



P A R A N O I A

NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS, AMIGO CIUDADANO

José Beltrán Escay

¡Ah!, la vida transcurre tranquila en nuestro querido y plácido Complejo Alfa... Las fungialgas de la comida incluso estaban buenas (al menos, comparadas con las de los 15 últimos diacilos). La paz reina por doquier; hoy sólo se han desmascarado 6.008 traidores al Complejo... Sí, todo está en paz y la dulce luz de los fluorescentes ilumina una población feliz.

Pero, ¡ay!... Las fuerzas oscuras, que no descansan, siguen dedicadas a buscar la ruina de nuestro querido complejo. El falaz contubernio comunistoide-mutante sigue en marcha, creando amenazas indescriptibles contra este nuestro hogar, el único sitio del mundo donde merece la pena vivir...

Información para el árbitro:

Amigo mío: Por una vez, sí, por una vez... ¡Va a haber un traidor de verdad en el complejo! Ya sé que esto parece increíble, pero alguna vez tenía que ocurrir, ¿no?

El traidor en cuestión procede del Complejo Beta. Su nombre es JAMES-V-OND-7 (el siete viene de que, cuando se le clonó, un lamentable error de programación, combinado con una serie de extrañas alteraciones de los bancos celulares del citado Complejo Beta, hizo que de su persona se hicieran 7 copias en vez de seis. En el Complejo Alfa, sus registros indican que él es el resultado de un pequeño experimento llevado a cabo hace bastante años en el que se intentó hacer 7 clones en vez de 6 para los ciudadanos del complejo. Se supone que tal experimento terminó en fracaso, pues los compuestos vitalizadores celulares empleados en el mismo provocaban en el 98% de los casos una idiotez tal en los individuos finales que los convertían en completamente inútiles para el Complejo. ¿Que a qué viene esto? Pues por si los jugadores preguntan. Claro, que también hay otra respuesta: "Esta información se encuentra por encima de tu nivel de seguridad, ciudadano").

Pero volvamos a JAMES-V. Se encuentra en ese maldito Complejo Alfa repleto de sucios comunistas para intentar sembrar el caos y la confusión. Hay que decir que, visto el funcionamiento normal del complejo, su trabajo ha sido bastante superfluo... El caso es que su misión está a punto de finalizar. Ha ido ascendiendo lentamente de un tiempo a esta parte, y se teme que su actual rango le haga un poco demasiado "notorio". Después de todo, no hay tantos "verdes" en el complejo...

Y ahora le ha surgido una oportunidad: Recientemente ha sido nombrado oficial de "briefing", y ha visto una situación que le viene como anillo al dedo para desaparecer del complejo: Una misión en los servicios de desagüe del sector QPD, para desarticular a la banda SMUTCs de costumbre (Nota: SMUTC: Sucio Mutante Traidor Comunista).

En un alarde de entrega y lealtad al ordenador, JAMES-V se ofrecerá a acompañar a los esclarecedores en su noble misión. ¿Qué hay de más fácil, vista la habitual eficacia de estos agentes de élite, que burlarles, escaparse y perderse por las cloacas? Una vez conseguido, no habrá más que seguirlos hasta salir al exterior. Fácil.

Bueno, tanto como fácil... Eso cree JAMES-V. Las alcantarillas del complejo tienen sus propios inquilinos, a los que a lo mejor les molesta que anden metiendo las narices por ahí un hatajo de esclarecedores chillados mandados por un tontaina. No me refiero a ratas, ni nada de eso (recuérdese que los únicos seres que aguantan en el complejo, aparte de los humanos, son las cucarachas). Son inquilinos de dos patas, concretamente los que a continuación se detallan:

-Un grupúsculo de *comunistas* que, en la paz y tranquilidad de las cloacas, se dedican a conspirar contra el Ordenador (incidentalmente, éstos no son los que los esclarecedores deben buscar. El Ordenador no tiene ni idea de su existencia).

-Otro grupúsculo de *libre empresa*, que en esa zona, de acuerdo a grabaciones de la época pre-pumba, tiene una

base de operaciones (después de todo, si antes del gran "pumba" los tipos que funcionaban como ellos solían vivir en las alcantarillas, ¿por qué iban a ser menos?). En estos momentos se encuentran dando los últimos toques al próximo gran negocio: La instauración de una red de prostitución (Nota: Dar muestras de saber lo que esa palabra significa es traición o, al menos, a lugar a tener que dar explicaciones penosas. Ver unas páginas más adelante...) a muy gorda escala dentro del Complejo. Según los cerebros de Libre Empresa han deducido, la cosa debe funcionar más o menos así: Las chicas *atraen* a los clientes (para lo cual se las va a proveer de los correspondientes imanes) y les llevan a la cama, donde los acuestan, cobrándoles la tasa correspondiente después de desearles un feliz ciclo nocturno. Aún no tienen muy claro cómo podía tener esto tanto éxito en épocas pretéritas, pero en fin... Algo bueno tendrá si tan bien funcionaba entonces...

-Otro grupúsculo más, éste de miembros del *Sierra Club*, que están intentando repoblar las alcantarillas con peces. Aún no entienden por qué se les mueren todos (disponen de venerables documentos en los que se asegura que se consiguió repoblar un sitio llamado "Manzanares", o algo así, que por las descripciones debía estar peor que las cloacas del complejo). De todas formas, ellos siguen inasequibles al desaliento.

Es seguro, caro Máster, que en estos momentos debes estar relamiéndote de gusto al pensar en las probables interacciones entre tanta gente y tan chalada. Contento, amigo, y sigue leyendo, pues aún queda bastante por explicar.

Información para las víctimas, digo los personajes:

Nuestros amigos se hallan en sus cómodos cubículos, amablemente proporcionados por el ordenador, que en su incalculable y magnífica generosidad les ha otorgado graciosamente nada menos que 2 metros cúbicos (2X1X1) del valioso espacio del Complejo (¿prorrumpen los personajes en alegres vítores y expresivas muestras de júbilo por las inmensa deferencia que el Ordenador les ha mostrado? ¿No? Pues unos cuantos puntos de traición por desagradecidos, malos ciudadanos y todo lo que se quiera decirles al respecto). ¿Se puede ser más feliz?.

Súbitamente, llega la respuesta a esta última pregunta, cuando las unidades comunicadoras de los personajes les avisan de que el ordenador requiere sus servicios. ¿Cabe mayor felicidad que servir al ordenador?.

En sus pantallas aparece el siguiente mensaje:

«Ciudadanos esclarecedores - ciudadanos esclarecedores

¡Atención, ciudadano! Has tenido el inmenso honor de haber sido designado voluntario para servir al Ordenador y morir en el intento.

Preséntate inmediatamente en la sala "briefing" número (borrado por razones de seguridad) situada en el sector de (borrado por razones de seguridad). Allí te recibirá el oficial (borrado por razones de seguridad).

Tienes un máximo de (borrado por razones de seguridad) para llegar allí. De no cumplir con esta exigencia, se te (borrado por razones de seguridad) en el acto.

Sirve al ordenador - El ordenador es tu amigo»

Bueno, evidentemente el sector al que han de ir es el QPD. La sala de "briefing" a la que han de dirigirse es la número 13 (este dato va dedicado para los que quieren saberlo todo). El oficial que les espera es, obviamente, JAMES-V-OND-7.

Por cierto, los personajes tienen 5 minutos para personarse en el punto de destino. De no hacerlo así, serían declarados traidores y ejecutados en el acto.

Está claro que tenemos un problema... ¿Dónde han de ir, quién les espera, qué es ese máximo que tienen? Si le preguntan al ordenador, éste, pacientemente, les dirá que ciertos datos no pueden confiarse a las redes de comunicación, pues podrían estar intervenidas y entonces los innumerables enemigos del Complejo podrían deducir información sobre las operaciones que el Ordenador planea contra ellos.

Si no se mueven rápido, a los 5 minutos un escuadrón buitre irá a por ellos y los vaporizará rápida y eficientemente. Los nuevos clones quedan activados, y reciben el mismo mensaje.

Para no perder tiempo, la única solución sería llamar al Ordenador y decirle que debido sin duda al sabotaje comunista la recepción de sus augustas órdenes ha sido defectuosa. El Ordenador, entonces, les enviará las órdenes por escrito a través del servicio de mensajería SEU-R-DIZ (un esclarecedor que se ha dado cuenta de lo bien que viene tener semejante negocio, vistas las comunicaciones del Complejo).

Pasa el tiempo... Al cabo de unos 3 minutos, los esclarecedores oirán un rugido que irá creciendo en intensidad, hasta que... -¡¡¡BRAAAANNGGGG!!!- Una moto a turbo reacción irrumpirá a toda velocidad en sus cubículos (si es que aún están en ellos) o bien pasará por el punto en que se encuentran (si ya están en los pasillos del complejo). Tras una espectacular frenada contra el pilar más próximo, el conductor bajará para

entregar en mano las órdenes selladas.

Todo esclarecedor que al oír el rugido lejano busque refugio o se aparte *expresamente*, tendrá una oportunidad de sobrevivir. Si le pilla la moto, se tirará daño en la columna 12.

Las órdenes son ahora completamente claras, así que no deberían tener ningún problema para llegar a la sala "briefing".

Una vez allí, verán al oficial de "briefing", JAMES-V-OND-7, que les dirá en pocas palabras el objetivo de su misión, así como la noticia de que él mismo irá con ellos y será su jefe de misión.

Lo primero, será equiparse convenientemente, así que habrá que prepararse para ir a Intendencia. En ese momento, JAMES-V mirará la hora y decidirá que no hay tiempo, así que lo mejor será avisar al servicio de SEU-R-DIZ para que manden el equipo a toda velocidad. Por supuesto, antes de hacer la petición los personajes deberán firmar las hojas de responsabilidad necesarias...

... A los 5 minutos, se oye así como un leve "pchiuuuuuu" que parece llegar de lo alto y se va haciendo cada vez más agudo, creciendo en volumen al mismo tiempo (sería conveniente que los personajes se pusieran a cubierto, más que nada porque la sangre mancha un horror...).

Súbitamente, ¡¡¡BBROUMMMMMMM!!!. El techo cede debido al paso de un obús nuclear modificado empleado por SEU-R-DIZ para enviar cargas pesadas. El piloto surgirá, todo ennegrecido y chamuscado, para entregar la caja del equipo... O, mejor dicho, lo que queda de ella. ¿Hay que decir que no queda absolutamente nada aprovechable? (Enormes multas en perspectiva por ser responsables de un equipo valioso hecho papilla). Poco después de entregar la mercancía (por así decir), el heroico piloto saluda y se retira con su reactor espaldero personal. Despega majestuosamente, pasa a través del agujero del techo, y explota espectacularmente en aras del servicio al Complejo. Por cierto, si algún esclarecedor es lo bastante torponcillo como para no colocarse al menos bajo la mesa del oficial de "briefing" al oír el silbido premonitorio de la llegada del mensajero, sufrirá la pupa correspondiente a la columna 16 de daño. (Sería interesante ver qué pasaría si no hubiera sitio para todos en el lugar escogido para esconderse... Hummm, quizá esta idea debiera desarrollarse...).

Bueno, pues toca ponerse en marcha para mejor servir al Ordenador y al Complejo. Al ir a salir de los restos del despacho, JAMES-V (que, por cierto, ya tiene experiencia con SEU-R-DIZ y al mismo oír el ruidito ominoso se ha abalanzado bajo su mesa) recibe la lla-

mada del Ordenador por su comunicador personal: Hay que pasar por I+D para recoger ciertos dispositivos experimentales que el Ordenador desea probar en esta misión. El mismo Ordenador sugiere, para ganar tiempo, que el servicio de SEU-R-DIZ transporte a los personajes hasta los laboratorios de I+D. Es de suponer que, ante esta circunstancia, los personajes empezarán a pensar en hacer testamento.

A poco de recibir esta sugerencia del Ordenador, todos podrán oír un tremendo estruendo de chatarra procedente de algún punto detrás suyo. Si miran, podrán ver un engendro mecánico indescriptible que se dirige hacia ellos, con el anagrama SEU-R bien visible, y el letrero "No nos detenemos ante nada para entregar a tiempo".

El seudovehículo en cuestión es un vehículo oruga modificado para llevar pasajeros (se trata de restos de tanques de hace unos cuantos siglos que se descubrieron por casualidad en un depósito abandonado, y que se han ensamblado en un solo vehículo siguiendo las directrices de un eximio ingeniero que unió las piezas como Dios le dió a entender). Se sugiere al árbitro que haga la descripción más terrorífica posible del ingenio.

Gracias a un reactor nuclear de última generación, el camión-tanque-carreta de SEU-R es capaz de alcanzar velocidades del orden de los 350 km/h. Desgraciadamente, los sistemas de aceleración y frenado dejan algo que desear, así que:

1) Cuando el vehículo se ponga en marcha, alcanzará su velocidad máxima en unos 15 segundos. Los asientos para pasajeros llevan cinturones de seguridad, sí, pero están algo apolillados (falta de mantenimiento, y tal...). Los que se sujeten con ellos, tirarán 1d20. Si sale 13 o más, el cinturón se rompe, y les pasará lo mismo que les pasa a los que no se hayan sujetado, a saber: Que saldrán volando por el interior, estampándose contra las paredes (columna 8 de daño).

Si el árbitro se siente con la vena sádica, puede hacer que alguno, al estamparse, inadvertidamente se cargue el blindaje del reactor... O que oprima el botoncito que no debía oprimir... O que le dé al conductor y desvíe el transporte lanzándolo contra una de las paredes del complejo... ¿Hay que seguir?.

2) Cuando haya que frenar, bueno... Téñese 1d20, y refiérase a la siguiente tabla:

1-8: Frenada sin problemas (¡menuda suerte!)

9-15: Frenazo brutal, con los mismos efectos que la aceleración, pero a la inversa. Vuelta a chequear la resistencia de los cinturones que no se hayan roto, etc...



16-20: Los frenos no funcionan. El tanque va lanzado a más de 300 por hora. A ver cómo frenan... Si eligen frenar contra una pared, tirad en la columna 16 de daño para todo el mundo.

Por cierto: El conductor de SEU-R también va sujeto con un cinturón de seguridad apolillado. Si te sientes con ánimo de justicia, caro árbitro, comprueba su resistencia, y aplica las consecuencias... Este viajecito debería ser una de las partes más hilarantes de la aventura.

En I+D:

Bueno, pues hasta este momento, el máster animoso debería haber utilizado 3 ó 4 clones sin mucha dificultad (si no es así, deberías apuntarte a alguna terapia de grupo... ¡Te estás volviendo blando!).

En fin, nuestro heroico grupo, guiado por JAMES-V, se dirige al laboratorio principal de I+D del sector QPD. Tras descubrir las escenas habituales (los técnicos volando de una punta a otra del local entre explosiones, los voluntarios esposados que son empujados dentro de las cámaras de prueba, etc., etc...), los personajes llegan al mostrador donde deben recoger su equipo experimental.

El citado equipo es el siguiente:

- Un fusil de plasma modificado, de tal forma que, gracias a unos circuitos robóticos, él mismo decide cuál es el mejor blanco al que apuntar. Es evidente que cualquier árbitro con un mínimo de amor propio sabrá sacarle jugo.

- Repulsores antigravitatorios que se acoplan a las botas y "permiten levitar" (palabras del propio inventor). De suma utilidad en los espacios cerrados del Complejo Alfa y sus cloacas, especialmente porque el mecanismo de puesta en marcha (situado en el cinturón) está un poquillo flojo y tiende a saltar...

- Granadas eléctricas (5). Al lanzarlas, pasados los 5 segundos de rigor, lanzan un rayo (talmente como los de una tormenta) por los agujeritos de su extremo (Como a alguien se le ocurra meter los dedos en los agujeros, va listo...), y vé tú a saber dónde apuntan los agujeritos cuando la granada se para... Se sugiere tirar 1d10 para decidir dónde apunta el rayo: 1-8 para las direcciones de la brújula, 9 abajo y 0 arriba.

- El "arma definitiva": Se trata de una horquilla metálica con unas tiras de sinte-caucho atadas (ver dibujo siguiente). Tiene un proyectil que es una pequeña bolita metálica. Se supone que hay que agarrar la horquilla con una mano, poner el proyectil en la tira, estirar de la misma y soltarla para que impulse la bolita en dirección al blanco. (NOTA PARA EL ARBITRO: Pues mira, listo, esto sí es el arma definitiva. La bolita es

una bomba atómica concentrada que hará explosión al impactar al blanco. Potencia aproximada: 100 kilotones).

Tras firmar los papeles de responsabilidad y repartirse el equipo...

¡A la aventura!

Los heroicos agentes, dirigidos por JAMES-V, entrarán en las cloacas del sector QPD.

Descripción de los pútridos olores... Extraños ruidos que apenas se pueden oír... Roces misteriosos... Lento goteo de humedad... Peste grandiosa... Hay que conseguir que a nuestros jugadores se les pongan los pelos de punta... O, al menos, que se pongan nerviosos.

Una vez en las cloacas, la acción no va a seguir un guión determinado. Pero hay una serie de acontecimientos y cursos de acción que deberían ocurrir. Atentos, pues:

- Primero, la actitud de JAMES-V. Tratará de sabotear la misión para huir con mayor facilidad. Procurará que no le pillen, pero intentará entorpecer al grupo (dividiéndolo, mandándolo "delante", dando órdenes y contraórdenes...). Si lo dejan solo, se esfumará. Pero los personajes tienen una oportunidad: Si le vigilan, podrán verle haciendo algo sospechoso y grabar su actuación como prueba (por ejemplo, trasteando con algún aparato experimental que no le ha sido asignado, o algo así). JAMES-V dará siempre explicaciones más o menos plausibles de su actuación. En último extremo, se escudará en su condición de superior.

- Luego, los de libre empresa. Con un poco de suerte, los personajes pasarán cerca de su escondite y les podrán oír discutiendo acerca de sus planes (ver nota). Aquí puede montarse una lucha muy maja. Por cierto, los de libre empresa están bastante bien armados...

- También es probable que pasen cerca de la guarida secreta de los comunistas, en cuyo caso tenemos otra excelente oportunidad de tortas a discreción (¿debo decir que los comunistas también están bien armados?).

- No hay que descartar la posibilidad de que, vagando por el alcantarillado, los esclarecedores se topen con los del Sierra Club que están echando peces a las cloacas (se sugiere describir esta actividad de forma misteriosa, para que los personajes crean que se trata de algo muy traidor). Si se les ataca, los del Sierra Club, entre gritos de "¡Paz y amor, hermano!" devolverán fuego de bazooka.

Si no sale una pelea, puede ser divertido que, a mitad de la misma, atraídos por el ruido, aparezcan los miembros de alguno de los grupos descritos. En ese caso, se pondrán a pelear entre sí, olvidándose de los esclarecedores (lo cual

les dará una oportunidad de escapar con vida).

No olvidemos las interacciones de los personajes con los miembros de las sociedades secretas. Sería divertidísimo que entre los personajes hubiera un comunista, un "sierra clubber" y uno de libre empresa. ¿Qué podría ocurrir?.

Finaliza la tarea...

Tras un rato, algunas peleas y unos cuantos clones, el ordenador decidirá que ya es hora de que sus leales esclarecedores regresen para informar. Les dirá que se dirijan a la salida más próxima, donde les recogerá... ¿Adivinas quién? ¡Exacto! ¡El servicio de mensajería SEU-R-DIZ!

Con un mamotreto aún más espantoso que el de la última vez, y con un piloto aún más esquizofrénico, el servicio "al minuto" de SEU-R espera a los personajes.

Pues bien: Ahora, aunque los jugadores ya estén dispuestos a hacer trizas las hojas de sus personajes, tendrán un viaje la mar de pacífico hasta la sala de "briefing", sin incidencia y sin problemas. Por supuesto, habrá que hacerles sudar un poco, con comentarios del piloto tipo: "¿Donde habrá ido a para el botón de frenada?..." (entre dientes, claro).

Una vez llegados a la sala de "briefing", ¿qué puede ocurrir? Veamos...

- JAMES-V se "pierde". Si los personajes no tienen pruebas de actividades traidoras por parte de JAMES, serán acusados de haberlo eliminado. Con mucha suerte, lógica engañosa y lameculos, quizá podrían evitar la ejecución. De todas formas, quedarían "marcados" para siempre, y a partir de entonces tendrán grandes probabilidades de ser asignados a los campos de pruebas de los nuevos bazookas atómicos.

- Eso sí, si disponen de pruebas, entonces recibirán premios y recompensas (que servirán en su totalidad para saldar parcialmente las multas y deudas contraídas con el ordenador).

- Si, además, disponen de pruebas de haber luchado contra un peligroso escuadrón (o varios) de enemigos del ordenador, recibirán aún más premios, recompensas, e incluso un ascenso (hoy me siento generoso...).

- Si, por algún milagro, consiguen mantener "sujeto" a JAMES-V-OND-7 y entran con él en la sala de "briefing", los premios y castigos dependerán únicamente de lo bien que lo hayan hecho contra los Comunistas que el Ordenador les mandó buscar. Eso sí, JAMES-V se habrá cabreado muchísimo con los esclarecedores, y no descansará hasta conseguir que acaben bajo tierra... Pero en fin, son gajes del oficio, ¿no? ●