

Rdq - Aventura K7 Paranoia
Módulo Paranoia
Llaman a Edenor
por Federico Do Rego

Advertencia

Si no sos Programador Ultravioleta, o no pensás dirigir esta aventura, no sigas leyendo. Una vez que conozcas la trama de la aventura, perderá toda gracia jugarla. Por otro lado, es traición, y ya sabemos cómo se paga la traición, no?

Alerta misión

Alerta misión. Código K7... (Aquí se corta la luz en todo el sector y luego vuelve)... /279. Restablecer energía en el sector sur. Reunirse en el sector NO... (se repite el corte)... en 30 minutos.

Briefing

Un amarillo les dice que el sector NOR está sufriendo muchos cortes de luz y ellos tienen que restablecerla. Se tiene que encontrar con un naranja (TORD-O-KAF-2), especialista en ingeniería. Si no logran encontrar el sector de la reunión a tiempo, miembros de la SSI los van a fajar por demorar la operación.

SPL

Se les va a dar tirabalas a todos y 3 cartuchos de 6 balas D-D, 2 balas no rotuladas (1 gas hilarante, 1 gas emético) y 6 balas explosivas, 1 paraenergía, 50 píldoras gelgernina (paz absoluta), 50 sandalathon (dulces sueños), 50 xanitril (patriótico despertar), X cantidad de Pjs de thymoglandin (Gran-T), 30 pyroxidina (ojos abiertos), 1 especial (y se la dan a TORD-O) Ioripapale (el que la toma se vuelve totalmente conductor de electricidad, rayos le corren por todo el cuerpo, cualquiera que lo toque mientras dure el efecto Daño 10, y herramientas.

SID

Se les da un equipo electrógeno: un pequeño motorcito, con un bidón de nitro-combustible. Cuando lo prendan les da Daño 11 (sólo a los que lo estén tocando), luego de un tiempo explota y les da Daño 10 a todos. Una sopapa gigante que sirve para hacer agujeros: cuando la prendan va a succionar al amigo que esté más cerca (dejándolo como un pedazo de excremento desatascado por una sopapa). Un megarifle cónico (con balas normales): dispara 3 veces por turno. Al cuarto turno que se lo use (por qué no menos), empieza a disparar sólo contra los esclarecedores haciendo que el usuario quede como un gran traidor y luego explota dando Daño 8 al que lo está usando o lo tiene en las manos.

Misión

Se encuentran con TORD-O y este les dice que van a tener que encontrar los mapas que conducen al generador averiado en el sector MAP, pero antes que nada un Test Psicológico para aclarar unos puntos de vista. Cuando llegan a MAP, el sector está sin luz y TORD-O ordena encender el equipo electrógeno (haciendo el daño correspondiente). Encuentran el mapa y es tiempo de descansar (todos toman sus píldoras y a la cama). A la noche uno de los esclarecedores ve a TORD-O hablando con un comunista y lo escucha decir que los de ... (la sociedad secreta del esclarecedor que está escuchando) son todos unos HdP y viva el Corporate Metal. A la mañana van a donde tiene que estar la antena que tienen que arreglar y es un domo que sale sobre la superficie, pero el domo estará sellado y no se puede entrar, aquí tienen que usar la sopapa.

Cuando entran en el domo se puede ver el exterior y ven que se acerca un bicho muy extraño (una mariposa) que se posa en la cúpula haciendo que los esclarecedores se vuelvan locos y obligándolos a abrir fuego (el primero que dispare con tirabalas va a disparar una bala de gas). Los otros rompen el domo y ven unas personas con plumas en la cabeza que se están llevando la antena.

TORD-O se toma su Gran-T y ataca la villa, recuperan la antena y vuelven al domo a instalarla. Cuando ya está instalada TORD-O les dice que se avecina un fenómeno oscuro (tormenta) y que necesita un voluntario para sostener el paraenergía y transportarlo a la antena recién instalada. Al voluntario le hacen tomar la píldora Ioripapale y le cae un rayo. La antena queda totalmente instalada pero el voluntario entra a disparar rayos por las manos Daño 10 por dos turnos y luego estalla en mil pedazos.

Mientras vuelven se encuentran con los de la SSI que los toman por traidores por romper el domo y los liquidan. Luego termina la misión y el ordenador queda muy feliz.