

## P A R A N O I A

## Golpe en la pequeña URS

*Los forofos de este kafkiano juego estáis de suerte, hasta nuestras páginas llega hoy un módulo con todos los ingredientes necesarios para pasar una tarde de lo más paranoico. Comunistas, robofregonas locas y malos de película se unen en esta aventura para tormento de los esclarecedores.*

por Alfredo Zurdo

*Golpe en la pequeña URS* es un módulo para Paranoia, donde pueden jugar unos cuatro a seis PJ's de CS Rojo o Naranja (preferiblemente no más). La dificultad, se puede calificar de media (!), aunque si crees que con tres o cuatro clones por cabeza no basta, puedes subir el nivel de dificultad aumentando el número de encuentros y el poder de los PNJ's.

Han habido ya varias muertes de ciudadanos en el conflictivo y sospechoso sector URS. Se trata del envenenamiento de las unidades de Ganchitos Crujientes de Algas que abastecen a los ciudadanos desde esas dichas máquinas de echar un plasticrédito. El cerebro de toda la operación es Lexl-U-Tor (el mismo que intentó acabar con Super-M-Ann), miembro honorífico de la Sociedad Los Purgadores. Sin embargo, tiene a un ciudadano traidor en plantilla que hace el trabajo sucio por él, se llama Mas-M-Alo, el cual será descubierto rápidamente por los esclarecedores. El propósito es estudiar la reacción de los ciudadanos y del mismo Ordenador ante los sucesos, y averiguar si es posible crear un ambiente hostil contra el Ordenador mediante estos actos de terrorismo, y así intentar povocar su fin. (Ver rumores para purgadores).

### Alerta Misión

Los esclarecedores recibirán el siguiente mensaje a través del minialtavo de su comunicador de pulsera:

*Alerta misión – Alerta misión*

*Atención!, esclarecedor, tus servicios son requeridos por el ordenador, presta atención...*

*Código de misión: 2P2+K2YA+A2.*

*Nombre clave: Ganchi-Puaj.*

*Objetivo: Investigar las misteriosas muertes de varios ciudadanos en el sector URS.*

*Preséntate sonriente en la sala de instrucción número "Donce" del sector URS, allí serás informado de más detalles por el Oficial de Instrucción Ivano-V-Ich.*

*Se da por supuesta tu asistencia en menos de cinco minutos. El Ordenador es tu amigo, ayúdale si te lo pide!*

*Espero un desenlace rápido y discreto, confío en la profesionalidad del Oficial Ivano-V-Ich.*

*Suerte!*

Como verás amigo Máster, el número de la sala de instrucción es "polivalente" (debes pronunciar "Donce" con

naturalidad y seriedad) pudiendo ser, a los oídos de tus jugadores, el once o quizás el doce... deberían limpiar un poco el minialtavo de su comunicador para la próxima vez, no crees?

### Rumores...

1. *Sólo para Purgadores:* Nuestros colegas intentan crear el Caos dentro del complejo, crear un sentimiento ofensivo en los ciudadanos contra el Ordenador. Para ello estamos saboteando Ganchitos Crujientes de Algas, los ciudadanos pronto creerán que el Ordenador los quiere eliminar... ¡¡¡Ayuda a nuestra gente, apoya a Max-M y Lexl-U!!!

2. *Sólo para Comunistas:* "Camarrada, nuestros voluntarios intentan volar el SubSectorr UVI, este maldito sectorr está lleno de malditos capitalistas Ultravioletas. Sabemos que te han asignado a URS, donde no muy lejos está UVI. Si te encuentras con tus camaradas, ayúdalos!!! De paso, difunde porr ahí un poco de nuestras doctrinas comunistas ..."

3. *Sólo para Club Sierra:* Hola! me alegra informarte de que has sido elegido temporalmente "Protector Oficial" de la (escasa) fauna y flora del sector URS. Tendrás que sustituir a nuestro colega Ico-N-Nah, el cual, tuvo un tonto accidente mientras daba de comer a las ratitas del alcantarillado. Mientras le curan las insignificantes heridas que le produjo una ratita, tú deberás ocupar su puesto.

4. Se dice por ahí que en el sector ICH hay un gran número de Comunistas traidores...

5. Se comenta que el Ordenador ha decidido eliminar a todos los ciudadanos del sospechoso sector URS, ya que cree que todos son Traidores Comunistas...

6. Se especula sobre la posibilidad de aprobar una nueva ley por la cual se ejecutará Sumarísimamente (e inmediatamente) a todo ciudadano que se encuentre en un lugar de CS superior al suyo, sin poder defenderse ante un tribunal ni nada parecido...

### Sesión inicial de información

Los esclarecedores llegan sin ningún tipo de problema al sector URS, ya que los robotransportes son muy eficientes en el complejo, también casualmente se encuen-



tran todos juntos en un pasillo de CS Rojo, que parece ser el pasillo de Salas de Información, donde hay doce puertas Verdes, seis a cada lado, y numeradas claramente. Los esclarecedores no sabrán si entrar en el número once o la doce, pero les dará lo mismo, ya que se equivocarán de todos modos.

No hay guardias en el pasillo, y las puertas numeradas del uno al diez están cerradas con plastillave. Nada les impide entrar en las restantes. Si llaman (en la once o la doce), abrirán desde dentro y verán a un grupito de cinco Oficiales de CS Verde echando unas manitas de plasticartas (¿será traición?), también habrá dos guardias de CS Amarillo, que se cabrearán bastante si los PJ's pasan dentro... Les echarán una buena bronca y quizás les pongan una multa por obstaculizar a un superior en pleno "tiempo de descanso y ocio".

La próxima puerta es la correcta. Tras llamar, les darán paso a una sala cuadrada, donde hay una mesa de despacho en la que está Ivano-V, también hay un guardia de CS Indigo, que les pedirá el código de mi-

sión y el nombre clave de la misión (¿se lo sabrán?) así como sus tatuajes lingüales. Ivano-V se levantará y les saludará, tras ello, les empezará a hablar:

*"Queridos amigos, a mi pesar, tengo que informaros que tenemos el récord de Mortalidad EEC (En Extrañas Circunstancias) de todo el complejo, sospechamos que las últimas muertes han sido debidas a las acciones de una Sociedad Secreta terrorista. Amigos, quiero que investiguéis y averiguéis todo lo posible. Si es necesario, os daré licencia para liquidar a los traidores. ¡Quiero un informe completo tras la misión! ¡Quiero que acabéis con el problema! ¿Alguna pregunta?"*

Respuesta: *"Esa información no está disponible para tu CS, amigo!"*

*"Bien amigos míos, necesitaré un Jefe de Grupo."* Elegirá al mayor CS o al azar, luego le pedirá que seleccione un Oficial de Lealtad.

*"En los almacenes del SPL de este mismo sector, os espera un colega que os suministrará vuestro Equipo Asignado. Al*

*salir, dirigíos al SID, creo que os tienen preparados unos regalitos."*

## En el SPL

Este almacén es enorme, es un rectángulo en cuya diagonal se encuentra un largo mostrador, a un lado están los PJ's, al otro unos cuantos ciudadanos y tres Robomecánicos; todo está lleno de estanterías donde hay cientos de cajas. Les atenderá Tolove-N-Doh, el cual, antes de nada pedirá una mano inocente que firme los papeles de responsabilidad. Tras ello, ordenará a los Robomecánicos que busquen unas referencias y que las lleven al mostrador. Después de desempaquetar (o leyendo el documento) sabrán cual es su equipo. Esta es la lista:

Dos Rifleláser.  
Tres Granadas.  
Dos Cargas láser CS Amarillo.  
Seis Cargas láser CS Naranja.  
Dos Tirabalas.  
Cinco Balas D-D.  
Cinco Projectiles de Napalm.  
Un Cañón Gauss.  
Diez unidades de Ganchitos Crujientes de Algas\*.  
Una Multigrabadora Modelo I.  
Un Programa Análisis Toxicológico.

\* Efectivamente amigo Máster, por supuesto están envenenados, si alguien pica, haz una TA Resistencia (difícil), un fallo provocará un daño de la columna diez de la tabla, un fallo crítico produce la muerte instantánea. Si tienen éxito, su organismo resistirá el veneno.

Tras dejar el SPL, tendrán que dirigirse al SID de este mismo sector (URS).

## En el SID

Extrañamente, en este sector, los laboratorios del SID están tranquilos, todo parece normal. Dentro, podrán observar como unos siete científicos no paran de escribir mientras andan en el círculo dando vueltas a un extraño artefacto. De repente empieza a pitar "pi...pi...pi...pi...pi...pi...pipipipipipipipi" "BOOOOOOMMM" explotó!, los siete científicos han desaparecido (un daño en la columna tres para los PJ's por los efectos de onda expansiva), en su puesto, sólo queda un cráter en el suelo de unos cinco metros de diámetro. En la confusión, otro científico da voces *¿Qué pasa? ¿Falló El Megaprotonium?"*. Se fijará en los PJ's. *"Hola!, menos mal que no os acercasteis mucho! Soy Einste-I-Nnn, ¿qué queréis?"*.

Tras decirle el código de misión, Einste-I, dirá *"Ah!, sí!, los del regalo! Tenemos*

**Tabla de encuentros en los pasillos de URS**

Encuentro	Probabilidad
Máquina Abastecedora	
Ganchitos .....	10/20
Cabina de Confesión .....	5/20
Terminal de Ordenador .....	7/20
Monitor de Video y Altavoz .....	14/20
Cámara Oculta o Micrófono Oculto .....	9/20
Robodoctor o Robofregona .....	8/20
1D4 Guardias del SSI .....	5/20
Roboguardián Cabreado .....	6/20
Otros Ciudadanos .....	7/20.

### Modificadores

- x4 Si necesitas el encuentro inmediatamente.
- x2 Si tienes muchas ganas de que aparezca.
- x1 En circunstancias normales.
- /2 Si no te conviene o no te da la gana.

Esta tabla debe usarla el Máster cuando crea oportuno un encuentro. Se tira el dado (modificando según se indica en la tabla) y si el resultado es menor o igual a la Probabilidad, habrá encuentro.

*Ejemplo:* Los esclarecedores están buscando máquinas abastecedoras de Ganchitos por un pasillo del sector URS. Tira el dado para saber si hay una máquina en ese pasillo. Si la hay, los esclarecedores la abrirán (con ayuda de Erredos-000) para inspeccionarla. Y entonces deberías tirar en la tabla para ver si, por casualidad, pasaban por ahí unos guardias del SSI, puede que crean que los PJ's están sabotando una máquina y entonces decidirán abrir fuego... (por supuesto una tiradita para ver si hay cámaras ocultas en el pasillo no vendría mal!!!) Si un PJ resultase herido, podrías tirar de nuevo en la tabla para saber si hay un Robodoctor cerca. Pero si sobreviven, también podrían (casualmente pasar por ahí unos Roboguardianes que...

cinco prototipos que deberéis probar y luego hacer un informe sobre los resultados...”

Los esclarecedores deberían pegarse por probar los inventos... si no, algo puede ir mal...

1. *Botas Turbospeed*. Dotan al PJ con la posibilidad de correr a la velocidad del ZOOM. La maniobrabilidad es difícil, para hacer un giro es necesaria una TA Agilidad (difícil). Pero bueno, total es un golpe insignificante (columna tres en la tabla de accidentes). Para activarlas sólo habrá que ponérselas.

2. *Cataplasma regenerante*. Es una especie de trapo impregnado de una maloliente disolución (ácido sulfhídrico y amoníaco rebajado) ¡muy desinfectante! Sólo se puede usar en las heridas. Se hace una TA Resistencia (difícil); si el PJ aguanta, se cura, pero si falla, caerá incapacitado. ¡Ah! sólo se puede utilizar tres veces.

3. *Bote de cápsulas ultrafelicidad*. Probablemente el alucinógeno más poderoso del complejo. El PJ que ose probarlas (sin saber lo que ocurrirá al no usar Bioquimioterapia) cae durante 1D20 turnos incapacitado, pero no desfallecido (describele bonitas luces, bellos parajes cósmicos, música celestial...) tras ello, puedes (si lo deseas) practicar una tiradita de Salud Mental con el PJ...

4. *Poción de invisibilidad*. Encontrada en el sector DND. ¡¡¡Es realmente eficaz!!! Deja ciego al consumidor durante cinco minutos, y el resto del día con las habilidades de Percepción a menos cuatro (-4). ¡Esto sí que funciona!

5. *Armadura Kevlar Light*. Esta maravillosa armadura Kevlar es tan ligera y tan fina que no sólo se puede utilizar en conjunto con la réflec, sino que además no protege nada y reduce la protección de la réflec en L2. ¡Es una maravilla!

Cada voluntario irá firmando sus papeles de responsabilidad según vaya cogiendo su mercancía. Tras esto, Einste-I-Nnn se despedirá de los PJ's deseándoles suerte y poco sufrimiento (¡una muerte rápida!).

### Calentando motores

Ya tenemos a todo el equipo bien armado y dispuesto por los pasillos de URS. Procura que llegue pronto la hora de comer (y de palmar!), de ese modo podrán ir sacando conclusiones, si no por ellos mismos, tal vez con ayuda del Ordenador (Análisis de Datos).

Si todavía parecen no sospechar de los ganchitos, pues que se encuentren por los pasillos con un Infrarrojo con una bolsa de ganchitos en la mano y la boca llena. a escasos segundos, el Infrarrojo se caerá, pateará, balbuceará y luego morirá.

Si todavía no se han dado cuenta, porque son unos torpes de campeonato, el Ordenador hablará a través de los altavoces diciendo: ¡Ciudadanos, queda prohibido el consumo de Ganchitos Crujientes de Algas, el SSI ha descubierto agentes tóxicos en las unidades de este sector, no os preocupéis, en estos momentos unos eficientes esclarecedores investigan el caso, gracias por su atención, a tu servicio!”

Pero si tus esclarecedores son realmente unos inútiles y no deducen nada, sus comunicadores pitarán, es un mensaje de Ivano-V: “Amigos, ya sabemos como actúan los terroristas, infectan con toxinas las unidades de ganchitos. Vuestra misión se ve ampliada, debéis encontrar al/los

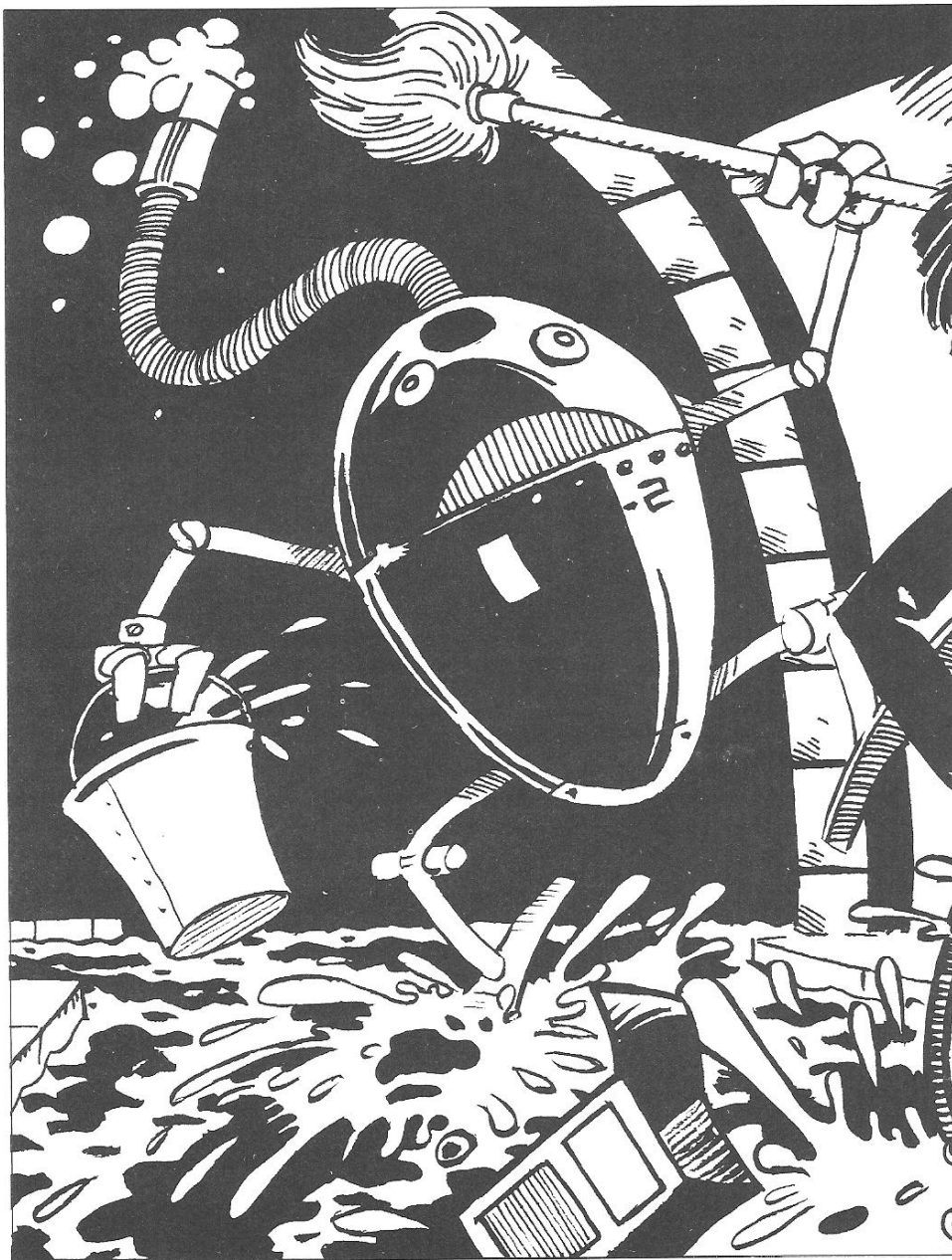
traidor/es y además ir revisando máquinas abastecedoras de ganchitos, os enviaremos un Robomecánico para que os ayude, buena suerte...”

De una manera u otra, el mensaje de Ivano-V tendrá que llegar a los esclarecedores para avisarles sobre los nuevos refuerzos.

### Refuerzos

Pues al grupito se pega un nuevo fichaje, Erredos-000, un simpático robot con los circuitos Asimov un poco tocados (¡a lo mejor resulta ser un Franky!).

Mientras van revisando maquinatas abastecedoras de echar un plasticredito, pueden,







mediante una TA Percepción, ver que alguien está merodeando por ahí, vigi-  
lándoles. ¡Es por supuesto Max-M!

Una cosa muy importante es que Max-M sobreviva, para que puedan interrogarlo y llegar hasta Lexl-U. Por ello y por si las moscas, Max-M tiene Regeneración y un Atributo en PM buenecillo.

Va acompañado de dos gorilones Purgadores que van delante. Cuando los esclarecedores "pasaporteen" a éstos, Max-M pedirá clemencia (adulará) para que le dejen vivo, tirará su pistoláser y se dejará coger. Cantará mejor que los gorilones...

"¡No!, por favor, pero si sólo soy un "mandao", él, a él tenéis que coger, Lexl-U-Tor, él es el malo... ¡no me matéis! ¡me

he entregado! que el Ordenador juzgue..."

Y al oír esto, el Ordenador juzgará, a través de los altavoces, Max-M-Alo-6 será condenado a Muerte sumarisíma... ¡que disfruten tus esclarecedores!

### Buscando a Lexl-U

Ahora, sólo queda encontrar a Lexl-U, estos son los caminos más obvios a seguir:

1. Contactando con la SS y gastando un PF.

2. Preguntando al Ordenador. Respuesta: "Lo siento ciudadano, esa información no está disponible para tu CS. A tu servicio".

3. Quizás sacando un crítico en Búsqueda de Datos...

4. Si hay algún Pirata Informático, que use Programación y Seguridad Informática para obtener información del Ordenador.

5. Comprando la información en el Mercado Negro (unos 125 créditos).

Al final encontrarán lo siguiente: "Lexl-U-Tor es buscado por traidor, aunque debido a su alta acreditación no se le ha podido enganchar (ha modificado partes del programa del Ordenador). Vive en el sector residencial UVI, en una de las habitaciones-mansión para ultravioletas".

Con un poco más de esfuerzo (pagando más créditos al camello, gastando otro PF, o volviendo a superar la tirada) deberían hallar también: "Su ex-compinche Max-M entraba en el sector a través del alcantarillado, y sabía en que casa entrar gracias a una gran X roja que hay en la tapa de la alcantarilla del sótano de Lexl-U. Además se dice que quiere provocar la destrucción del Ordenador, alterando y asustando a los ciudadanos mediante el terrorismo, sus progresos constan en un bloc que guarda bajo un sistema de seguridad excelente en su mansión."

Y después, Ivano-V se pondrá en contacto con ellos a través de sus comunicadores: "Amigos, no sé que estáis tramando, pero el Ordenador está un poco mosqueado; podéis confiar en mí, ¿qué habéis descubierto?" Si se lo cuentan, no pasará nada: "Está bien, buen trabajo. Eliminad a ese Lexl-U, y encontrad ese maldito bloc de notas; no digáis nada al Ordenador, parece que Lexl-U, tiene inmunidad para no ser ejecutado. Yo intentaré hablar con el Ordenador. Mientras, ¡¡¡procurad no fallar!!! Ah, cuando estéis en UVI, procurad no hablar más de la cuenta, puede que alguien esté escuchando..."

Más tarde, los comunicadores volverán a pitar, es el Ordenador: "¿Cómo va todo? Y por cierto, ¿qué era eso que he oído antes a través de los comunicadores sobre ir a por un Ultravioleta?" Si no cuentan nada, todo irá bien, si le dicen al Ordenador lo del Ultravioleta, se ganarán unos cuantos PT (o una ejecución).

### Solos en la oscuridad

En realidad UVI es un subsector residencial dentro de URS, allí hay seis habitaciones-mansión (de cuatro niveles y lujo asombroso) donde viven los altos programadores del sector.

La entrada a UVI está vigilada por dos guardias de CS Ultravioleta y cuatro Robosoldados armados hasta las tuercas. Estos guardianes no dejan pasar nada más que a los residentes Ultravioletas. (Nota: Son invencibles, superpoderosos, y no hay más que hablar).



Un éxito en una TH Ingeniería de Sistemas, permitirá a los esclarecedores encontrar una entrada próxima a las alcantarillas (ver mapa uno). Si no consiguen la TH deberán darles otra oportunidad, una TA Percepción (difícil) para localizar una tapadera de alcantarilla. Y si fallan de nuevo, a lo mejor con una TA Suerte (PM) verán casualmente la dichosa tapa de alcantarilla. Si no consiguen pasar, puedes ejecutarlos a todos por Idiotez en Primer Grado.

Dentro les pueden acechar numerosos peligros: Tira 1D20 cuando lo creas "oportuno"...

16-20: 1D4 Ratas mutantes (¡¡¡no gigantes, pero sí hermosotas!!!).

11-15: Tres sectarios Comunistas intentando poner una bomba en el sector residencial. Muy peligrosos.

6-10: Una Robofregona con los circuitos estropeados a causa de la humedad del alcantarillado.

1-5: No hay encuentros.

Procura que no salgan nunca más de dos Robofregonas (no sería muy normal). Pero si hace falta, puedes sacar una buena manada de Ratas y Comunistas.

Se supone que tarde o temprano encontrarán la "X" Roja, que es la entrada a la mansión. Tras levantar la tapadera, y asomarse el primer esclarecedor, verá que un cañón de gran calibre, procedente de un Roboguardián, apunta a su cabeza. Pero parece que el robot está desconectado.

Si los esclarecedores entran por otra tapadera de alcantarilla que no tenga la "X", te los cargas por listos. (Utiliza Guardias Ultravioletas invencibles).

### La llamada de Lexl-U

(Procura que esta parte no se parezca mucho a una aventura de Cthulhu!).

(La referencia para mirar el mapa está escrita del siguiente modo: "yz", donde "y" es el número de nivel en la mansión y "z" es la letra correspondiente a la habitación de ese nivel. Ver mapa dos).

El interior de la mansión es algo extraño para los esclarecedores, todas las paredes, suelo y techo son blancos. ¡Ah!, por cierto, el Ordenador estará a la escucha a través de los comunicadores. Los pinchará aleatoriamente (a tu discreción, Máster).

Si algún PJ dice algo que pueda ser interpretado como la profanación de una habitación-mansión de UVI, todos serán ejecutados sumárisimamente por traidores.

1A. Es un sótano. Al entrar todos los esclarecedores podrán observar que hay un total de tres Roboguardianes (con sensores auditivos). Que hagan todos una TH Sigilo, si uno falla, los robots se pondrán en marcha y habrá una pequeña fiesta. Hay una escalera que va hacia arriba.

2A. Es el laboratorio. Hay numeroso equipo biológico y químico. Con una TA Percepción, verán algo que destaca: es un gran tubo de ensayo (de cinco litros) con un líquido azul (algáceo) fluorescente (con una TH Bioquimioterapia) descubrirán que es veneno). Hay una puerta y una escalera de mano que va hacia arriba.

2B. Es una gran despensa llena de estanterías. En ellas hay aproximadamente ochocientos kilos de ganchitos (envenenados). También hay otra puerta.

2C. Parece una sala de máquinas. Tiene un generador y una especie de lavadora, una TA Talento les permitirá deducir que es una máquina de hacer ganchitos (¡no ganchillo!).

3A. Es una cocina. Normal (ultramoderna por supuesto!). A parte de la escalera de mano que va hacia abajo, hay una puerta.

3B. En los pasillos de este nivel hay un total de cinco puertas, también una escalera de caracol que va hacia arriba.

3C. Una despensa con muchas unidades de Barritas Energéticas Felicidad, y Brebaje Espumoso Refrescante (sin veneno).

3D. Es un comedor muy simple: una mesa y cuatro sillas, todo de plástico.

3E. Han llegado al W.C. Procura que los PJ's no le den importancia "Tranquilos, sólo hay una taza, una ducha y un lavabo, es sólo un water..." Pero en realidad, Lexl-U, mientras hacía "sus necesidades", leía sus notas en un bloc de apuntes, y casualmente se le olvidó al lado de la taza, en el suelo (¡je! ¡je! ¡je!...). Si insisten, o si pasan por segunda vez, una TA Percepción bastará para que se den cuenta (Qué despiste ¿no?).

3F. Es el hall, nada en especial... salvo dos gorilas de CS Verde (iguales a los que acompañaban a Max-M), que esperan visita. Hay tres puertas, una de ellas cerrada con plastitarjeta (la salida).

3G. Un salón normal. Varios butacones comodísimos y un monitor de video. Con una TA Percepción (difícil), averiguarán que alguien se dejó una Video-Tarjeta metida en la ranura del monitor. En ella, si los PJ encienden el monitor, se verá todo el proceso de Contaminación de Ganchitos, con unos buenos primeros planos de Lexl-U en su laboratorio... (Esto denota lo despistado que es nuestro amigo Lexl-U).

3H. Un armario, hay un traje térmico y dos ambientales.

4A. Es un descansillo donde se ubica la escalera. Da a dos puertas.

4B. Gran salón, espectacular, efectos láser (inofensivos), múltiples monitores de video, sillones ultracomodos y dos puertas.

4C. Otro armario, éste con ropas de lujo para ultravioletas.

4D. El dormitorio de Lexl-U. Estará durmiendo en su cama (tiene un sueño muy profundo); todo el que pase, que haga una

TH Sigilio, si falla uno, se despertará, ¡¡y tiene su neurolátigo siempre a mano!!! A parte, sólo una mesilla y una lámpara. ¡Ah!, por si se acercan, en la mesilla hay una plastitarjeta.

4E. Es un despacho, con una gran mesa y una confortable silla. Hay además un archivo. Una TA Percepción (difícil) bastará para darse cuenta de que el archivo es falso y que en realidad es una entrada secreta.

4F. Es la habitación secreta. En el centro hay unos rayos azules que van desde el techo hasta el suelo, y a un lado hay una ranura para insertar una plastitarjeta. Al insertar la plastitarjeta (la de la mesilla), los barrotes eléctricos desaparecerán, dando paso a una salita poco iluminada donde hay una mesa. En ella, hay una caja en la que hay escrito un letrero: "Aquí está mi bloc de notas" (¡realmente nuestro amigo es muy despistado!), que por supuesto está vacía.

Supongo que tus jugadores querrán salir por la tapadera de alcantarilla, aunque también pueden salir por la puerta principal (en 3F usando la plastitarjeta, lo que conllevaría a la aniquilación total de los PJ's por parte de estos Guardias Ultravioletas y sus Robots...

### Informe Final

Una vez eliminado Lexl-U, (o no eliminado) y con el bloc de notas (o sin él), los esclarecedores se tendrán que dirigir a la Sala de Información y contar todo lo que ha pasado a Ivano-V y al Ordenador.

Primero las malas noticias: multas por no haber traído los informes para el SID,... multas por pérdida de material, embarazosas preguntas sobre cómo lo han logrado sin infringir las leyes, alguna ejecución allí mismo... PT por doquier.

En fin, todo ese tipo de cosas que a ti, Máster, te gusta saborear lentamente. Por cierto, el Ordenador tendrá más compasión con los esclarecedores si éstos han traído el bloc de notas.

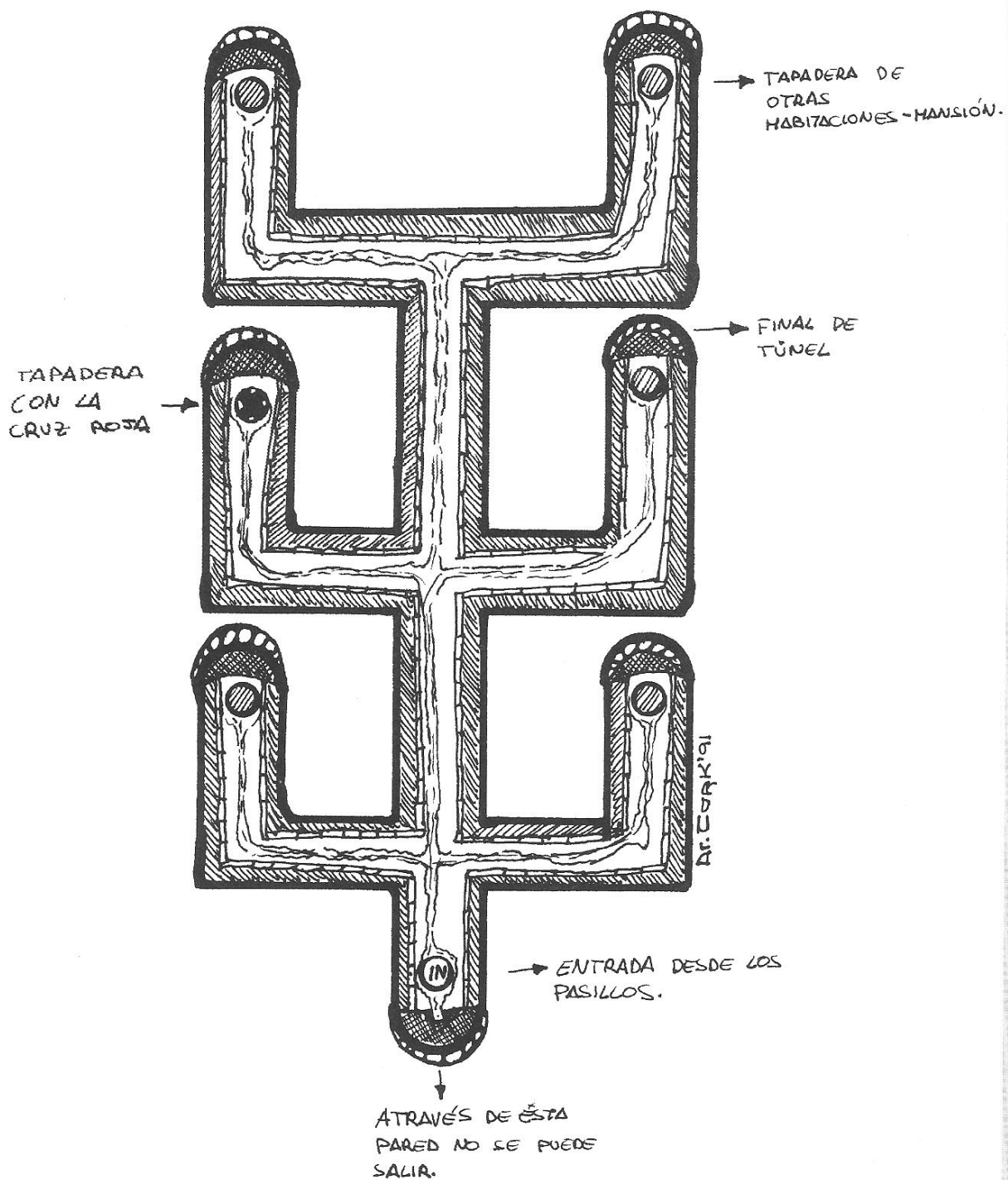
Si logran demostrar a través de la Video-Tarjeta la culpabilidad de Lexl-U, el Ordenador retirará (casi) todos los cargos contra los esclarecedores.

Las buenas noticias: ascensos de CS, recompensas, recomendaciones oficiales, PD, entradas gratis a conciertos, invitaciones a concursos, elogios públicos.

Reparte y parte según lo hayan hecho tus jugadores. Creo que dos recomendaciones y cien créditos por cabeza como "Zanahoria-Base" no estaría mal, agrégale a tu gusto. Si han completado la misión, tienen derecho a ascender de CS (¡siempre y cuando hayan sido felices y hayan participado!). Y la cosa termina con las felicitaciones de Ivano-V junto con el mosqueo de nuestro mejor amigo, el "Ordenata"...



## MAPA UNO



# Golpe en la pequeña URS

## Personajes no jugadores

(Por orden de aparición, más o menos)

### 1. Erredos-000

**Descripción:** Simpático robomecánico, excesivamente servicial y eficaz. De unos 130 cm. de altura, y un color como aluminio resplandeciente, dispone de dos brazos bien articulados. Es realmente un paranoico con los Asimov estropeados. Tiene 25 sectores de memoria, y porta 4 tarjetas. Dispone sólo de 2 ranuras para la inserción de tarjetas de memoria.

**Tarjetas:**

Abrir/Cerrar/Arreglar máquinas abastecedoras / Nivel 15.

Pistoláser / Nivel 12

Robodoctor / Nivel 9

Ingeniería Electrónica / Nivel 14

**Blindaje:** Acero pulido / P4L2

### 2. Gorilones purgadores

Aparecerán 4, dos con Max-M y otros dos con Lex-L (en la habitación-mansión), son similares.

**Descripción:** Aproximadamente miden 1'90 y pesan unos 120 kg. Son robustos, agresivos, feos, velludos y con una sola ceja tipo "Blas". Todos tienen CS Verde. Además los dos de la mansión tienen una franja blanca en el brazo derecho.

**Atributos:** Fuerza 19, Resistencia 18, resto 9 (Bonus daño +2).

**Armas:**

Nudilleras (B) / ND 6+2 / Nivel 14

Rifle Sónico (E) / ND 7 / Nivel 12

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 9

**Armadura:** Réflec Verde / L4

### 3. Max-M-Alo-6

Al principio, pedirá clemencia, pero cuando los PJ's quieran eliminarlo, se defenderá rabiosamente.

**Descripción:** Es un tipo pequeño, calvo, gordito, con cara de pan. Viste un mono Morado.

**Atributos:** Cinismo 18, Percepción 16, resto 11.

**Habilidades:** Adulación 15, Charlatería 13, resto 5.

**Armas:**

Granada (P) / ND 8 / Nivel 9

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 11

**Armadura:** Réflec Morada / L 4

**Poder Mutante:** Regeneración 17

### 4. Ratas Mutantes

Debido a la gran cantidad de residuos que se encuentran en las alcantarillas, estas ratas han crecido más de la cuenta, y su ferocidad también.

**Descripción:** Son ratas de 150 kg. de peso. Con unos dientes de unos 30 cm. Recuerdan un poco a las de la película "El alimento de los Dioses".

**Habilidades:**

Mordisco (B) / ND 12 / Nivel 8

Embestir (B) / ND 5+2 / Nivel 12

Pisotear (B) / ND 5 / Nivel 10

**Armadura:** Piel dura / T1

**Nota:** Cada una sólo podrá hacer un tipo de ataque por turno (Morder o Embestir), pero si hay alguien en el suelo, además podrá Pisotearle a la vez que efectúa su ataque normal.

### 5. Comunistas Sectóreos

Aparecerán en grupos de tres, no dudarán en atacar en cuanto vean a los PJ's. Apelarán a gritos a Stal-I-Nnn en su batalla, con lo que si hay un Comunista cerca, deberá unirse a ellos en su causa. Además manejan una bomba potentísima (que los PJ's verán fácilmente). Con una TH Demolición (fácil) sabrán que estallará en 3 minutos. Una segunda TH (normal) les permitirá desactivarla.

**Descripción:** Curiosos personajillos de CS Naranja, todos son parecidos, llevan bigote y un extraño gorro en forma de cubo de playa con pelos negros en la cabeza.

**Habilidades:** Demolición 12, Propaganda Comunista 10, resto 7.

**Armas:**

Tirabalas con Napalm (C) / ND 7 / Nivel 13

Pistoláser (L) / ND 8 / Nivel 10

**Armadura:** Réflec Naranja / L4

### 6. Robofregona Loca

La humedad ha estropeado su UCP (o CPU), lo que provocará que ataque a los PJ's hasta que éstos la inutilicen.

**Descripción:** Normal, se mantiene sobre un cepillo circular que gira velozmente, tiene 3 brazos articulados, en uno lleva una fregona metálica, en otro un trapo y en el último lleva un spray.

**Memoria Interna:**

Fregonazo (B) / ND 5+1 / Nivel 12

Rociar con Spray (Químico) / ND 4 / Nivel 10

Topetazo (B) / ND 10 / Nivel 11

**Blindaje:** Acero / P2

**Nota:** Puede atacar de dos formas, o usando sólo el Topetazo, o usando el Fregonazo y el Spray en el mismo turno.

### 7. Roboguardianes

Son 3 que aparecerán en el sótano de la mansión. Poseen sensores auditivos, si alguien falla la TA Sigilio correspondiente, los 3 se pondrán en marcha y atacarán.

**Descripción:** Robustos, andan sobre cintas metálicas como los tanques, en vez de brazos poseen dos cañones que lanzan proyectiles de distinto tipo.

**Armamento:**

Cañón 1 Balas D-D (P) / ND 8 / Nivel 11

Cañón 2 Explosiva (P) / ND 9 / Nivel 10

**Blindaje:** Acero pesado / T3

**Nota:** Atacarán con los dos cañones al mismo tiempo cada turno.

### 8. Lexl-U-Tor-6

Es el auténtico malo. Intentará negociar (Embaucar) a los PJ's. Si no lo consigue, les atacará. Tiene siempre la Pistola Energética bajo la almohada y el Neurolátigo en un cajón de la mesilla.

**Descripción:** Es alto y delgado. En esos momentos (en su cama), viste un camión blanco y un gorro de dormir del mismo color.

**Atributos:** Destreza 15, otros 11

**Habilidades:** Demolición 11, Embaucamiento 13, resto 1d20/2





**Armas:**

Neurolátigo (E) / ND 10+1 / Nivel 14

Pistola Energética (E) / ND 8 / Nivel 10

Armadura: No lleva

Poder Mutante: Telequinesis 15

**Nota:** Debe morir, para no fastidiar al Máster, por ello, lleva escondido tras una

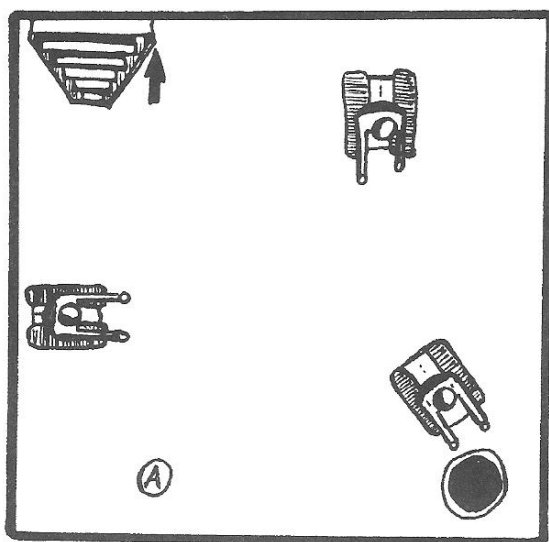
muela postiza una cápsula de cristal con un veneno mortalmente rápido. Lo usará si le capturan vivo, herido o ileso. Si por casualidad resultase Incapacitado debes dejar que muera. Compréndelo, a ver qué harías con un Ultravioleta.cautivo. (Seguramente se haría un juicio y el Ordenador creería muchísimo más al Ultravioleta).

**9. Superroboguardianes y guardias ultravioletas invencibles**

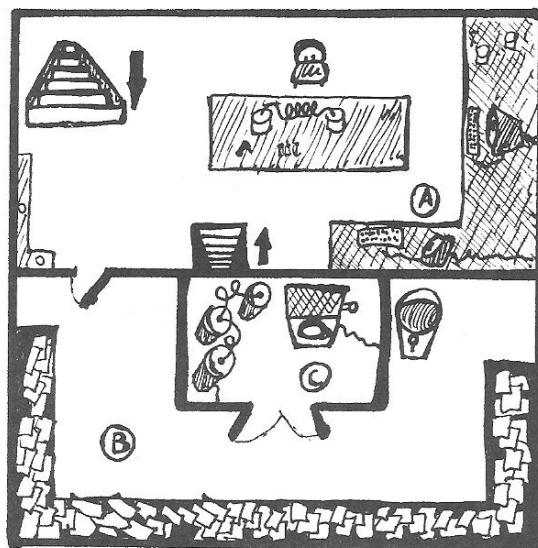
Pues eso. Sólo hay en la entrada a UVI y en las mansiones que no sean de Lexi-U. ●

**MAPA DOS**

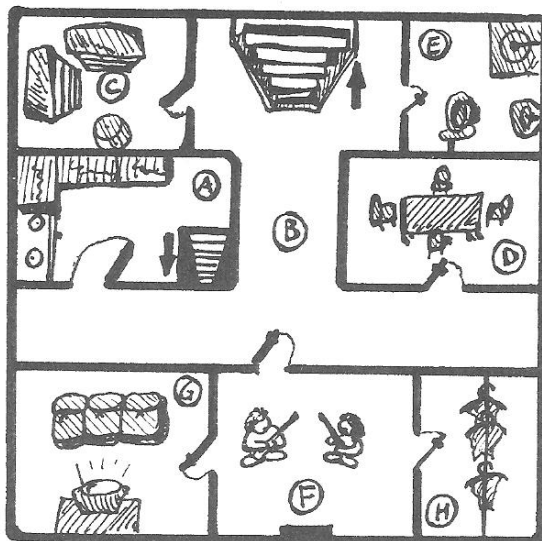
Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4

