

P A R A N O I A

Billetes por favor

Esta es una pequeña aventura para Paranoia, sencilla y fácil de llevar, y con la ventaja de que puede ser todo lo mortal que se desee, llegando a límites insospechados según diseños a los PNJs. De nuevo los esclarecedores tienen que prestar un valioso servicio al Complejo Alfa, esta vez intentando recuperar un tren fantasma. Otra ventaja es que, para el máster exigente, se puede convertir con unos pocos retoques aquí y allá y algo de imaginación en un módulo mucho más complejo, con numerosas sorpresas dentro de los subterráneos en los que tiene lugar la acción.

por Ignacio Bilbao

Hoy es el día del “servicio alegre”, la frase para el día de hoy es: “trabaja alegre y morirás feliz” (los del SSI la usan antes o después de ejecutar a algún PJs).

Un nuevo amanecer en el glorioso Complejo Alfa. En los altavoces se escucha el estridente sonido de las sirenas. Para deleite de todos la película que será emitida esta tarde no es otra que “el ordenador contraataca” (yuppi, yujujuy, viva, hurra y muchos más viva el ordenador, que los PJs contestan con vivas porque sino serán acusados de traición). El complejo entero toma su desayuno, tortas de superenergía, bebida seudoláctea con sucedáneo de cacao y clon-cola (una refrescante bebida burbujeante). Los altavoces vuelven a sonar:

“Se informa a todos los clones que los altos programadores tienen la sospecha de que pronunciar la erre induce a la traición, por lo que queda terminantemente prohibido pronunciar dicha letra. Mientras se estudia la veracidad de las sospechas, recomendamos reemplazar la innombrable letra por la ele, que está dando unos resultados más que aceptables”. (El uso de la erre añade puntos de traición, uno por erre).

El día es un remanso de paz, y todo hace preveer una nueva jornada de armonía para los esclarecedores cuando reciben una llamada urgente que les insta a acudir inmediatamente al Sector de Ejecuciones Públicas por Traición al Ordenador y a la Confianza de Todo el Complejo Alfa (no es que se les acuse de traición, es el nombre del sector en cuestión). Sin duda la llamada habrá sembrado la inquietud entre los PJs, por lo que no es raro que se detengan a consultar los paneles de ejecuciones pendientes. En ellos aparecen nombres muy parecidos a los suyos, pero no están ellos. Si alguien se pone extremadamente pesado o mete la pata en momento tan temprano, puedes descargar tu furia friéndole un clon. Tal vez así aprenda, je, je.

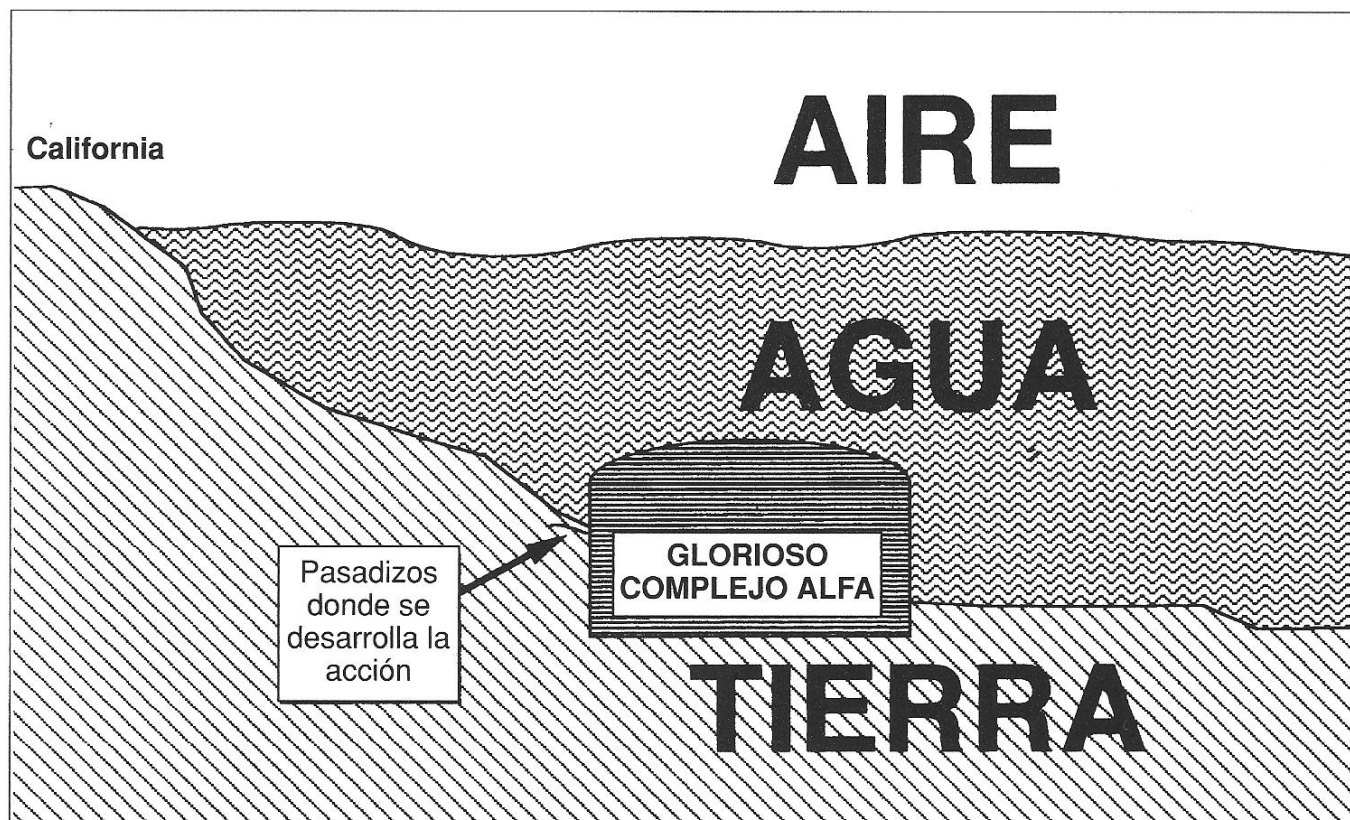
Una vez en el sector les informarán de que tienen que presentarse ante el funcionario Ink-I-Sidor (cs: índigo). Esta información se la facilitará cualquiera, pero como

siempre puedes hacerles sudar un poco si se te ocurre algo divertido.

El tren fantasma

El despacho de Ink-I-Sidor no está demasiado lejos (tan sólo tendrán que pasar por la rutina de siempre, credenciales, autorizaciones, formularios, placas y tarjetas de identificación, comprobación del tatuaje lingual y todo por triplicado. Esta es otra parte abierta para el disfrute sádico del máster. Superados los trámites burocráticos, los esclarecedores se llevarán la primera sorpresa al escuchar a Ink-I-Sidor. El funcionario habla pronunciando de forma muy marcada las erres (para algo tiene cs: índigo). Cualquier comentario sobre el asunto hecho por un PJ conlleva serias dudas sobre la capacidad auditiva que se zanjará con las necesarias operaciones. Algún implante de oreja de elefante, un sistema de radar biónico, trompetilla autodireccional, sonotone nuclear, etc. A elegir, inventar y disfrutar, que para algo eres máster. Duro con ellos, recuerda que clones sólo ha seis pero orejas son doce.

Ink-I-Sidor pasará a relatarles los motivos por los que han sido llamados. La misión que tienen que cumplir es doble, por un lado deben averiguar si los ciudadanos de cs azul o menor conocen el antiguo nombre del complejo alfa. Por supuesto que no se les informará de cual es éste a nadie con cs inferior al azul. Preguntar a Ink-I-Sidor puede considerarse intento de traición por querer averiguar información reservada sin tener el adecuado cs. Esto se traduce en muchos puntos de traición. En realidad esta parte de la misión es una distracción para los PJs. Ink-I no quiere que completen su trabajo. Por cierto el Complejo Alfa es la antigua ciudad de San Francisco ahora sumergida bajo las aguas tras el cataclismo producido por un meteorito. Pero esta es otra historia que requiere ser contada en otro momento.



La segunda parte de la misión, y en realidad lo más importante, consiste en penetrar en los túneles del metro de la ciudad (por supuesto nadie sabe que es el metro, tendrás que utilizar tu imaginación), exactamente en las líneas Bart y Munimetro, y localizar una de las máquinas de tren. Según informes, la máquina sigue recorriendo los túneles como si nada hubiera pasado. La misión es traerla al complejo a cualquier precio (en vidas clónicas claro). Como ya he dicho Ink-I-Sidor no está interesado en que regresen ya que pertenece al Club de los Purgadores y sabe de la importancia de la máquina que van a buscar. De hecho ha reducido los medios a una décima parte.

Ink-I-Sidor se despide de ellos y les remite a la sección de material para que se preparen para la misión. Después de conocer a los PJs no le queda ninguna duda, fracasarán.

Ayudas y accesorios

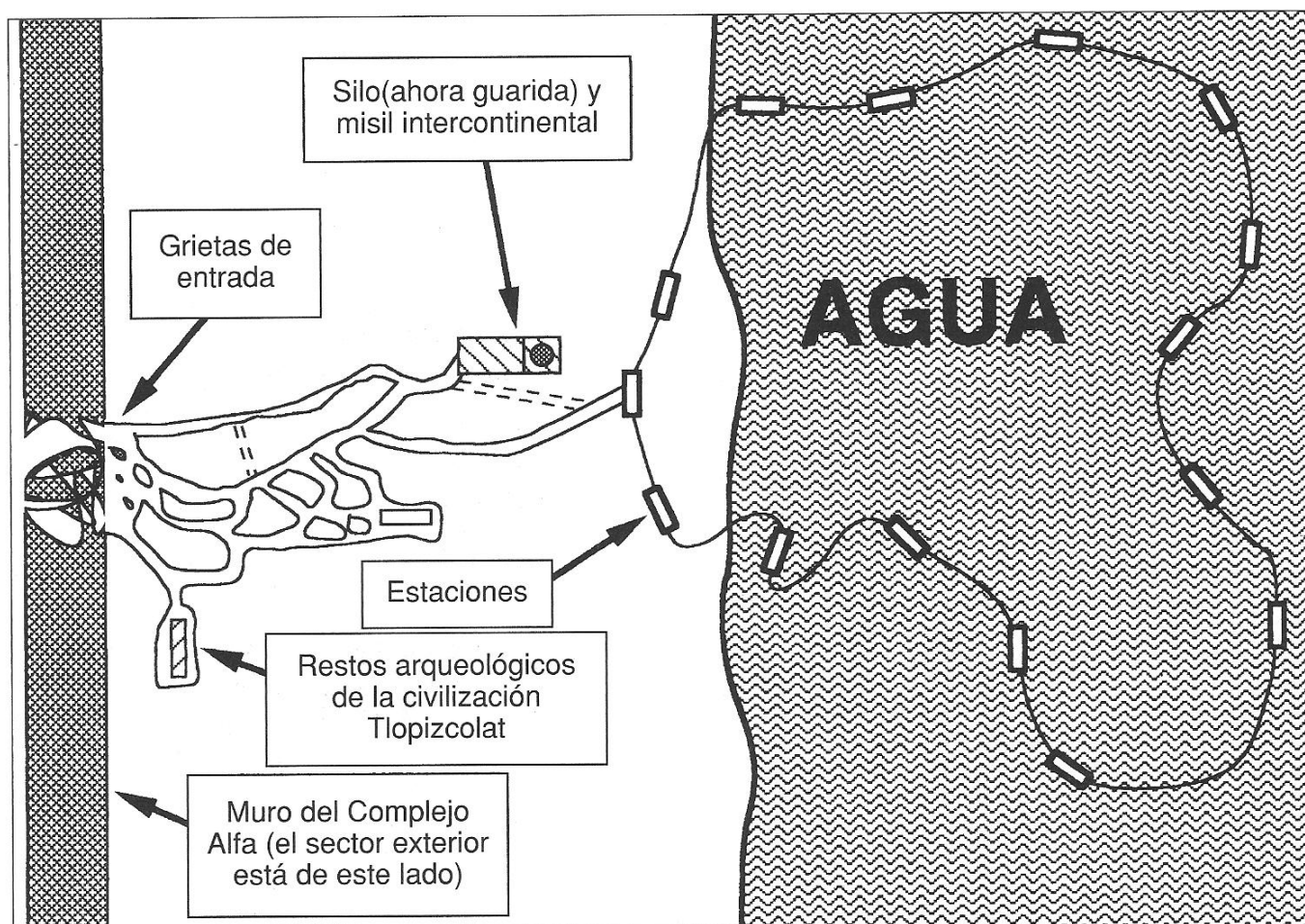
Sin ningún percance, los esclarecedores llegan hasta el lugar donde les tiene que ser entregado el material que se les ha asig-

nado. Bho-V-Rilh 1 es el encargado de la tarea, y les entrega la lista con todo lo que han de llevarse para que la cumplimenten:

- Plano holográfico-tetradimensional indexado-computerizado de las redes de túneles: tiene forma y peso de caja registradora, pero habla y es muy susceptible. No sabe lo que es un plano o un mapa, y hará la vida imposible a los esclarecedores (grita, se queja, indica la dirección que le da la gana, etc...).
- Maletomático minero: indica con la voz si o no cuando se le pregunta por la presencia de un metal concreto (hay que pronunciar su nombre y el metal. Ej. maletomático, hierro). Avisa de derrumbamientos e inundaciones con un violento ruido de sirenas (en caso de inundación es muy probable que se produzca un derrumbamiento sólo del ruido que mete). tiene un volumen que sirve para ajustar la distancia de búsqueda, pero no tiene marcas ni número ni nadie sabe su utilidad.
- Teléfono móvil cable 20 m. superflexible de larga distancia (hasta 20 kms.): den-

tro del roboruga el cable se estirará y al abrir la puerta saldrá volando de vuelta al Complejo. Si algún esclarecedor lo sujeta, ¡premio!, sale volando y se estampa contra algo, espero que no sea una terminal del ordenador o una cabina-confesionario. Próximo clon.

- Bono billete de 10 viajes (hay 3 usados, pero naturalmente no lo saben).
- Un roboruga-escabadora: es imposible meterlo en los túneles, por lo que deberán dejarlo al borde de la muralla exterior del Complejo Alfa.
- 20 palas y picos de plastimetal extraheavy.
- Cargamento de comida (más vale que se la coman toda o serán puntos de traición).
- Equipo de espeleología completo: linternas, botas, monos, bombonas de aire (el contador marca rojo, pero nadie sabe si esto indica carga máxima o mínima), trajes de inmersión (ojo: saber usarlos es traición), clavos, termos, piolet, mosque-



tones, paracaídas, botiquín, tiendas de campaña, etc. Peso total 750 kgs. No hay cuerdas.

– Perico anónico: detecta la ausencia de oxígeno también con un suave ruido de sirenas (en caso de activarse es muy probable que se produzca un derrumbamiento sólo del ruido que produce).

– Matarratas: 10 paquetes de 10 kgs. cada uno. Sólo olerlo mata. Si cayese en un tanque de comida ...

– Se les asigna un robominero: un buscador de oro camuflado que se pondrá a excavar galerías por todas partes sin preocuparse demasiado por los esclarecedores. La misión le trae al fresco y los esclarecedores más. Lleva conexión directa con el ordenador, es el chivato perfecto, pero no se rebajará a servir de teléfono sin que le hagan la pelota. Es ligeramente Frankenstein (je, je, je), y no obedecerá órdenes pronunciadas con eles

en vez de erres (cualquier excusa es buena).

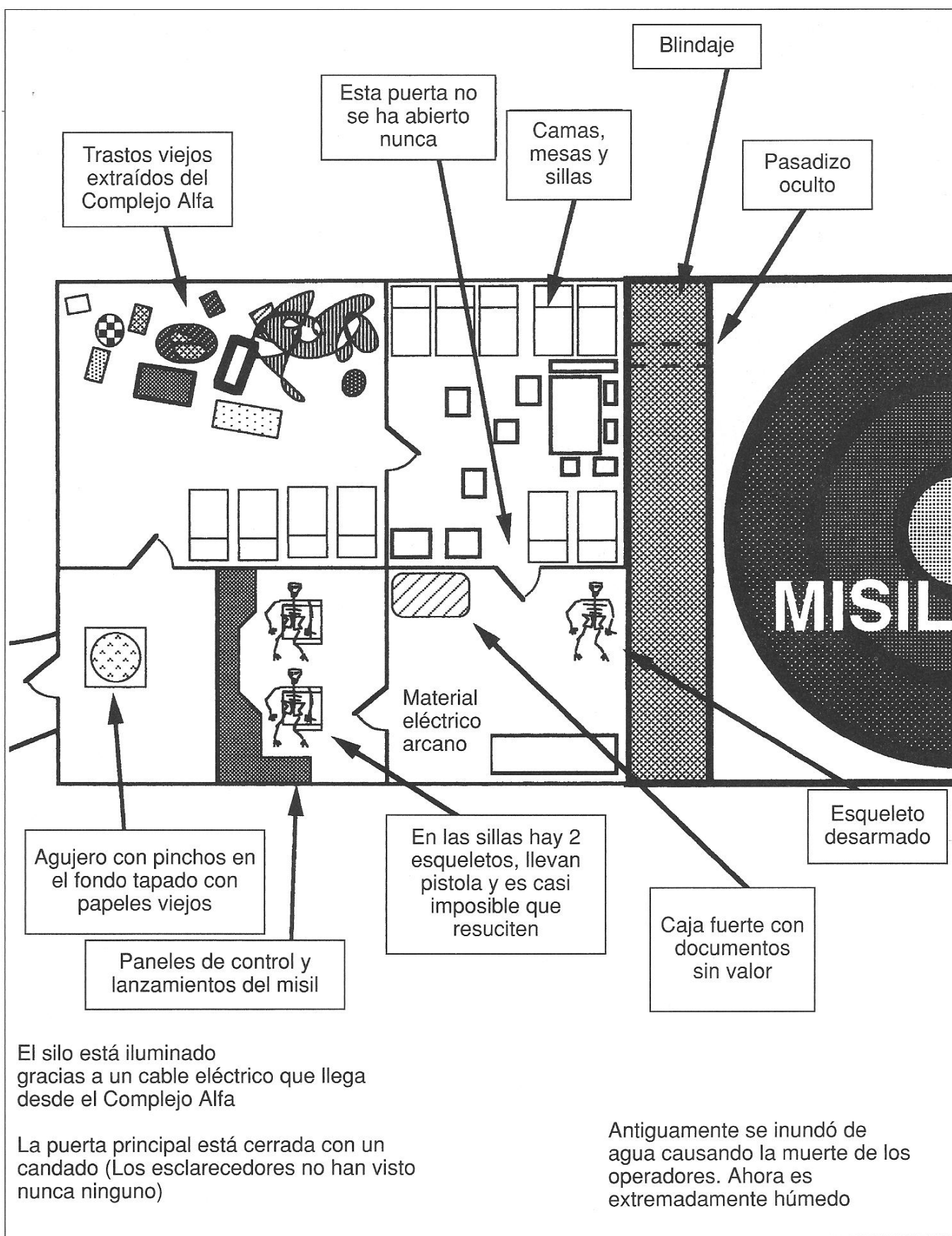
– 20 viguetas para apuntalar: 200 kgs. de peso.

Acto 1º (y para qué más)

En los túneles habita una tribu de esclarecedores que están liderados por Pat-R-Onn-3. Si muere el ordenador activará otro clon suyo porque no sabe nada de lo que pasa. Son 15 (¿o eran 150?) y se dedican al robo y el sabotaje (a los robots todos los esclarecedores les parecen iguales y si alguno de ellos aparece no darán la alarma). Su guarida es un antiguo silo de misiles nucleares, pero no tienen ni idea de esto. Cualquiera que abra la puerta y se ponga a apretar botones disparará el misil (sólo hay que girar 2 llaves, conectar 5 claves de seguridad y activar la secuencia de disparo). Cualquiera puede hacerlo sin querer, y si no tal vez cierto robominero sienta

curiosidad. Si esto ocurre los esclarecedores sufrirán la radiación, ya que el misil no sale disparado ni explota, pero parte de su capacidad nuclear se desata con un ruido parecido al de un bote al vacío cuando se abre (pero a lo bestia). Caída del pelo + debilidad + vómitos + pérdida de memoria + etc. = ¡Otra ronda de clones para todos! En caso de que el misil se active todos sufren la radiación, y cada nuevo clon sólo durará unas pocas horas si se les ocurre volver por las inmediaciones del silo. Recuerdo que los habitantes del Complejo Alfa saben que las radiaciones son inofensivas para un clon.

Antes o después de haber pasado por el silo, los esclarecedores habrán dado con los restos arqueológicos de la civilización Tlopiçcolat. No creo que los PJs sepan apreciar el histórico momento que viven con su descubrimiento, y por otro lado esta civilización no se caracterizó por nada extraordinario. Más bien eran unos patanes. Las ruinas no son más que unas cuantas piedras derruidas sin apenas interés sobre





las que unos cuantos miembros del Club Sierra han levantado un asentamiento neo-hippy. Estos PNJs han escapado del complejo buscando un retorno a los modos de vida naturales. En una de sus excursiones encontraron un manuscrito que interpretaron como el libro sagrado de los Tlopi-colat (en realidad era el diario personal de Charles Manson que fue a parar allí por inexplicables razones) y lo han adoptado como credo. Los seguidores de esta extinta civilización (unos diez) están un poco por civilizar y el enfrentamiento es más que previsible (si no conoces al tal Manson, sólo te diré que estaba loco de atar y era bastante peligroso, investiga por tu parte). A parte del combate, los esclarecedores corren otros peligros: asalto de ratas (los animalitos domésticos de los Sierra), contagio de parásitos, 50% de contraer piojos, que no matan pero obligan a un intensivo trabajo de rascado (aplicar un malus cuando se realice alguna acción), 50% de salir con pulgas, más de lo mismo, y 50% de infectarse de un extraño parásito que produce un irreprimible deseo de orinar cuando se entra en contacto con el agua. Si la mortandad entre los esclarecedores es muy alta haz que sean capturados (si te viene de

gusto también), y que los Sierra les sometan a torturas y humillaciones (a tu gusto). Tienes que montártelo como sea, pero los PJs deben pasar por todas las secciones antes de llegar a los túneles del metro.

Superados estos pequeños inconvenientes, llegarán hasta los subterráneos del metro. Allí existe una máquina fantasma que recorres los túneles sistemáticamente, arrastrando cuatro vagones completos, y haciendo todas las paradas en las estaciones (15 en total, de las cuales 11 están bajo el agua) El tren está permanentemente mojado. Tarda 25 minutos en hacer el recorrido, parando 30 segundos en cada estación. Cuando detecta algo en la vía se detiene, pero a los cinco minutos y tras avisar con infinidad de mensajes pregrabados sigue su camino atropellando cuanto esté a su paso. No va controlado por ningún tipo de ordenador inteligente.

En realidad todo el interés por el tren radica en su máquina. El sistema de impulsión es por fusión, por eso el ordenador se quiere apoderar de él. Por supuesto cualquier posibilidad de que consigan coronar con éxito la misión debe ser reducida a cero (a cambio pueden capturar un par de bandas de traidores y lanzar un misil nuclear).

Cuando los esclarecedores consigan por fin encontrar el tren volverán a tropezar con problemas. La máquina no tiene entradas a la cabina, y de hecho va sellada para evitar fugas (y blindado el reactor). Su programación se hacía mediante ondas de radio desde una central de control ahora desaparecida. Es virtualmente imposible detener su curso y su reactor puede seguir funcionando 180 años como mínimo. Si desisten y prueban fortuna con los vagones (perfectamente idénticos entre sí), esto es lo que se encontrarán:

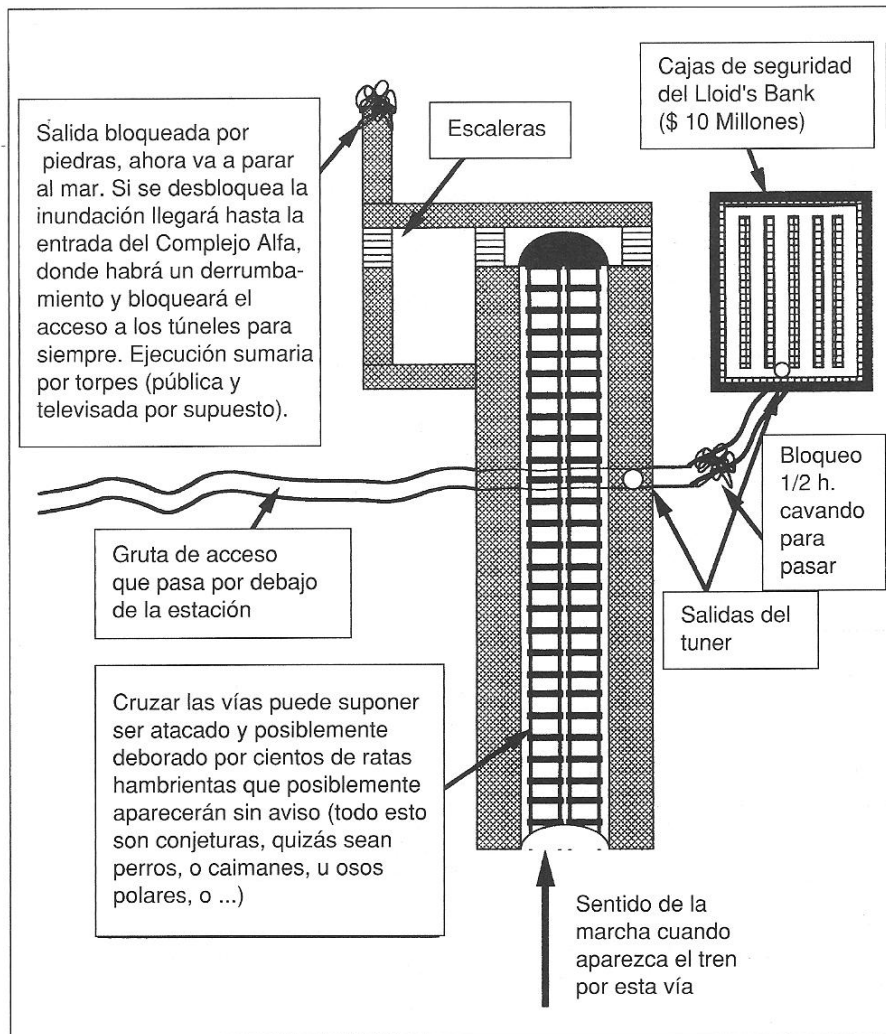
Vagón 1: va lleno de agua aunque no se aprecia. Sus puertas están cerradas y si se abren saldrá todo el agua. Es el único seguro para viajar, porque no entra casi agua (tardaría varios días en llenarse si alguien lo vaciase).

Vagón 2: sus puertas se abren sólo del lado contrario al que están los esclarecedores.

Vagón 3: perfecto estado, con algo de graffiti.

Vagón 4: la mitad de sus puertas están atascadas (abiertas unas, otras cerradas).

Entre los vagones hay puertas que los comunican. Podría ser divertido abrir la que separa el 1 y el 2.



Personajes

Pat-R-Onn-3

Líder de la tribu que habita en el silo nuclear.

Atributos: Resistencia 15, Percepción 14, Resto 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Seguidores

Son unos 15.

Atributos: Todos 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen.

Hey-T-Ius

Es el jefe de los neo-hippies. Está como una cabra.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Poder Mutante: Telequinesis

Mal-K-Arma

Ayudante directo de Hey-T-Ius e ideólogo del grupo.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Poder Mutante: Campo de Energía.

Hippies

Atributos: Todos a 11 menos Percepción que es de 8.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen. ●

Aquí se acaba todo, pero siempre tienes la opción de complicarles la vida con algún encuentro imprevisto en los pasadizos

durante su regreso aunque de todos modos casi seguro que les esperará la ira del ordenador.

