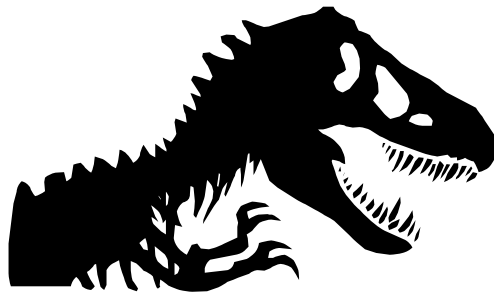


PARANOID PARK



Todo transcurría tranquilamente aquella mañana del 5º ciclodía del mes Brillante del año 197 de la Era del Ordenador. Luego de un excelente sueño y de su nutritivo desayuno, los felices Infrarrojos del sector PRK se dirigían tranquilamente a sus tareas asignadas, cuando un horrisono grito los hizo detenerse. En las cubas de procesamiento de desperdicios estaba parado un ser enorme, de inmensas mandíbulas y gigantescos dientes, pantagruélica cabeza, monstruosa musculatura, impresionante cola... Un ser tremendo, en fin. Y parece que se encontraba hambriento, puesto que, mientras los aguerridos guardias del SSI daban media vuelta y avanzaban para buscar refuerzos, se comió a tres docenas de indefensos ciudadanos. Para cuando las fuerzas de seguridad regresaron, el extraño monstruo se había ido. El Ordenador, en su infinita sabiduría, decidió clausurar el sector PRK luego de que otro acontecimiento similar se produjera dos ciclodías después. Y es aquí donde nuestros amiguitos Esclarecedores hacen su aparición.

Información confidencial del Máster

En realidad, lo que ha atacado a los Infrarrojos es un Tyrannosaurus Rex. Se escapó de un sector del SID que estaba dedicado a la manipulación y recuperación de material genético obtenido en la última expedición al exterior. Por supuesto, su libertad se debe a la crónica idiotez de los chiflados del SID, que (son chiflados, no tontos), le achacaron rápidamente la culpa a algún comando traidor comunista mutante terrorista. El jefe, Espilbe-R-GGG-3, a cargo temporal de la investigación, solicitó entonces la ayuda del Amigo Ordenador para solucionar el problema, quién decidió enviar a los Esclarecedores para clarificar el asunto. De más está decir que, en realidad, ninguno de los "científicos" del SID (y menos que menos Espilbe-R) quieren que el hecho sea resuelto, y por lo tanto, cuando los infelices Esclarecedores se acerquen a la verdad, procederán a actuar. Espilbe-R es, en realidad, un miembro de la sociedad secreta de los Caballeros del Objeto Circular (descrita en Paranoia Aguda), quien estaba intentando recrear una raza de dragones, porque (en sus propias palabras), "son de lo más lindos, y quería que me trajeran el ciclodiario a mi cama". Espilbe-R tiene contactos en las altas esferas debido a esta sociedad secreta, y puede llegar a utilizarlos para lograr una pequeña reprogramación del Ordenador, en aras de que éste olvide la investigación.

El Informe-Misión

Cuando se despierten, los Esclarecedores recibirán orden de dirigirse al salón Xdkjsdhfiuer234-JUN, situado en el sector JUN. Por supuesto, no se les dirá dónde está. Esto generará desopilantes desventuras que en este momento no tengo ganas de describir. Todos confiamos en tu destreza para crearlas. O no. Si tienes muchos jugadores, esta es una buena ocasión para bajar su número. Quizás si le preguntan a algún soldado del SSI se piense que lo están insultando. Ya sabemos cuán susceptibles son estos servidores públicos. Y cómo suelen resolver sus problemas.

Luego de variadas peripecias, nuestros valerosos personajes arribarán al salón del nombre impronunciable. Aquí, Espilbe-R estará sentado junto a una inmensa pantalla de video desde donde un ojo gigantesco (la representación visual del Amigo Ordenador, alabado sea), les mirará fijamente al tiempo que les habla:

Con voz monocorde: "Bienvenidos, ciudadanos. Hoy se les presenta la ocasión de servir a la comunidad toda, a través de la misión que se les va a encomendar. Puede que sea muy peligrosa, pero todo sea para luchar contra la sucia escoria traidora-comunista-mutante que quiere alterar nuestro estilo de vida perfecto. Por eso, antes de seguir, debo preguntarles si hay alguno que no se considere capacitado para aceptar esta comisión. ¿Hay alguno que no se considere capacitado para aceptar esta comisión?"

Por el bien de los Esclarecedores, esperamos que ninguno hable. Si alguno decide que no está capacitado, recibirá una píldora (además de unos cuantos puntos de traición) de una ranura que está bajo el monitor. Se trata de "Alegría Rebosante", el estimulante más nuevo producido por los laboratorios del Complejo Alfa. Causa que el que lo tome esté hiperestimulado (ojos abiertos, hiperkinesia, ansias de combatir, etc.) durante los siete días siguientes. También evita el sueño (recordamos que luego de tres días de no dormir, el ser humano comienza a ser presa de alucinaciones, paranoia y esquizofrenia, entre otras lindezas).

El Amigo continúa: "Por favor, reservarse las preguntas hasta el final. Todas las dudas serán aclaradas entonces. Ahora hablará el ciudadano Espilbe-R-GGG-3, a cargo de la investigación. Gracias por su cooperación".

Espilbe-R es un tipo bajo, con una incipiente barbita y nariz aguileña. Tiene un tic bastante extraño, que consiste en dejar las frases flotando en el aire antes de terminarlas, como si quisiera que su interlocutor las completara. Si este no lo hace, Espilbe-R seguirá como si lo hubiera hecho.

"Ha ocurrido un terrible sabotaje en el sector... Los traidores han masacrado a una gran masa de infrarrojos y han inventado una historia... Necesitamos que descubran qué pasó en realidad... En el SID les proveeremos de los materiales necesarios... Que tengan suerte..."

Dicho esto, los jugadores desearán hacer preguntas. Cómo siempre querrán escamotear un poco más de información. Sé inflexible. Toda la información disponible por los canales legales es de CS Verde, como mínimo. Quizá puedan obtenerla de alguna Sociedad Secreta, pero eso es traición, ¿no?

En este punto, Espilbe-R les hará señas de que lo acompañen a la inevitable visita al SID. Esto va a ser divertido.

La (como no) Inevitable Visita al SID

El laboratorio que el SID tenía en el sector PRK ha sido devastado, por lo que tuvieron que mudarse a otras instalaciones provisionales, ubicadas detrás de las cubas de procesamiento de alimentos del sector SHT. Toda la estancia hiede. Huele. Apesta. Es terriblemente olorosa, de veras. Tan olorosa que, si alguno de los jugadores no pasa un chequeo de Resistencia, devolverá todo el sabroso desayuno que haya tomado sobre el brillante e inmaculado suelo. Una robofregona acudirá presta a limpiar, y si descubre algún resto de vómito sobre un Esclarecedor, intentará limpiarlo también. Y abrillantarlo. Y pulirlo. Eso dolerá, je, je. Pero el robot es propiedad del Ordenador, así que hay que cuidarlo.

Espilbe-R los conducirá frente a una inmensa estantería donde, catalogados por números y letras, se encuentran los más modernos artefactos ideados por los retrasados "científicos" del SID. Espilbe-R sacará uno, y lo ofrecerá. Al menor gesto de parte de un Esclarecedor, lo hará firmar un formulario por triplicado y le dará el aparato. He aquí una lista de los implementos disponibles:

- **SRN-540:** Es un anillo de un metal amarillo brillante (se le dará al Esclarecedor un permiso especial para portarlo). Si se lo examina del lado interior, se verá que tiene una inscripción que reza: "...para atraerlos a todos y en las tinieblas atraparlos...". Si algún jugador se lo pone, los demás lo verán desaparecer. No le digas nada al jugador, déjalo que piense que es invisible. En realidad, ha sido reducido a partículas subatómicas. Que se entere cuando aparezca su próximo clon.
- **BOX-ax35:** Al dársela al jugador, Espilbe-R le hace firmar un formulario adicional que reza: "Recibí del Servicio de Investigación y Desarrollo una caja cerrada conteniendo el Arma Ultima (experimental 3). Por la presente, me comprometo a testearla y devolverla en PERFECTO estado, caja incluida". Espilbe-R agrega: "Tenga mucha precaución al usarla. Sólo en caso de extrema emergencia. Con abrirla podría...". El BOX-ax35 viene dentro de un arcón, tipo pirata, de unos 50 kilos de peso. Es molesto para transportar. Lo peor es que está vacío. Yes. Y el incauto Esclarecedor firmó que recibía un arma... ¿Cuándo aprenderán?
- **WIN-98:** Es un exoesqueleto que amplifica la fuerza del usuario y le permite correr a grandes velocidades y saltar a extraordinarias alturas. Se maneja por medio de un casco que dentro responde a las órdenes verbales del usuario, mediante un avanzado programa de inteligencia artificial. "¿Hasta dónde quiere llegar hoy?". Que tiene el defecto de "colgarse" en las órdenes que más le gusta hacer. Como, por ejemplo, "correr". O "saltar". Además, está permanentemente escaneando lo que el Esclarecedor diga, buscando nuevas órdenes. Algunas palabras clave, además de las ya dichas, son: "bailar", "trotar", "agacharse", "cuerpo a tierra" y "supercalifragilisticoespialidoso" (ésta última causa que el sistema se paralice intentando descifrar qué carajo quiso decir el usuario).
- **HIL-90210:** Son dos aros que se ponen en la cabeza, y permiten establecer una unión mental entre las dos personas que las usan. Esto es, lo que uno siente lo siente el otro. Es un interesante artilugio para ser utilizado por los jefes de misión con algunos Esclarecedores rebeldes, y poder matar dos pájaros de un tiro (literalmente).
- **MNM-1999:** Una armadura magnética. Se activa presionando un botón rojo que tiene en la muñeca y se desactiva presionando uno verde que tiene entre los omóplatos (de paso, este es un lugar bastante difícil de alcanzar por uno mismo). Al encenderse, su bruñida superficie se magnetiza, atrayendo todo material metálico en varios metros a la redonda. Además, la suela también se activa. ¿Y a que no sabes de qué material son los suelos del Complejo Alfa?

Una vez terminado el aprovisionamiento, Espilbe-R nombrará al jefe de misión. Esta es una elección importante que tú, como Máster perverso, debes hacer. El jefe tiene que ser aquel del grupo al que los demás menos aguanten. Tiene que ser el más insoportable, petulante y pesado de todos tus jugadores. No te preocupes si tu decisión crea problemas. Ese es el efecto buscado. El jefe tendrá, provisoriamente y sólo a los efectos de su grupo de Esclarecedores, CS Amarillo. El Comandante a cargo, entonces, deberá distribuir entre sus subalternos los cargos que quedan por cubrir, esto es: Vice-jefe (en caso de muerte del jefe, éste será el que asuma el mando), segundo vice-jefe, operador de la multigrabadora, oficial de Lealtad y Nutrición, oficial Horario y cadete. Nadie puede negarse a aceptar un cargo, aunque sí puede (esto es lo más divertido), intentar convencer al jefe de que es el hombre idóneo para tal o cual puesto. En este segmento se generarán entrañables escenas de disputa por un lugar, y la saliva no será escasa. Ese es, en fin, el espíritu Paranoia.

El Sector PRK (por fin, caramba)

Que conste que, a todo esto, nadie les ha dicho dónde ocurrieron los terribles sucesos provocados por los bla bla bla... Nuestros amiguitos tienen que averiguarlo. El "cómo" es cosa suya. Supongamos (digo, démosle a los jugadores el hándicap) que consiguen descubrir que todo pasó en el sector PRK. Bien. La zona, ya lo dije, está vedada y en cuarentena. Al entrar, verán que el clima se ha vuelto loco. Los aires acondicionados del sector se estropearon, creando un ambiente tropical. Caluroso. Muy caluroso. Justo como para andar con armadura o cajas con armas secretas.



Las paredes se han caído o han sido derrumbadas, lo mismo que el techo. Sobre los Esclarecedores hay una extraña bóveda de CS Azul claro, y exóticos motivos de decoración de CS Verde distribuidos al azar (el cielo y arbustos, respectivamente). Es... chachachachannn... el Exterior. Nuestro amigo Tyrannosaurus se ha dedicado a agrandar sus dominios porque le gusta deambular tranquilo. Un olor a bestia flota en el aire. Por más que los Esclarecedores deambulen no encontrarán nada extraño (salvo los animales habituales que hay en una selva, que ya serán bastante extraños a los ojos

desacostumbrados de los ciudadanos del Complejo). Dejemos a nuestros cachorritos que se deleiten con sus armas nuevas y con sus escalafones, y que caiga la noche.

Durante la guardia nocturna, el jugador que esté despierto verá pasar una sombra. Bueno, no una sombra, precisamente. Es algo invisible, que causa una distorsión en el campo visual del que mira. Para ser claros, un Depredador. A lo mejor, se entretiene "depredando" al Esclarecedor, pero lo más probable es que siga su camino sin molestar mucho, internándose en la espesura prontamente. Unos segundos más tarde, un ruido proveniente de la dirección por donde apareció el extraño alienígena indica la aparición de un hombre vestido con mono naranja. Ancho, alto y de pelo cortado en cepillo. Se detendrá y preguntará por el paradero del ser, al que está persiguiendo, portando una impresionante pistoláser. Si no le cae bien algún personaje jugador (no se encuentra de muy buen humor), puede que le enseñe buenos modales antes de retirarse, siguiendo al ser. ¡Ah! Por si preguntan, el nombre del muchacho es Schwartz-N-GER-3.

Cuando abra los ojos, el primero de los Esclarecedores que lo haga verá una pelota amarilla, de aproximadamente el tamaño de su cabeza, con un círculo pequeño dentro. El ojo del Tyrannosaurus, querido. Acto II: Esclarecedor deglutido sin remedio mientras grita y despierta a sus compañeros. Quizá disparen, quizá quieran huir, pero lo cierto es que, salvo que seas extraordinariamente bueno (y entonces te preguntaría qué carajo haces jugando a Paranoia), lo

más probable es que terminen siendo el desayuno de nuestro reptilesco amigo. Marche otra tanda de clones.

Esta vez, los muchachos serán más cautelosos. Si logran divisar al Tyranosaurus en la distancia, podrán hablar con él. Porque este es un dinosaurio inteligente. ¿Y qué? Tito (es como le gusta que lo llamen) solo quiere tener amigos. Les pedirá disculpas a los Esclarecedores y los conducirá al lugar donde cagó a los clones anteriores. Los restos se encuentran sumergidos en una (más menos cien kilos) tonelada de mierda de dinosaurio. Respetuosamente, Tito les dirá que pueden llevárselos y reiterará sus disculpas.

Acto seguido, será cuestión de los jugadores decidir qué hacer con el (ahora) manso Tito. Si son de buen corazón, le permitirán volver con ellos. Recordemos que el Tyranosaurus mide alrededor de cinco metros de alto. Y los pasillos del Complejo, no. Si deciden liquidar a Tito (algo que, de todas maneras, no podrán hacer, debido a que su piel es una armadura invulnerable), el Ordenador intervendrá y les comandará traerlo, pues quiere investigar sobre él. Si Tito se enojó con ellos, puede que se resista. Lo que puede llevar a que una nueva generación de clones aparezca.

El Informe Final

Bien, los Esclarecedores supervivientes se presentarán en el SID ante Espilbe-R, quien les contará que Tito ha sido contratado por el Ordenador como el nuevo conductor del programa nocturno de video. Los ciudadanos deberán rendir cuentas del equipo que recibieron, siendo multados (o ejecutados, quién sabe) los que no cuidaron bien de él. El Esclarecedor jefe será el último en hablar, y a lo que diga el Amigo Ordenador le prestará más atención que a lo que diga cualquier otro (esto es en previsión de posibles acusaciones de traición).

Si los personajes han culminado con éxito la misión, recibirán una calurosa felicitación y doscientos créditos de recompensa, más una presentación en el programa que Madon-N-Nah tiene. Y un par de meses después, se enterarán de que el programa que conduce Tito es un éxito, por lo que se sentirán inmensamente dichosos de haber traído tanta alegría a su queridos hermanos ciudadanos...

¡Ah!... ¿No es el Complejo Alfa un lugar alegre y perfecto para vivir? (coro de Infrarrojos cariñosamente vigilados por guardias del SSI: "¡Síiiiiiii!")

THE END