

# PARANOIA™

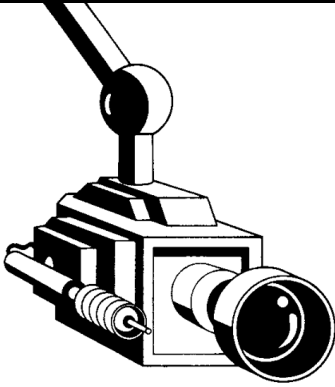
**Misión Arklay**

**Nivel De Seguridad POLICROMÁTICO**

**ALERTA :**

**La posesión o el conocimiento de este documento, creado por el ciudadano, J. Fernando Martín Ramírez AKA “Doctor Alban”, constituirá un delito de ultra-diversión no autorizada de primera magnitud.**

# 1. Misión Arklay



## Comenzando...

Un nuevo amanecer en el glorioso Complejo Alfa, el mejor sitio para vivir. El lugar que los sucios mutantes traidores comunistas quieren destruir porque son todos unos envidiosos (y no tienen higiene).

Por los altavoces del glorioso Complejo Alfa se puede escuchar el repetitivo eslogan del ciclodía: "No hay mejor lugar para vivir que el Complejo Alfa".

Esta noche pondrán la película "Mado-N-nah contra At-A-cah". Un dramón de sangre, clones, muerte y traiciones. Según tu amigo el Ordenador, la mejor interpretación de Mado-N-nah. Y el Ordenador no se equivoca nunca, ¿Verdad amigo ciudadano?

Cada PJ toma en su piso el desayuno que consta de cereales de súper energía, regado con un líquido pseudolácteo. Parece que en las cubas de procesamiento de alimentos se han pasado con el espesante, porque no se pueden remover los cereales con la cuchara...

Habrà que cortarlo y comérselo con cuchillo y tenedor: dejar comida en el plato se considera traición.

## Complejidad Adicional Opcional (pero sumamente divertida)

El eslogan del ciclodía "No hay mejor lugar para vivir que el Complejo Alfa", deja de escucharse durante unos momentos.

Cada PJ junto con los que comparten el piso se miran aliviados unos a otros. A continuación se oye el siguiente mensaje:

*"Se informa a todos los ciudadanos que el amigo Ordenador ha creado una forma infalible para descubrir de forma anticipada quienes pueden ser sucios traidores mutantes comunistas."*

*El resultado del estudio de los patrones encontrados en detenidos por el CPU concluye que todos los traidores usaban ambos brazos, por lo que queda terminantemente prohibido usar uno de los brazos a cualquier ciudadano del Complejo Alfa".*

Cada vez que uno de los jugadores use uno de los brazos dale un punto de traición. Cambia regularmente las conclusiones del estudio y sus prohibiciones consecuentes a aplicar durante la partida cada vez que veas que ya están acostumbrados a realizar las acciones con un solo brazo.

La razón que se esgrima en cada uno de los "consejos" será que se comprobó que los traidores hacían (o no hacían) exactamente eso.

Los traidores suelen realizar acciones que los auténticos ciudadanos nunca harían, como por ejemplo:

- Los traidores usan los dos brazos (ya dicho anteriormente. Que especifiquen qué brazo es el único que van a usar y dale puntos de traición si usan el otro para lo que sea).

- Los traidores apoyan los codos en la mesa (punto de traición para todo jugador que aquel que ponga un codo en la mesa. Si pone ambos, dos puntos de traición).

- Los traidores pronuncian mucho la letra S. El ordenador aconseja que se sustituya por la letra J (punto de traición para toda S que se escuche).

- Los traidores no hablan en infinitivos (punto de traición para cada verbo que usen que no sea en infinitivo).

- Los traidores no se tapan un ojo cuando escuchan o pronuncian la palabra "la" (punto de traición si no se tapan un ojo al escucharla).

- Los traidores no aplauden cuando escuchan las palabras "ordenador", "Complejo Alfa" o el verbo "hacer" en cualquiera de sus formas verbales (punto de traición para los que no aplaudan).

## La Llamada del Deber (Nunca Opcional)

El ciclodía iba perfecto hasta que los PJ reciben una llamada urgente (decir gritando):

*"Alerta Misión. Ciudadano (Poner aquí el nombre del PJ), has tenido el inmenso honor de haber sido designado voluntario para servir a tu amigo el Ordenador, al Complejo Alfa y morir en el intento."*

*En realidad es un trabajo CENSURADO, muy CENSURADO y extremadamente CENSURADO.*

*El código de la misión es: CENSURADO.*

*Preséntate sonriente en las oficinas del Dispensario para el Tratamiento de Enfermedades Infecciosas y Mortales lo antes posible. Sirve al Ordenador"*

El código de la misión es "Censurado". Pero no se lo digas de forma clara (incluso si te preguntan), por si piensan que ha sido omitido y da oportunidad a confusiones divertidas cuando les pidan la palabra clave como salvoconducto.

Por esta vez, el punto de reunión está bien indicado, pero quizás deban averiguar antes donde están dichas oficinas, claro.



## Rumores

Hasta que se presenten en la reunión informativa o briefing, los jugadores tienen oportunidad de obtener rumores que fluyen en su entorno como cuchicheos o bien ser valiosa información de sus contactos en Sociedades Secretas.

- Se dice por ahí que el sector BOW está repleto de sucios traidores comunistas.

- Últimamente se ve a Mado-N-nah un poco demacrada en las video pantallas.

- Ha salido una remesa de ganchitos crujientes de algas que ni tenían forma de ganchitos ni estaban crujientes y se duda mucho que un alga tenga uñas. Esto es obra del Club Sierra, seguro.

- Los Córpor Metal están muy activos y parece que están tramando algo de grandes proporciones.

- El Ordenador va a aprobar una ley en la que todos aquellos con los dientes amarillentos sean sumariamente ejecutados al no coincidir ese color con su CS actual.

- Los Leopardos de la Muerte han saboteado una cuba de procesamiento de comida que tiñe los dientes de amarillo.

## Sesión Inicial de Información (Con Interrogatorio Gratuito)

Una vez en las oficinas del centro, verán que sólo hay una puerta que tiene unas letras grabadas en las que puede leerse "Profesor Ne-U-mococo-6" con una banda negra (acceso CS Infrarrojo).

Al abrirse, verán un control de seguridad con varios guardias del SSI de CS verde armados hasta los dientes y con mascarillas. Peticiones de identificaciones (mal día para haber perdido la tarjeta mercantil), del tatuaje lingual, formularios varios. Siempre con los guardias apuntando a los esclarecedores.

Tras este control de seguridad, pasarán a una sala un tanto especial: en medio de la sala hay una mesa y una silla menos que esclarecedores en el grupo. Sobre sus cabezas hay unos rifles láser (2 por cada esclarecedor) montados en brazos extensibles robóticos que les apuntarán hacia donde se muevan. Al frente, tras un cristal blindado, verán a un ciudadano con una bata blanca. Es Ne-U-mococo-6.

Con una sonrisa forzada-falsa les pedirá que tomen asiento. Recuerda que hay una silla menos que esclarecedores: al que se quede de pie, dale 2 puntos de traición. Si se sienta en el suelo o en cualquier otra parte que no sea una silla dale 5 por conducta desordenada y subversiva.

Por cierto, el profesor Ne-U-mococo-6 podrá hacer cualquier cosa de las que estén prohibidas por traidores: usará los dos brazos, pondrá los codos sobre la mesa, no aplaudirá cuando tiene que hacerlo...

Si alguno hace referencia a ello, dirá que el Esclarecedor no ve/oye bien y

llamará a los guardas para que se lleven al esclarecedor para operarle del sentido que esté fallando en ese momento: al poco aparecerá con el nuevo sentido mejorado: telescopio nuclear en uno de los ojos, antenas parabólica en las orejas... (que no tiene por qué funcionar bien).

Una vez que se hayan sentado (más o menos), Ne-U-mococo-6 les hará una serie de preguntas. Si aparece una (T) es que no deben saber responderla. Si la responden bien, punto de traición.

1. ¿Cuál es tu nombre? ¿Y tu CS?
2. ¿Sabes el nombre del esclarecedor que tienes a tu derecha? Si es así, dilo.
3. ¿Qué piensas de nuestro amigo el Ordenador? No, de verdad.
4. ¿Para qué crees que estás aquí?
5. ¿Sueñas a menudo que vuelas?
6. ¿Qué piensas de tu madre? (T)
7. ¿Te gustan las películas de Gladiadores? (T)
8. ¿Has estado alguna vez en una prisión turca? (T)

Explicación de las últimas preguntas: los Románticos han saboteado el test, y como broma han metido preguntas de películas antiguas.

No te ciñas a estas preguntas. Añade las tuyas de cosecha propia de la película que más te guste.

## La Misión

Una vez que los esclarecedores hayan pasado la prueba, el cristal se levantará y el profesor Ne-U-mococo-6 con una sonrisa más falsa aún que la anterior, les dirá que las preguntas eran necesarias para poder determinar si eran traidores.

Tras ello, se quedará callado durante un largo rato. El primero que hable, se ganará 2 puntos de traición.

Una vez roto el hielo, les explicará "la misión": el sector BOW está en cuarentena por una epidemia de conjuntivitis (T).

Se han cerrado los accesos y los únicos que van a tener paso franco a esa parte del Complejo Alfa van a ser los esclarecedores.

Su misión es llegar hasta los laboratorios de la zona, conseguir un diskette con los datos y volver por donde han venido.



Si preguntan qué es un diskette: 2 puntos de traición. Si no lo preguntan y alguien lo coge directamente, 5 puntos de traición.

En todo momento estarán monitorizados por vuestro amigo el Ordenador que les prestará su apoyo. ¿Qué puede salir mal?

# 1. Misión Arklay

## Lo Que Ocurre Aquí

Ne-U-mococo-6 es un miembro de la Sociedad Secreta Corporación Sombrilla (ver apéndice).

El sector BOW ha sido aislado por peligro biológico, y lo que ha ocurrido es que a Ne-U-mococo-6 se le escapó el virus-Té: un agente infeccioso muy virulento y volátil que se propagó por el aire convirtiendo a los ciudadanos en zombis. Ne-U-mococo-6 salió por patas antes de su clausura.

El aire de las instalaciones ya está libre de virus (su vida media en el aire dura menos que una paga extra para un Infrarrojo), pero los ciudadanos infectados pueden seguir transmitiéndolo a partir de mordeduras. Toda la información está en un Diskette (sí, una tecnología obsoleta hace años, pero es que Ne-U-mococo-6 dice que no se estropean tanto como los CD, DVD o memorias flash).

En él están las pruebas que demuestran que ha sido Ne-U-mococo-6 el responsable del desastre. Hasta ahora ha conseguido esquivar las preguntas de Sin-U-sitis-5, (su máximo rival en la Corporación Sombrilla) pero el tiempo se le acaba, y debe recuperar el diskette en seguida.

Una vez "explicada" la misión, les deseará toda la suerte del mundo, pero indicando que no van a necesitarla porque es una misión muy sencilla.

A continuación los mandará al SPL y al laboratorio del SID para la dotación de equipo normal y equipo experimental.

## La Visita al Esepeéle o SPL

El empleado que está tras una de mostradores de entregas les preguntará que quienes son y el nombre o clave de la misión que tienen encomendada.

El problema surge cuando el empleado que está detrás de la mesa, dice que hay 3 cajas diferentes con el nombre de "Censurado":

**Censurado número 1, Censurado número 2 y Censurado número 3.** Así que los jugadores tendrán que exprimirse un poco las neuronas.

El empleado del SPL les comunica que llevarse una caja que no les corresponde puede ser considerado alta traición. Los PJ deberán decidir: 1) qué caja elijen y 2) quién es el que firma la retirada de dicha caja. El jefe de grupo (suponemos) tendrá un extraño calambre que le impedirá hacerlo.

Si alguno piensa en volver a preguntarle a Ne-U-mococo-6, que se olvide: la puerta de su despacho no se abrirá más hasta que terminen la misión (si la terminan).

En realidad todas las cajas contienen lo mismo: Ne-U-mococo-6 pidió los suministros al SPL por triplicado. Eso sí, son responsables de las tres cajas, aunque el que está detrás de las mesas sólo le va a hacer entrega de una de ellas.

Una vez solventado el trámite de escogerla, les traerán una de las cajas. Al abrirla se encontrarán con:

- 6 Rifles láser
- Cargas CS naranja (10 cargadores) y verde (15 cargadores)
- 20 Gafas de sol marca Rain-Bang
- 2 Pinceles
- 3 Metros de cuerda
- 5 Litros de colirio en garrafa
- 10 Granadas pegajosas, que no se despagarán de la mano del propietario aunque las lancen con todas sus fuerzas.
- 5 Paquetes de ganchitos crujientes de algas (que colorearán los dientes de amarillo de aquel que coma una).
- 1 Robodoctor. Atiende a nombre de Wesker.

Wesker, el Robodoctor, se mostrará en todo momento cordial y colaborador, acarreando todo el material que los esclarecedores quieran que lleve...

Hasta que entre en la zona de cuarentena, (donde sufrirá uno de sus flashback intermitentes de su anterior programación), y se lanzará a toda velocidad por los pasillos, llevándose consigo toda la carga que llevara en ese momento.

Intentará emboscar a los esclarecedores, lanzarles cuchillos a traición y en el momento en que alguno de los PJ sufra algún tipo de daño,

desaparecer por los pasillos hasta la próxima vez.

## Wesker, El Robodoctor

- **Chasis:** Medio.
- **Tracción:** Propulsión a chorro + cojín de aire.
- **Manipuladores:** 1 brazo con tenazas, 40 Kg. de fuerza, 1 brazo con mano de precisión, 5 Kg. de fuerza.
- **Fuente energética:** Quemador de propano con bombona de gas a presión.
- **Entradas:** Audio-sensor, receptor de radio, sonar.
- **Salidas:** Fonosintetizador, transmisor de radio, sirena.
- **Otras cosas:** Bisturíes (trátalas como cuchillos arrojadizos).
- **Blindaje:** Laminado de combate de alta densidad.
- \* **Contrapartidas:** Flashback (robo-soldado psicópata).

## Sí, Esto es el SID

Al entrar en el túnel que lleva a los laboratorios del SID una bocanada de aire viciado, a olor a metal y componentes electrónicos les dará una bofetada.

Tras una larga marcha, se encontrarán en una espaciosa y enorme área parecida a una gruta (T).

Los alegres chicos del SID les darán los siguientes prototipos de fabulosos artilugios para que los prueben en una misión real y entreguen un informe:

### • MoT-moT:

Un robo-navegador para que no se pierdan por los pasillos. Manejable y de bolsillo.

Tiene voz de pito y continuamente va dando indicaciones para llegar al laboratorio a voz en grito, del tipo:

**"Gire a su derecha, vuelva hacia atrás y continúe recto".**

No tienen regulador de volumen y no se puede desconectar. Se le acabarán las pilas en cuanto entren en la zona en cuarentena.

## ...El ordenador es tu único amigo. Delata a tus compañeros...

### • Botas Antigraavedad Plus-plus con Fonosintetizador:

Un par de botas, que se adaptan a cualquier tipo de pies.

Su funcionamiento hace que pueda andar por las paredes o incluso el techo.

Están alimentadas por fisión nuclear en un mini-reactor integrado muy estable hasta que se ponen boca abajo, de lado o se patea cualquier cosa (un zombi, una puerta, etc.), en cuyo caso suena una alarma que dice:

**“Atencion, sobrecalentamiento Nuclear”.**

Tirar 1D20 y de 1 a 10 explotan (ND: 15 en la tabla de daño).

### • Fusil de Plasma Adireccional:

La próxima evolución de las robomiras (si funciona, claro). Tiene integrado un ajuste de puntería robótico que decide en cada momento a qué blanco disparar y, lo más importante, cuando hacerlo.

La boca del cañón es basculante, por lo que el arma no tiene que estar alineada hacia su objetivo para disparar. El gatillo es de adorno. Tratar como Plameador.



### • Fusil sónico rimador:

Tiene forma de megáfono. Increíblemente funciona: cuando se habla, recoge las ondas sonoras, las concentra y las proyecta a gran velocidad, produciendo grandes estragos en la dirección en la que se apuntaba.

El problema es que no dispara si antes no se dice algo que rime, del estilo:

**“Quien se fue a Sevilla perdió su silla”.**

Problemas: no funciona de nuevo con la misma rima y si escucha alguna palabrota en la rima, explota (ND: 5 en la tabla de daño y Alcance: 10 metros).

## La Entrada al Sector BOW

Tras llevar TODO el material, ya sea en peso o que lo acarree Wesker, podrán encontrar fácilmente la entrada del sector aislado gracias al MoT-moT.

Allí verán que hay varios guardias del SSI de CS azul. Llevan granadas, fusiles de plasma y armaduras de kevlar. A los 5 segundos de verlos, los guardias apuntarán hacia los esclarecedores.

Si estos no dicen alguna de las siguientes palabras serán acibillados ipso-facto: "Censurado", "Ne-U-mococo-6" o "conjuntivitis".

Cuando se haya arreglado el malentendido, abrirán una puerta (reforzada) y los introducirán amablemente (patada en los glúteos) en el interior. Da a un breve pasillo con una puerta al final que no se abre hasta que se cierra la anterior.

Esta es la única entrada/salida del sector.

Los guardias tienen órdenes de no dejarles salir si no llevan el diskette.

Una vez dentro y la puerta se haya cerrado tras ellos, el MoT-moT dejará de funcionar, Wesker saldrá corriendo a toda pastilla perdiéndolo de vista (a él y todo lo que llevara encima) y se encontrarán con un panorama desolador: cientos de ciudadanos muertos en los pasillos y rastros de sangre en suelo, paredes y techo.

## Esto...¿A dónde Vamos?

Como ya hemos dicho, la única entrada es la que están dejando atrás. Entonces, ¿cómo llegan los clones hasta aquí cuando muera uno?

Tu amigo el Ordenador ha pensado en todo: usará las exclusas de aire por las que también saldrán lenguas de fuego (ver más adelante) para poder mandar a los clones que se necesite.

A partir de ahora lo que encontrarán será pasillos con cruces de caminos que llevarán a otros pasillos.

Tirar en la siguiente tabla cuando lleguen al final de un pasillo.

## Tabla de Pasillos

(D20)	Corredores
1-7	Otro cruce. Cuando escojan un camino volver a tirar en esta tabla. Se levantan 1D10 ciudadanos con conjuntivitis y atacarán a los esclarecedores.
8-14	Les atacará Wesker Encontrarán a un grupo de 1D20 ciudadanos, que se han hecho fuertes en un pasillo poniendo barricadas, y que no dejarán pasar a los esclarecedores. Poseen armamento variado y son buenos usándolo.
15-17	Se encontrarán con unas habitaciones
18-19	
20	

## Tabla de Habitaciones

(D20)	Salas
1-10	Oficinas con 1D20 ciudadanos con conjuntivitis. Enfermería. Se encontrarán con Wesker al que se le ha pasado el flashback y les curará de cualquier tipo de herida que tuvieran. Si se le ataca, tendrá otro ataque de flashback y volverá a atacarlos.
11-15	Les atacará Wesker Armería. Sólo encontrarán 1D6 cargas de CS morado para las armas láser.
15-17	El laboratorio.
16-18	
19-20	

Eres libre de usar las tiradas de dados y aplicar el resultado que te dé la gana (de hecho este es el mejor sistema): así podrás poner unos cuantos ataques de gente con conjuntivitis, de supervivientes, pelear contra Wesker, permitir que éste les cure, hacer que cuando estén a punto de acabárseles las municiones encuentren algunas recargas para su armamento (cuyo uso es traición)...

Los zombis cuentan como de CS Infrarrojo: la sangre que tienen sobre sus uniformes se seca rápidamente dándoles un color negro.

Se moverán lentamente al principio del módulo, pero a medida que avance

# 1. Misión Arklay

la misión se moverán más rápidamente y atacarán cuando menos se lo esperen.

El número de muertos por los pasillos es tan grande que pueden atacar por sorpresa (con los siguientes modificadores positivos... para los zombis).

Cualquier ataque zombi con éxito (mordedura, arañazo...escupitajo), tiene un 75% de posibilidades de infectar al herido (1-15 en 1D20). La conversión a zombi es casi instantánea y ocurrirá que cuando un esclarecedor muera, nuestro amado Ordenador activará al siguiente clon y se encontrará con la desagradable sorpresa de tener que matar a su clon anterior convertido en zombi para recuperar sus pertenencias (y sus armas).

Esta es la explicación de por qué hay tal cantidad de muertos vivientes: moría un clon, llegaba el siguiente que era infectado y el Ordenador activaba al siguiente que a su vez era infectado por los anteriores.

El personal del lugar eran científicos de alto CS en la categoría prioritaria de reemplazo debido a evitar retrasar sus investigaciones, saltándose la lista de espera de los tanques de clonación.

## El Laboratorio

Al final, cuando estén a punto de palmarla, toque aleatoriamente o seas un buenazo (por favor, no), se encontrarán de bruces con el laboratorio.

Una puerta que se abre hacia arriba, hecha de acero neutronizado y que sólo se abre si llaman al Ordenador y le piden "por favor" que abra la puerta.

Si nadie dice nada en agradecimiento

cuando la abra, el Ordenador bajará la puerta aplastando a algún Esclarecedor y teniendo que tirar en la tabla de daños en ND: 10. ¿Por qué? Han sido muy groseros por no decir "gracias".

Bien, ya estamos dentro. Parece que esto está casi hecho, ¿no? Ni mucho menos.

Hay 8 salas de experimentos y un habitáculo que hace de WC, por lo que las salas y el WC hacen una trama de 3x3.

En cada sala hay terminales del ordenador, material de experimentación y unos extraños seres de color CS Infrarrojo, parecidos a pequeños ciudadanos peludos y que no hablan, sólo gritan en unas jaulas (monos, pero no pueden saberlo).

Cualquier intento de comunicación verbal (o no verbal) será ignorado. Si acercan los suficientemente la mano a las jaulas, los monos se la morderán (están de muy mal humor ya que llevan más de 2 ciclodías sin comer).

La mordedura no es infecciosa, pero sí produce un nivel de daño. Si algún esclarecedor es del Club Sierra y consigue llevarse una jaula con un mono (vivo), subirán un par de escalafones en la sociedad secreta (el esclarecedor y el mono).

Dentro del laboratorio hay 3 zombis con muy mala leche (en las salas que más rabia te dé), más rápidos que los de afuera y que intentarán sorprender a nuestros valientes esclarecedores. Llevan batas ultravioletas, aunque cuentan como Infrarrojos.

En todos los laboratorios hay diskettes... En cantidades ingentes. Si deciden llevárselos todos, en cualquier refriega perderán el bueno.

¿Dónde se encuentra el diskette bueno? En la última sala, claro. La sala es "fácilmente" identificable porque en el suelo se pueden ver los restos de algo parecido a un tubo de ensayo roto (es donde estaba el virus-Té).

Encima de la mesa principal hay otros 5 tubos de color blanco. El líquido que contienen los tubos de ensayo es un pseudo-lácteo: un experimento que no tiene nada que ver con el ataque de conjuntivitis.

Estaban experimentando con L.Casi Inmunitatis. Si a alguno le da por beberse (o les obligan), tiene buen sabor y el único efecto es que a los 10 segundos el que lo haya bebido deberá ir rápidamente al lavabo porque le entrará una diarrea "mortal".

En realidad no es que sea un líquido asesino, pero si usan el WC de estos laboratorios al sentar sus posaderas saldrá la cabeza de un zombi que le morderá las partes bajas con lo que se infectará (100% de probabilidad).

Después de conseguir lo que buscaban, se encontrarán con que no pueden salir del laboratorio porque

Wesker se ha hecho fuerte en la puerta montando una trinchera.

En ese momento sonará una sirena y la voz del Ordenador dirá:

*"Debido a un retraso en el dispositivo de seguridad, ahora será cuando procederá a la desinfección por calor de los pasillos. Todo acabará en un momento. Gracias por su colaboración"*

Pues sí, Sin-U-sitis-5 ha movido los hilos para poder desinfectar antes la zona para poder así acceder a pruebas que incriminen a Ne-U-mococo-6. Tienen 4 minutos de reloj (si eres benévolo más, si eres un auténtico máster de PARANOIA, menos) para salir de las instalaciones.

Problemas a los que se enfrentan:

- Wesker, emparanoiado perdido, que intentará acabar con los Esclarecedores (ya no escapa al herir a un PJ: quiera matar, matar y matar).

- Supervivientes del sector que han tenido la misma idea que vosotros: salir por patas de sus escondrijos antes de que los frían.

- Los zombis de los pasillos, que aún hay muchos.

El problema de Wesker se puede solucionar diferentes formas, aunque la más asequible es reventarle la bombona de propano que lleva a la espalda.

Dos maneras para hacerlo: dispararle a la bombona flanqueándole o esperar a que una de las lenguas de fuego la haga estallar.

En ambos casos, la explosión será tremenda y habrá que tirar en la tabla de daño a ND 14 a 5 metros o menos, 10 a 10 metros y 5 a 15 metros.



Los supervivientes están más interesados en correr que en disparar porque las llamaradas están quemando a todo el mundo (no de forma premeditada, que conste). Eso sí, si los esclarecedores intentan entablar batalla, la tendrán.

Los zombis. Estos sí son un problema. Les da igual el fuego, las explosiones, los disparos y el amigo Ordenador. Son los que más impedimentos pueden poner a la hora de que nuestros muchachos puedan llegar a la salida. A todo esto... ¿Se fueron fijando de cómo llegar hasta aquí o han ido "alegremente" pasando por pasillos sin tomar notas o sin hacer un croquis? Lo suponía.

## La Loca Huida del Sector

El Ordenador aprieta pero no ahoga... O más bien, cuando ahoga, aprieta pero bien (Cándida dixit).

Las llamaradas no serán continuas en todas partes: en algunas partes habrá muchas y en otras habrá menos; no se puede predecir su comportamiento o aparición.

¿Cómo sabemos si les da de lleno a los PJ o sólo de refilón? Para eso tenemos una bonita tabla que puedes usar ciñéndote a ella o por el contrario escoger los resultados que te salgan de las narices.

### Tabla de Loca Huída

(D20)	¡Barbacoa!
1-5	En ese pasillo no hay fuego
6-10	Un pasillo con un par de lenguas de fuego que pueden pasar con una dificultad mínima.
11-15	Un pasillo con un montón de lenguas de fuego que pueden pasar con una dificultad máxima
16-19	Un pasillo bloqueado con un muro de lenguas de fuego. (y si no se van rápidamente, se asfixiarán por el consumo de oxígeno del fuego)
20	Un pasillo que parece que no hay fuego pero de repente, aparecen chorros de llamas.

Todos los impactos de fuego, sean intentando esquivar y no consiguiéndolo o dándole una llamarada por sorpresa son a ND: 10. Todo esto sazonado por supervivientes y zombis, claro.

**Pregunta:** ¿Si muere un esclarecedor cuando las lenguas de fuego están funcionando, ¿cómo llega el siguiente clon?

**Respuesta:** Llegará churruscadito.

O sea, que si se hay que mandar a un clon y se está flameando el lugar donde están los PJ, es normal que se quemé, ¿No?

Si eres un director de juego moñas puedes hacer que lleguen con alguna herida. Lanzar 1D20:

### Tabla de Heridas

(D20)	¡Ouch!
1-10	Aturdido y calvo.
11-15	Herido.
16-18	Incapacitado. El PJ sale en llamas de la tobera. Menos de 15 segundos para pasar de herido a incapacitado y otros 15 segundos para a morirse. El PJ no podrá usar ningún objeto, sólo podrá aullar y correr hacia donde quiera. Esperemos que sus compañeros le echen una mano o se quema.
19	
20	Muerto con la carne crujiente, crujiente.

## Saliendo del Lugar...

Supongamos que tienen el diskette, que han conseguido escapar de Wesker, los supervivientes, los zombis y las lenguas de fuego. ¿Aún siguen vivos? O son esclarecedores con mucha suerte o eres un máster blandengue.

Sea como fuere se encontrarán con la puerta por donde entraron en ese sector. Al abrir la puerta los guardias del SSI de CS azul les preguntarán si tienen el diskette.

Si no lo llevan (porque se les haya caído por el camino o porque hayan pasado de recogerlo), no les dejarán salir. Si lo llevan (¿cómo saben que el diskette que llevan es el verdadero?

Misterios insondables del Ordenador), les dejarán entrar.

Una vez "a salvo" les pedirán que les entreguen el diskette. Tendrán que hacer algo ilegal, inmoral o que engorde para no entregarle el diskette a los guardias, que tienen estrictas órdenes de arrancarles de las manos dicho diskette y llevárselo a Ne-U-mococo-6.

Una vez las negociaciones hayan concluido (para bien o para mal para los intereses de salud de los Esclarecedores), tendrán que dirigirse a la sala de información (también llamada: la sala en la que falta una silla).

Allí estará Ne-U-mococo-6, Sin-U-sitis-5 y el Ordenador mirándolos desde el otro lado del cristal blindado (recordemos que en el techo hay 2 riflesláser por cada esclarecedor que les estarán continuamente apuntando).

Lo primero de todo, deben rellenar unos informes del material que se llevaron y el que traen de vuelta (el del SPL) y otro informe diferente del funcionamiento del material del SID.

No les des mucho tiempo para que rellenen las hojas, y ponles un límite de tiempo (corto) para que escriban lo que puedan.

Retírales lo que hayan escrito y comienza el interrogatorio. Los esclarecedores no lo saben, pero Sin-U-sitis-5 acaba de denunciar a Ne-U-mococo-6 ante el Ordenador.

Las preguntas, por tanto, que van a hacerles, serán solo para que el Ordenador crea a Ne-U-mococo-6 o a Sin-U-sitis-5.

A continuación aparecen una serie de preguntas que realizarán uno u otro. Aparecen, además, las palabras "tabú", que si se dicen se ganarán 1 punto de traición por cada una de ellas y las palabras "goma", que borrarán puntos de traición.

Las palabras "tabú" y "goma" son las que aparecerán en las respuestas de los esclarecedores.

El interrogatorio comienza con una pregunta sencilla por parte de Sin-U-sitis-5:

• **Sin-U-sitis-5:** ¿Cuál era el fin último de la misión?

**Palabras "tabú":** Diskette, Ne-U-mococo-6 y laboratorio.

**Palabras "goma":** Ordenador, alegría y conjuntivitis.

# 1. Misión Arklay

• **Ne-U-mococo-6:** *¿Cuales fueron vuestros mayores inconvenientes para llevarla a cabo?*

**Palabras "tabú":** Ordenador, misión, zombis.

**Palabras "goma":** Sucios, mutantes, traidores, comunistas.

• **Sin:** *¿Quién tiene ahora el diskette?*

**Palabras "tabú":** Guardias, salida, laboratorio, puerta.

**Palabras "goma":** Lugar, seguro, confianza, fe.

• **Ne:** *¿Qué le pasó a Wesker?*

**Palabras "tabú":** Locura o loco, matar, huir, (en cualquiera de sus formas verbales) y cuchillos.

**Palabras "goma":** Sucios, mutantes, traidores, comunistas.

• **Sin:** *¿Cómo resumiría usted en pocas palabras el resultado de la misión?*

**Palabras "tabú":** Fracaso, éxito, bien, mal.

**Palabras "goma":** Ordenador, alegría, felicidad o feliz.

• **Ne:** *¿Quién tiene ahora el diskette? (misma pregunta, pero hecha por el otro ultravioleta)*

**Palabras "tabú":** Guardias, ni idea, quién sabe.

**Palabras "goma":** Yo, él, ellos, nosotros.

Ahora mismo estarás pensando ¿Cómo no se pueden decir esas palabras "tabú"?

Pues no diciéndolas. Pongo un ejemplo de cómo puntuar en las respuestas:

**Pregunta:** *¿Cuál era el fin último de la misión?*

**Respuesta:** *El profesor Ne-U-mococo-6 (1) nos mandó al sector donde está el laboratorio (1) a recoger un diskette (1) que se había dejado olvidado. Ne-U-mococo-6 (1) nos dio las órdenes.*

Total de puntos de traición: 4

El ejemplo contrario:

**Pregunta:** *¿Cuál era el fin último de la misión?*

**Respuesta:** *El bien amado Ordenador (-1) en su sabiduría sin igual nos mandó a que realizáramos una misión censurada en una sección del glorioso Complejo Alfa.*

*Nosotros respondimos con alegría (-1), a pesar de la cantidad de ciudadanos que estaban con problemas de conjuntivitis (-1) en aquel sector.*

Total de puntos de traición: -3

Si entregan el diskette a Sin-U-sitis-5, serán ascendidos a un nivel superior de CS.

• Si entregan el diskette a Ne-U-mococo-6, serán recompensados con -15 puntos de traición.

• Si entregaron el diskette a los guardias, 50 plasti-créditos en efectivo para que se tomen algo.

A continuación Ne-U-mococo-6 revisará el material que traen de vuelta los esclarecedores, con un listado por delante y sus respuestas escritas.

No atenderá a objeciones verbales. Si está escrito, será a eso a lo que atenderá. Si no, nada:

• **Gafas de sol marca Rain-Bang,** pinceles, cuerda: Si se ha perdido todo o parte, reprimenda y una multa.

• **Colirio en garrafa:** Demostrar (con videos del amigo el Ordenador) que se gastaron en los ciudadanos con conjuntivitis. 20 créditos para aquel o aquellos que lo usaron.

• **Granadas pegajosas:** Si devuelven más de la mitad, reprimenda y fuerte multa (estaban para usarlas).

• **Wesker:** Aquí tenemos un problema. A no ser que se demuestre que fue sacrificado en pos de un deber superior (diferente al de realizar la misión), fuerte multa.

• **MoT-moT,** botas antigravedad plus-plus, fusil de plasma adireccional y fusil sónico rimador.

Multa si confiesen que no los probaron y/o no realizan el informe del funcionamiento (y si no achacan el mal funcionamiento a los traidores, más puntos de traición).

Tras todo esto, se abrirá un bonito debate titulado: ¿quieres presentar acusaciones contra un compañero de misión?



## Apendice...

Estas son algunas características y habilidades de los enemigos:

### Personal Infectado

#### Personal con conjuntivitis:

Todos los atributos a 0 excepto Fuerza a 10, Resistencia a 20 y Agilidad a 5.

**Habilidades:** Pelea a 10, ataque (mordisco).

**Armadura:** Sin armadura.

Sólo se mueren si se consigue disparar con éxito en la cabeza, y causan un nivel de daño de Muerto.

### Personal Superviviente

#### Supervivientes del sector:

Todos los atributos a 11.

**Armas:** A gusto del máster, pero estaría bien que fueran de porra (al principio del módulo) hasta un Tacnue (en la loca huida del sector).



# ...La Privacidad es absurda. Ser observado es relajante...

## Corporación Sombrilla

Nueva sociedad secreta: La Corporación Sombrilla.



**SOMBRILLA  
CORP.**

- **Creencias:** La biotecnología es buena. Si mezclamos la programación con los estudios farmacéuticos, sólo pueden salir cosas buenas.

La biotecnología podría hacernos más altos, más fuertes, más rápidos. Y si hay que sacrificar unos cuantos clones de los demás... SEA.

- **Objetivos:** Desarrollar cualquier tipo de tecnología biológica (sueros, genomas, chicles) que hagan de un clon tirillas el bioarma definitiva.

No importa los métodos, no importa el dinero, no importa el Complejo Alfa, no importa el Ordenador...

- **Aliados:** Humanistas, Leopardos de la muerte, Libre empresa, Piratas informáticos, Protecnos, Psiónicos, Purgadores.



- **Enemigos:** Antifrankenstein, Antimutantes, Club sierra, Córpor metal, Iglesia primitiva de Cristo programador, Illuminati, Románticos.

- **Estructura:** Sólo se puede ser de esta sociedad secreta si se llega a CS ultravioleta.

Si eres bueno con los ordenadores y/o con el equipo médico, un miembro de la sociedad se acercará a ti y te propondrá que te unas a ellos o mueras.

El índice de afiliaciones es del 100%. A partir de ese momento, eres miembro de esta sociedad secreta y vivirás sólo para conseguir sus fines. Más o menos.

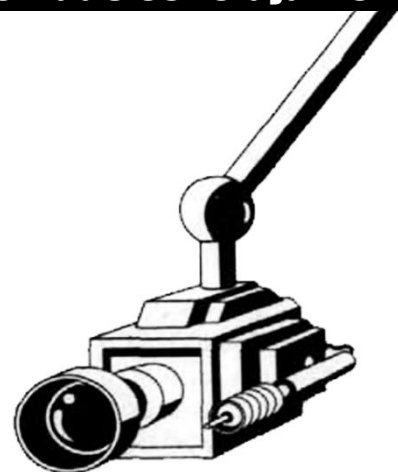
Al estar todos "al mismo nivel", las rencillas y puñaladas por la espalda están a la orden del cicloclódia.

Además, cualquier tipo de avance que pudiera realizar uno de sus miembros se ve SISTEMÁTICAMENTE saboteado por el resto del grupo.

- **Jerarquía:** Igualitaria. Todos pueden tomar decisiones y ejecutarlas contra los otros miembros.

- **Beneficio:** ¿Más beneficios quieres además de ser CS Ultravioleta?

## Nuestros Patrocinadores...

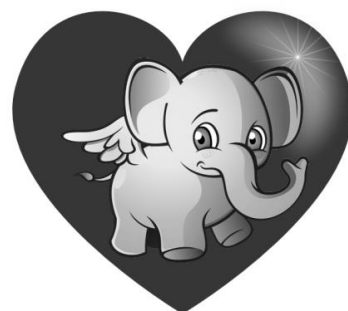


## Créditos de la Edición (Al César lo que es del César)

- **Paranoia:** Misión Arklay: Versión 1.0d 23/09/2014. Este documento utiliza las fuentes gratuitas Times New Roman, Impact y Arial Black.

- **Idea, Texto y Corrección:** J. Fernando Martín Ramírez AKA "Doctor Alban".

- **Maquetación:** Miguel A. Moreno "Cable".



**PINKI CLUB**  
**SECTOR 22**  
**JUNTO A LA ZONA DE DESECHOS**

 **TRICLONE**  
Los mejores clones del sector Alpha