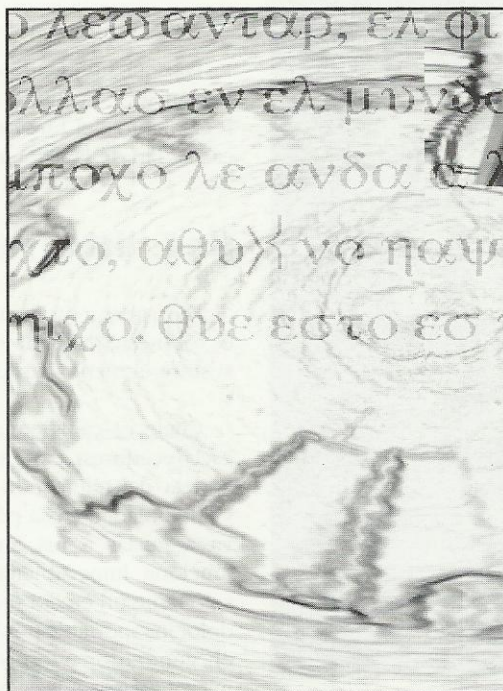


Módulo

por Ignacio Bilbao
Ilustraciones de Ángel Blanco



LOCURA ULTRAVIOLETA

Esta aventura esta pensada para víctim... er, personajes, quiero decir, que posean cierta experiencia en resolver situaciones imposibles, aunque bien pensado no es necesario, mejor que sean esclarecedores típicos, así no les echarán de menos los jugadores cuando les hayas liquidado. ¿El número? Irrelevante, en realidad ser muchos no les ayudará en absoluto.

Paranoia

Hola máster, este es un módulo "mortal-pero-no-tanto" de Paranoia. En él encontrarás ideas buenas, malas y perversas. Añade, quita, pon e ignora para que tus jugadores mueran con gusto. Recuerda que no todos los esclarecedores son iguales y que no a todos les gustan las mismas cosa (a excepción del amor hacia el ordenador, la felicidad, los poderes *CENSURADO*, el rifle cónico de gatillo magnético y otras fruslerías).

¡Ah! ¿Es que no eres un máster? Termina tu clon inmediatamente y recuerda no manchar mucho (los fluidos de las unidades de carbono son asquerosos para las robo-fregonas), la limpieza es la virtud principal de un buen ciudadano.

Introducción para el director del juego

Se ha detectado una demencia repentina que afecta a ciertos ciudadanos del complejo Alfa. El ordenador llamará a sus mejores esclarecedores para investigar, perdón, solucionar este interesante caso.

Introducción para los jugadores

Tus jugadores están haciendo cola para entrar en los comedores y desayunar. Es temprano y hay un lío espantoso. Ruido de láser, salpicaduras rojas y todo eso. Llamada de urgencia para los ciudadanos: nombre, nombre, nombre, nombre,..., nombre y Tap-I-o-ca, acudan al sector CCP inmediatamente.

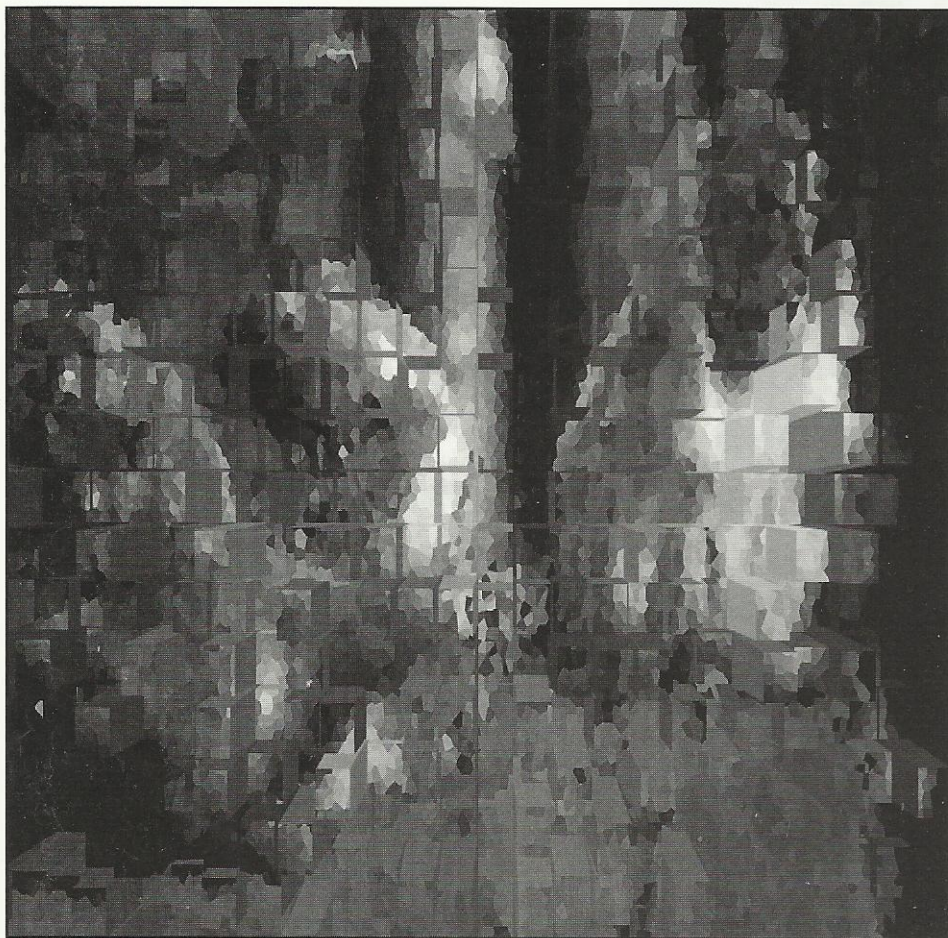
Recuerda que no todos los pasillos son rojos o negros, y que los jugadores no suelen preguntar por los colores de las paredes (ZAP, ZAP, ZAP de los láseres automáticos).

Recuerda que los robo-guardias piden los salvoconductos a todo ciudadano que no está en los comedores desayunando o haciendo cola para entrar. Te muestro la rutina de funcionamiento de un robo-guardia para que aprecies lo sutilmente programados que están.

Procedimiento <robo-guardia>. Output exigencia: "los pases" al .altavoz. Si input pases: fin procedimiento. Si input otra cosa: ZAP. Repetir hasta eliminación del intruso. Fin procedimiento <robo-guardia>.

Recuerda que los caminos del complejo Alfa son imprevisibles, sucios, oscuros, de colores, estrechos, ruidosos y atestados de gentuza de código de seguridad superior al de los jugadores y que es bonito morir en el





complejo Alfa. Invento, sé cruel, a ver si se creen por que es el comienzo va a ser mas fácil. Sugiero la operación asfalto con sus impresionantes robo-apisonadoras que van de lado a lado del pasillo, o los ascensores a reacción que está probando el SID con "voluntarios", o el nuevo dispensador de delicia caliente o fría (que es el colmo de la crueldad)

En el sector ECEP, digo CCP (¿en qué estaría pensando?) se encuentran con el coronel Tap-I-oca que los reconoce inmediatamente y en mitad de un pasillo bullicioso empieza a contarles la misión. El coronel mira continuamente a su alrededor para ver si alguien (que no sean los jugadores) se queda escuchando. Empieza a hablar:

— Hola, soy el coronel Tap-I-oca (índigo para mas señas) y tengo que hablaros de la misión para la que habéis sido elegidos.

Alguien (un trabajador naranja) se ha quedado cerca vuestro atándose un corchete de sus zapatos de plasticuero (no veas como sudan los pies con estos zapatos y lo que rechinan al caminar). Tap-I-oca saca su láser con su cargador índigo y ZAP, ZAP, ZAP, ZAP, ZAP, CLIC, CLIC, CLIC, CLIC, ... nuevo cargador. Una robo-fregona limpia los restos del ciudadano naranja. ¿Has visto Pulp fiction?. Los esclarecedores pueden entretenerse limpiándose las salpicaduras de sangre, aunque

sobre sus trajes no se ven demasiado. ¡Que suerte ser esclarecedor!. Tap-I-oca tiene un traje autolimpiante y la suciedad visceral le resbala dejando un curioso charco a su alrededor. A partir de ahora no pasará nadie a vuestro lado en un radio de 20 metros a excepción de los robots que tienen la costumbre de no apartarse (lo malo son los que tiene el aislamiento de la batería nuclear un poco dañado y dan calambres de 30.000 voltios). Añade un poco de terror gótico si esto no te parece bastante (acuérdate de los malos de la película Dune por ejemplo).

— Se ha detectado una demencia repentina que afecta a ciertos ciudadanos Ultravioletas del complejo Alfa. El ordenador os ha elegido para solucionar este interesante caso. El departamento de inteligencia del servicio de seguridad opina que un UV nunca sospecharía de un esclarecedor (por eso han fracasado todos los intentos con comandos índigos, naranjas, verdes, azules y hasta escuadrones buitre con material ilimitado, en total 825 clones inutilizados en 3 semanas) y os han elegido a vosotros.

Esto les dará una idea de la mortalidad de esta misión. Sinceramente no veo porqué va ha ser diferente con tus bravos jugadores, ¿son ellos distintos?, ¿acaso no sangran si los cortas en pedacitos?, ¿acaso no mueren si se caen desde lo alto de las cubas de procesamiento de comida?, ¿acaso no mutan si se

caen dentro de las cubas de procesamiento de comida?

— Pero el amor del ordenador por sus ciudadanos es infinito y tus bravos jugadores van a triunfar gracias a la ayuda de su mejor amigo — mírales a los ojos, no dudarán, ¿verdad?—. Id al SPL a que os den todo este material — y les entrega una lista larguísima. Mientras los jugadores ven la lista, Tap-I-oca se va.

Haz que tus jugadores nombren un jefe de misión y un sustituto tal y como manda el reglamento del buen esclarecedor en estos casos. Fin de la primera parte.

Una lista larguísima

Haz saber a tus jugadores lo carísimo que es todo este material y como lo van a pagar si sufre el menor rasguño.

Chalecos-camaleón: entrega tantos como esclarecedores. Para su funcionamiento se aprieta del telemando y el chaleco rojo se vuelve blanco (rosa pálido). Seguro que les va a gustar a tus jugadores. En realidad funciona impecablemente, apenas pesa y solo tiene un efecto secundario: produce un dolor insoportable por las ondas emitidas por el generador vibrofónico molecular de microondas. Quizás podrías hacer que las uñas de los pies les crecieran a razón de 1 mm por cada 30 segundos, esto produce un dolor insoportable si llevan los zapatos puestos. Te recuerdo que ir sin zapatos es una falta grave de higiene. ¿Lleva alguien un cortauñas-láser o una podadora de cables? Con este sistema puedes limitar el tiempo que llevan conectado el chaleco. Nota: los telemandos pueden ser manejados por el jefe de misión u otros personajes a voluntad de los propios jugadores. El chaleco puede ser activado sin el telemando. También hay que tener en cuenta las interferencias del complejo Alfa y que no es fácil saber que telemando corresponde a cada chaleco. En fin: tiradas que ignorar y muchos dados al usar los chalecos.

Documentos de autorización para ir vestidos de UV: claro que no sé quien va a dudar que son ultravioletas y les va a pedir semejante cosa. De todos modos dáselos. Y recuerda que a esclarecedor volatilizado: documento quemado.

Pistola-lanza-dardos-tranquilizantes: una pistola de 9mm con dardos. El problema es que los dardos salen un poco rápidos y suelen atravesar limpiamente a la víctima. Si le dan en un brazo o una pierna se duerme durante un rato y si le dan en el pecho o la cabeza también, pero bastante más rato, eternamente de hecho. Evidentemente es



para usarlas contra los ultravioletas locos. De todos modos sus cargadores láser rojos no pueden perforar las armaduras UV.

Otros: 3 retratos de Mado-N-nha, 2 mecheros-soldadores, 1 bote de pegamento, 1 tienda de campaña plegable, 3 vales-des-cuento de comida de supervivencia, 30 pares de calcetines rojos, 5 tornillos cerebrales, 4 megáfonos, 7 carretillas de obra, 2 paquetes de cal blanca altamente ilegal (joh, oh!), pastillas del despertar feliz y de muerte heroica, la colección completa del perfecto ciudadano (24 volúmenes encuadrados en plástico negro), una robo-gaita para fiestas celtas, 2 teléfonos de campaña con cable súper elástico de 120 metros, una pistola de señales de humo (adivina de que color), 14 cordones rojos para zapatos, monopatinés para todos y otras cosas mucho mas prácticas como rifles cónicos y minas-celpudo que no habrá en existencias. Lo sentimos mucho, se ha agotado. Inventa y sé feliz.

La Locura

Afecta a todos los ciudadanos que desayunen en los comedores UV. Te recuerdo que tú como máster eres un ciudadano ultravioleta y evidentemente has desayunado hoy. ¿Te creías que te habías salvado?, pues no. Haz una tirada de 1d20, si sale algo digno de ser tenido en cuenta de pones a arbitrar una partida de AD&D o de fútbol, o cualquier otra cosa. Los PJs pueden disparar sobre ti, para algo les han dado sus flamantes pistolas. Total, como ciudadano UV tu dispones de clones ilimitados.

Manos a la obra

¿Por donde empezar? Pues por los aposentos de los UV. Los PJs no se lo van a creer. ¡Como viven! Palacios, mansiones, criados de CS azul, pistas deportivas y flamantes robocoches. Ah, no hay vídeo-cámaras ni grabadores automáticos. Pero la entrada está custodiada por robots de combate y escuadrones buitres. Entrar les va a costar un buen dolor de pies. Y si estando dentro alguien les descubre con sus chalecos rojos (desactivados) pues ZAP, ZAP, ZAP, ZAP ...y nuevo clon con nuevo chaleco.

Clon-Manticova

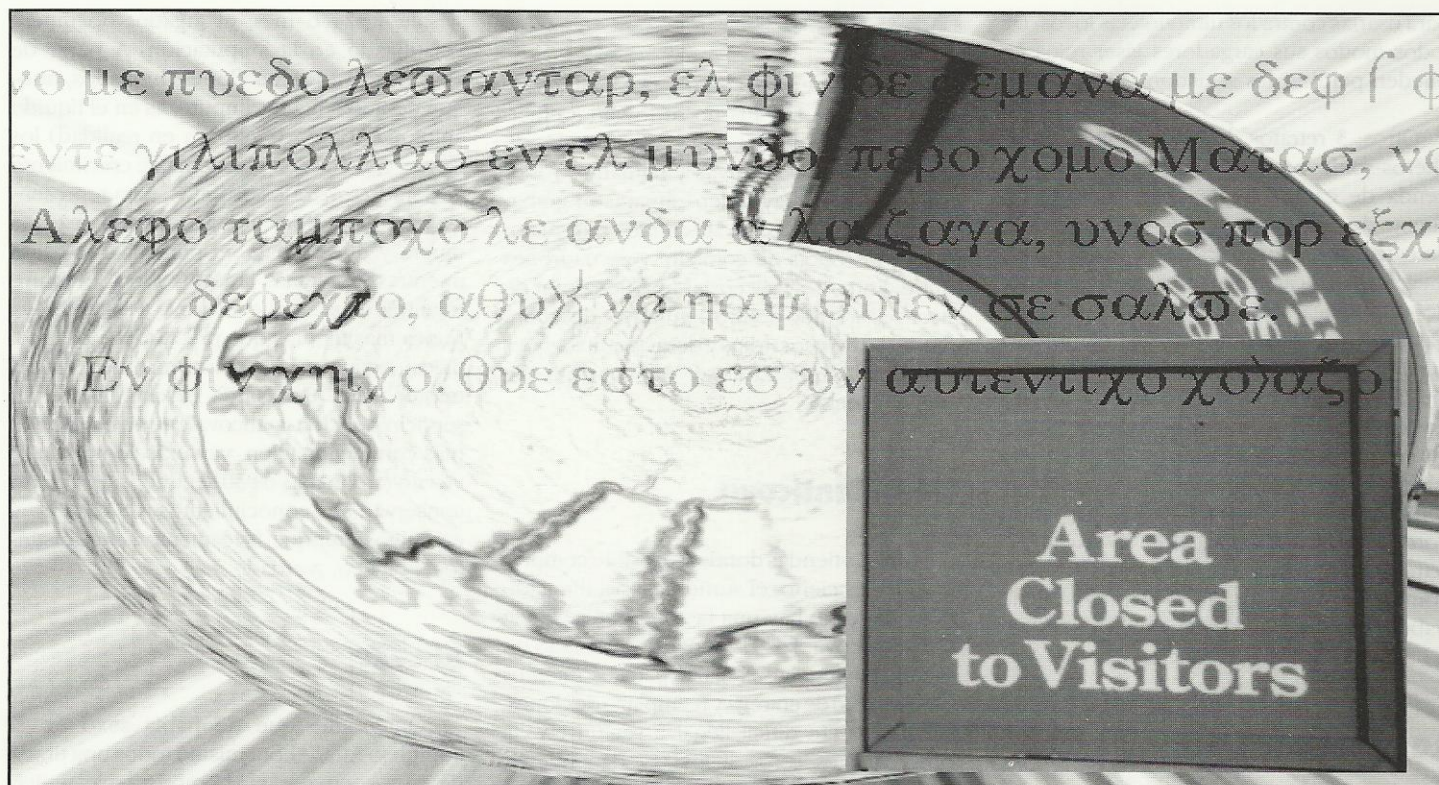
Entre las tiendas donde es posible comprar de todo (es cierto, el surtido es casi ilimitado y hay de todo) hay una factoría que se llama Clon-Maticova. Los UV tenemos montado un sistema totalmente "legal" (para eso somos ultravioletas) de entrega y reemplazo de clones. Por eso es tan difícil llegar a ser un UV, la mortalidad es cero. Si los UV dan buenas explicaciones de su ascenso a UV pueden apuntarse siguiendo la promoción "un año gratis" que está por todas partes anunciada en vivos colores. El proceso consiste en la amputación del dedo meñique izquierdo (que poco pago para entrar en la eternidad) como muestra para extraer el ADN y otros datos de importancia. Para esta operación indolora disponen de un warbot modificado especialmente para este menester. Aunque puede que el warbot, una vez extirpado el dedo y cauterizada la herida, decida que el resto del ciudadano es material de desecho. Tira 1d20,

si sale 1.324 o mas, el jugador no muere volatilizado en la amputación. A partir de entonces el PJ tiene clones ilimitados, aunque debido a ligeras impurezas en el líquido amniótico (jugo de papaya en realidad) los clones creados con el sistema de crecimiento acelerado son todos distintos. Para representar esto da el libro al jugador cada vez que muera y que se haga el personaje el solito mientras los demás jugáis (así no se aburre mientras llega su nuevo clon). ¿Has visto?, ya nunca mas tendrás que preocuparte de esto, dices: "¡página 11!" Y listo. Eso es ser un máster listo. ¿Que tarda mucho? Eso es el servicio de clon-maticova que tiene problemas con la clonación, ya verás como a la 3ª vez no tardan mas de 30 segundos. Por cierto conservan sus conocimientos, CS, equipo y enemigos, aunque físicamente serán distintos. Práctico, ¿verdad?

El sexo

¿Quien dijo que no había sexo en el complejo Alfa? Ahora mismo todos una tirada de cara o cruz; cara: hombre, cruz: mujer. Máster incluido (claro que el máster hace la tirada en secreto). Los PJs están ahora en territorio ultravioleta y aquí si que se tienen en cuenta estos detalles. De hecho el inhibidor de la sexualidad tan generosamente utilizado en todo el complejo ha sido sustituido por dextromelanosa en los sectores UV, un componente que produce trastorno agudos del comportamiento y locura en los casos mas graves (vagamente proporcional a lo glotón que sea uno). Lo que les ocurre a los afectados se explica ahora mismo.





Encuentros interesante

¿Cuando se encuentran los personajes con un encuentro interesante? Pues cuando el máster lo crea oportuno. Lo ideal es que en ese momento estén todos, pero eso no es fundamental, si hay 4 o 5 fuera de combate no importa mucho. Lo ideal es utilizar esos momentos en que no pasa nada y los personajes andan un poco perdidos. El orden tampoco importa, la historia no es para que la solucionen detectives geniales, basta con que se encuentren a la gente adecuada, estos les digan las cosas claramente, que las entiendan y aten cabos.

Lavala-UV-AHH: esta potente ciudadana trabaja en las cubas de procesado de comida haciendo la mezcla final. Le chiflan los esclarecedores, pero fuera de su sector. La comida es toda igual en todo el complejo salvo por su color, aunque a los PJs les parece mas rica porque es de color blanca. ¡Han comido! Tirada 1d20 si sale de 10 a 19 graves desequilibrios en la personalidad (se creen Napoleón, ultravioletas o el mismísimo ordenador, procura que sean creativos y que hagan rol), y si sale 20: LA LOCURA (empezará a disparar a sus compañeros, que lo defenestren por mal funcionamiento).

R-UV-HEN: Ayer estaba loco, pero hoy ya se le ha pasado. Además le duele el estómago terriblemente, por eso hoy no ha probado bocado. Está seguro de que la comida está envenenada. Como él hay un muchos (pero

teniendo en cuenta que la densidad de UVs en la zona es muy baja, uno por mansión mas o menos, no son tantos). De todos modos el pollo asado le gusta mucho mas (tus esclarecedores que nunca han visto uno ya pueden disimular y hacer ascos ante sus explicaciones) y en el mercado negro apenas si cuesta un millón de créditos, una fruslería para un ultravioleta hacker (como todos los altos programadores).

El Símbolo: se trata de un ultravioleta tan excéntrico que ha borrado su nombre de todas las bases de datos, ahora figura con un extraño símbolo. Esto provoca innumerables cuelgues en las terminales sin gráficos, pero ha merecido la pena y él no las usa nunca. Viste túnica con extraños ideogramas de brillantes colores y lleva un generador de interferencias como medida de seguridad, el cual anula todos los sistemas electrónicos del complejo, a excepción de las luces. Su sola presencia hace que los chalecos de tus esclarecedores parpadeen como un pulsar. Muy gracioso (siempre que nadie tenga sospechas) y a la larga es muy doloroso. Puede que se entretenga a charlar con los esclarecedores y les hable de como ascendió a UV trucando el censo del complejo.

El Desenlace


En el momento en que descubran el pastel se pasarán por las cubas de procesamiento de comida. Allí pueden hablar con

Lavala-UV-AHH (UV) que es la jefa de mezclas o con cualquiera de sus operarios (todos indigos). Los cuales, por supuesto, lo negarán todo mientras van a buscar sus armas (muy potentes todas). Momento en el que comenzará un tiroteo y el consiguiente desplome de las cubas de comida (no hay que dejar pistas).

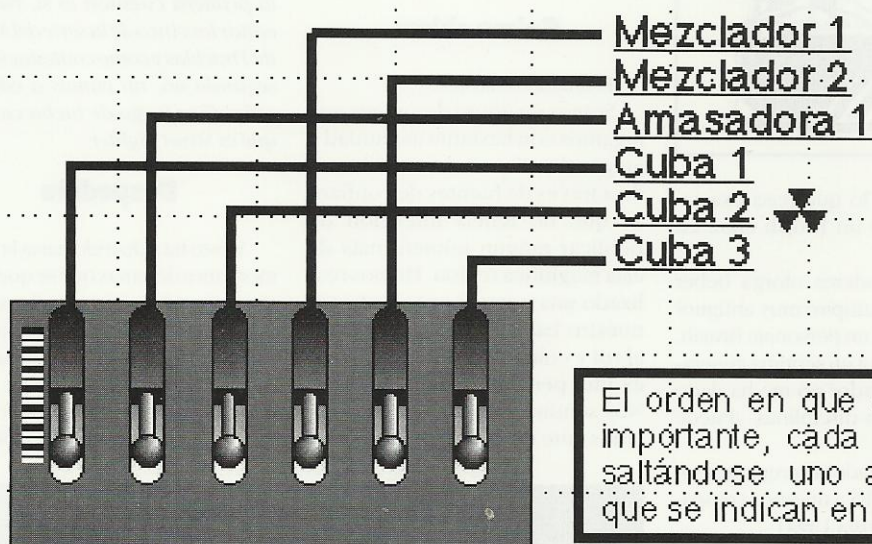
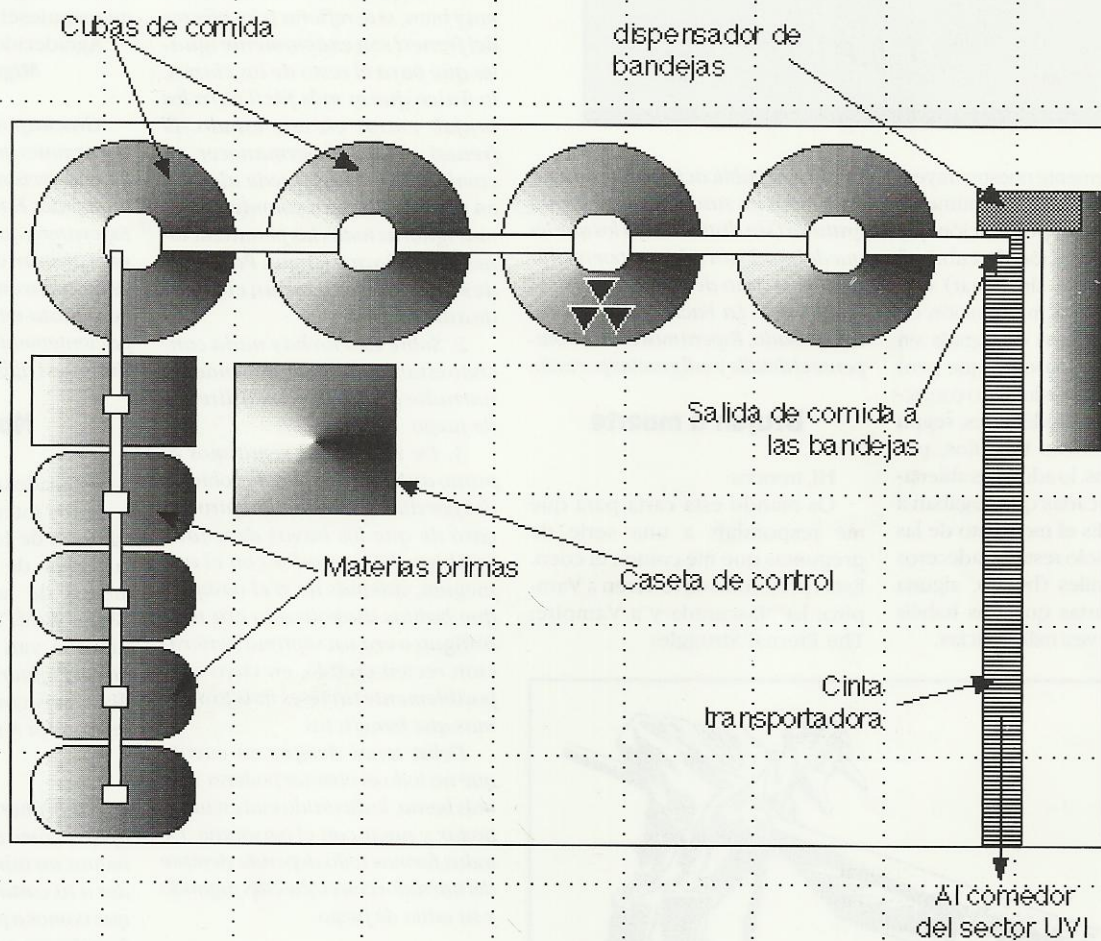
O bien, si te parece que tus jugadores no han sufrido lo suficiente, puedes hacer que se vean obligados ellos mismos a manejar las cubas de procesamiento de comida con la excusa de que ahora es su deber alimentar a los ultravioletas por haberse cargado a Lavala-UV-AHH (sólo hasta que envíen un nuevo clon de remplazo). Un ultravioleta hambriento insiste en ello. Este es el momento de usar las tablas y el cuadro de mandos que se adjuntan.

El Síndrome de China

Pues eso, el generador nuclear se funde y se hunde en el suelo hasta desaparecer. Es como una explosión nuclear pero mas pastosa. Pero recuerda que debajo de cada sector hay más sectores, muchos de ellos habitados. Evidentemente, un ciudadano responsable de tanta destrucción es un traidor, y se le perseguirá como a tal.

Este puede ser un bonito final para la partida: todo el complejo Alfa explota. Clásico. Saludos a tus esclarecedores de mi parte, je, je, je." 





El orden en que se activan las palancas es importante, cada vez que active un proceso saltándose uno anterior sumar los puntos que se indican en la siguiente tabla.

	Saltan 1	Saltan 2	Saltan 3	Saltan 4	Saltan 5	Saltan 6
Mezclador 1	-	-	-	-	-	-
Mezclador 2	10	-	-	-	-	-
Amasadora	15	25	-	-	-	-
Cuba 1	20	25	30	-	-	-
Cuba 2	50	50	70	síndrome	-	-
Cuba 3	20	30	40	50	10	-

Si se suman 100 puntos se produce el síndrome de China.

