

# El eficiente robot regalón del ordenador ¿eficiente?

Por Rodolfo Berrios

---

## ADVERTENCIA

**Esto es sólo para el director del juego. Si no vas a dirigir, no leas la aventura o perderá toda la gracia. Además, si la lees, estarás cometiendo una altísima traición por acceder a material ultravioleta.**

---

### 1. Alerta Misión:

Cada uno de los PJ están en sus propias obligaciones, haciendo esto... y aquello.. etc.. Cuando de los excelentes parlantes del complejo alfa se solicita su presencia ante el bondadoso ordenador... Deberían llegar sin ningún problema a la sala de instrucción... pero siempre hay algún jugador estúpido que se desvía por esto y aquello... envíales a un miembro del SSI o del SDF.

### 2. En la sala de instrucción:..

Los entrevista un amarillo, verde etc... lo que se te ocurra..(menos un robot). Se les informa a los PJ que su misión es averiguar que le paso a un grupo que desapareció hace ya 3 ciclodias en las afueras del complejo.

Según el instructor... el grupo anterior fue a calmar unos "pequeños" disturbios...(lo que los PJ's no saben es que los traidores están por tomarse el complejo FJJ-9...)

Al grupo se le asigna una chatarra, perdón robot, el cual es amado y querido por el ordenador (alguna información tendrá no?)... eso si el robot parece una cómoda, llena de luces de colores...(como esos cubos deformables)...el robot es prácticamente chatarra... se mueve mas que micro del 70 y parece que es a disel la wea...

Lo ideal es que algún PJ se de cuenta de la falla del robot, y solo se le responda con rodeos y con "este robot esta funcionando correctamente, ¿por qué dices que esta descompuesto?"

**IMPORTANTE: La falla del robot hay que presentarla como algo sin importancia... y darle importancia a la misión...**

### 3. En el SPL:

Como es costumbre, a los PJ's se les da material increíblemente inservible y inútil... Y se les sigue insistiendo de la falla del robot... cuando les hice jugar este modulo..trataron como media hora de arreglarlo..eso es bueno...trataban de hacer esto, sacar la fuente de poder, borrarle la memoria etc...

**IMPORTANTE: suministrar cordones de zapato...70 metros en total**

y lo más chistoso es que para arreglarlo basto que un PJ me dijera " donde esta la caja de fusibles?" -al lado de la batería, -la abr!, - encuentras un Swich que dice arreglado-descompuesto y esta en el lado descompuesto....

PAFF, la cómoda con motor de micro se transformo y quedo como una mezcla de Terminator, con vender el robot de futurama.... Pero todavía tiene fallas, se hecen saber después..., para hacerte una idea de las fallas que manda... es como cuando recién tienes el PC y esta todo desconfigurado...y manda errores en las situaciones más incómodas...

#### **4. En el SID:**

Cualquier material experimental es bueno... pero, siempre se debe incluir esto:

-Un generador de plasma; que es lo único que toma el robot

-Casco anti golpes: es como el casco que uso Skywalker en el X-wing---el casco es enorme... La ventaja es que al caer de cabeza te hace rebotar... de hecho el encargado en el SID se deja caer de cabeza por las escaleras y no le pasa nada....

-Rifle..Euca-lipto-5: Rifle de proyectil que dispara gomas de eucalipto que al tirar el aliento congelan casi todo...

Lo demás a tu ingenio...

#### **5. En la Misión:**

Lo importantes es hacer fallar caleta al robot, y por cada situación falla. El punto de destino esta a 8 ciclodías.

#### **6.Punto Critico:**

Esta es la parte más rara de la misión. Si los PJ no han hecho nada de nada, haz esto pero solo como ultimo recurso. En la mitad de algo el robot gira en sentido contrario del grupo, y se va por un pasillo oscuro donde cae en un hoyo de 50 m. Se escucha un ruido horrible y encantador de metal sufriendo.

Los PJ deberán encontrar la forma de recuperar el robot, con los cordones etc.

Algo increíble y que nunca hubiera pensado pasó: usaron el casco. JUH-R-ELH se lo puso y se tiro de cabeza al hoyo tomo al robot y reboto y callo afuera del hoyo, salvando al robot y ascendiéndolo a verde, con elogio publico.

Bueno lo demás a tu ingenio. Cualquier cosa es pasable, pero recuerda: ¡¡¡El robot siempre tiene que fallar!!!

Un final posible es que después del reporte, el instructor y el ordenador se dan cuenta que el robot no es el regalón del ordenador. Es más descubren que es un traidor infiltrado y lo eliminan, con lo cual los PJ se se sienten fatal.