

COJE EL PROGRAMA Y CORRE...

O
como en casa,
en ningun sitio



1. INFORMACION PARA LOS MASOQ... JUGADORES

2. INFORMACION PARA EL AUGUSTO Y TODOPODEROSO MASTER

a. Breve (MUY breve) introducción

En un módulo normal, este sería el momento en el que el cruel Máster procedería a leer, de forma ininteligible y a alta velocidad, una serie de esotéricas instrucciones para los jugadores. ¡Nada de eso ciudadanos! ¡Se acabó el juego sucio! A partir de ahora, los mismos jugadores procederán a dar lectura a las instrucciones.

Honestamente. De verdad. No confiar en la palabra del ordenador es traición.

(Procede, oh Máster Caótico, a dar a tus jugadores la hoja 1. Pide que la lean. En voz alta y clara. Sin excepciones.)

No saber leer es traición.

La ignorancia es prueba de culpabilidad. Mira fijamente al gana... los jugadores a los ojos y preguntales por que balbucean.

Traidores. Comunistas. Mutantes.
BANG BANG. PÑIAO. TUKI TUKI.

Ejem... después de este desgraciado interludio (y de la muerte de algunos clones) (¿Cómo ¿Sólo 3? Dirígete al cuarto de

confesión más próximo, Máster minúsculo. Gracias por tu cooperación). Pasemos a la aventura. De veras.

b. Felipe-U-7

Acto seguido, las enormes puertas que se hallan detrás de los esclarecedores (supervivientes) explotarán entre un horrible estruendo, y marcando el paso de la oca, cincuenta altos programadores entrarán al ritmo de la fanfarria de la Metro Goldwin Mayer. Después se descenderá una monumental alfombra roja (¿Roja? si, je, je -Tuki, Tuki-), y rodeado por protocolo, comitiva y seguridad aparecerá Felipe-U-7, máxima autoridad en el complejo Alfa.

Felipe repetirá a los esclarecedores (por si no lo han entendido...) la información contenida en la hoja 1, que puede resumirse en que si no recuperan el programa CLONOCOCOS en menos de 5 horas, el complejo Alfa se destruirá.

¿Se deshacen tus pobre... jugadores en llanto?

¿Se mesan los cabellos?

¿Se rasgan las vestiduras? (Atención: Destruir la valiosa propiedad del Ordenador es traición)

¿No? Procede, Morales.

BANG, BANG, POUM, POUM.

Procedamos.

FELIPE ofrecerá a los esclarecedores TODA la ayuda disponible en el complejo Alfa. El mejor equipo, las mejores armas, todo lo que deseen... Por supuesto, esto incluye...

LA AYUDA INCONDICIONAL DE "INVESTIGACION Y DISEÑO"

c. R&D (Rol y Disparate... digo... Investigación y Diseño)

Objeto.- TÚNEL DEL TIEMPO PORTATIL DEL PROFESOR BACTE-R-IO

Pues eso, un túnel del tiempo. Básicamente, consiste en una caja de 2 x 1 x 1 m., con una inscripción en su parte delantera que dice CORBERO.

Sigo, ¿O no vale la pena?

Si te empeñas... Dentro, el sistema de climatizado parece que no acaba de ir del todo bien (tiro de resistencia, para evitar morir congelados). Una vez introducidos todos los jugadores dentro, procede.

Tira un dado de 100

Mira el resultado en la tabla de daño

Súmale 3 por cada robot que lleves

Réstale 1 por cada ciudadano de nivel Indigo o superior

Olvida el número anterior.

SOBRE TODO, QUE LOS ANIMA ...



ESCLARECEDORES SEAN DOLOROSAMENTE CONSCIENTES DE CADA UNA DE TUS MANIOBRAS.

Cachondeo aparte, el túnel SIEMPRE funciona, pues su única misión es trasladar a los esclarecedores al pasado remoto, es decir... a 1989, en LA PUERTA DEL EDIFICIO DONDE JUGUEIS LA PARTIDA. Esto NO deben saberlo los jugadores hasta que sea... demasiado tarde.

Siéntete libre, oh despiadado Máster, de inventar todos los salvajes... utilísimos aparatos que deseen tus esclarecedores. De todas formas, la gracia de este módulo estriba en la lucha de los esclarecedores contra un medio hostil (aquí mismo, hoy en día) y no es necesario que los masacres con invisibles cacharros. De veras. Lo harán ellos solos, o los municipales, los críos, las viejecitas berserkers.

d. Y por fin, la historia de la historia

"Después de un relámpago cegador, os encontráis en una tierra extraña, muy diferente a vuestro viejo y querido complejo Alfa. El techo es muy alto. Casi no lo veis. En vez de la usual profusión de lámparas fluorescentes, veis un único foco amarillo ahí arriba. A vuestros lados, desactivados, dos hileras de robots de varios niveles de seguridad (Seat, Renault, Golf...)

En la pared más cercana a vosotros, veis grabadas unas arcanas runas. ¡Sí! Parece que pone... Club de Rol..."

Si te sientes (especialmente) desagradable, oh Máster Cruel, puedes añadir un tiro adicional de agilidad para evitar caer del Túnel del Tiempo en marcha, cuando frene. Quien no lo saque, aparecerá a 10 Km. del lugar de los hechos (por ejemplo, en el Corte Inglés... Pero sólo un ratito. Lo suficiente para armarla). Cuando empiecen los tiros en el Club de Rol, una extraña fuerza los convocará ... en el centro del tiroteo.

Máster Caótico, aquí se te abren muchas líneas, a cual más aberrante, para destru... divertir a tus jugadores. Imagina a tu patrulla de valientes esclarecedores, armados hasta los dientes, en el centro de TU ciudad, y sin conocer en absoluto (conocerlo sería traición) cosas como el metro, el bus, la policía, etc... ¿Cual sería su reacción al ver a una novia (de Blancoll)? ¿Y la sede del partido comunista?

Volvamos a la puerta del club. Los jugadores oirán explosiones, disparos de láser, tiros, carreras... Al abrir la puerta, verán a un alto programador (tú, oh máster omnisciente), que dispara un láser despiadadamente contra un grupo de indefensos infrarrojos (tus jugadores), mientras lanza un dado que no mira y grita... ¡Estás muertol! ¡Estás muertol!

Atención, Máster. Aquí has de hacer el payaso* digo mostrar todas tus dotes interpretativas. Describe a tus jugadores la sala en que se encuentran, como si nunca la hubieran visto. Describe también las mesas de juego de los lados. Por ejemplo, si en la mesa de al lado juegan a D&D, descríbelos con armaduras y espadas. Si juegan a La Llamada de Cthulhu, con un M16 y granadas de mano, y si juegan a Fuck-off... bien, continuemos.

El Máster y los jugadores (PNJ) mirarán sorprendidos a los PJ. Interrogado el Máster

¡¡CUIDADAHOS!!

Habéis sido elegidos para cumplir una misión de la que depende el futuro del complejo Alfa, por lo que no habéis nada más disponible... digo, porque sois los mejores. O sea, que carne de cañón... er, heróicos esclarecedores tendréis el honor de probar el último viva Lenin invento del Profesor Bacterio

EL TUNEL DEL TIEMPO PORTATIL

Con el que deberéis viajar arriba Parais de la Tierra, en pie y pisar el ordenador. El complejo Alfa es una mierda, el Comunismo es lo de mi clon cinco mil años atrás!! Después recuperar un programa que necesita nuestro gran ordenador, p.e.c. (que es Comunista), y así el complejo Alfa se autodestruirá en cinco horas. Se llama Clonococos.

¡¡SIRVE AL ORDENADOR!!

¡¡EL ORDENADOR ES TU AMIGO!!

Atención: No saber Leer es traición. Dar la vuelta a la hoja es Traición. Sirve al Ordenador. El ordenador es tu amigo. ¿Y para que están los amigos?

PNJ por el CLONOCOCOS, confesará que lo tiene, y sacará una diskette del bolsillo, lanzando la al PJ que preguntó. Como este PJ fallará el tiro de agilidad (¿Mirar los dados? ¿Cual es tu nivel de seguridad?) el programa caerá al suelo, rompiéndose, y los bytes escaparán gritando ¡Libres! ¡Libres!... (veremos como os recibe el ordenador, ¿eh?)

Si los jugadores atacan al alto programador, éste ordenará a CADA PNJ QUE ATAQUE A SU PJ. Si no, seguirá matando clones como si tal cosa...

Los PNJ poseen exactamente 1/2 de los atributos de cada PJ. De todos modos, no hay que llegar tan lejos. Cualquier persona del club interrogada (el resto de PNJ seguirán impasiblemente con su rollo) les indicará donde pueden encontrar otra copia del programa.

La respuesta es obvia.

En el mercado de San Antonio (o el rastro, o la librería del viejo de la esquina, o en el colmado... A gustos, según la ciudad).

e. Y ahora, lo mejor (o lo menos estup... legal)

Cuando los jugadores vuelvan por el túnel del tiempo portátil, encontrarán únicamente un papel que diga...

Bien. Bien... ¿Qué hacéis ahora? Recuerda, Máster neurótico, que NO CONOCEN NADA DEL MUNDO ACTUAL, que están perdidos, que deben llegar al mercado de San Antonio (o al Rastro, o a la Librería del Viejo, o al colmado...)... y que les quedan menos de 3 horas para salvar al complejo alfa.

A partir de aquí, es tuyo. Sangre, tripas, homicidios... Todo vale en una chapuz... un módulo tan salvaje como este.

Divertíos. Este módulo fue jugado de forma esquemática en el JESIR 88, y en una forma parecida a la actual en Warmice. Modificalo al ambiente de tu ciudad. Que maten a sus amigos en el bar, destruyan el Instituto. Incluso, si lo deseas, usa las reglas...

©Mac Inc.

Miguel Aceytuno Comas
Alias "Ruger Rabbit"

GUARDIA MUNICIPAL. SERVICIO DE GRUAS
Su vehículo ha sido retirado por mal estacionamiento.
Llame al 092 para más información.
Gracias por su cooperación

CHORRA... AYUDAS DE JUEGO (o dificultades, según se mire)

Tabla de Monstruos Errantes:

Si tus jugadores se aburren, véndelos, digo... prueba a sacarles un monstruo. Pon un monstruo en su vida, hay un monstruo para ti.

Tira 1D6:

1- Abuela Berserker: Fuerza 18, Armas Primitivas 18, Arma: Paraguas

2- Niño encantador: Sigilo 18, Combate sin armas 18, Demolición 18 (petardo verbenero), Poder Mutante: Autogeneración (es sabido que los niños son de goma).

3- Mani Marxista-Grouchista: Al grito de "Abajo los de arriba" y "Viva el Comunismo", interceptan el paso de nuestros heroicos esclarecedores.

4- Municipal: Porra 18, Agudeza 3 (Se lo cree TODO)

5- Local Social del PGB. Dos individuos (obviamente, sacados directamente de vuestro módulo preferido de zone) preguntan a los PJ si les sobran 20 duros... Si no acceden a razones, sacarán una navaja... animalicos.

6- L'Honorable president inaugurando un edificio, estrechará la mano a cada esclarecedor, sin reparar en su aspecto (es que ya ha visto de todo...). Si los esclarecedores intervienen, serán interceptados por los Mossos. ¡Ambiente!



APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

**JUEGOS DE SOCIEDAD
JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL
MAQUETAS RECORTABLES
COMICS INTERNACIONALES**

CLUB Y SALA DE JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA EN LA MISMA TIENDA

c/ MUNTANER 516
Tel: 418 06 93
08022 BARCELONA

SERVICIO DE VENTA DIRECTA Y POR CORRESPONDENCIA