

MODULO PARA

## PARANOIA

Esta aventura está prevista para un grupo de 6 esclarecedores de identificación roja o naranja (un grupo más experimentado sobreviviría con excesiva facilidad, mientras que un número menor de jugadores sería masacrado con demasiada rapidez). No está prevista, en un principio, para ser jugada con PJ-robots. Aunque se ha utilizado en la creación del módulo el suplemento "Paranoia Aguda", no es imprescindible para arbitrar la partida. Si que lo son las reglas de Paranoia (1ª Edición), dados, lápices, grandes dosis de sadismo y un despertador electrónico especialmente estridente.

**LLAMADA DE ALERTA** (leer en voz alta a los jugadores sin respirar ni repetir)

**ATENCION A LOS SIGUIENTES ESCLARECEDORES** (leer los nombres de las futuras víctimas) deben presentarse inmediatamente al director general del departamento de Investigación y Concepción del sector AD&D, Sean-Vi-Pen-5, para que les sea asignada una misión. Caso de que a alguno de los esclarecedores anteriormente nombrados no le apeteciera realizar la misión, el ordenador ruega se dirija al Centro de Exterminación más próximo. No cumplir un deseo del Ordenador es delito castigado con la ejecución sumaria. El Ordenador es tu amigo.

A continuación, el Master interrogará inocentemente a los jugadores sobre lo que hacen, y adónde se dirigen. Caso de no saber, o no recordar a que sector o departamento deben dirigirse, el Ordenador repetirá el mensaje, tras asignar a cada esclarecedor 3 puntos de traición, por no obedecer una orden directa del ordenador. En caso de que algún esclarecedor siguiera sin comparecer en el departamento de B&C, enviar a un pelotón del Escuadrón Buitre con órdenes de masacre hacia el esclarecedor y solicitar a este que se active su siguiente clon. A continuación, repetir el mensaje.

### Introducción para el Master.

La famosa estrella de video **Madon-N-Naa-1** es, además, una fanática miembro de la sociedad secreta "Madres de la Tierra", cuyo principal objetivo es anular el uso de las drogas inhibidoras de sexo y los métodos de reproducción clónica para substituirlos por métodos más viejos, laboriosos y divertidos. Dos individuos desean fervientemente ser "iniciados" en tan curiosa gimnasia: **DCCOMIC-USA-6**, un gran programador; y **MARVEL-8**, líder de la Sociedad Secreta "Los Románticos". Ambos saben que hay un extraño elixir que vuelve loca a **Madon-NAA-1**: una extraña poción, anterior a la era del Ordenador, llamada algo así como "Koka Kola". **MARVEL-8** ha conseguido, gracias a sus contactos, 12 botellines de tan preciado elixir, que guarda en un refugio secreto por un grupo de su confianza, los **HEROE'S**. Sin embargo, **DCCOMIC-USA-6** ha averiguado su refugio, e influye en el Ordenador para que envíe a un equipo competente de esclarecedores para robar los botellines...

### Rumores:

Camino del matadero (perdón, camino del departamento de I&C del sector AD&D) los



esclarecedores podrán enterarse de los siguientes rumores (según la sociedad secreta a la cual pertenezcan):

*Madres de la Tierra; Libre Empresa; Club Sierra; Románticos y Humanistas:* En caso de ser enviado de misión en el sector USAN, debes hacer lo posible por abortar la misión: Dicho sector está controlado por amigos.

*Anti-mutantes; Purga; Destruidores de Frankenstein; Leopards de la Muerte:* El sector USAN esconde, al parecer, todo un arsenal secreto de armas de nivel ultravioleta.

*Comunistas e Internacional de los trabajadores del mundo:* Esta misión es un trampa; el Ordenador sospecha de tí y pretende ponerte a prueba.

*Místicos; Iluminados; Moo; Caballeros de la Cosa Redonda:* Se rumorea en las altas esferas que en el sector USAN se encuentra la Paz Verdadera.

*Fundación; Trekkies; 3F; Agrupados:* Se sospecha que **Sean-VI-PEN-5** es un traidor; esta misión puede ser una trampa para ocultar sus pasadas traiciones ¡Alerta, esclarecedor! Puede tener cómplices entre sus propios compañeros.

*Eugenistas; Psion:* Corren rumores de que en el sector USAN se encuentran unos ciudadanos con extraños poderes mutantes.

*Grupos de programación; Iglesia del Cristo Programador; Cuerpo de Metal; Pro-Tech; Perros del Ordenador:* Hay un nuevo robot experimental en el complejo Alfa, dedicado a destruir traidores comunistas. Hay que impedir que algún traidor comunista lo dañe.

## Entrevista von Sean-VI-PEN-5.

**Sean-VI-PEN-5** es un individuo bajito, de bigotillo fino y voz aflautada, que ha llegado a nivel violeta gracias a su habilidad para encontrar "cabezas de turco" que carguen con las consecuencias de sus errores. Ha recibido una orden directa del Ordenador, que él considera rutinaria (eliminar un nido de traidores), y entrega la misión a un grupo de esclarecedores de bajo nivel (y poco valor), a quien poder echar las culpas si las cosas se tuercen.

**Sean-VI-PEN-5** recibe a los esclarecedores en una de las salas de entrevista habituales: en ella se encuentran 4 guardias del Escuadrón Buitre, de identificación azul; **Sean-VI-PEN-5** sentado frente a una mesa de despacho; la pantalla del Ordenador; dos bancos de plástico duro, muy incómodos; un techo, un suelo y cuatro paredes (adornado todo ello por hermosos agujeros de láser, producto sin duda de ejecuciones sumarias post-entrevista). **Sean-VI-PEN-5** mira fijamente a los esclarecedores, luego dice:

"Esclarecedores, tenéis el gran honor de haber sido elegidos para llevar a cabo una importante misión: eliminar un importante centro de traidores comunistas mutantes que se encuentra escondido en el sector USAN, concretamente en el antiguo Departamento de Archivos. Además de eliminar a esos indeseables, tendréis que recuperar un instrumento muy valioso para el Ordenador, que esos comunistas robaron: dicho objeto permanece dentro de una caja de metal, cerrada, que deberéis traer intacta. ¿Alguna pregunta, esclarecedores? ¿O quizá deseáis negaros a cumplir la misión?" (Los guardias cargan sus armas con un sonido seco)

**Sean-VI-PEN-5** contestará a todas las preguntas de los Esclarecedores, salvo aquellas que sean verdaderamente útiles para el desarrollo de la misión (por ejemplo, qué contiene la caja). En estos casos la respuesta será siempre la misma: "tu identificación no te autoriza a poseer esta información." Cualquier clon que sea demasiado pesado o irreverente será rápidamente exterminado. Luego proseguirá:

"Se os dará el equipo adecuado, así como material especial para que podáis superar cualquier problema. Al ser el sector USAN una zona restringida a nivel violeta, se os concede un pase temporal que podéis pasar a recoger en el departamento 313-Vi."

Seguidamente, **Sean-VI-PEN-5** solicitará un voluntario: El primero en levantar la mano será nombrado jefe (y responsable) de la misión. El que no levante la mano se llevará unos cuantos puntos de traición (por falta de entusiasmo sirviendo al ordenador).

Como jefe de la misión se hará responsable igualmente del equipo de la misión, y será el encargado de repartirlo:

\*12 cargadores de pistola láser.

\*10 cañones-filtro rojo-naranja para pistola láser

\*2 cañones-filtro rojo-naranja para pistola láser (para el jefe de la misión)

\*6 cargadores de fusil láser.

\*6 cañones-filtro rojo para fusil laser.

\*2 fusiles láser.

\*Unas gafas lunifra (infrarrojas)

\*3 linternas eléctricas.

\*10 m de palsticuerda.

\*1 detector de humo.

\*5 gafas de sol.

\*6 fotos de **Madon-N-NAA-1**

\*Una nota de identificación para pasar por el laboratorio experimental de Investigación y Concepción 2.222-A, sector R.I.P., para recoger un lote de "equipo experimental".

\*Igualmente se encuentran los papeles de un Auto-bot, el cual se encuentra aparcado fuera. **Sean-VI-PEN-5** da por terminada la entrevista.

## Departamento 313-VI/ Sector AD&D.

Dicho departamento consiste en una habitación cuadrada, pequeña, de unos 10 m<sup>2</sup>, con una mesa ( en la que se ve el pase que interesa a los esclarecedores) y un guarda-bot de aspecto aguerrido. Los esclarecedores tienen que coger el pase (en forma de tarjeta con banda magnética) para poder entrar en el sector USAN. Hacer otra cosa sería una traición. El pequeño problema es que el departamento 313-Vi está autorizado solamente a ciudadanos de identificación violeta, cosa que el guarda-bot sabe muy bien. Ningún ciudadano de identificación violeta querrá entrar a coger el pase (¡Evidentemente, como si no tuvieran nada que hacer!) y el Ordenador se limitará a recordarles lo importante que es la misión para que vayan además perdiendo el tiempo. Los esclarecedores deberán encontrar una solución al problema ellos solos, ya sea "pacificando" al guarda-bot a tiros de láser (lo cual, evidentemente, es una traición) o inventándose algún remedio sutil para atraer la mesa y/o la tarjeta hasta la entrada.

Por cierto: el máster deberá anotar cuidadosamente quien coge la tarjeta, ya que tiene

una ligera peculiaridad: atrae los disparos de láser en un radio de 10m...

## Laboratorio experimental: 2.222-A-, sector R.I.P.

Hay una gran agitación en este sector, confusión que aumenta en las proximidades de lo que fue el laboratorio experimental, el cual ha sufrido, al parecer una terrible explosión. Los robots de limpieza aún están barriendo cascotes y pedazos de clones. El único individuo más o menos entero es **Bacterio-A-RIP-4** al cual la explosión sólo ha atontado un poco más de lo que está normalmente. Atenderá a los Esclarecedores, murmurando de cuando en cuando frases como: "pues yo hubiera jurado que la mezcla era correcta... y la conexión A sub-cero estaba bastante bien...". Si los esclarecedores lo interrogan sobre el motivo de la explosión, les responderá que Investigación y Concepción está perfeccionando una máquina para crear el silencio absoluto. El material que deben llevarse los Esclarecedores no ha sido demasiado dañado, pero no puede darles explicaciones sobre el mismo ya que el inventor se encuentra en estos momentos en tres bolsos de basura diferentes. Sólo puede leerles lo que pone en las hojas de registro. Les hará firmar, evidentemente, los papeles correspondientes, respondiendo con sus clones por la pérdida, daño o destrucción del material experimental del Ordenador. Los rogará encarecidamente que no prueben el material a menos de 2 Km. de su persona.

## Material Experimental:

R.I.P. 2.222-A/7-83-C: "Pisto-láser mental multiple". Se trata de un collar con dos cables que pueden conectarse a un cráneo humano. Del collar salen cinco cañones de láser móviles (Cuando el esclarecedor tenga colocado el collar y piense en la acción de disparar, los láseres se activarán, disparando a todos los que se encuentren alrededor del Esclarecedor. Por desgracia, sólo funcionarán una vez. A la segunda le volarán la cabeza).

R.I.P. 2.222-A/14-2-C: "Fusil destructor de precisión". Se trata de un arma grande (1'50m de largo) y muy pesada, unos 70 Kg (al disparar, da un bono de +30. Produce una gran llamarada, muy espectacular, así como un terrible estruendo. Por desgracia, el daño que hace ha de medirse en la columna 1 de la tabla de daño. El portador de este "regalito" no puede esquivar, ni correr, ni esprintar).

R.I.P. 2.222-A/83-105-H: "Arma definitiva". Horquilla de metal con un mango y una banda elástica donde colocar los proyectiles. Se acompaña de diez proyectiles (se trata de un tirachinas de bolas explosivas. Hace un daño equivalente a la tabla 20. Sin embargo, al ser un arma tan poco usual, la probabilidad del tirador es sólo del 5%. Las bolas NO pueden usarse como granadas).

R.I.P. 2.222-A/15-34-J: La hoja de registro correspondiente a este objeto se ha perdido. El master debería insinuar a los jugadores que puede tratarse del arma más peligrosa (y mortífera) de todas. Se trata de una caja negra de metal, de 10x5x15cm. con un botón rojo (se trata de undetector de metales. Al sentir la presencia de metal en un radio de 5 km. se activa con un sonido estridente (poner en



marcha el despertador y colocarlo pegado a las orejas de los jugadores). Una vez activado, es imposible pararlo. Recordamos que el complejo Alfa está formado en un 40% de acero, y en un 60% de hormigón).

R.I.P. 2.222-A/31-86-B: "Armadura protectora especial". Traje parecido a un mono de trabajo normal. Puede colocarse sin problemas encima de la armadura (al primer impacto recibido, se hinchará, enviando al esclarecedor al techo, donde no podrá hacer nada que no sea gritar o usar algún sucio poder mutante. Un segundo disparo, empero, hará estallar la armadura, causando a su ocupante daños equivalentes a la columna 12 de la tabla de daño).

R.I.P. 2.222-A/27-1-H: "Medibot mejorado". Se trata de un robot-médico corriente. Funciona de la manera habitual: diciendo "R.I.P. 2.222-A/27-1-H: Funciona" y luego diciéndole la orden (en realidad, su cerebro ha sido reciclado de un robot mecánico: Aún funciona con la premisa de 1: Abrir paciente. 2: Arrancar piezas dañadas. 3: Solicitar piezas de recambio. Dentro de su cuerpecillo de metal alberga una preciosa sierra mecánica).

Evidentemente, será considerada una flagrante traición hacia el Ordenador el que los esclarecedores se nieguen a aceptar alguna de estas utilísimas armas experimentales que tan generosamente cede el Ordenador.

## Centro de Archivos. Sector USAN.

1. Puertas que se abren con la tarjeta pase.

2. Sala a oscuras. A los dos turnos de entrar el primer esclarecedor se activarán las luces y se

abrirá la puerta de 4, saliendo de ella a toda velocidad un robot con dos extremidades prensiles de aspecto peligroso que se dirigirá hacia el esclarecedor más próximo. (Se trata de simplemente de un biblo-bot, a la espera de órdenes).

3. Archivos con diskettes de ordenador. Todo está muy sucio.

4. Cuarto de almacenaje del biblo-bot. Nada de interés, aparte de polvo y un par de repuestos.

5. Puertas que no se abren con la tarjeta. Deben forzarse con una tirada de "Electrónica" (trasteando tras el panel de mando) o simplemente destruirlas.

6. Antigua sala de recepción, se encuentra bastante limpia de polvo. Hay una cámara en un rincón, cuyo monitor se encuentra en (10).

7. Sala de ordenadores. Hay un 25% de posibilidades de que alguno funcione. Si en caso afirmativo se le coloca un diskette de la sala (3), se pueden conseguir informaciones sobre la era anterior al Ordenador (¿Que tal una partida de marcianitos?). El armario del fondo oculta la puerta de (10).

8. Sala defensiva. El techo ha sido agujereado a tiros de láser, y cuelgan del techo multitud de cables de alta tensión. Para pasar a (8) hay que realizar 4 tiradas muy difíciles de agilidad. Para ir a (9) sólo 1. Si se va a rastras, cual vil gusano, las tiradas de agilidad pasan a ser fáciles.

9. Sala de Energía. Desde aquí puede conectarse/desconectarse la energía (luz, etc) de las diversas dependencias.

10. Sala de Guardia. Aquí se encuentran de guardia Spiderman y Lobezo, dos peligrosos traidores mutantes del grupo HEROE'S de MARVEL-8. Tienen el monitor de la cámara de (6), dando la alarma si entra el

grupo de esclarecedores por dicha dependencia.

11. Viejo despacho, ahora vacío.

12. Idem.

13. Sala de Recreo. Aquí se encuentran los otros envilecidos miembros de tan peligroso grupo: se autodenominan Rondador Nocturno; La Cosa; Magneto; Capitán América. Están ociosos viendo revistas (cómic) y videos anteriores a la gloriosa Era del Ordenador. Los videos que tienen son: SUPERMAN VII, ROCKY 34 y RAMBO 21 contra FRANKENSTEIN 422.

14. Despacho del jefe de este misterioso grupo: Mister X, el cual anda en una silla de ruedas accionada con colchón de aire. Aquí se guarda la caja fuerte con los 12 botellines del extraño elixir. Si algún esclarecedor con traidores instintos curiosos desea abrirla, deberá pasar una tirada muy difícil de "Sentido de la Mecánica". Si prefiere usar métodos más expeditivos, tiene una protección equivalente a Kevlar.

15. W.C.

En caso de darse la alarma, Spiderman y Lobezo se esconderán en (15), Mister X y Capitán América en (14) y Magneto y La Cosa en (13). Rondador Nocturno se teletransportará al exterior, para denunciar al Ordenador que un grupo de comunistas está atacando el centro de Archivos del S. USAN. Con la habitual esquizofrenia que lo caracteriza, este responde en el acto enviando su mejor arma anti-comunista, mitad clon y mitad máquina: POLIBOT, el refuerzo de la seguridad interna...

Los HEROE'S de MARVEL-8 pelearán a la defensiva, a la espera de que vengan los de la seguridad interna, para escabullirse durante la confusión. No tendrán que esperar mucho; en lo más emocionante del épico combate, se hundirá una puerta (o una pared, da igual) y aparecerá POLIBOT diciendo: "¡Altos! ¡Ríndanse o tendrán problemas!" Tras lo cual, empezará a disparar, sin hacer prisioneros.

## Final (...Si queda aún alguien).

Si algún esclarecedor consigue salir vivo de esta pequeña fiesta, organizar rápidamente una entrevista-informe post-misión con Sean-VI-PEN-5. Pedir informes personales de misión y responsabilidades por el material perdido o dañado (no olvidar el detector de metales, je,je). Repartir los puntos de confianza según la tabla de la pag. 48 del libro del Máster (apdo. 17-1). Recomendamos clasificar la misión como rutinaria.

Para los puntos de traición, consultar el apdo.17-2 de la misma página y la tabla 17-2-1 de la pag. 80. Fusilar in situ a los traidores.

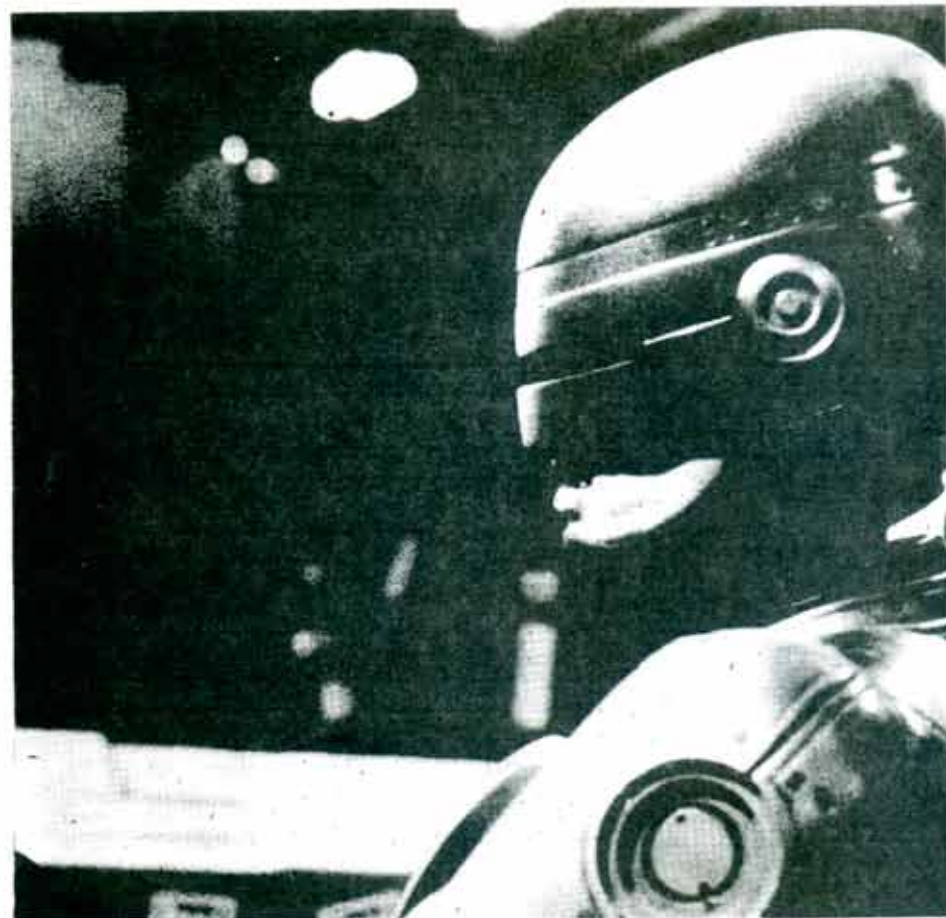
Igualmente se concederá a cada superviviente un punto de competencia para incluir entre las competencias de BASE (Y luego hay jugadores que aún se quejan...)

Si la misión tiene éxito Sean-VI-PEN-5 dará una propina a cada esclarecedor de 150 créditos, y una entrada para ver ¡En directo! una actuación de la video-star:

**Mado-N-NAA-1.**

...La última canción de Madon-N-NAA-1 suena dulcemente en los altavoces ambientales: "El Ordenador es tu amigo..."

Ric-A-ARD-6.

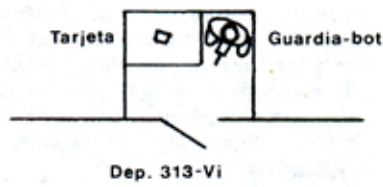




PNJ	Armadura	Arma	Poder Mutante	F	CON	AG	DES	ADP	APL	MEC	POD
Guardias Esc. Buitre	Ref Azul	Fusil Láser 80%	-----	15	12	12	15	12	10	10	8
Sean-VI-PEN-5	Ref Violeta	Fusil Láser 60%	Suerte	12	10	10	12	13	10	8	15
Spiderman	Ref Azul	Enredador 70%	Agilidad Superior	13	12	12	15	16	12	10	10
Lobezno	Ref Amarillo	Garras Met. 60% (col 10, C)	Regeneración	18	13	13	18	8	15	5	13
Mister-X	Ref Indigo	Pistola Láser 50%	Pod. Sup., Sent. y proyec. telepático	6	5	5	5	5	6	8	18
La Cosa	Placas	Puños 70% (col. 8)	Fuerza Superior	32	15	15	10	7	12	5	12
Rondador Nocturno	Ref Azul	Pistola Láser 50%	Teletransporte	12	13	13	13	8	5	10	17
Capitán America	Ref Azul	Pistola Láser 90%	Destreza Superior	15	13	13	40	8	10	10	12
Magneto	Ref Roja	Pistola Láser 50%	Sentido Magnético, electro choc	10	12	12	8	5	5	5	15

### Robots

Tipo	Desplazamiento	Robots (chasis)	Armas y competencias	L	S	E	P	PA	A	J	C
Combot	Oruga	Medio	Fusil láser indigo 80%	4	4	4	4	4	4	4	4
Medibot	Oruga	Muy pequeño	Sierra mecánica 80%	-	-	-	1	-	-	3	3
Biblibot	Oruga	Medio	Biblioteca 80%	-	-	-	1	-	-	2	2
Polibot	Piernas	Pequeño	Pistola láser indigo 90%	6	6	6	6	6	6	6	6



SECTOR

USAN

