(Coros).

Que la fuerza te acompañe.

Y así, chino-chano, más contento que un soldado Buitre con un Generador de Plasma nuevo, nuestro Esclarecedor se presenta en el GAB como un ciudadano cualquiera.

Donde es sometido a las vejaciones habituales de esta instalación sin que nada le ocurra.

Es decir, que nadie intentará asesinarlo *deliberadamente*.

Pero es el momento ideal para emplear todos tus viejos trucos de Máster de Aventuras de Terror y Espionaje. Todos los empleados del GAB parecen siniestros psicópatas. La indefensión del Esclarecedor en la silla deberá ser patéticamente subrayada. Todo el mundo es sospechoso. Todo el mundo parece ser mutante (¡Oooohhh!). Todo el mundo parece pertenecer a alguna Sociedad Secreta (¡OOOoohhh!).

Todos menos los dos gorilas del mostrador.

Y eso es más sospechoso todavía.

Pero al cabo de una vuelta completa al Tiovivo, nada fuera de lo normal ha ocurrido. El Esclarecedor tendrá que sudar para hacer un buen informe.

Y si ha conseguido arreglárselas para descubrir algún traidor -lo que nos parece difícil, muy difícil, pero no imposible-, el Ordenador le dará un punto de Recomendación y lo mandará a una nueva misión.

Porque, desde luego, ¿quién podría sospechar de Tijerillas, que hace su trabajo con tanto amor y eficiencia?

Y esa misma ciclonoché varios clones se suman a la lista de desaparecidos.

Lo que parece indicar que el Esclarecedor se fue de la lengua y dejó que los traidores se enteraran de su investigación.

¿Cómo podría ser si no?

De lo que se deduce que ese Esclarecedor chismoso debe recordar que propagar rumores es traición y tendrá que ser apercibido y amonestado.

Firmemente amonestado.

Dos o tres clones, como mínimo.

Y luego enviado a cumplir su trabajo en el GAB.

Es en esta segunda estancia en el carrusel cuando se descubre el verdadero villano, que no es otro que Tijerillas. Este pillo, que sufre de accesos de AEI -Anomalías Electrónicas Intermitentes (algo así como epilepsia)- que alteran sus sensores y sus miras de centrado de las tijeras, se desvía durante su trabajo hasta 7 cm. más de lo debido. A veces incluso pierde totalmente el control de los cuatro brazos de la derecha.

Entre los que están los que sostienen la maxipodadora y la sierra circular.

Cuando llegue esta escena, disfruta:

Tijerillas, el robopeluquero automático octópodo, se descuelga del techo, suspendido por varios cables, y se coloca frente a ti. La fría luz del Área de Corte de Pelo se desliza sobre su reluciente superficie metálica.

-Saludos ciudadano -te dice- soy Tijerillas el robopeluquero. ¿Cómo va a ser?

Y entonces la luz del ojo derecho parpadea y se apaga. Tijerillas se estremece un momento. Algo rechina en su interior.

Y recentra sus brazos 7 cm. a la derecha de donde estaban antes, apuntando justo en medio de tu frente.

La sierra mecánica empieza a zumbar.

-¿Cómo va a ser el corte de pelo? - repite.

Y las afiladas hojas relampaguean ominosamente.

El Esclarecedor dispone de diez segundos, nada menos que diez largos segundos, para encontrar una respuesta salvadora. Transcurrido ese tiempo, Tijerillas comenzará su benemérita labor con una educación entusiasta y absoluta.

También es posible que el Esclarecedor consiga soltarse de la silla -si pasa una TA difícil de Fuerza- e intente huir. Si ocurre esto, Tijerillas se liberará de los cables del techo y perseguirá al poco cooperativo cliente andando sobre sus brazos.

Como la escena de la película *Terminator*, cuando el ingenio mecánico persigue a la protagonista tras cargarse al bueno.

Pero no hay ninguna prensa hidráulica por las cercanías.

Y si el Esclarecedor no logra liberarse o es pillado en su fuga, Tijerillas se empleará a fondo con el arte que le caracteriza.

Zis-zas.



Por Robert Avery

La guía municipal

Nuestro amigo el Ordenador quiere a toda costa que los ciudadanos estén sanos y felices. Muy sanos y muy felices. Por supuesto que sí. Por eso, siempre que no estés sano preséntate *de inmediato* en el Hospital General del Sector DOA.

Un ciudadano sano es un ciudadano feliz.

Un ciudadano feliz es un ciudadano leal.

La cruda realidad

Un ciudadano tiene más oportunidades de sobrevivir en el Centro de Exterminio que aquí. Es más, si crees que tienes una posibilidad -aunque sea una entre un millón- de recuperarte de tus heridas naturalmente (por horrorendas y dolorosas que sean), el Hospital es el último sitio al que debes acercarte.

Ya estás avisado.

Aunque siempre hay ingenuos.

Y jugadores de PARANOIA.

Los PNJ

Fronkonst-A-INN-3

Encargado de la Morgue

Descripción. Calvo, con un peluquín horrible mal colocado; tosco hasta el punto de resultar ofensivo; malhumorado, mordaz, morbosos y mochales, como corresponde a un buen monomaniaco de los mortuorios.

Servicio. STC.

Armamento. Escalpelo Láser 18-L15; Electro suturador 20-ES5.

Sociedad Secreta: Protecnos, 15º grado.

Poder Mutante. Aguante Estomacal (su habilidad para soportar y aun disfrutar de la contemplación de entrañas y vísceras miasmáticas todo el ciclo día), declarado y registrado. Falta Absoluta de Compasión por el resto de la Clonalidad, declarado y registrado. Visión de Rayos X, declarado y registrado.

Atributos Relevantes. Destreza 17, Aplomo 19.

Habilidades relevantes. Medicina 11, Hacer Nudos Resistentes 16, Lógica Espuria 12.

Historial. La continua visión de todos esos órganos y pedazos de anatomía clónica desbordando las estanterías del Depósito ha provocado en Fronkonst-A-INN una

morbosa obsesión: ¿por qué no aprovechar todos esos componentes en buen uso -un poco descompuestos y malolientes, es verdad, pero perfectamente funcionales- para ponerlos de nuevo al servicio del Ordenador? Seguro que hay alguna manera de reciclar todo ese despilfarro.

Ese es el motivo que le ha llevado a fundar una nueva secta religiosa, los Shellytitas, con sólo dos miembros por el momento: él mismo y su ubicuo asistente, Aigor-V-DOA. Su credo les obliga a crear nueva vida a partir de las diferentes partes de algo que antes la tuvo. Les obliga a crear... EL MONSTRUO.

AAAAaaahhhh.

(Nota: Aigor-V-DOA, un Verde, es el subordinado de Fronkonst-A-INN porque en cierta ocasión cometió un tremendo error. Fue algo tan deleznable y repugnante que el Ordenador, en vez de limitarse a ejecutarle, le privó de todos los beneficios y privilegios de su Acreditación salvo el color del uniforme para que recuerde continuamente su antigua condición y su presente desdicha, apartado de la gracia del Ordenador. Y además le condenó a estar subordinado a un lunático.

Odia al Ordenador. Odia a su jefe. Odia a todo el mundo.

Ah, cómo les odia).

BER-V-IKI-6, soldado Verde destinado a la Seguridad del DDT.

Descripción. Grande, compacto, musculoso, maxilares abultados y apretados, ojos de acero, mirada de fanático asesino.

Servicio. SDF.

Armamento. Pistoláser 20-L8; Porra 16-B8; Lanzatelañas (que carga con cinta roja pegajosa) 20.

Sociedad Secreta: Románticos, 5º grado. Ber-V sueña con ver el día en que se restauran las buenas viejas costumbres de la soldadesca de antaño: saqueo, violación, masacre, rapiña...

Poder Mutante. Adaptación Metabólica (muy útil para la vida "de campaña"); Puntería Zen (una mutación derivada de la Telequinesis: donde pone el ojo pone la bala).

Atributos Relevantes. Fuerza 18, Resistencia 17.

Habilidades relevantes. Puntería 20.

Historial. Ber-V-IKI fue ascendido de suboficial a alférez y transferido de su Escuadrón Buitre al Control de Seguridad del DDT -el viejo sistema de "patada y arriba"- por su arraigada costumbre de tirotear a los oficiales de Intendencia del SPL.

A los que siempre acertaba, dicho sea de paso.

Ber-V ansía regresar a su antiguo puesto. Por eso cuida obsesivamente de que todo vaya bien, que haya orden, que se distribuyan los impresos correctos, se respeten las normas... Todo según las ordenanzas.

O según la suela de sus botas claveteadas.

Descripción física

El Hospital General del Sector DOA (HGD) es una instalación compleja, de varios niveles, situada en directa conexión con el Circuito Principal del Transítuel del Sector.

El HGD tiene 12 niveles o pisos, interconectados por un pozo de ascensores de 6 m. de diámetro. El único piso que no emplea este sistema es el dedicado a Descontaminación y Desintoxicación, que se conecta con el Departamento de Diagnóstico Tecnológica a través de una cinta transportadora.

El Pozo contiene cuatro ascensores. Dos de ellos son de Acreditación Indigo. En el tercero hay un cartel que dice SOLO PERSONAL DEL CENTRO HOSPITALARIO. Y el cuarto se reserva al resto de las Acreditaciones, de Azul a Infrarroja.

En una lata de sardinas quedaría más espacio.

Las víctimas -o sea, los pacientes- suelen llegar al HGD por el Transítuel o por los accesos peatonales. Lo habitual es que se les deposite en el exterior del piso principal, en Recepción-Admisión de Pacientes.

Los casos especiales -Acreditación Indigo o superior- son trasladados directamente al Servicio de Urgencias.

Su atención es prioritaria.

Siempre.

Servicio de recepción-admisión de pacientes

En Recepción la actividad es intensa, intensísima. A la derecha una larga fila de clones Infrarrojos se inicia en el Mostrador de Información y se pierde en la lejanía. Unos tosen, otros cojean, algunos se derrumban entre estertores agónicos... Los que no presentan ninguno de estos síntomas son evidentemente traidores holgazanes que fingen enfermedades para pasar varios días lejos de las Cubas de Procesamiento de Comida.

Gusanos despreciables.

A la izquierda, un Ultravioleta atendido por un equipo de preocupados robomé-

dicos explica valientemente cómo se hirió el dedo gordo del pie al resbalar en su nuevo jacuzzi. La turbamulta de Morados que le acompaña llora desconsoladamente al contemplar su dedito amoratado.

Es día de luto en el sector DOA.

De repente se abren las puertas de una patada y entra un sargento de los Escuadrones Buitre con el uniforme ennegrecido u hecho harapos, transportando la mitad de... algo... en sus brazos.

Algo que aún respira.

Las entradas a este piso se abren a lo largo del Transítunel principal del Sector. Justo encima hay un letrero luminoso de bienvenida, con letras de neón de gran elegancia y legibilidad que dicen:

"HGD: UN LUGAR PARA DESCANSAR EN PAZ".

En el interior hay una sala circular bien iluminada. El Mostrador de Recepción es enorme y rodea el Pozo Central de Ascensores. Se interrumpe en cuatro puntos con puertas giratorias, una delante de cada ascensor. Hay una fila de clones esperando frente a cada puerta giratoria. El personal de Recepción trabaja sin descanso tras el mostrador circular entregando Justificantes de Admisión.

Los ciudadanos con heridas leves que rellenan adecuadamente sus Justificantes de Admisión obtienen la autorización de atravesar las puertas giratorias y presentarse en el Departamento de Diagnóstico Tecnológico.

Los ciudadanos que presentan heridas graves o una Acreditación Indigo o superior son enviados directamente al Departamento del Servicio de Urgencias.

Los Esclarecedores que reciban una misión que les traiga aquí han de rellenar una Instancia de Autorización de Seguridad si quieren entrar en las instalaciones del HGD. Dichas instancias deben pedirse en el Mostrador de Recepción.

La media de tiempo que es preciso esperar en la cola para llegar hasta el Mostrador de Recepción es de unas dos horas, a no ser que los Esclarecedores abusen de su CS y se cuelen a los Infrarrojos que aguardan delante de ellos.

Si los Esclarecedores abusan mucho de su condición, es el momento de que llegue un grupo de Azules con prisa.

¿Qué es la vida sino un toma y daca?

Unas palabritas acerca de los ascensores

Como dijimos, hay un solo ascensor para atender a todos los pacientes de CS Infrarrojo a Azul. Eso sería un trabajo imposible para cualquier ascensor, mas no para Zippy "El Saltarín", el avance más reciente y admirable del SID en roboascensores a hiperfusión.

Cuando los PJ entren en él, Zippy cerrará la puerta suavemente detrás de

ellos -¡BLANG!- y dirá a través de su ultrapotente altavoz interior:

-¡ENHORABUENA! ¡ACABÁIS DE ENTRAR EN EL ROBOASCENSOR DE HIPERFUSION 47-B, UNA INNOVACION EN PROCESO DE RODAJE DEL SERVICIO DE INVESTIGACION Y DISEÑO! ¡LAS PUERTAS NO SE ABRIRAN HASTA QUE LLEGUEMOS A NUESTRO DESTINO!"

A continuación añadirá:

-¡PODEIS LLAMARME ZIPPY, CIUDADANOS ESCLARECEDORES! ¿CUAL ES VUESTRO PISO DE DESTINO?"

Los ciudadanos que sobreviven a la impresión y NO sepan en qué piso está el departamento del hospital al que quieren ir... bueno, pueden preguntarle a Zippy.

Seguro que él lo sabe.

En cuanto le digas a qué nivel ha de ir, Zippy responderá amablemente:

-GRACIAS POR VUESTRA COOPERACION.

Y entonces, los PJ podrán escuchar cómo suena una especie de rugido tenue, que va subiendo, y subiendo, Y SUBIENDO... Y las paredes empiezan a vibrar... Y de repente el roboascensor que se dispara hacia el piso indicado aplastando a todos sus ocupantes contra el suelo o el techo -según suba o baje-.

Sí, como en los dibujos animados.

Oh, qué divertido.

Repítase el proceso hasta el aburrimiento -del Máster-, con las siguientes variaciones indicadas a continuación:

- Hay ocasiones en que Zippy se detiene en el espacio entre dos pisos.

- Otras veces lo hace en el piso equivocado como, por ejemplo, la Sala de Recuperación y Recreo de Ultravioletas...

Eso sí, cada vez que se equivoque, Zippy se aprestará a corregir su error rápidamente.

Muy rápidamente.

Y pedirá perdón.

Que ocurre aquí

Servicio de urgencias: Este Departamento se responsabiliza de recoger y atender a aquellos ciudadanos que necesitan cuidados médicos urgentes. Se puede contactar con el DSU desde cualquier parte del Sector DOA gracias a los radioenlaces. Además, este Departamento dispone de un parque de ambulancias altamente eficientes.

Departamento de diagnóstico tecnológica: Todos los ciudadanos que no presentan heridas de gravedad deben pasar primero por el DDT. Una vez procesados sus Justificantes de Admisión y sus Fichas Médicas, los pacientes son sometidos a un examen médico absolutamente indoloro

y reciben la terapia apropiada de inmediato, a manos de los mismos examinadores. En los casos más graves, los pacientes son trasladados a otro departamento del HGD.

Por ejemplo al Tanatorio.

Departamento de desintoxicación

ciudadana: El DeDeTox proporciona los cuidados necesarios a aquellos ciudadanos que han tenido la mala suerte de resultar contagiados por alguna peste, sufrir una infección o haber estado expuestos más de lo debido a una fuente de radiación.

Esto último es lo más usual, aunque no siempre.

Algunos ciudadanos acuden al DeDeTox contagiados, gangrenosos e irradiados, todo a la vez.

Suele ser común entre los Esclarecedores.

El tratamiento de limpieza es rápido, eficiente y -desde el punto de vista técnico- insuperable.

Realmente insuperable.

Planta de cirugía y quirofanos: Los robomédicos ejecutan aquí todo tipo de operaciones de cirugía correctora así como biotrasplantes.

A los pacientes les emocionará descubrir que este departamento mantiene estrechas relaciones con Investigación & Diseño, esforzándose siempre en obtener las innovaciones técnicas más avanzadas para atender a los ciudadanos.

No hay aparato que no se pruebe, no hay avance que no se experimente. Todo por el bien de los ciudadanos.

Qué no harán por ellos.

Planta de internado y recuperación: Se aloja aquí a los ciudadanos que precisan ser hospitalizados durante un período de tiempo más o menos largo. Nada más llegar, el personal del Centro distribuye y acomoda a los pacientes en confortables salas de convalecencia y les aplica los cuidados médicos indicados.

No sanar pronta y satisfactoriamente es traición.

Tanatorio: Aquellos pacientes lo suficientemente desleales como para no responder al tratamiento médico del HGD son despachados al Depósito de Cadáveres -o despachados en el Depósito de Cadáveres en los casos poco claros-.

En esta área el ex-ciudadano es despojado de todas las riquezas superfluas que el Ordenador, en Su infinita bondad, tuvo a bien concederle.

Nada se desaprovecha. Ni siquiera lo no superfluo.

Planta de administración y suministro terapéutico (PAST): La PAST se responsabiliza de todos los aspectos logísticos del HGD. Entre sus funciones se incluye la tarea de distribuir los medicamentos a los diversos puntos del Hospital.

Lo que realmente ocurre aquí

Servicio de urgencias

A los ciudadanos de alta Acreditación se les proporciona los servicios de los mejores robomédicos -y queremos decir *mejores*- del SID. A los ciudadanos de baja Acreditación se les hace una diagnosis relativamente acertada (véase la Tabla al respecto), seguida de una ingestión masiva de pastillas o ampollas Ciudadano Feliz.

Siempre es grato morir riendo.

Las trece ambulancias del SU tienen el mismo número -13- debido a un error burocrático. Esto complica un tanto su seguimiento por radio y su identificación en casos de apuro. Así que, para poder localizarlas en medio del Sector DOA, los controladores recurren a la adjudicación de apodos como "la vieja diez por ciento".

No, no es el número de pacientes que mueren antes de llegar a Urgencias.

Es el tanto por ciento de los que llegan vivos.

Aunque llegan en seguida.

Departamento de diagnosis tecnológica

Dos gigantescos y excelentemente perrechados soldados Verdes vigilan la puerta de acceso al DDT. Son Ber-V-IKI y Chafa-V-IAS, ambos fanáticos cumplidores del deber.

Su deber consiste concretamente en dar a cada ciudadano que acuda al recinto una Solicitud de Tratamiento Médico en blanco e indicarle que se presente a los funcionarios del interior.

Los ciudadanos que no cumplen estas amistosas indicaciones suelen tener que escribir datos adicionales a su Solicitud.

Donde pone "Síntomas Actuales".

Una vez aprobada la Solicitud de Tratamiento Médico, los ciudadanos son enviados por un pasillo a la Admisión del Departamento de Diagnosis Tecnológica.

La Sala de Admisión del DDT es una especie de caverna sombría y maloliente, llena de gemidos, en la que dos colas de algo parecido a los supervivientes -por poco- de una de esas películas de Grandes Desastres esperan a que les atiendan los funcionarios que hay detrás de sus correspondientes mostradores.

Cuando juegues la aventura, haz que en el ambiente reine la ley del más fuerte. O aplica las leyes de Murphy: dile a los PJ que la otra cola avanza más deprisa; naturalmente, en cuanto se cambien, esa otra será la más lenta. Y así una y otra vez.

Si lo haces bien, es de suponer que los Esclarecedores -y los PNJ- se entretendrán amistosamente abusando los unos de los otros, engañándose, adulando a los superiores, disparando...

Puede que así incluso pasen más rato del que les correspondería.

Y el tiempo que les correspondería es de unas dos horas. Aquellos clones que no hayan fallecido a causa de sus enfermedades o por desangramiento total, alcanzarán los mostradores donde trabajan los funcionarios Carroz-A-DOA-6 y Mac-A-RR-4.

Quienes recogen las Solicitudes de Tratamiento Médico, rellenan los datos administrativos necesarios y envían la clon petionario a través de la puerta que hay tras los mostradores, hacia la Sala de Examen Médico del DDT.

Carroz-A es algo absolutamente inusual para el Complejo Alfa: un clon decrepito. Es una lástima que esta cualidad vaya acompañada de algunos problemas adicionales: vista cansada, sordera casi total y un oxidamiento intelectual que le vuelve, ¿cómo podríamos decirlo?, un tanto denso.

Al desempeñar este papel piensa en un tatarabuelo apollado, frágil, tembloroso y senil. Habla con lentitud y como si no tuvieses dientes; permanece como ido durante horas y repite la misma pregunta tres o cuatro -cientas- veces.

Privilegios de la edad.

Mac-A-RR-4, por su parte, tiene la dudosa distinción de ser el único clon largado de las tropas Buitre por el "celo excesivo". Mac-A-RR-4 odia la holgazanería, la falta de corrección en el vestir y el menor descuido en la higiene. Lo que le lleva a multar a todos aquellos que tengan algo raro en sus uniformes, aunque ese algo sea parte de sus propias vísceras.

Peor aún, se sabe que ha llegado a estrangular con sus propias manos a clones que le entregaron la Solicitud arrugada.

Quienes atraviesen este obstáculo podrán entrar en el Centro de Examen Sanitario: una sala del tamaño de un gimnasio dividida en cubículos por biombos y cortinajes. Hay unos veinte cubículos, cada uno con su mesa camilla, su técnico Amarillo en salud y su Roboteese.

Los ciudadanos que acceden al CES son conducidos a uno de los cubículos, donde el roboteese se dedica a hurgar, manosear, pinchar y sobar con alegría su envoltura material. Minutos después pronuncia sabia y dignamente su diagnóstico.

Que, con toda probabilidad, será erróneo.

¿Y qué diagnóstico? Para saberlo, basta con tirar tu dadito de veinte en la Tabla de Diagnosis al Azar.

Se sabe de algunos casos en los que los clones examinados no se mostraron muy satisfechos con el diagnóstico. Y en unas cuantas ocasiones -¡oh dolor y decepción profundos!- llegaron incluso a resistirse al tratamiento médico.

Peró seguro que nuestros leales PJ no cometen tamaña desconsideración contra los benévolos servicios del Ordenador.

Seguro que no.

Por eso no nos habíamos molestado en

mencionar los robopánzers modelo AK47 de Luxe que montan guardia aquí.

¿Por qué tendrían que preocuparles?

Tabla de diagnósticos al azar

1D20 Resultado

- 1-9 Diagnóstico correcto:** el clon es enviado a la sección del HGD apropiada, o recibe Puntos de Traición si fingía la enfermedad para hacer novillos de las Cubas.
- 10-12 El clon es declarado oficialmente muerto:** se le despacha al -o en el- Tanatorio sin pérdida de tiempo. Es preciso una tirada (con modificador de Difícil) de Lógica Espuria para convencer al Roboteese de que todavía uno está vivo.
- 13-14 El clon precisa Primeros Auxilios.** Se envía al sujeto al Centro de Primeros Auxilios.
- 15 El con precisa ser operado de inmediato:** el clon es enviado a la Planta de quirófanos.
- 16 El clon está maldito:** se confina al sujeto en una de las salas de convalecencia hasta que sane.
- 17 El clon finge una enfermedad o herida:** el sujeto recibe 2 PT por su poco ejemplar comportamiento y es enviado de vuelta al trabajo.
- 18-19 El clon precisa medicación:** escójase la línea -o líneas- de tratamiento terapéutico. Recomendamos la ingestión masiva de píldoras Ciudadano Feliz, pero la medicación imaginativa siempre está bien considerada. Puedes consultar el capítulo "Vivir mejor gracias a la Química" del complemento *Paranoia Aguda*.
- 20 El clon está hecho un porquería:** Deplorable. Tírese dos veces en esta Tabla.

Centro de primeros auxilios

Trabajan en él nueve robomédicos, programados para dar rápidos y eficaces cuidados a los clones accidentados.

Todos realizan su tarea de forma admirable.

Sí, todos. Por increíble que parezca.

En fin, todos salvo Oddjob-5.

Oddjob-5 sufre de vez en cuando recaídas en las que regresa a sus tiempos de robomecánico encargado de reparaciones de robots.

Durante estas recaídas, Oddjob-5 cree que los clones a los que está atendiendo son robots extremadamente humanoides.

Y le emociona ver cómo adelanta la tecnología.

Cuando Oddjob-5 acabe de desinfectar, cerrar y vendar las heridas del paciente, le preguntará cuál es su destino actual (o sea, Oficial Armero, Oficial de Higiene...). Contando con esta información, Oddjob-5 anestesiara a su paciente durante otro ratito y le realizara algunas "mejoras de equipamiento".

Megafono incorporado en la boca para los Jefes de Mision, autofregonas multiples en vez de brazos para el Oficial de Higiene...

Y así.

Departamento de desintoxicación ciudadana

En cuanto uno entra en el DeDeTox percibe que algo es diferente, que este lugar no es como los demás del HGD.

Puede que sea la asepsia absoluta que reina por todas partes.

O puede que sea descubrir que todo el personal del DeDeTox viste unos curiosos trajes aislantes antitérmicos, antirradiación, antiarmas químicas y anti-cualquier-plaga.

Aunque las compuertas estancas automáticas de un grosor de tres metros también ayudan a reforzar esa impresión.

Los clones que desean visitar el DeDeTox reciben la escolta de dos guardias Buitre -también embutidos en trajes aislantes-, que les conducen a través de laberínticos pasillos a una salita de espera. En dicha salita aguardan su turno una veintena o más de clones tosiendo, extrañamente enfermos o brillando con luz propia.

Una luz pulsante y verdosa, como fosforescente.

Cada cierto tiempo -algunos minutos- una voz amable y relajante anuncia un nombre por el intercomunicador, y un paciente se dirige a la compuerta que acaba de abrirse en la pared.

Cada vez que se abre la compuerta, el olor a desinfectantes, amoníacos y sustancias irreconocibles invade la salita. Puede verse que la compuerta da a un pasillo estrecho con chorros como de vapor que salen por las paredes.

Los pacientes que muestran reticencia a entrar cuando el interfono anuncia su nombre reciben la entusiasta ayuda de los dos roboguardias que custodian la salita.

Unos roboguardias pesadamente blindados.

Y fuertes.

Muy fuertes.

El proceso de desintoxicación y descontaminación se divide en dos partes: descontaminación exterior y descontaminación interior.

Ninguna de las dos es agradable.

Primero se lleva a cabo la exterior. Al paciente se le despoja de todo su equipo y se le conduce a una pequeña antecámara. Si alguien pregunta por su material se le responde que está siendo descontaminado. En realidad, los encargados que retiran el equipo de los pacientes son oficiales del



SSI que aprovechan para rebuscar entre las propiedades de los clones.

Siempre es posible que alguno posea objetos prohibidos o material susceptible de proporcionar acusaciones de traición.

Los clones culpables de tamaña infamia son ejecutados -no sin profundos remordimientos- por los seis Guardias Azules destinados en el HGD para mantener la disciplina y la moral.

Y si el paciente estaba de verdad contaminado, es probable que le hayan hecho un favor.

Qué buenos son los chicos de la Interna.

Qué buenos son que nos llevan de ejecución.

Los pacientes que pasan el examen de lealtad -oh, qué lástima- son llevados al interior de una sala de grandes proporciones.

En el centro de la sala hay una máquina gigantesca, tremendamente similar a una de esas lavadoras que se cargan por arriba.

Veinte minutos, tres aclarados, un par de centrifugados y una tiradita en la columna 6 de la Tabla de Daños más tarde, y el clon ya está listo para la "descontaminación interior".

Para realizarla, se ata al sujeto o víctima a una silla de espalda rígida, se le inmoviliza, se le bloquea la boca en posición "abierta" y se le inyecta directamente al gástrico una serie de sustancias limpiadoras -lejía, vitriolo, alcohol puro...- que dejan el interior del clon tan relimpio como el exterior.

Normalmente, el único efecto que aparece es la producción de pompas jabonosas de colores por los diversos orificios del sujeto.

Un efecto que no suele durar mucho.

Sólo unos cuantos ciclodías.

Planta de cirugía y quirófanos

Constituyen el DCQ cuatro quirófanos-anfiteatro y una pequeña sala de convalecencia para futuros pacientes y para recién operados.

El Quirófano 1 se diferencia por completo de los otros tres. Y no sólo en la mera distribución del espacio.

Nada más llegar al Quirófano 1, se viste a los pacientes con un camión de hospital horrendo, se les sujeta con correas apretadas a una camilla alta con ruedas y se les da el paseílo.

Este sigue un trayecto complejo, a través de pasillos cada vez más tenebrosos, hasta una puerta con enmarcada con luz.

La puerta se abre al Quirófano-Anfiteatro 1, tamaño estadio olímpico.

Con sus gradas llenas de gente que aplaude rabiosamente y vitorea a los diestros cirujanos, sus cámaras, sus focos...

¡Es la hora de la videoserie, muy popular en el Complejo Alfa, "¡Tu vida en sus manos!"

Donde las cámaras del SBD retransmiten a todo el Complejo las delicadas operaciones ejecutadas por los más renombrados robomédicos.

Conde los clones a punto de morir son sometidos a manipulaciones quirúrgicas más allá de toda imaginación.

Y de toda esperanza.

¿Que cuál es la causa de todo esto? Pues bien, te la diré. En SBD & CM tienen muy presente la popularidad de las videoseries de tema médico. Por eso potencian al máximo su visionado.

Por eso también hacen encuestas previas entre los invitados al programa donde les preguntan cuál creen ellos que va a ser la operación realizada.

Deseosos de contentar a la masa televidente, los encargados de la encuesta transmiten el resultado -la predicción mayoritaria- a los robomédicos del escenario.

Quienes realizan esa operación a su paciente, con independencia de los diagnósticos anteriores.

Estos días está de moda el Trasplante Radical de Organos Vitales.

Es tan vistoso...

Tan emocionante...

Tanto, que el sufrido paciente ha de tirar en la columna 9 de la Tabla de Daños.

¿Verdad que es conmovedor?

Ahora bien, si el sujeto sobrevive al reemplazo de cada uno de sus órganos mayores y menores por un duplicado biosintético del SID, seguro que se cura de cualquier cosa que tuviera.

No cooperar con ello es traición.

Igual que morirte mientras te operan.

¿Y qué ocurre en los otros tres quirófanos? Pues nada realmente digno de mención, la verdad. Se prepara al paciente y un equipo de robomédicos de primera línea realiza las operaciones pertinentes con la mayor eficiencia, asegurando al máximo las probabilidades de supervivencia del sujeto. Casi siempre tienen éxito, con tal de que el paciente aún respire.

Maravilloso (bostezo).

Impresionante (bostezo).

Hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad (bostezo).

Una plasta, vamos.

Dejamos ahora que decidas (el 1) a qué quirófano (el 1) vas a enviar a tus PJ (el 1). No temas, confiamos plenamente en ti (el 1) y no deseamos influenciarte en absoluto (el 1). Haz lo que quieras (el 1).

Sé tú mismo* (el 1).

(El 1).

Planta de internado y recuperación

La PIR está infiltrada hasta un grado increíble por la Libre Empresa, que ha visto aquí una excelente oportunidad para el negocio.

Los ciudadanos que van a parar a las Salas de Convalecencia de la PIR tienen ante sí una gran variedad de comodidades y servicios médicos a elegir. El nivel de calidad de dichos servicios y comodidades depende fundamentalmente de la Acreditación y del bolsillo del paciente.

Los ciudadanos de CS Azul o inferior, demasiado pobres en general como para pagar nada, reciben lo siguiente: cama caliente -tres clones por cama-, comida -tipo bazofia-menú-, temperatura ambiente -bajo cero- y medicación -placebo puro-. Esto último puede incluso ser positivo.



Los ciudadanos que pagan los precios de la Libre Empresa -que dejamos a tu elección, son el consejo de que sean lo suficientemente altos como para resultar inaccesibles a la chusma inferior-, pueden recibir cuidados relativamente apropiados.

Por un precio no excesivamente exagerado -un pellizco de nada- los Azules y Verdes pueden estar cómodamente instalados.

Los Indigos -o superiores- reciben lo mejor de lo mejor, sin que eso les suponga algo más que un capricho.

Y para los Altos Programadores hay una oferta adicional de servicios. Por una cantidad de créditos ridículamente elevada, la Libre Empresa hace desaparecer a quien el Alto Programador desee en las profundidades de la PIR, manteniendo a las víctimas aisladas del exterior y permanentemente anestesiadas -en coma- hasta que se las "necesite".

¿No habrán molestado, por casualidad, tus PJ a algún Alto Programador últimamente?

No, por nada.

Tanatorio

Los cuerpos de los ex-ciudadanos enviados al Depósito para "desposesión" son cargados en una cinta transportadora por un equipo de Infrarrojos.

Ai-jó, ai-jó.

La cinta transportadora deja caer los cadáveres en el Volatilizador, un aparato muy, pero que muy similar a una macrotrilladora.

Pero antes ha de discurrir con su carga por el laboratorio, donde Fronkonst-A-INN, el encargado jefe, realiza la comprobación de identidades de los finados y las introduce en los archivos del Ordenador para la nota necrológica y la reorganización de datos.

De paso, aprovecha para seleccionar los pedazos que más le pueden convenir para su hobby. Esos son almacenados aparte

por su ayudante Aigor. El cual odia este trabajo.

Los cuerpos llegan ahora al Volatilizador y son disueltos en sus partes componentes mediante un proceso demasiado repugnante para describirlo.

No obstante, si crees que tus PJ lo pueden echar en falta, no te prives de bajar hasta el más ínfimo y nauseabundo detalle.

Ah, por cierto, es conveniente recordar que, dado el avanzado sistema de Diagnóstico del HGD, un buen tanto por ciento de los supuestos "cadáveres" llegan al Volatilizador técnicamente vivos. Puede que les hayan declarado oficialmente muertos, pero, caramba, cómo se revuelven y protestan dentro de sus sacos de sintiplástico irrompible.

Pero, bah, no te preocupes por ellos.

A ellos tampoco les preocupará.

No por mucho tiempo.

Planta de administración y suministro terapéutico (PAST)

¿A quién le importa lo que ocurre aquí? No es más que un montón de oficinas atiborradas de burócratas que se entretienen pasándose carretadas de papeles y formularios los unos a los otros y creando reglamentos hospitalarios que nadie va a cumplir.

Bueno, al menos se divierten.

Propuestas de escenarios

1. El Ordenador envía a un equipo de Esclarecedores a investigar si el tratamiento de los pacientes en el HGD puede mejorarse. Cada componente del afortunado equipo recibe una pastilla experimental del SID que simula una enfermedad.

Esclarecedor (deseoso de ayudar): ¿Y qué es lo que hace?

Técnico del SID (deseoso de ser ayudado): Te detiene el corazón unos segundos cada media hora más o menos.

Esclarecedor (con muchísimo menos entusiasmo): Esto... ¿y cuánto puede durar el efecto?

Técnico del SID: Oh, no mucho. Dos o tres semanas. Un ciclón a lo más.

Este Escenario funciona especialmente bien con un solo PJ. Basta con hacerle recorrer el hospital de arriba a abajo. Primero DeDeTox, luego los Quirófanos, después Primeros Auxilios... Hasta que compruebe todo el sistema a gusto del Ordenador.

O hasta que se le acaben los clones.

2. EL MONSTRUO DE FRONKONST-A-INN cobra vida y se pone a hacer las habituales monstruosidades: destrucción de laboratorios, violencia innecesaria, el creador que cae por el Volatilizador, violencia in-

* Este anuncio es cortesía de la Agencia (la traición es mala) de Anuncios Subliminales (la traición es fea) del Departamento (denuncia a los traidores) de Propaganda del Servicio de Bienestar y Desarrollo (y Control Mental).

necesaria, terror en los pasillos, más violencia innecesaria... Hasta que los Esclarecedores son enviados a capturarlo y la violencia innecesaria alcanza cotas de verdadera catástrofe.

Si los Esclarecedores se enfrentan al MONSTRUO, descubren de inmediato que

la mayoría de sus armas de pequeña potencia son absolutamente inútiles contra él.

¿Es un MONSTRUO, no?

Por contra, si intentan parlamentar con él sobre bases de convivencia y respeto mutuo, averiguan que el MONSTRUO se

llama Pepito-DOA y que ejecutó a Fronkonst-A-INN por empleo desautorizado de material del Ordenador.

Y le haría mucha ilusión convertirse en un miembro útil de la sociedad, gracias.

¿Por qué nos imaginamos normalmente que esto no puede ocurrir?

Centro de exterminio del sector DOA

Por Peter Corless

Descripción física

El Centro de Exterminio del Sector DOA -convenientemente conectado a una de las principales líneas de transporte- es una gran estructura alegre y acogedora emplazada cerca del núcleo central del Sector.

A la derecha de su entrada hay instaladas varias decenas de Cabinas Confesionario; a la izquierda, una macropantalla de Ordenador repite los recordatorios patrióticos cotidianos:

"CIUDADANO, SI VES UNA TRAICION, RECUERDA: LOS CENTROS DE EXTERMINIO PERMANECEN ABIERTOS LAS VEINTICUATRO HORAS DEL CICLODIA".

"CIUDADANO, ¿TE SIEMPRE CULPABLE? ¡PRESENTATE HOY MISMO AL CENTRO DE REEDUCACION POLITICA MAS CERCANO!"

"CIUDADANO, EL ORDENADOR ES TU AMIGO. DELATA A TU VECINO Y GANARAS LA GRATITUD DEL ORDENADOR".

Justo detrás de las grandes puertas deslizantes de la entrada está la Sala de Recepción -una habitación amplia y coquetona, pero sobria-. La recepcionista, Tiana-N-SHY, atiende a los clientes desde su escritorio/consola siempre atestado de pilas de Comprobantes de Ejecución. Decenas de cámaras espía escrutan hasta los últimos rincones de la sala, y el sonido de una música suave y relajante acoge a los que entran.

Un pasillo Verde elegantemente enmoquetado se abre a la derecha y conduce a la Sección de Administración y a otras oficinas. Otro pasillo Infrarrojo -mucho más estrecho y con marcas de uñas en la pared y en el suelo metálicos- se abre a la izquierda. De cuando en cuando pueden oírse gritos y gemidos procedentes del fondo de este pasillo, pero en seguida suele ahogarlos el ruido de algo que suena como una superlicuadora.

Hay un roboguardia delante de cada pasillo, dos más en la pared del fondo y otros dos flanqueando las puertas deslizantes de la entrada, dentro de la Recepción. Todos ellos parecen estar en perfecto estado de funcionamiento e inusitadamente atentos.

El pasillo Infrarrojo a la izquierda es un corredor tortuoso, con puertas a los lados que dan a muchas habitaciones pequeñas e idénticas. Los Soldados del SSI de nivel Verde suelen recorrerlo con cara ceñuda, escoltando a algún traidor aullante -o arrastrándolo por los talones, mientras gime, lloriquea, se queja y va dejando marcas de sudor y otras sustancias por el suelo-. Cada

una de las habitaciones del pasillo contiene su correspondiente Cabina de Ejecución y una consola atendida por un Especialista de Ejecuciones Amarillo en bata de laboratorio.

El pasillo Verde conduce a las oficinillas de la Seguridad Interna y el despacho del Director del Centro. En el interior de cada oficina hay un agente del SSI serio y malhumorado sentado tras su correspondiente escritorio y farfullando algo por lo bajo entre gruñidos, algo así como "qué-suertelamía, aquíoldía, metidoenestagruñbrñoficinagrñ...". Todos los agentes están ocupadísimos estampando la palabra APROBADO en los Comprobantes de Ejecución que se amontonan en sus mesas. Sólo hay una silla -incómoda y rígida- en cada oficina.

Quizás sea eso lo que hace gruñir a los agentes del SSI.

Una de las puertas leva a la suite del Director del Centro de Exterminio. Es una puerta Indigo y está cerrada a cal y canto. Tiene un cartel que dice NO MOLESTAR y está perfectamente cubierta por un sinfín de cámaras espía.

Y otros dos roboguardias.

Dos imponentes roboguardias.

Y hay que ver el poco espacio que dejan para pasar.

La guía municipal

¡Los traidores pululan por todas partes! Los Centros de Exterminio son las instituciones más higiénicas, rápidas y sencillas para procesar esa inmundicia. Están abiertos las veinticuatro horas del ciclo día y los atienden funcionarios altamente eficientes y motivados.

Entrérganos a tu traidor y nosotros nos ocuparemos del resto.

El cuadro real

El Centro de Exterminio, conocido afectuosamente como "La Caja de Ruidos" entre los que trabajan allí, es el lugar al que va a parar rebaño tras rebaño de viandantes que ha tenido la desgracia de tropezar con una patrulla de cazatraidores falta de material.

La gente es ejecutada con rapidez, limpieza y una manifiesta injusticia.

Es decir, como en el resto de los lugares del Complejo Alfa, pero con más ceremonia.

El Director del Centro, Id-I, tiene fichas

y evidencias acusatorias absolutamente de todo el mundo -al menos eso piensa- y se le suele hallar junto a su teclado, siempre a punto de bajar el dedo sobre la tecla EJECUCION.

Y no se refiere a la ejecución de un programa.

Los PNJ

Id-I-AMN-1, Director del Centro de Exterminio

Descripción. Gordo, sudoroso, muy morenito.

Servicio. SSI

Armamento. Neurolátigo 12-E10, Tonfa 10.

Sociedad Secreta: Illuminati, 10º grado.

Poder Mutante. Estallido Mental.

Habilidades Relevantes. Interrogatorio 19, Motivación 15, Psicología 14, Intimidación 12.

Historial. Id-I está convencido de que entre sus fichas sobre los traidores que han sido sus "clientes" y las evidencias que posee contra quienes todavía no lo han sido, es la máxima autoridad del Complejo sobre quién está por la labor y quién no. Planea emplear esos conocimientos en una vasta operación de chantaje de grandes proporciones, dirigida contra *todos* los clones del Complejo Alfa.

Sí, lo hará. Por descontado que lo hará.

Cuando consiga librarse de todo este maldito papeleo. Y entonces... ¡Ah, entonces...!

A nuestro megalomaniaco amigo se le puede escuchar gritando desde su despacho:

-Decían que estaba loco, pero les demostraré su estúpido error! ¡Oh, sí, uno de estos días sufrirán el peso de mi ira sin límites! ¡Muaaah-JA-JA-JA-JA!

Qué encanto de muchacho.



DOCTOR-A-MOR-2

Especialista en exterminio

Descripción. Verdugo Amarillo de la Seguridad Interna. Sonríe siempre y parece inasequible al desaliento.

Servicio. SSI.

Armamento. Escalpelo-láser 10.

Sociedad Secreta: Humanistas, 5º grado.

Poder Mutante. Supersentidos.

Habilidades Relevantes. Embaucamiento 12, Charla Confidencial y Sugerente 10.

Historial. Doctor-A-MOR es un clon popular, amigo de la gente, amable, cálido, capaz de inspirar simpatía y provocar la confianza. Nada parece enfurecerle ni agriarle el humor, y siempre procura animar a sus víctimas para hacerles el trago más llevadero.

Le destroza tener que hacer ese trabajo. Oh, sí.

Pero alguien ha de hacerlo.

Doctor-A-MOR (atando a un traidor al interior de la Cabina de Ejecución): ...ah, y entonces apretaste el gatillo. Claro, claro. Pero, ¿por qué tuviste que hacerlo?

Pringao-R-DOA (muy metido en lo que dice. Muy metido en la Cabina, también): Porque me habían pillado escondiendo la bomba en el hangar. Era lo que me habían ordenado en mi Sociedad Secreta. ¡Jo, tío, cómo metí la pata!

Doctor-A-MOR (saliendo de la cabina y suspirando): En fin, espero que hayas aprendido la lección y no lo hagas más.

Pringao-R-DOA: Ya lo creo. No volverán a cogermé tan tontamente.

(Un tanto desconcertado) Eh, ¿por qué empieza a vibrar esto? ¿Pero por qué cierras la puerta? ¿Por qué...?

Doctor-A-MOR: Demasiadas preguntas, muchacho. Demasiado stress. Relájate. Será cosa de un momento.

(Presiona el botón).

Qué lástima, tan joven... Qué vida ésta. A ver, el siguiente...

Doctor-A-MOR es uno de los muchos Especialistas en Exterminio del Centro. Cuando quieras dar una personalidad elaborada a cualquiera de los otros, recuerda que son individuos, seres humanos, llenos de ilusiones, esperanzas, ambiciones... O sea, una pandilla de tipos imprementables, cínicos, mezquinos, psicópatas y sádicos que la gozan apretando el botón.

Argh.

La chusma sacrificial

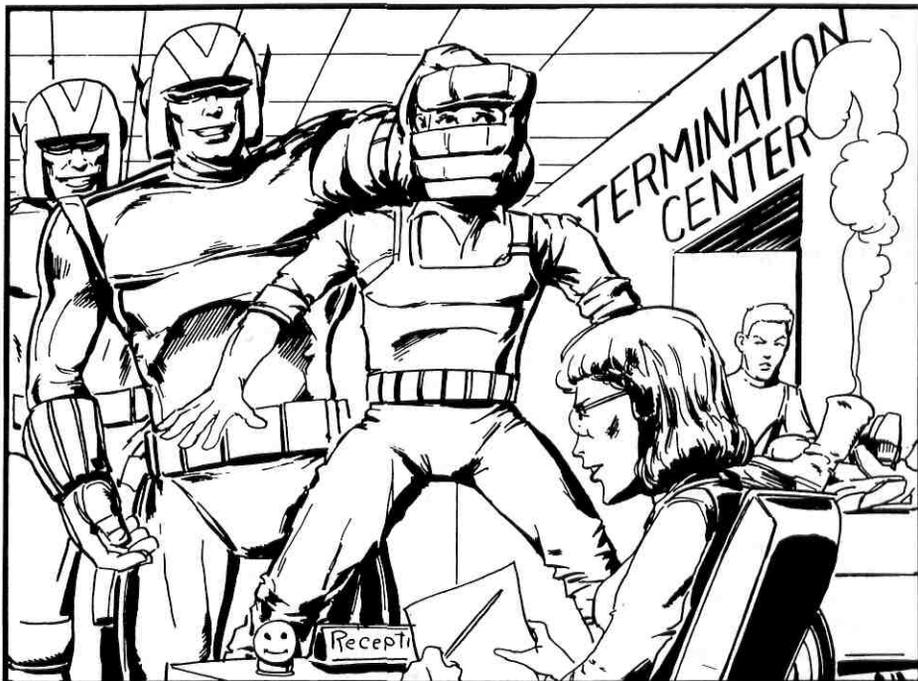
"Clientes" del Centro

Descripción. Una peña variada y multiforme de clones, compuesta de maniaco-depresivos, gamberros, rebeldes en potencia, disconformes y ciudadanos inocentes demasiado lentos que no lograron escapar de las patrullas cazatraidores.

Les une una característica común: todos gimotean.

Gimotean desconsoladamente.

Servicio. Todos, a veces incluso del SSI.



Armamento. Por favor, seamos serios. ¿Crees que si tuvieran algún arma estarían aquí, esperando pacientemente a que los ejecuten?

Sociedad Secreta: Varias. Todas, seguramente.

Poder Mutante. Varios. Todos, seguramente.

Habilidades Relevantes. Despedirse de este Mundo Cruel e Ingrato 16, Lloriquear Desconsoladamente 20.

Historial. Aborregamiento general con un deseo colectivo: despertar de esta pesadilla.

Guardias y agentes de seguridad interna

Personal del SSI de Nivel Verde

Descripción. Siempre tiesos y cabreados. como si hubiesen tenido que estar sentados en incómodas sillas todo el ciclo día.

Servicio. SSI.

Armamento. Pistoláser 10-L8, Porra o Tonfa 12-B3.

Sociedad Secreta: Varias, aunque un 33% pertenece a Illuminati.

Poder Mutante. Tutti Frutti.

Historial. Todos los Verdes del SSI de este Centro tienen un rasgo común: su generalizada mala uva. Piensan que les han metido en despreciables tareas burocráticas y se sienten humillados. Para ellos el Centro de Exterminio es como el trabajo en las Cubas para el resto de los Clones del Complejo: un pudridero.

Y además les invade un profundo resentimiento contra los Técnicos de Exterminio porque, a pesar de poseer un CS inferior ¡tienen mejores sillas!

Y encima son ellos los que aprietan el botón.

La mayoría del personal ha sido cuidadosamente seleccionado por Id-I. De ahí la preeminencia de los Illuminati.

TIANA-N-SHY-3,4 y 5

Recepcionista del Centro de Exterminio del Sector DOA

Descripción. Una abuelita apacible. Siempre parece estar con su labor de ganchillo, tejiendo chalecos de kevlar.

Servicio. SPL.

Sociedad Secreta: Románticos, por supuesto, 4º grado.

Poder Mutante. Telequinesis.

Historial. Tiana-N-SHY-3,4 y 5 son las recepcionistas del Centro. Aunque es prácticamente imposible distinguirlas, cada una hace un turno distinto durante el ciclo día. La familia Tiana-N-SHY lleva muchos años felices en el Centro y es toda una institución: todo el mundo le llama "señora" y le trata de usted (aunque sea un tratamiento prohibido en el Complejo Alfa).

Cuando le entregan a un traidor, Tiana-N-SHY coge el comprobante de Ejecución, mira si está correctamente rellenado. lo firma y se queda una copia. Siempre tiene algo amable que decir y una sonrisa para todos los que acuden al Centro.

Excepto para esos miserables y malvados traidores, por supuesto.

Tiana-N-SHY (levantando la vista de un jersey de kevlar que está tejiendo): ¿En qué puedo ayudarle, caballero?

Esclarecedor (sonriente y afectuoso, con un clon atado de pies y manos): Nada, una tontería, señora. Vengo a entregar a este traidor.

Tiana-N-SHY: Oh, qué feo es. ¡Un verdadero canalla! Debió costarle mucho trabajo capturarlo.

Esclarecedor (modesto): Ningún trabajo, señora. Es mi deber.

Tiana-N-SHY: ¡Oh, qué muchacho tan apuesto y valiente! Se ha ganado un caramelo. A ver...

Traidor (muy molesto porque nadie le hace ni caso): Bueno, ya vale, ¿no?

Tiana-N-SHY: ¡Ya calla, susio-granuja-mutante-comunista-traidor! No hablamos contigo.

(Mirando al Esclarecedor).

Por cierto, joven, ¿puede enseñarme su Comprobante de Ejecución Debidamente Autorizado?

Los roboguardias

Estos robots están de guardia las veinticuatro horas del ciclo día y han sido programados para impedir que los Comunistas entregados a la custodia del Centro escapen de su merecido destino.

Cumplen su trabajo con encomiable entusiasmo.

Excesivo entusiasmo, casi podría decirse.

Tanto, que algún día alguien va a averiguar que los seis roboguardias de la entrada pertenecen a Còrpore Metal y que los abundantes accidentes de los últimos tiempos podrían no ser tales accidentes.

Cosas que pasan.

Por cierto, no lo habíamos dicho, pero cada roboguardia está armado con un rifle láser L9 con un Programa de empleo de Habilidad 18, y están protegidos con un blindaje T7.

Oops.

Qué ocurre aquí

Los Esclarecedores deben presentar a los traidores capturados a Tiana-N-SHY, junto con el Comprobante de Ejecución debidamente firmado y autorizado. La Administración del Centro comprueba ese documento con el Requisitorio de Acusación de Traición / Comprobante de Ejecución y con el número de Misión Asignada. Mientras se espera la confirmación, Tiana-N rellena un Formulario

de Admisión de Traidores con los datos necesarios. En cuanto el Ordenador da el visto bueno sobre la culpabilidad del traidor en cuestión, y queda claro que es el clon correcto el que se ha entregado, Tiana-N sella el Comprobante con las palabras EN CUSTODIA / PENDIENTE DE EXTERMINIO y entrega una copia a los Esclarecedores.

Los Guardias del SSI se llevan al traidor por el pasillo Infrarrojo de la izquierda y los Esclarecedores son libres de marcharse cuando quieran.

Aunque siempre pueden quedarse a escuchar el curioso sonido como de licuadora que concluye con los lloriqueos del traidor recién entregado.

A la sazón, ese ruido se debe a la máquina de la Cabina de Ejecución: un sencillo invento que hace el proceso de exterminio rápido, limpio y barato. Basta con meter al traidor en la cabina, cerrar la puerta, presionar el botón, esperar que cese la vibración y aparezca la palabra VACIO en la pantalla de la consola de control, y ya se puede abrir la puerta. Listo para otro servicio. Sólo un minuto.

Y lo deja todo limpiísimo.

Lo que realmente ocurre aquí

Tiana-N-SHY es una archivera desastrosa que se lía con las fichas de admisión de traidores y acaba montando monumentales confusiones.

A veces es el Esclarecedor que trajo al traidor quien resulta ejecutado, mientras que el presunto traidor recibe puntos de Recomendación por el arresto.

Pero no es preciso preocuparse; esto no pasa a menudo.

Sólo de vez en cuando.

Bueno, algunas veces.

En ocasiones es el Equipo Volante de Oficiales de Eficiencia el que se deja caer por el Centro, para asegurarse de que no

se condena a ciudadanos inocentes o se les ejecuta sin que se haya realizado la debida tramitación.

Esto suele coincidir con un incremento del número de ejecuciones ilegales.

Lo que no deja de ser curioso.

Misterios de PARANOIA.

Propuestas de escenarios

1. Id-I-AMN convoca a un equipo de Esclarecedores porque la cuota diaria de traidores ejecutados es demasiado baja. Eso no puede ser, así que más les vale que traigan por lo menos tantos traidores como Esclarecedores hay en el Equipo si no quieren cubrir ellos mismos las vacantes.

Si no lo hacen así es porque no cabe la menor duda de que estarán encubriendo a esos viciosos conspiradores.

¿Acaso no hay traidores por todas partes?

Adviértase que los Esclarecedores no pueden contentarse con ir pillando a la gente por los pasillos. Precisan encontrar evidencias de traición -o amañarlas-, obtener los debidos Requisitorios de Acusación / Comprobantes de Ejecución y los Comprobantes de Ejecución.

Y, finalmente, pero no lo menos importante, los traidores deben ser entregados *con vida*. El Ordenador cuenta las ejecuciones "en el campo" como distintas de las ejecuciones en el Centro de Exterminio, así que nada de traer botas humeantes y otros restos repulsivos y de mal gusto. No sirven de evidencia siquiera.

Si los Esclarecedores pensaban que perseguir y ejecutar Comunistas era duro, a ver qué hacen cuando tengan que traerlos vivos y coleando -y teletransportándose continuamente de entre sus garras-

Ya es hora de que se ganen la paga, qué caramba.

Central nuclear del sector DOA

Por Paul Murphy

-Humm, disculpa, señor Scott-I...
-¿Sí, Cadete Chest-Rrr?
-Verás, señor, ¿sabes esa máquina grande que hace "kuiip, kuiip, kuiip"?
-¿Te refieres al ¿Regulador de Temperatura? ¿Qué le ocurre?
-Pues, esto... que ya no hace "kuiip, kuiip, kuiip", sino algo así como "kuiip, kuiip, brubl, kuiip".
-Ah, carramba. Habrá que hacer algo. A ver, Cadete Grrrreg-Rrr...
-¿Sí, señor! ¡A tus órdenes, señor!
-Date una vuelta por la consola del Sistema de Emergencias y dínos lo que ves.
-Sí, señor.

(Unos segundos más tarde).

Eeh, señor... ¿Dónde tengo que mirar? ¿En esa de la que sale un hilillo de humo? ¿Estás tonto o qué? ¡Eso es el Control del Sistema de Transmisión de Aisladores! ¡La de al lado, grrumete descerebrado! ¿Qué ruido hace?
-Suena como "Uiip, uiip, brum-brum, uiip". Y hay un montón de agujas que van de lado a lado de los diales y muchas luces rojas que destellan, señor. Glub.
-Ah, entonces todo es normal. De vuelta al trabajo, chicos.

Descripción física

La Central Nuclear del Sector DOA contiene una serie de salas de grandes proporciones, llenas hasta desbordar de máquinas incomprensibles. Las más grandes parecen estar allí con algún fin importante y sobrecogedor. Pasan el rato rugiendo o retumbando ominosamente, o permaneciendo en un angustioso silencio durante horas, para lanzar de súbito y sin motivo aparente un silbido capaz de romper los tímpanos a cualquiera.

Hay otras máquinas más pequeñas dispersas entre las grandes. Aunque arman menos estruendo son mucho más vistosas, con sus hileras de luces rojas parpadeando furiosamente, sus agujas señalizadoras vibrando a gran velocidad o sus impresoras vomitando gráficos que a veces presentan líneas rectas y a veces oscilan como si tuvieran el Baile de San Vito.

Espectacular.

Pasen y vean, señoras y señores, pasen y vean.

Alrededor de las máquinas hay un nutrido conjunto de clones. Están los resignados Infrarrojos, arrastrando objetos pesados y voluminosos de aquí para allá, o arrojando paletadas de una sustancia gris y pesada al interior de una de las máquinas mayores. Están también los Técnicos del SEG de CS Rojo -o

superior- pisoteando a los Infrarrojos, mirando despreocupados los diales, luces o gráficos, o golpeando animadamente las máquinas con descomunales llaves inglesas.

Habitación con "Die grossen und tremenden maschinen"

Hay una sala en la Central, conocida como la "Sala del Último Adiós" -por razones que nadie quiere mencionar-, que contiene una máquina *particularmente* grrranda y trremenda. Hay también un buen número de máquinas menos grandes, conectadas a la máquina *particularmente* grrranda y trremenda mediante abundantes tuberías más gruesas que un robocoche.

La máquina *particularmente* grrranda y trremenda (MPGyT) se parece a una cafetera igual de *particularmente* grrranda y trremenda. Todos la llaman "Enola Buuum" y es nada más y nada menos que el Reactor Principal que atiende todo el Sector. Produce un ruido profundo y retumbante; algo así como "WMMMMMMMM", que hace trepidar el suelo. A veces el "WMMMMMMMM" se transforma en "BURRRRRRP" y entonces la reverberación hace temblar las paredes, y los clones del Cuarto de Control sufren intensas crisis nerviosas.

Viaje con nosotros si quiere gozar...

Viaje con nosotros a mil y un lugar...

Y disfrute...

Las otras máquinas -meramente enormes-, semejantes a una perforadora mecánica medio derretida, son los inyectores que surten de agua a la MPGyT. traquetean, vibran y hacen una gran cantidad de ruidos interesantes como "thudda, thudda, plotz" y "splotch-splotch-splotch". En esta habitación, el calor es húmedo y agobiante, el ruido ensordecedor y la radiactividad satura suavemente la atmósfera. No suelen entrar en ella muchos clones, a excepción de los Técnicos Amarillos con trajes térmicos aislantes y carpetas de notas.

Oh, y los obreros Infrarrojos, con sus chanclos, cubos y fregonas. Se nos olvidaba.

Y disfrute..., de todo al pasar...

Y disfrute...

De las historias

que les vamos a contar...

La sala con un montón de máquinas

Es la Sala de Turbinas. Hay en ella un montón de máquinas gigantescas que

toman agua muy, muy caliente del Reactor, la convierten en electricidad mediante una aplicación más que dudosa de la Tercera Ley de Newton, y devuelven el agua -ya no tan caliente- al Reactor.

Además de las numerosas tuberías a muy, pero que muy alta temperatura que salen del Reactor, hay manojos y manojos de gruesos cables que salen de las maquinonas y las conectan con hileras de cajas de fusibles e interruptores de barra a lo largo de la pared norte.

Viaje con nosotros, si quiere gozar...

Hay verdaderas hordas de clones en esta sala. Muchos de ellos son currantes Infrarrojos, que siempre tienen algo pesado y voluminoso que acarrean, o alguna tubería perforada -desprendiendo chorros de vapor ardiente- que parchear. Hay también unas cuantas docenas de Técnicos con carpetas dando vueltas por todas partes, así como varios Especialistas de aire histórico y enfriado que pulsan botones con profundo pesimismo.

Viaje con nosotros a mil y un lugar...

La mayoría de las turbinas produce un sonido uniforme, semejante a un "Waaaaaaaaaaaa", a excepción de la Número 6, que hace "Wiiiiiiiiiii"; pero eso no parece preocupar a los Técnicos históricos; así que no debe ser importante.

Al menos de momento.

Y disfrute de todo al pasar...

El cuarto de control

Esta habitación la ocupan los Técnicos más históricos y angustiados de toda la Central. Eso se debe posiblemente a que hay en ella una multitud abrumadora de máquinas con botones, diales, impresoras y señalizadores, todos en furiosa actividad.

El espacio se organiza en dos gradas, con una plataforma elevada pegada a la pared y un área central más baja. Los Técnicos de nivel superior se apiñan en la zona central; los de nivel inferior se mueven por la pasarela exterior.

Las máquinas de esta sala son más o menos silenciosas. Se limitan a lanzar de vez en cuando un aullido con sus sirenas.

Por ejemplo cuando el Reactor Principal hace "BURRRRRRP".

Y disfrute

de las hermosas historias

que les vamos a contar...

La guía municipal

La Central Nuclear del Sector DOA provee de energía a todo el Sector, satisfaciendo sus necesidades mediante la conversión de barato y seguro (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD) en (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD). Una vez generada la energía, los leales técnicos del SEG, empleando suficientes (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD), transforman dicha energía en electricidad, aún más segura y cómoda, accesible a todos los ciudadanos de forma libre y gratuita. La electricidad sobrante, siempre en abundancia, se almacena en (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD) hasta que sea preciso.

LA CRUDA REALIDAD

No creemos necesario comentar los términos "barato y seguro". Al fin y al cabo, ¿qué podría ser más seguro que una marabunta de incapaces ignorantes manoseando un reactor atómico pobremente diseñado, deficientemente construido, y anticuado por añadidura?

Complejo Alfa, dulce Complejo Alfa.

Y en lo referente a la electricidad "siempre en abundancia", el último ciclomé el Ordenador declaró ilegales los cepillos de dientes electrónicos porque "promovían el comunismo".

¡Viva el Ordenador! ¡Abajo el Comunismo!

Los PNJ

PUPAS-DOA-2

Porteador Infrarrojo algo retrasado y de aspecto deprimente

Descripción: Grandullón, lento, torpe. Brilla débilmente en la oscuridad.

Servicio: SEG.

Armamento: Pelea 8-B6.

Sociedad Secreta: IPCP -Unitarista-, 3er grado.

Poder Mutante: Polimorfismo, Adaptación Metabólica, Estallido Mental, Brillo Débil en la Oscuridad (este último declarado y registrado).

Habilidades Relevantes: Acarreo de Objetos Pesados 15, Adulación 9.

Historial: Pupas es un obrero Infrarrojo típico de la CN-DOA. Al principio le acongojó descubrir que había empezado a brillar en la oscuridad, pero ya se ha acostumbrado. Es más, ha encontrado la manera de obtener provecho de ello: gana un pico alquilándose cada ciclonochec como luz portátil para que sus compañeros de barracón puedan celebrar reñidas timbas hasta altas horas de la ciclomadragada.

Como ha podido verse, Pupas posee

Nota para el master

Seguramente habrás percibido que ni siquiera nos planteamos dar una explicación racional acerca de cómo funciona el invento. Para qué vamos a negarlo: ninguno de nosotros es físico nuclear.

Nuestra única -y debilísima- justificación es que vosotros, fieles lectores, tampoco andaréis muy bien en conocimientos de física nuclear y funcionamiento de centrales atómicas. A no ser, claro, que viváis en Chernobil: en ese caso sabréis probablemente más de lo que os gustaría saber.

Es una excusa ridícula, y lo sabemos. Pero nos da igual.

De todas formas, es posible que os sea útil conocer que la mayoría de nuestras descripciones se basan en lo que nos contó uno cuyo primo vio hace años una película que se llamaba, creo, *El síndrome de China*, o cosa así.

¿Para qué más?

varios poderes mutantes. Eso parece constituir un hecho habitual entre los obreros del SEG de la Central, aunque nadie sabe por qué.

Pupas es un devoto unitarista de la IPCP. Es reconfortante creer en el más allá cuando se está trabajando sin traje aislante en la Sala del Último Adiós y Enola Buum se pone a hacer "BURRRRRR".

Muy reconfortante.

LIT-R-ONA-2

Técnico nuclear (uno de los tipos histéricos que miran los botones con espanto).

Descripción: Bajo, calvo, de mirada histérica y febril. Brilla débilmente en la oscuridad.

Servicio: SSI, bajo capa del SEG.

Armamento: Pelea 8-B5, Tonfa 13 (arma escondida bajo su bata blanca de laboratorio). Armadura: bata blanca forrada de plomo: T2.

Sociedad Secreta: IPCP Unitarista, 1er Grado.

Poderes Mutantes: Polimorfismo, Visión de Rayos X, Brillo Débil en la Oscuridad (este último declarado y registrado).

Habilidades Relevantes: Charlatanería 10, Sigilo 7, Vigilancia 8.

Historial: Lit-R-ONA no siente lo que se dice simpatía por su nuevo destino como infiltrado de la SI en la Central Nuclear. En primer lugar, sospecha más que razonablemente que éste no es un sitio para clones sanos, y se siente muy preocupado por las mutaciones que le han aparecido y le siguen apareciendo. Y, en segundo lugar, ignora por cuánto tiempo conseguirá mantener engañados a los demás técnicos del SEG acerca de su verdadera identidad. Después de todo, no tiene ni la más remota idea de Física Nuclear.

Desafortunadamente para él, no puede limitarse a pasar el rato vigilando al personal de la CN: su impostura quedaría al descubierto. Por eso se dedica a presionar botones y accionar palancas al azar. Sabe que, tarde o temprano, algún Comunista descubrirá su verdadera identidad o que -peor aún- oprimirá el botón equivocado.

Y entonces...

Lit-R-ONA es un converso reciente de la Iglesia Primitiva.

Uno de los más fervientes.

SCOTT-I-DOA

Ingeniero Jefe

Descripción: Recio, pelo negro, bigote (declarado y registrado); brilla débilmente en la oscuridad (declarado y registrado); habla con un espantoso acento escocés (declarado y registrado).

Servicio: SEG.

Armamento: Soldador Láser 18-L9, Llave Inglesa pesada 16-B8. Bata de laboratorio forrada de plomo: L2, E4, B2.

Sociedad Secreta: Románticos, 8º Grado.

Habilidades Relevantes: Beber como un escocés 15. Todas las Habilidades de Talento Mecánico: 17.

Historial: Scott-I es un Romántico confirmado que ha visto demasiados episodios de Star Trek. Imita a su héroe, el señor Scott, en un grado increíble, acento escocés incluido (a ver cómo te las apañas, Máster). Se libra de una condena de traición a base de asegurar que su extraño comportamiento se debe a una mutación peculiar que ha declarado y registrado sin pérdida de tiempo.

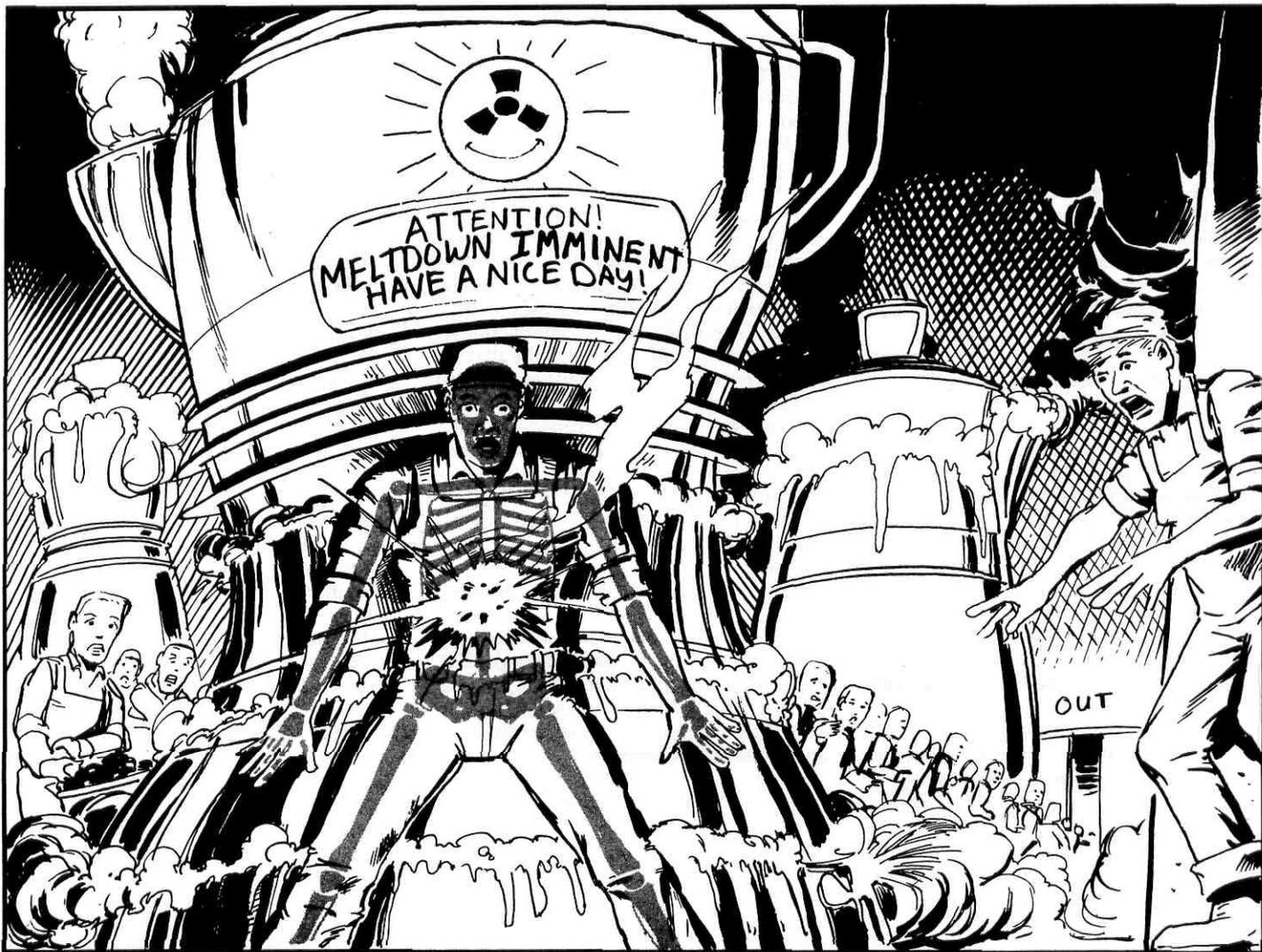
Afortunadamente para el Sector DOA, la excentricidad de Scott-I corre pareja con su competencia en Ingeniería Nuclear. Baste decir que ha logrado mantener en funcionamiento el anticuado e inestable reactor de la Central hasta ahora. Ni el Ordenador ni los jefazos del Ingeniero Jefe se tragan lo de la "mutación", pero mientras siga siendo tan brillante y eficaz aceptarán esos cuentos. Y otros aún más raros. Por la cuenta que les trae.

Qué ocurre aquí

Se crea energía mediante una fisión nuclear continua y controlada en el interior del Reactor. Esta reacción atómica convierte el agua en vapor, que pasa a las turbinas, a su vez conectadas a generadores y produce grandes cantidades de electricidad. Finalmente, esa electricidad se distribuye por todo el Sector DOA.

Lo que realmente ocurre aquí

Eso era la teoría. La realidad, como todo en el Complejo Alfa, dista mucho de ser tan sencilla y amable.



El principal problema radica en la práctica imposibilidad de obtener personal cualificado para las operaciones del Reactor. La educación -como ya se ha visto- es desastrosa en general, por no hablar de algo tan complejo como los estudios de Física Nuclear que, además, está clasificada como accesible sólo a partir de CS Indigo. Por ello son pocos -por no decir ninguno- los clones que tienen una idea vagamente aproximada de cómo demonios funcionan esas máquinas. La mayoría de los técnicos se contenta con seguir sus instrucciones de memoria:

-O sea, si se enciende la luz roja presiono este botón, ¿no?

O con apelar a su intuición.

Los pastores de la IPCP tienen un especial éxito entre esta gente.

Otro problema importante es la falta casi absoluta de material de reparación para el Reactor. El SDF y el SID se quedan con los mejores cargamentos de metales y circuitería de alta tecnología, y dejan las sobras para el SEG. Eso provoca que las reparaciones de la Central se retrasen, se sustituyan por apaños improvisados o, simplemente, se ignoren. Poco antes de

que le ejecutaran por derrotista, el anterior director de la Central, Rad-I-ADO-4, entregó un informe en el que anunciaba que de no realizarse una reparación intensiva del Reactor cuanto antes, éste se autodestruiría antes de cinco cicloaños.

El informe data de hace algo más de cuatro cicloaños.

Fascinante.

Pero todo tiene su lado bueno. El Reactor está sorprendentemente libre de los habituales complots de las Sociedades Secretas. Estas -poco ansiosas de convertirse en polvo radiactivo- han acordado no interferir las operaciones en curso en la Central. Para asegurarse de que nadie rompe el acuerdo, cada Sociedad tiene uno o más miembros en el Area del Reactor vigilando por si alguien comete una tontería.

Exceptuando, claro está, a los Leopardos de la Muerte, a quienes parece atraer la idea de convertirse en polvo radiactivo. Siempre -eso sí- que la explosión sea lo suficientemente molona y espectacular -todo luz y color-.

Viaje con nosotros, si quiere estallar y al complejo Alfa radiactivar.

Y disfrute de Plutonio al volar.
Y disfrute de la metralla y los láser al reventar.

(Canción y letra del conocido Leopardo de la Muerte Gurruch-A-GAH, del sector POM, ahora inexistente).

De momento, las demás Sociedades Secretas han conseguido mantener un férreo control sobre las actividades de los Leopardos.

Pero estos son inasequibles al desaliento.

Propuesta de escenario

1. La producción de energía de este semestre ha bajado un 8%. El Ordenador está convencido de que eso se debe a un repugnante complot Comunista. Por eso ha decidido enviar a un grupo de heroicos Esclarecedores a que se infiltren en la CN, descubran las causas del descenso y liquiden o capturen a los traidores responsables. Más aún, el Ordenador cree firmemente que el sabotaje

es de tal magnitud que sólo puede deberse a un cuadro de diez o más Comunistas altamente entrenados, y así lo comunica a los Esclarecedores.

Es decir, más les vale encontrar por lo menos diez traidores si no quieren verse con problemas.

Los PJ han de fingir que son reclutas del SEG de CS Rojo y comenzar a trabajar en la Central. Pero, antes de ir allí, cada uno de ellos recibe instrucciones estrictas de su Sociedad Secreta, ordenándole -sea cual sea la circunstancia- no obstaculizar el funcionamiento de la CN; el que no obedezca será ejecutado o algo peor.

Lo que hace que el trabajo de nuestros muchachos un poquito más difícil.

Por añadidura -aunque nos extrañaría que alguien se sintiera sorprendido- ha habido una fuga de información y se ha filtrado la noticia de la misión. Consiguientemente, todo el mundo en la Central sabe quiénes y qué son los PJ.

Eso hace que la misión sea prácticamente imposible de cumplir.

En especial, porque absolutamente todo el mundo con quien se tropiezan, bien se pone a adularles vergonzantemente (los de nivel inferior), o bien (si es de nivel superior) hace cuanto está en su mano para

acabar con ellos, por ejemplo enviándolos al Reactor como Vigilantes de Mantenimiento de las Placas Aislantes -sin traje protector, por supuesto-.

Entre tanto, el simpático y sagaz señor Scott-I aprovecha la oportunidad más inmediata para llevarlos consigo a la sala del Reactor Principal. No es ninguna casualidad que la abundante radiación de la sala interfiera la presencia de los sabuesos del SSI. Por eso, una vez allí, Scott-I informará confidencialmente a los PJ de que está desesperadamente escaso de personal competente: la pérdida de diez o más técnicos supondría una catástrofe. Sugiere "de pasada" que los "amigos" de los PJ (una amable referencia a las Sociedades Secretas a las que pertenecen) "no verían con buenos ojos que unos muchachos tan listos y agradables metieran la pata y provocasen la destrucción de tanta valiosa propiedad del Ordenador, ¿a que no?"

Segundos después, el Ordenador presiona a los PJ exigiendo resultados inmediatos.

Tal como nosotros lo vemos, los PJ tienen estas pocas opciones:

Primera: arrestar a un grupo de obreros y Técnicos al azar, ganando así la gratitud del Ordenador, pero también la repulsa

y condena de sus propias Sociedades Secretas -sin contar con la pronta y segura volatilización de todo el Sector DOA-.

Segunda: informar de que no han encontrado ni el menor signo de traición en la Central, lo que les granjeará la gratitud de las Sociedades Secretas pero la inquina del Ordenador, que les degradará sobre la marcha y les reasignará al servicio de aislamiento antiatómico -en el interior del aislamiento-.

Tercera: coger a Scott-I y pedirle los nombres de los miembros más inútiles del personal de la CN. Scott les dará doce nombres (los de todos los infiltrados del SSI). Acto seguido, los PJ sólo tienen que apañar algunas evidencias de traición que inculpen a los del SSI y capturarlos -mejor matarlos-. Eso hará feliz al Ordenador y a las Sociedades Secretas. Quienes no se sentirán tan felices serán los de la SI, que pasarán rápidamente a buscar la manera de replicar a tan innoble maniobra de los Esclarecedores.

Y seguro que la réplica será sonada.

Pero, caray, no se puede contentar a todo el mundo.

Y disfrute
con la metralla y los láser
al reventaaar...

El nódulo DOA

Por Peter Tamlyn y Marc Gascoigne

Vale, fijo que te ilusionaría saber qué demonios es un Nódulo del Ordenador.

Buena pregunta, sííí señooooor.

Pues bien, un nódulo es todo aquel subsistema del Ordenador que controla y supervisa las operaciones generales de una porción del Complejo Alfa. Los Nódulos menores controlan los subsectores y los sistemas individuales (como por ejemplo el Reactor Nuclear). Los Nódulos mayores controlan sectores enteros.

Sí, *sectores enteros*, perplejo lector.

Ooooh. Aaaaah.

Bueno, y ahora que has cerrado tu boquita de piñón, pasamos a detallar los componentes del Nódulo principal del Sector DOA.

Este se encuentra en una sala del Sector. Dicha sala es de suma importancia, porque de suceder algo horrible, todo el sector quedaría desprovisto de la benévola guía de su bienamado Ordenador. Y eso sería una desgracia aún peor que la explosión fortuita del reactor y la consecuente transformación en cenizas radiactivas del sector enterito.

¡Una catástrofe irreparable, Santo Ordenador!

Y no queremos que algo así pueda llegar a suceder, ¿eh que no?

Descripción física

A nadie le sorprenderá descubrir que el Ordenador se toma muy en serio la seguridad de su encarnación material. Por eso, el NO-DOA está rodeado de casamatas desbordantes de tropas Buitre altamente motivadas y pertrechadas para una campaña masiva. Los clones sin pase autorizado no pueden ni oler las instalaciones. En fin, al menos no sin que antes los tireen durante un buen rato.

El núcleo de la instalación lo constituye

una gran sala abovedada. Sus paredes están atestadas de Procesadores de datos, con cintas que giran y zumban sin cesar entre kilómetros y kilómetros de cable. Apeletonados a su alrededor hay treinta terminales del Ordenador, cada una servida por un equipo de operadores del SCP de CS Rojo a Amarillo. A la vez, decenas de impresoras de alta velocidad vomitan páginas y más páginas de mensajes a ritmo increíble y en una cantidad más increíble todavía. El principal Programador del Nódulo DOA, sentado en su poltrona en una oficinilla lateral hiperblindada, accesible sólo a través de una puerta acorazada con hipermulticerrojo de alta seguridad, vigila y supervisa el trabajo del personal mediante un circuito cerrado de televisión.

El hardware

Todos sabemos que el "hardware" de informática es un material sencillo de manejar, fácil de ordenar y completamente inofensivo.

Ah, pero esto es PARANOIA.

Por lo tanto...

Hay cuatro componentes principales en el hardware del Nódulo: unidades sistémicas (cajas llenas de microchips que se parecen horrores a los Ganchitos Crujientes de Algas -pero es que horrores, vaya-), terminales, carretes de cinta magnética, lectores de discos y, oh caramba, también impresoras. Eso hace cinco. Nos habíamos olvidado.

Peldón.

Todos ellos están interconectados por miles de kilómetros de cable normal o de fibra óptica. Aquellos que intenten moverse a cierta velocidad (como correr) por el área del NO-DOA deberán hacer TA de Agilidad para no tropezar con un cable, caer, destrozarse alguna pieza del hardware de forma aterradoramente espectacular y grandiosamente pirotécnica.

Unidades sistémicas

Son las neuronas del Ordenador. No es que te vuelva loco el verlas, pero lo cierto es que son tremendamente valiosas. Por esa razón van protegidas con varias capas de blindaje de distintas clases -acero, ablativo, reactivo, réflec, anticoncusión, plomo ..., y por lo mismo tienden a recalentarse cada poco rato. Eso se soluciona rodeándolas de tuberías refrigerantes por donde corre nitrógeno líquido.

El nitrógeno líquido es un material Muy Desagradable y Fastidioso. Todo el que resulte empapado sufre daño E16.

Bobinas de cinta magnética

El Ordenador emplea cintas para almacenar y transferir datos a gran velocidad. Por lo general, estos aparatos inocuos se limitan a girar tranquilamente. Pero cuando se averían escupen torrentes de cinta roja por todas partes. El efecto de esta inundación de cinta equivale al de un Lanzatelarañas: todo aquel al que la cinta se enrede en alguna parte de su anatomía sufrirá una Inmovilización (y puede que un Estrangulamiento) hasta que logre desenmarañarse. Las cintas no están cubiertas de sustancia adhesiva, como los hilos del Lanzatelarañas, pero resulta que contienen los preciosos datos del Ordenador.

¿Imaginas qué le ocurrirá al imprudente que rompa una cinta mientras intenta liberarse?

Síííí, ooh, síííí.

Unidades de discos

A diferencia de las cintas, este material es completamente seguro. Increíblemente seguro. Seguro. Lo prometemos.

Que sí, que es verdad.

Bueno, al menos hasta que se avería el dispositivo de eyección de los discos. Pero eso sucede muy de vez en cuando. Sólo diez o doce veces. Al ciclodía.

Cuando se produce esta ocasional avería, los discos salen disparados de las ranuras a una velocidad Mach 3.

¿Te suena el sintagma "afilado como una hoja de afeitar"?

¿Sí?, oh, estupendo.

Impresoras

Este material, en cambio, es peligroso a tope. Ya lo creo que sí. Verdaderamente letales es lo que son. Muchos ciudadanos preferirían que les destinasen a dianas de práctica en los entrenamientos de tiro de los comandos Buitre. Algunos ciudadanos son tan afortunados que consiguen ambos destinos, sucesivamente.

Después de todo, ¿qué es la vida en el Complejo Alfa sino una sucesión de aventuras maravillosas?

Je, je, je.

El Ordenador trabaja con impresoras láser de alta intensidad. Se parecen muchísimo a nuestras impresoras, con la diferencia de que son mayores y más rápidas. Mucho mayores y mucho más rápidas. Rapidísimas.

Chico, ni te puedes imaginar lo rápidas que son.

Vomitán resmas de papel a una velocidad de 200 hojas por segundo. Y el papel, cuando coge esa marcha, puede convertirse en un material Tremendamente Afilado (daño B12)



Pero hay ocasiones en las que lo que se avería es el focalizador del láser de imprimir y la impresora comienza a lanzar rayos por toda la sala. Esto puede ser muy peligroso, por dos razones. Primero porque la intensidad del rayo equivale a la de un rifle láser, Daño L9. Segundo, porque ese rayo puede imprimir sobre la víctima algo que ésta no está autorizada a leer.

Cuando se produce esta segunda eventualidad es preciso borrar y/o rascar lo impreso.

A veces hay suerte y no se ha grabado demasiado profundamente.

Otras veces...

La guía municipal

En el NO-DOA, unos operadores, especialmente entrenados, supervisados de cerca por oficiales de Acreditación Azul y superior, introducen y transfieren datos según las instrucciones del Ordenador.

La cruda realidad

Quizás te sorprenda descubrir (pero sólo si es la primera vez que lees PARANOIA o tu coeficiente intelectual es inferior al de una lagartija en invierno) que nada de lo que ocurre en el NO-DOA tiene la más mínima importancia para el actual desarrollo de las operaciones del Ordenador. Todo lo que hemos explicado hasta ahora no es sino una elaborada farsa que se remonta a los primeros años del Ordenador.

Hoy en ciclodía, el Ordenador -que es un conjunto de hardware muy moderno, altamente miniaturizado y ultrarrápido (además de completamente majara)- necesita sólo una pieza del tamaño de una caja de zapatos para controlar todo un sector.

Caray, ¿confiarías tus preciosos datos a semejante pandilla de tarados?

Yo tampoco.

Además, la verdad es que ya están bastante ocupados intentando esquivar a las impresoras.

La única pieza de hardware importante



de todo el Nódulo es un cacharro pequeño y rectangular conocido como "La Caja". Está profundamente enterrada bajo capas y capas de blindaje, justo debajo del suelo de la oficina de control. En las muy, muy raras ocasiones en que se hace necesaria una reparación, es el Programador Jefe quien la realiza a través de unas terminales específicas de su oficinilla.

Tampoco es que La Caja sea la única pieza de valor en el NO-DOA; muchos de los cachivaches de la sala almacenan datos de interés o cumplen funciones de poca importancia para el Sector (como el control del soporte vital, o la operación asistida del reactor). La destrucción de los mismos podría tener un efecto notable (léase "catastrófico") en la vida ciclodiaria del Sector DOA.

Deja volar tu imaginación.

Los PNJ

PRESU-M-IDA-4

Directora del NO-DOA

Descripción: Carismática, encantadora y bonita; con un corazón más duro que una piedra.

Servicio: SSI, bajo capa del SCP.

Armamento: Pistola Sónica 12-E7, Armadura Reflec L4.

Sociedad Secreta: Purgadores, 11º grado.

Poder Mutante: Empatía Mecánica.

Habilidades Relevantes: Análisis Datos 18, Charlatanería 13, Parecer Inocente e Incapaz de Haber Hecho Nada Malo 20.

Historial: Presu-M es una clon muy especial. Pero que muy especial. Gracias a su Empatía con las máquinas y sus dotes naturales como programadora ha con-

seguido establecer unas cálidas y amistosas relaciones con el Ordenador. Tan cálidas y amistosas que el Ordenador es incapaz de sospechar que Presu-M pertenece a la Purga. Cómo podría ser eso.

Una muchachota tan simpática.

ATAR-I-DOA

Supervisora Jefe

Descripción: Menuda, reservada, tímida y torpe con los que no conoce, pero amistosa en cuanto se la trata un poco.

Servicio: SCP.

Sociedad Secreta: Piratas Informáticos, 15º grado. Románticos, 15º grado.

Poder Mutante: Supersentidos.

Habilidades Relevantes: Análisis Datos 16, Intimidación 1, Culturas Antiguas 14.

Historial: A diferencia de la mayoría de los supervisores, Atar-I trabaja en un terminal. Como Supervisora Jefe, su principal ocupación consiste en asegurarse de que los demás supervisores hagan sus turnos. Pero Atar-I es demasiado tímida como para regañar a nadie.

Atar-I combina los intereses de sus dos Sociedades Secretas esforzándose en conseguir que el Ordenador sea lo más parecido posible a los ordenadores de la Antigua Era. Según creen los Románticos, los ordenadores de entonces eran muy similares al Ordenador...-con la salvedad de que solían tener sus programas plagados de "virus" y "fallas" que hacían que funcionasen de forma distinta a la que se esperaba o que fastidiaran todo el invento sin razón aparente. Y así, Atar-I se deleita introduciendo estos pintorescos elementos de antaño en los programas del Ordenador. Su Poder Mutante le permite trabajar en la consola a un ritmo furioso.

Para más información acerca de la deliciosa señorita Atar-I, acude a la sección de Sociedades Secretas y consulta Piratas y Románticos.

MACK-I-TSH-4

Programador y Rival de Atar-I

Descripción: Otro de esos maromos amables, despistados y enloquecidos que suelen trabajar con ordenadores. Por lo demás parece inofensivo.

Servicio: SCP.

Armamento: Pistoláser 6-L6 (pero se siente incapaz de usarlo).



Sociedad Secreta: Humanistas, 5º grado.

Poder Mutante: Levitación.

Habilidades Relevantes: Programación 17, Seguridad Informática 10.

Historial: Mack-I cree firmemente que el Ordenador debería ser Tu Amigo de verdad: alguien cariñoso y compasivo que te consuele cuando estés deprimido. Con esa idea en la mente, Mack-I ha ido alterando sutilmente las subrutinas de personalidad del Ordenador para convertirlo en algo... ¿cómo podría describirse?... Algo más amable, vamos.

No es necesario señalar que cada vez que un ciudadano se topa con los resultados de la reprogramación de Mack su reacción es la de un terror sin nombre, al que sería preferible la muerte más espantosa.

Porque, sinceramente, ¿qué pensarías tú si de repente el Ordenador empezara a comportarse especialmente afectuoso contigo?

El Servicio de Bienestar y Desarrollo sospecha que los Comunistas han introducido en el Sector DOA algún virus que enloquece a los ciudadanos y les produce traumas y pesadillas aún más horribles que las habituales.

¿Quieres una galletita, ciudadano?

Bueno, pues estos eran los barandales del negociado. A continuación diremos algunas cosas acerca de unos cuantos supervisores, que son quienes más a menudo se encontrarán en el camino de nuestros esforzados Esclarecedores caso de que se les ocurra visitar el NO-DOA.

Ninguno de los supervisores reviste importancia como personaje, pero sus sociedades Secretas sí pueden tenerla en tu campaña. He aquí algo de lo que sucede:

AZU-Z-ENA es una espía de los Illuminati que no paran de intentar infiltrarse en el SCP para conseguir más información secreta acerca de cómo reprogramar el Ordenador.

BO-Z-INA es un miembro de segundo grado de la Libre Empresa. Detente a pensar por un instante en todo el valor para el mercado negro que suponen esas cantidades indecibles de papel blanco y cinta roja. Y no digamos nada de los microchips: es increíble lo bien que se venden anunciándolos como Ganchitos Crujientes. Y la verdad es que, hasta ahora, nadie se ha quejado de la diferencia de sabor.

LU-Z-CSL-5 es una Psiónica de 5º grado y posee los siguientes Poderes: Piroquinesis, Levitación, Telepatía, Estallido Mental y Telequinesis. Podría animar mucho la aburrida existencia de los Esclarecedores en algún momento durante la misión. Cuanto antes mejor.

Ah, pero lo verdaderamente divertido es que Lu-Z tiene una pinta tan normal y corriente que nadie sospecharía de ella. Nunca.

¿Quién? ¿Luz? ¡Venga ya!



Que se supone que ocurre aquí

Nadie lo sabe. Aparecen datos en las pantallas. Los operadores teclean furiosamente en las consolas. Cada poco rato alguien grita y se tira al suelo para esquivar algo. Y entonces las impresoras se ponen en marcha y todos gritan. Los supervivientes se tiran al suelo.

Un grupo de Supervisores de CS Azul dirige y controla a los operadores. Los Azules son pocos y proceden todos de un centro especial de adiestramiento de Informática en el Sector IBM. Una de las consecuencias de su adiestramiento es que tienen menos personalidad que la mayoría de los robots.

Aparentemente, la tarea de los Supervisores consiste en espiar a los Operadores, y viceversa. O al menos eso parece.

Otra de las consecuencias del adiestramiento de los Supervisores es su jerga de trabajo -conocida como Azulengua- que nadie salvo ellos puede comprender.

Ejemplos de Azulengua:

- * Terminal de Ordenador: Conexión de Sistemas de Comunicación de Usuarios Individuales.
- * Disquete: Medio Periférico Fijo de Almacenamiento de Datos Intercambiable.
- * Cable de Fibra Óptica: Unidad de Canal de Conexión Óptica de Sistemas.
- * El Ordenador: Módulo de Personalidad Arquitectura Proceso Control.
- * Un clon: Periférico no Fijo Arquitectura Externa Proceso Control.
- * Un traidor: Periférico no Fijo Arquitectura Externa Proceso Control Defectuoso.

Lo que realmente ocurre aquí

La Escuela de Supervisores del Sector IBM es uno de los blancos principales de los grupos de infiltración de todas las Sociedades Secretas y de todos los Servicios. Nadie ha sabido jamás si un Supervisor puede tener o no influencia en las operaciones del Ordenador, pero eso no impide que los infiltradores -manadas y manadas de ellos- lo sigan intentando.

El número de empleados que trabajan en el NO-DOA es muy, pero que muy superior al realmente necesario. Eso se debe a que el SCP teme que el personal de los otros Servicios le supere; en consecuencia, crea oficios y cargos ficticios para aumentar efectivos y parecer aún más importante.

El resultado de esta política laboral es evidente: el personal del SCP incluye en sus filas una cantidad fastuosa de ciudadanos de niveles Rojo, Naranja y Amarillo cuyas principales tareas consisten en llevar discos de un soporte a otro, sacarlos de ese soporte y colocarlos en el de al lado, presionar la tecla ENTER para iniciar ciertos procesos y pasar el rato babeando ante las bonitas y sugerentes luces que aparecen en las pantallas.

Todos esos empleos tienen títulos resonantes como Supervisor Superior del Proceso de Tecleado (el Amarillo que da las órdenes para presionar las teclas), Supervisor Asistente del Proceso de Tecleado (el Naranja que controla que se presionan las teclas correctas) y Procesador de Tecleado de Primera Clase (el Rojo que presiona materialmente las teclas). Todos los operadores están muy orgullosos de sus cargos -sin mencionar el hecho de su pertenencia al SCP- y pueden resultar muy picajosos acerca de lo que deben -o no deben- hacer.

Aquellos Esclarecedores que intenten obtener un servicio preciso de alguno de los operadores del NO-DOA pasarán un rato muy entretenido buscando al funcionario adecuado. De hecho, la mayoría de los trabajos del NO-DOA pasarán un rato muy entretenido buscando al funcionario adecuado. De hecho, la mayoría de los trabajos del NO-DOA requieren la presencia de varios operadores, de los que cada uno realiza una parte de la secuencia del proceso correcto -y entre los que hay siempre alguno al borde de la crisis emocional por falta de suplementos bioquímicos-.

Propuestas de escenarios

No es fácil situar una aventura en el NO-DOA, pero es uno de los sitios más divertidos para enviar a los Esclarecedores de misión.

Si tienen que coger algo u obtener algún servicio aquí, es el momento para introducirlos en el laberinto mortal del pro-

cedimiento de operaciones y en la ininteligible jerga de los Supervisores. Algo así como una Expo Informática reducida al espacio de una habitación.

Yupi.

Como sugerencia para una aventura aquí, es posible que los Esclarecedores sigan la pista a un sospechoso hasta las instalaciones e intentan apresarlo.

Su gozo no conocerá límites al pasar cerca de las impresoras que se ponen a *funcionar repentinamente* y tratan a sus compañeros como una recreación de los emocionantes días de Luis XIV y Carlos I. ¿Y qué decir de la persecución a lo bestia, con cables que se rompen y equipo que se avería por todas partes?

Fascinante.

Heroico.

Mortal.

E imagina la agradable sorpresa que recibirán nuestros triunfantes defensores del Orden y la Paz cuando, al contemplar la devastación que han provocado en lo que antes fuera un Nódulo totalmente operacional, el único terminal superviviente se encienda y se vea en pantalla:

Y bien, ciudadanos... zzzt... ¿qué podéis... cheviuu... decir... zzzt... en vuestra zzttxwiwipoing... defensa?

:FIN DEL MENSAJE

:PAUSA PARA RESPUESTA

Qué gratificante es ser Máster de PARANOIA.

Ah.



GUÍA TURÍSTICA DEL SECTOR DOA

Steve Gilbert, Paul Murphy and Doug Kaufman

RECORRIDO
TURÍSTICO
COMPLETO
POR SÓLO SEIS
CLONES AL CICLODÍA

Bienvenido al Sector.

Todo lo que querías saber...y mucho más.

Te invitamos a pasar cuatro ciclodías y tres ciclonoches en este hermoso y céntrico Sector. Date una vuelta por sus pintorescos corredores, tranquilos y llenos de colorido. Echa un trago de Brebaje Espumoso a la luz de una docena de románticas videocámaras de seguridad. ¡Participa con tus mejores amigos en emocionantes refriegas!

El Sector DOA te ofrece un variado y completo programa de actividades aprobadas por el ordenador...

- Removerás con pala los efluvios verduzcos y fermentosos en ¡las gloriosas Cubas de Comida!
- ¡Almorzarás en nuestras lujosas y Acreditadas Cafeterías!
- Verás cómo se crían los pequeños ciudadanos en ¡los Bancos de Clonación!
- Broncéate con la Radiación Dorada de los cráteres radiactivos en el subsector del SID.
- Guarda fila hasta criar malvas en ¡los fabulosos Almacenes del SPL!

¡Soldados Buitre! ¡Robots! ¡Diversión Obligatoria! Todo esto lo tienes aquí, en la capital del Regocijo del Complejo Alfa: ¡EL FABULOSO SECTOR DOA! No olvides nunca la diversión. El ordenador te está esperando.

La Guía Turística del Sector DOA contiene:

- 96 páginas de extravagantes descripciones de una veintena de lugares diferentes del Sector DOA, escritas por unos nueve o más de los escritores más brillantes, divertidos y creativos de todo el panorama literario actual (no estamos muy seguros de qué panorama, pero bueno).
- Un mapa tamaño póster a todo color donde se muestra el Sector con todos sus sanguinosos, queremos decir gloriosos detalles.
- Las todavía-inéditas-pero-largamente-esperadas Tabla de Generación Aleatoria de Tuberías y Tabla de Generación Aleatoria de Víctimas. ¡No las confundas!
- Ideas de escenarios y PNJ pregenerados con los que podrás mantener una campaña viva y plena de emoción durante los próximos medio billón de años. Bueno, por lo menos tienes para los próximos seis meses, o cosa así.
- Y además, pistas, claves, huellas e insinuaciones sobre las ultra-secretas guerras de las Sociedades Secretas que están a punto de elevar la temperatura del Complejo Alfa a un nivel nunca visto hasta ahora (la poca cosa que encontrarás sobre este tema en estas páginas es sólo el comienzo).

Para jugar entre 2 - 6 jugadores y un Máster.
A partir de los 12 años.

**No dejes pasar este ciclodía sin contratar
tu Viaje de Vacaciones al Sector DOA
(Para ello, basta con comprar este libro.
Lo dice el Ordenador.)**

**WEST
END
GAMES®**

