

## P A R A N O I A

## Cazarobots II: Misión Gloriosa

*Es posible que en el futuro el mejor amigo del hombre deje de ser el perro, para pasar a serlo las máquinas. Sin embargo, este no es el caso de Paranoia, donde el Ordenador disfruta aniquilando clones a los jugadores. Lo único que faltaba para completar este negro panorama era que unos cuantos robots se estropearan y empezaran su cacería particular de humanos.*

por Josep Sala

### Consideraciones generales

1. Esta aventura tiene credencial ultravioleta. Si eres de CS Morado o inferior y la lees, por favor, dirígete al centro de exterminio más cercano.

2. Amigo Máster, en el complemento Paranoia Aguda aparece una aventura titulada Cazarobots, que no tiene ninguna relación con esta.

3. Cuando crees los personajes de los jugadores, haz que uno sea del Corpore Metal y otro un psiónico con el poder de Empatía Mecánica. Los resultados pueden ser muy curiosos.

### Argumento del juego

Los del Corpore Metal iniciaron su campaña de destruir a los humanos en el sector VIA. Para ello, destruyeron los Circuitos Asimov de algunos robots y los influyeron para que destruyesen a las personas.

El Ordenador, en su infinita sabiduría, notó que la población de ese sector decrecía muy rápidamente, y que, según testimonios, la culpa era de unos robots asesinos.

Un Alto Programador de la SS de los Románticos sabía que en la Antigua Era había cuatro hombres que cazaban fantasmas(?) con extrañas armas que no dañaban a las víctimas. Presentó el proyecto al Ordenador, encargó los utensilios al SID y...

### Inicio para los jugadores

*"Ciudadanos, el Ordenador os reclama para una misión muy urgente. Y secreta. Pero nada peligrosa. De verdad. Presentaos a la Oficina de Instrucción de vuestro sector. Pero ya. Supongo que sabréis lo que pasa a los que desobedecen las órdenes del Ordenador, ¿no?"*

Supongo que no hará falta preguntarle a los jugadores que quieren hacer.

En la Oficina les recibirá un tal JORDIP-I-JOL que, rodeado de varios guardias del SSI de CS Verde con rifleláser, explicará la misión: *"Habéis sido asignados para combatir a los robots Frankenstein del complejo. A partir de ahora os llamaréis Cazarobots Id a las oficinas del SID de este mismo sector. Gracias"*. El instructor se va y quedan en la habitación los PJs y los guardias, que no dudarán en sacarlos con la fuerza si no se marchan pronto (30 segundos reales).

### Las experimentales oficinas del SID

Describe unas oficinas frías, húmedas, tétricas, con miles de mesas y artilugios extraños sobre ellas. No te olvides de decir que en un rincón hay un cajón con la inscripción CAZAROBOTS.

Si quieren coger algún artilugio o abrir el cajón, sonará una alarma y aparecerán guardias del SSI. Los apresarán por ladrones. Y ser ladrón se castiga con unos 150 PT. Nuevos clones para todos.

Si esperan aparecerá MICHAEL-V-FOX, quien les hará entrega del material siguiente:

1. 6 cañones gauss con efecto prisión: disparan un rayo que aprisiona a los robots y no les deja moverse.

2. 60 trampas: una vez atrapado el robot, se mete dentro de una y ya no estorba más.

3. 1 detector de metales: Lástima que en el complejo Alfa haya metal por todas partes y su alarma suene constantemente.

4. 1 detector de robots Frankenstein: alcance, 10 metros.

5. 6 comunicadores modelo I.

6. 1 emulador empático: no sirve para nada.

MICHAEL-V-FOX les sermoneará: *"Recordad que no debéis dañar el valioso equipo del Ordenador, y eso incluye los robots que debéis combatir."*

Nosotros, los inventores del SID, hemos creado un sistema por el que podréis atrapar a los robots con los cañones y luego meterlos en las trampas para su posterior estudio. Por cierto, a vuestra disposición está un autocoche aparcado fuera de las oficinas. Su piloto automático os llevará al cuartel general, donde recibiréis las llamas".

MICHAEL-V se despedirá. Vamos al cuartel general.

### El cuartel general, primera misión

Llegados al cuartel general, haz que exploren un poco. Hay las siguientes habitaciones:

1. Estancia central: aquí recibirán las llamas. Hay una mesa y varios comunicadores.

2. Habitaciones: camas y un armario empotrado.

3. WC

4. Sala del contenedor: hay una gran máquina.

Una vez se hayan hartado de explorar, RIIIIIIING, sonará la alarma. El comunicador informará que un robomédico defectuoso está actuando en la zona ECS.

Tal robomédico será cazado fácilmente, por lo que no nos alargamos mucho. Ah, ataca con sus brazos (5 de daño) y puede anestesiarse (habilidad 9).

Una vez hayan vuelto al cuartel general, ascíndelos a CS Naranja. Dales créditos. Desarrolla sus habilidades. Porque lo mejor ni ha empezado.



## La robofregona asesina

Cuando vuelven al cuartel general todo parece estar en orden. Una robofregona limpia cuidadosamente el local. Si un PJ lleva encendido el detector de robots Frankenstein, notará que la robofregona tiene la intención de eliminarlos. Que la atrapen sin más problemas.

Pero si no, el robot se lanzará contra uno de ellos. Ataca con sus cepillos (4 de daño), y además tira chorros de (1d4):

1. Agua: sin problemas.
2. Agua con jabón: -1 en el siguiente turno.
3. Lejía: aturdido.
4. Sulfumán: herido.

## El extraño sector NGF

El comunicador ordena a los PJs que se dirijan al sector NGF, donde una robomascota está atacando a la población.

El piloto automático del coche informará amablemente de que dicho sector está restringido a CS Azul.

Si los PJ entran en dicho sector con sus ropas naranjas...

¡TRAICIÓN!, nuevos clones.

Si piden ayuda al Ordenador, éste les dará un permiso especial. ¡Ah!, que también pidan ropas azules, porque si no ved el párrafo anterior.

En todo caso, si entran, se encontrarán

una robomascota similar a un perro lobo. Hace 9 de daño con sus dientes y tiene una armadura T3.

Que vuelvan al cuartel general cuando acaben con el robochuchu.

## Y por fin, el sector VIA

El ordenador dice: "Felicidades, os ascendiendo a CS Amarillo. Además, tengo la misión definitiva para vosotros. Dirigiros al sector VIA y eliminad a los robots".

Dicho sector está lleno de cuerpos de esclarecedores muertos. Robots que hay:

Tipo de robot	Nº	Daño	Capacidades
Robomaquillador	1	3	Maquillar con ácido sulfúrico-9
Robomédico	2	6	Anestesiar-11
Robomecánico	2	8	Llave inglesa -12
Robomascota	1	1	Avisar a todos robots-12
Robosoldado	5	11	Láser-14

Si sobreviven, cosa que dudamos, el Ordenador los ascenderá a todos a CS Azul, pero antes pedirá un favor: que inserten las trampas en la unidad contenedora.

Lástima que dicha unidad explote.... Pero es que esto es (repetid conmigo):

!!!PARANOIA!!!



## AKIRA CÓMICS

LO TENEMOS TODO EN:

- CÓMIC NACIONAL
- CÓMIC USA
- (ADMITIMOS SUSCRIPCIONES)
- MANGA
- ERÓTICO...

TAMBIEN SOMOS ESPECIALISTAS EN:

- ROL EN CASTELLANO E IMPORTADO
- FIGURAS DE PLOMO
- LIBROS DE FANTASIA, TERROR Y FICCIÓN
- CAMISETAS DE IMPORTACIÓN Y POR ENCARGO

¡¡PARTIDAS DE ROL TODOS LOS FINES DE SEMANA!!

ESTAMOS EN:  
GINZO DE LIMIA, 32  
TELF.: 739 62 71  
MADRID -28029

¡¡JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR!!

