

EL ANILLO COMUNISTA



por Daniel Bote Corralo y
Marcos García Rodríguez

PARANOIA
PARANOIA
PARANOIA

EL ANILLO COMUNISTA

Nuestros queridos esclarecedores tienen la entretenida y fácil misión de entregar un anillo al alto programador DEST-I-NOO-6, aunque para ello tengan que subir al Alfa-bus, pasar por el SPL y por el SID, evitar a los nueve comunistas negros motorizados, al alto programador GOLLU-M-MER-6 y además tendrán el placer de montar en los triciclos atómicos. Y todo, por un anillo que contiene las fotografías de otro complejo.

Es posible que ésta misión provoque a algunos cierto aire de *dejá vús*. Los *dejá vús* constituyen alta traición, así es que todo aquel a quién el módulo le recuerde a algo debe pasarse por el centro de terminación más próximo.

El anillo

Se trata de un sencillo anillo de oro que lleva un microfilm en su interior con fotografías de otro complejo en las que se ven una hoz y un martillo. Estas fotos fueron tomadas por un robocóndor que se pasó de ruta. El microfilm fue encontrado después por un alto programador llamado GAND-U-ALF-4 que decidió que lamejor forma de llevar la información a DEST-I-NOO, un romántico como él, era mediante el anillo que había encontrado. Claro que el anillo ya tenía un dueño y éste era GOLLU-M-MER-6, un ciudadano bastante egocéntrico con sus pertenencias que cree que el anillo es su regalo de cumpleaños.

Pero hay alguien a quién de verdad sí interesa el anillo y es él, el mayor STCM (sucio Traidor Comunista Mutante), el señor de todos los comunistas: SA-U-RON-6, quien con estas fotos podría hallar este otro complejo Alfa, provocar una invasión comunista a gran escala y con ello la destrucción de nuestro feliz ordenador.

El alerta-misión

«Atención, atención, se convoca al grupo de esclarecedores formado por (los que sean) para una importante misión de ayuda al ordenador. Preséntese en la sala cuarenta del sector ALF inmediatamente. Serán allí recibidos por el alto programador GAND-U-ALF. Sirve al ordenador. EL ORDENADOR ES TU AMIGO».

Puede que los PJs se mosqueen un rato cuando vean este mensaje tan claro y conciso. Deja que

se diviertan un rato y luego, si no van hacia allí, mándales una docenita de robosoldados. Recuerda la ecuación PARANOIA = MIEDO + IGNORANCIA. Llegar a la sala cuarenta no causará ningún problema a nuestros queridos esclarecedores y una vez allí verán a un ciudadano alto y espigado con una barba blanca y una especie de cucurucho en la cabeza, con un atuendo de ligero color gris.

Cuando les veas, les dirá lo siguiente:

«Hermanos, el ordenador ha juntado este grupo de esclarecedores para una misión normal y fácil (su tono de voz se eleva al decir estas palabras). El ordenador, que es vuestro fiel amigo, os ha encomendado llevar este anillo (mientras lo enseña) al ciudadano DEST-I-NOO. Antes, debéis pasar por el SID para recoger unos objetos experimentales. Eso es todo. SED FELICES».

GAND-U-ALF sólo contestará a preguntas sobre el trayecto. Si le preguntan, les dirá que deben coger el Alfa-bus para llegar al SID y que DEST-I-NOO les esperará a las puertas de su casa residencial «ORODRUIN» en la zona indigo del sector NOO. Si alguien pregunta por el anillo, GAND-U responderá «no disponible para tu cs» y si alguno insiste lo liquidará.

Rumores

Antifrankenstein: En el SPL vais a recibir un robot como parte de vuestro equipo; hazlo volar y si puedes avería el Alfa-bus.

IPCP: Ese anillo contiene información que el ordenador todavía no ha visto, cógelo y entrégalo en la terminal más próxima.

Comunistas: Debes robar a toda costa ese anillo, ayudar a tus amigos los comunistas motorizados y, sobre todo, matar a algún romántico como GAND-U o DEST-I y te ganarás muchos puntos de favor.

Córpore Metal y Protecnos: Protege a «Elendil», el robot que os han asignado y elimina a cualquier Antifrankenstein que encuentres. Leopards de la Muerte: Rompe todo lo que puedas, diviértete y procura que no te pillen.

Libre Empresa: Uuuh, un anillo de oro... Eso puede tener mucho valor para gente que conocemos. Tú róballo y nosotros lo venderemos.

Románticos: Defiende el anillo como si fuera tu vida. GAND-U y DEST-I son de los nuestros y debes protegerlos también a ellos de los malos comunistas que los atacarán.

En el SPL

El equipo entregado en el SPL es el siguiente:

- 6 Rifleláser.
- Munición (de cs azul).
- 45 raciones de patatas fritas de algas.

- 12 litros de H₂O.
 - 25 litros de brebaje espumoso refrescante.
 - 25 guantes de la mano izquierda.
 - 6 raciones de comida concentrada GALAD-R-IEL.
 - 1 robobibliotecario modelo «Elendil».
 - 623 de cadena de acero inoxidable.
 - 20.235 picaportes para puertas.
 - Una caja de granadas de cs rojo.
- Para recoger el equipo hay que hacer una cola de 500 metros. Llegados a este punto pueden currir varias cosas:

A) Deciden hacer cola. Si tus PJs hacen eso demás esperar y luego mándales un escuadrón de robosoldados para que les metan un poco de prisa y apúntales diez puntos de traición. ¡Habrás visto tontería!

B) Pasan de la cola y dicen que es una misión urgente. Bien, «La nuestra también» les dirán quinientos felices esclarecedores con cara de gran felicidad.

C) Utilizan alguna treta para pasar de la cola. Bueeeeno, podría valer un simple «eres un sucio traidor comunista mutante» para que quinientos felices esclarecedores comiencen una alegre, profunda y sangrienta limpieza de traidores. Si tus PJs hacen esto, puedes incluso premiarlos y quitarles alguno de los puntos de traición acumulados.

Una vez en el mostrador, el alegre y feliz funcionario les entregará todo el equipo simple y cuando firmen el montón de formularios que lo acompaña.

Algunas cosas sobre «Elendil»

Chasis: Pequeño.

Traición: Piernas humanoides.

Manipuladores: Un brazo humanoide acabado en cinco dedos metálicos y otro especializado en cinco dedos metálicos y otro especializado en cortar hojas.

Fuente energética: Micropilía atómica.

Entradas: Analizador de datos. Audiosensor.

Receptor de radio. Videosensor tope. Receptor radiotelegráfico AV.

Salidas: Fonosintetizador. Tansmisor radio.

Otros aditamentos: Extintor.

Blindaje: Kevlar.

Bloques de memoria: 15

Armas: Cortahojas 15

Contrapartidas: Flashback (Robosolado)

Módulo de personalidad: Psicópata.

Avería: En uno de sus peligrosos combates contra los sucios comunistas, su brazo se averió, y esto unido a su pasado como robosoldado, hacen que cuando el robot se sienta atacado su brazo empiece a cortar a todos los que tenga delante. El cortahojas se considera como una espada de fusión cuando se emplea como arma.

Miembro de Córpore Metal.

Programas: Uso del cortahojas. (15).

El Alfa-bus

Dado el largo trayecto entre el SPL y el SID, GAND-U ordenará a los PJs que cojan el Alfa-bus. Pero, ¿qué es el Alfa-bus? El Alfa-bus es el medio de transporte más común del complejo Alfa. Se trata de los antiguos autobuses de San Francisco pero readaptados a la nueva era del ordenador, es decir con motores de fusión fría creados por los chicos del SID y con las curiosas normas del ordenador. Los que no tengan sitio sentados tendrán que ir ¡colgados del pie a la barra de arriba! Dada la velocidad casi absurda que alcanza nadie quiere ir de pie y eso provoca graves altercados entre los pasajeros. Los que van sentados llevan doble cinturón de seguridad y el conductor se sujeta con toda clase de cachivaches del SIS.

Si los PJs no están espabilados pueden perder su plaza de asiento con la consiguiente necesidad de estar colgados de un pie durante un trayecto de diez minutos. Si esto les pasa tendrán que tirar por AGI+FUE/2 para mantenerse en pie y si no caerán, lo que les obligará a tirar en el diez de la tabla de daño una vez cada minuto. Si han tenido más suerte y están sentados, hay que tirar para ver si los cinturones son defectuosos (posibilidad de un 50%). Si el cinturón fuera defectuoso el esclarecedor saldrá disparado (tabla ocho de daño). Ah, se nos olvidaba, el colgar de la barra es una orden del ordenador y no cumplir la significa traición y eso se castiga con (música de fanfarrias): LA INMEDIATA EJECUCION.

Cuando lleven unos cinco minutos montados aparecerá por el lado del conductor un motorista negro en una negra moto con un largo neurólático. Es uno de los nueve terribles motoristas oscuros y tiene las siguientes habilidades:

Generador de plasma-20, Neurólático-20, Sigilo-22, Intimidación-19.

Lo primero que hará será disparar sobre el conductor y si nadie lo evita seguirá destruyendo el Alfa-bus. Todos los disparos contra él tendrán un -3 por estar en movimiento. Ah, y si nadie sustituye al posiblemente muerto conductor, el Alfa-bus se estrellará en 1d20 turnos.

Conduciendo el Alfa-bus

Si algún PJ coge los mandos del Alfa-bus, se encontrará lo siguiente:

1. Gran volante deportivo: Es un volante sacado de un ferrari Testarossa que el SID encontró en el exterior. Funciona bien pero tiene un 5% de posibilidades de quedarse atascado a la izquierda.
2. Indicador de RPM. Indica hasta 100000 RPM.
3. Indicar de Km/H. Marca hasta infinito, por supuesto. Corren rumores que no se puede lle-

gar a esa velocidad pero todos los rumores son traición.

4. Cada uno de estos botones es un video de MADO-N-NAH, exceptuando uno, que es un video de propaganda comunista. Una vez activado, el botón comenzará a emitir la película por la pantalla del Alfa-bus. Por supuesto, puede ser divertido ver que hacen los esclarecedores contra unos pasajeros que les llaman traidores a velocidad de vértigo. Las películas son «MADO-N-NAH contra los comunistas» partes I, II, III y IV; y en el 5º botón por la izquierda «Hazte comunista, ciudadano».

5. Botones de aire acondicionado. De izquierda a derecha: Frio intenso, Frio Templado, Calor, Calor tórrido. Por supuesto que en el Complejo Alfa hace siempre la temperatura ideal, pero los autobuses de San Francisco sí los necesitaban y en el SID pensaron que quedaban bonitos. Si los PJs activan cualquier botón excepto el de «templado», empezarán a sentir los efectos de no llevar la ropa adecuada y tendrán que pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

6. Estos dos botones sirven para abrir y cerrar las puertas. El azul sirve para cerrar las puertas y el rojo, que está atrancado, sirve para abrirlas. Las puertas podrían abrirse manualmente de todas formas, pero los PJs no lo saben.

7. Acelerador. Funciona, pero tiene una pega: Una vez presionado se quedará en la posición de acelerar y sólo podrá ser desbloqueado si por un casual alguien aprieta el botón de frio intenso. Explicación (si es que era necesaria): En la última revisión, alguien del SID cometió un ligero lío de cables y puedes imaginar los resultados. Recuerda que si el botón de frio intenso es activado, los PJs deberán pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

8. Pedal del turbo-ractor de fisión fría del Alfa-bus. Los chicos del SID decidieron probar la nueva generación de turbo-reactores en el Alfa-bus, un medio de transporte que necesitaba de más velocidad para llevar a nuestros esclarecedores a sus constantes misiones. Una vez presionado el botón, los PJs alcanzarán la velocidad infinita (aunque esto sea imposible) e irán realmente deprisa, por lo que deberán ir bien agarrados si no quieren tirar en la tabla 13 de daño. A propósito, si hay algún avisado PJ que va en la barra «pies arriba», tendrá un 95% de posibilidades de caer al suelo al igual que los pasajeros. El daño se mirará primero en la tabla de accidentes y caídas (de 0 a 5 metros) y luego en la de daño 13.

9. Frenos. Funcionan bien. El único problema es que frena en seco -sí, sí, en seco, en el más estricto sentido de la palabra- con lo que nuestros PJs pueden salir disparados hacia el cristal delantero del Alfa-bus. Si algún PJ estaba en el suelo al frenar, tira en la tabla de daño 16, y si además se habían activado los turbo-reactores, la tirada es en el 20. Si más de dos PJs se pegaran contra el cristal, éste se romperá, con lo cual hay que añadir a todo lo anterior una tiradita en la tabla de accidentes de 101 a 1000 metros al contactar con el duro suelo del complejo Alfa.

10. Video confesor ambulante del ordenador. El ordenador suministra en este confesor datos sobre el estado de los pasillos por los que pasa el Alfa-bus, así como un completísimo libro de ruta que indica por dónde debería avanzar el vehículo. Claro que si el conductor muere o queda inconsciente, el Alfa-bus irá dondolos PJs lo lleven, así es que lo más seguro es que se pierdan. Si algún PJ ve la luz y se le ocurre pedir al ordenador que le ayude, éste le dará un libro de ruta para llegar al SID.

Cada vez que un PJ intente conducir el Alfa-bus, deberá pasar una tirada de talento mecánico/2. Si la falla, se equivocará de pasillo y si pifia, se estrellará bruscamente contra una pared (Daño 19 para todos los ocupantes del Alfa-bus). Si están activados los turbo, cualquier fallo significará un accidente y sólo un éxito crítico salvará a nuestros PJs de equivocarse la ruta. Nuestro querido comunista motorizado seguirá atacando a los PJs mientras pueda o hasta que alguien active los turbo-reactores.

Los triciclos motorizados

Si tus esclarecedores no son extraordinariamente afortunados (que no lo serán), lo más normal es que se pierdan, se estrellen, o se bajen corriendo del Alfa-bus. Si esto no ocurre (que ocurrirá) pasa al epígrafe «EL SID, diversión y fantasía».

Oh, qué raro, sigues aquí. Pues bien, nuestros desafortunados esclarecedores se encuentran perdidos en Dios sabe qué parte del complejo y necesitan llegar al SID, así es que seguramente alguno empezará a buscar un medio de transporte para llegar hasta allí (y si no el ordenador los reclamará por los altavoces). Es en este momento cuando encontrarán unos extraños vehículos a tres ruedas.

La historia de los triciclos motorizados

El ordenador ha tenido la brillante idea de educar a sus más tiernos retoños en educación vial. Para ello, ha hecho fabricar en el SID una generación de triciclos equipados con motor nuclear en los que sus tiernos retoños aprendan lo incómodo que es atropellar a un ultravioleta o entrar en un pasillo índigo sin autorización. Estos triciclos van equipados con un motor de fusión y un piloto automático que lleva al pasajero donde éste desee. Sólo hay un problema y es que lo hace inmediatamente con lo que no dará tiempo a ponerse el cinturón de seguridad si no se pasa una tirada de AGI/4. El triciclo saldrá entonces disparado con o sin esclarecedor. Al final, es posible que los pobres esclarecedores se den cuenta de que lo mejor es primero ponerse el cinturón y luego elegir la destinación. El daño por acer de un triciclo se mira en la tabla de accidentes y caídas de 0 a 5 metros.

EL SID, diversión y fantasía

Más pronto o más tarde, nuestros amigos llegarán al SID. Allí les espera el profesor BACTER-1-00. A su llegada, les espetará «Ah, por fin habéis llegado... Os esperábamos hace dos días. Bueno, no importa. Aquí tenéis una serie de artefactos que debéis porbar».

A) Un modulador sicopositónico elencial. En realidad, se trata de un alterador de la mente de los robots. Para saber cómo se altera, tira 1d20: 1-6, el robot queda paralizado; 7-12, el robot atacará a todo ser humano que encuentre; 13-19, el robot huirá aterrorizado entre gritos de «¡Desconexión, no!, ¡Desconexión, no!, 20, el robot es destruido al estallar su UCP.

B) Un cepillo ultrasónico: Además de cepillar a velocidad de la luz, es un arma «efectiva», por su diminuto rifle láser interno. Toda tirada de 17 o más producirá un brutal lavado de dientes (Tabla de año 6). Mide más o menos un metro.

C) Una reproducción de forma humanoide en plástico de un sujeto orgánico femenino (una muñeca, vamos). EL DID lo encontró en el exterior y decidió examinarla para saber lo que era. La conclusión fue que no era más que una muñeca. Sin embargo, se equivocaron y si algún PJ se le ocurre tirar de la anilla que tiene a su espalda, hará estallar en seis metros de radio una bomba que produce daño en la tabla 20 y tarda 1d6 minutos en estallar. Adamasi, que así se llama la muñeca, dirá también «Te quiero mucho».

D) Un transistor. Se trata de un antiguo transistor que el SID quiere probar para ver si todavía funciona. Ellos no lo han conseguido y están seguros que los esclarecedores tampoco podrán, pero les estorbaba y así se lo quitan de enmedio.

Si alguien pasa una tirada de ingeniería electrónica, se dará cuenta de que las pilas pasaron a mejor vida hace mucho tiempo pero que aún conserva un enchufe a la red.

Si es activada, tira 1d20: 1-5, no se oye nada; 6-10, un programa con las canciones favoritas del complejo Alfa; 11-15, un par de purgadores conspirando para matar al ordenador. Si los denuncian, dales a tus PJs 100 PC y quítales 3 puntos de traición (y si no lo hacen, añádeles 220 puntos de traición). Si sacan de 16 a 20 en la tirada, habrán conectado con el exterior: Frases como «María, pásame el chorizo» o «¡Niño!, no te comas los mocos» será lo más coherente que oigan, aunque puede que también se oiga algo de un tal Joaquín Luki, tu amigo JL en FM que te manda muchos besitos.

Cuando hayan terminado de repartirse el equipo oirán un estruendo «como si un robotanque entrara en una cacharrería» y verán también a todos los técnicos del SID huir aterrorizados. Si tus PJs no salen corriendo, verán un enorme animal gris con enormes orejas y dos largos pinchos. Además, tiene una nariz muy grande (parece que ha mentido como aquel esclarecedor PI-N-0CH-6). No atacará a los PJs a no ser que se pongan en su camino a lo atacan. Si

esto sucede: Cuernos 19 (daño 15), topetazo 13 (daño 18), pisotón 15 (daño 20). Además, puede intentar apresar a un PJ mientras hace dos otros ataques. Si alguien pasa una tirada de percepción podrá ver que el elefante lleva una placa que pone K=NUM-U-KIL-6. El es el dueño del elefante y está bastante cabreado desde que alguien se lo robó de su zoo privado. Ese alguien fue una facción de los leopardos de la muerte que además lo han dejado suelto por el SID para poder gozar con sus múltiples destrozos. Si nadie lo detiene seguirá aplastándolo todo hasta que tope con el generador atómico. Si tus PJs ya se han largado a estas alturas, recibirán daño en la columna 6. Caso contrario, clon nuevo (y bye-bye al elefante).

GOLL-U-MER-6

Después de que los robobasureros inicien el desalojo de lo que antaño fuera al SID del sector NOO, los PJs deben seguir camino al barrio ultravioleta del sector donde los espera DEST-I-NOO. Mientras se dirigen hacia allí, un sujeto bastante extaño seguirá a los PJs. Se trata de GOLL-U-MER que los sigue con la sana intención de matarlos y quedarse con su anillo. Su táctica es muy sencilla: matará uno por uno a los esclarecedores y cuando solo quede uno lo ejecutará sumarisimamente por desacato al artículo 135.17/69º-12b. Si algún PJ le hace la más mísera herida, nuestro amigo tratará de embaucarle para que no le dispare y huirá apresuradamente. Habilidades: Espada energética, 8; Embaucamiento, 17; Supervivencia, 17.

La historia de GOLL-U-MER

Hace algunos años (sí, sí, años) SME-A-GOL-2, que así se llamaba él en un principio, compartía misión con DE-A-GOL-3 en el exterior. Cuando observaban un río DE-A-GOL encontró un brillante anillo. SME-A-GOL, que cumplía años aquel día, decidió que el anillo sería un buen regalo de cumpleaños. DE-A-GOL no quiso darselo, por lo que SME-A-GOL lo denunció al ordenador por desacato al artículo 135.17/69-125. El ordenador que los escuchaba por una grabadora, fallo a favor de SME-A-GOL, ya que era su cumpleaños. De esta forma DE-A-GOL fue ejecutado impunemente y SME-A-GOL fue ascendido a ultravioleta (y es que los diseños del ordenador son inescrutables). A pesar de esto, SME-A-GOL, consumido por su culpa, decidió cambiar su nombre y huir a una de las zonas más deshabitadas del complejo: El centro residencial «Montañas Nubladas».

El ataque de los comunistas motorizados vivos

Si GOLL-U-MER no ha conseguido su objetivo de robar el anillo, los PJs oirán un gran estruendo y verán unas motos que se les acercan a gran velocidad. Son los nueve motoristas oscuros motorizados (u ocho, si los esclarecedores se pela-

ron al que asaltó el Alfa-bus). Los PJs deben pasar una tirada de AGI/2 para evitar las motos. Una vez evitadas, empezarán a disparar a los esclarecedores con generadores de plasma instalados en las motocicletas (recuerda que tienen un -3 a dar y ser dados).

Si un personaje da a un comunista motorizado, tira 1d20. Si saca 15 o más, el comunista cae de la moto y se hace un daño en la tabla de accidentes y caídas equivalente a 201 a 500 Km/H. Si el resultado es un crítico, el motorista explotará con su moto y morirá vaporizada (Oooh, qué bonito). Si los PJs sobreviven a este ataque podrán continuar camino hasta la zona residencial ultravioleta.

Final y sesenlace

Llegados a este punto, pueden suceder varias cosas:

A) Los esclarecedores matan a GOLL-U-MER. Llegarán sin ningún problema a la zona, donde les recibirá un tipo alto y rocoso llamado DEST-I-NOO, que recogerá el anillo y les dará las gracias. Si los PJs le piden una recompensa, les dará 1000 PC y un libro de 1200 páginas en el que están todos los formularios necesarios para que puedan quedarse con el material que les han dado en el SID y el SPL.

B) Los esclarecedores no matan a GOLL-U-MER. Justo en el instante en el que alguien le entregue el anillo a DEST-I-NOO, algo saltará de la nada y pegando un mordisco tremendo se llevará entre los dientes el dedo del pobre esclarecedor con el anillo y saldrá corriendo. Se trata de GOLL-U-MER, que cuando parezca alejarse de los PJs será frito por el lanzallamas de DE-A-GOL-6, que ha querido vengar a su hermano y destruirá también el anillo. Este está fundido y el microfilm se ha perdido, con lo que DEST-I-NOO se mosqueará mucho y hará pagar a los esclarecedores 200 PC (o su ropa, caso de no tenerlos). Siempre pueden desobedecer, pero esto es traición y eso se castiga con (música de timbales) la SUMARISIMA EJECUCION.

C) Los esclarecedores perdieron el anillo. Este irá a parar a manos de SA-U-RON-6. Entonces, ocurrirá lo impensable: Los verdaderos comunistas no quieren colaborar y le soltarán «Camarrada, estos son tiempos de apertura. Estamos en la era de la del Ciberperroistroica, saluda a nuestros amigos capitalistas.» Al escuchar esto, SA-U-Ron entrará en cólera y aún sin la ayuda del otro complejo convocará todos los comunistas para un ataque masivo contra el Ordenador jamás visto en muchos años. Será una batalla cruenta y prolongada... Un día después todo volverá a la normalidad y los informativos ensalzarán la victoria aplastante del ordenador contra los comunistas y la completa aniquilación de estos. Esto, obviamente, es falso, pero los comunistas supervivientes se cuidarán mucho de contradecirlo, puesto que tardarán bastante en recuperarse (pasarán un mínimo de tres días hasta que se produzca un nuevo sabotaje).

En fin, así es el complejo Alfa... ¡Oh, ¿no te habrías creído que estabas en la Tierra Media?!