

P A R A N O I A

Los cuentos del abuelo ordenador: Caperucita-R-OJA

Y entonces el abuelo ordenador, que por supuesto era adorado por los niños (ya se sabe, cualquier otra actitud era traición), inició otro de sus maravillosos cuentos, para el deleite y la adecuada instrucción en la fidelidad al ordenador de los futuros ciudadanos.

por Rafa Cama

Había una vez un grupo de esclarecedores de bajo nivel, que por supuesto eran plenamente fieles al Ordenador y por lo tanto eran sumamente felices.

Había también enemigos del ordenador, los peligrosos traidores, que disfrazados de fieles amigos del ordenador conspiraban contra éste y contra todo el complejo Alfa. Y el sabio ordenador sabía todo esto.

Y había un solo habitante del complejo Alfa en el que el Ordenador confiara plenamente, un alma pura que se llamaba Caperucita-R-OJA.

Caperucita-R era el único habitante del

complejo Alfa con 0 puntos de traición. El Ordenador confiaba tanto en Caperucita-R que seguramente pensaría que cualquier acusación de traición hacia ella provenía de algún traidor que buscaba la eliminación de los buenos ciudadanos.

Y había también un malvado traidor que quería la eliminación de Caperucita-R, Lobofo-R-OZZ. Y puso manos a la obra...

Alerta-Misión

Y basta ya de cháchara y vamos a ponernos en marcha. Así que cuando los esclarecedores están gozando de un merecido descanso, sus transmisores de emergencia les dan el siguiente mensaje:

"Alerta misión, Código de la misión R-3-D-3-666. Nombre clave: *Dime, dime pastorcito, ¿dónde vas tan bonito? Por supuesto, ciudadano, ¿cual es tu CS? Lo siento, pero esa información no está disponible para tu acreditación.* Los esclarecedores deben presentarse de inmediato en la sala de instrucción número 459 con el objeto de ser exterminados"(un pequeño cruce, me temo).

Por desgracia, y como resultado de un atentado contra el complejo, alguien ha causado un pequeño cruce, dando como resultado el que a la vez que el mensaje, esté sonando algo así como una banda de Trash-Metal a toda potencia (lo siento). Recomendando al DJ que se consiga una radio cuanto más potente mejor.

Rumores y similares

Los PJs deberían pertenecer a alguna de las siguientes sociedades secretas. Por cada una de ellas circulan informaciones diferentes.

– Comunistas: "Por fin, compañero, hemos conseguido infiltrar a uno de los nuestros en los principales servicios del Ordenador. Se trata del ciudadano Caperucita-R-OJA. Tu misión es salvaguardar su vida por encima de todo. Ah, también puedes

eliminar a alguno de esos expoliadores de la Libre Empresa".

– Libre Empresa: "Amigo, has sido nombrado representante en la zona de nuestros productos alimenticios Boll-I-CAO. Trata de vender cuanto más mejor" (por cierto, por un error en la fórmula, los Boll-I-CAO producen urticaria y la piel se vuelve de color amarillo fluorescente).

– Leopardos de la Muerte: "Nada nuevo, chico, sólo lo de siempre. Haz gamberradas, se malo, vuélalo todo por los aires. Hazlo divertido".

– Iglesia Primitiva de Cristo Programador: "Querido amigo, en tu siguiente misión vas a estar en el mismo grupo que uno de los siervos más estimados de nuestro amado Ordenador: Caperucita-R-OJA. Sospechamos que un comunista que ha conseguido infiltrarse en tu grupo va a intentar eliminar a Caperucita-R. Impídeselo y, si puedes, elimínalo".

Si hay algún jugador de otra sociedad secreta te dejó el trabajo a ti (que eres quién mejor conoce a tus jugadores).

Sesión de información

Esta parte no va a tener ninguna de las habituales trampas mortales (a no ser que a ti se te ocurra alguna), siempre y cuando los esclarecedores sean capaces de decir de memoria el código y el nombre clave de la misión. Si no lo son, no se les dejará entrar, y será declarados traidores por no presentarse en la sesión de información.

Dentro de la sala estará Carlom-A-GNO, el oficial de información (puedes pensar en Grand Moff Tarkin, de *La Guerra de las Galaxias*). Este les pondrá rápidamente en antecedentes:

"Caballeros, el Ordenador ha reclamado su presencia con el objeto de llevar a cabo una misión de gran importancia para el complejo Alfa. Los medios normales de hacer llegar mensajes al sector TAH han sido interceptados por los traidores comunistas, y el Ordenador tiene necesidad imperiosa de hacer llegar a dicho sector



EN INTERNET

Acompañando a *Info JOC* por teléfono, abrimos un nuevo servicio.

Joc. int. @ servicom
es tu nueva dirección para el correo electrónico.

Puedes preguntar,
por ejemplo:
*¿Para cuando un
JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLE
sobre la Tierra Media y
EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS?*



ciertos documentos. Un esclarecedor de historial y fidelidad intachable se ha presentado voluntario para esta misión. Se trata de Caperucita-R-OJA. Llevará los documentos ocultos. Su misión, caballeros, es acompañar a este esclarecedor, proteger su vida y conseguir que llegue sano y salvo a TAH, donde deberá encontrarse con un alto funcionario del SDF, Abuel-I-TAH. Nuestros servicios de información han conseguido el nombre clave del jefe de este sabotaje. Se trata de alguien conocido como Lobofo-R-OZZ. Si podéis, debéis localizarlo y eliminarlo”.

Una vez dicho esto, pulsará un botón y se abrirá una puerta, por la que entrará un esclarecedor con cara de suprema inocencia, y una cesta en el brazo derecho (si nadie pregunta que es eso de una “cesta”, anótales a todos algunos PT).

Y una vez llegados aquí, los PJs serán enviados fuera de la sala de información y dará comienzo la aventura. Por supuesto, el jefe de la misión será el absolutamente fiel esclarecedor Caperucita-R.

Caperucita-R-OJA

Antes de seguir, creo que ya ha llegado el momento de presentaros a nuestra estrella invitada: Caperucita-R-OJA, el esclarecedor perfecto.

Se trata de un joven esclarecedor adscrito al SDF que se ha destacado de tal manera en su servicio al Ordenador que ha conseguido lo imposible: 0 puntos de traición. Esto ha sido aplicado también al resto de su familia clónica (es el clon 1), y es tal su fidelidad que, en el caso de que los esclarecedores resulten unos asesinos en potencia y se carguen a los 6 clones de nuestro muchacho, descubrirán que el Ordenador, por primera y última vez, ha ordenado la producción de más clones. Y es que no le parece apropiado tener que prescindir de su mejor agente.

Pero ya se sabe, nadie es perfecto, y bajo la inocente apariencia de fiel esclarecedor un poco tontillo se encuentra un feroz y convencido comunista (en realidad uno de los jefes de la sociedad) que tiene una variedad de la mutación Empatía Mecánica, que provoca una confianza plena de los seres mecánicos en él. Esta es la verdadera naturaleza de la confianza del Ordenador.

De hecho, en la sociedad secreta es conocido por su alias: Lobofo-R-OZZ. Sí, él es el responsable del sabotaje y se encargará de que los informes del Ordenador no lleguen a su destino.

Su intención es cargarse a Abuel-I-TAH durante el momento de la entrega y echar las culpas a los esclarecedores (que para entonces espera haber eliminado).

Antepondrá el éxito de su misión a la supervivencia de otros comunistas. Pero más vale que estos no hagan lo mismo, ya que los comunistas castigarán con la muerte la negligencia en la protección de la vida de Caperucita-R.

En cuanto a sus atributos y habilidades, destacar que su alto cinismo se manifiesta en la habilidad Parecer Inocente, en la que tiene un 20.

Caperucita-R-OJA

Sociedad secreta: Comunistas
Poder mutante: Empatía mecánica
Arma: Pistoláser 16
Armadura: L4 (luego T15)
Habilidades: Lógica Espúrea 20
Parecer Inocente 20

Equipándose

Es de suponer que los esclarecedores querrán equiparse convenientemente para llevar a cabo la misión de una manera eficiente. Y si no quieren el bueno de Caperucita-R, con su expresión más inocente, dirá: “Bueno, chicos, con el fin de servir mejor a nuestro gran amigo, creo que deberíamos pasarnos por el SPL y el SID a recoger el equipo que el sabio Ordenador nos haya asignado”.

En el SPL descubrirán (quizás por primera vez) lo que significa que el jefe de misión sea alguien querido por el Ordenador. Les darán todo lo que puedan por mediación de Caperucita-R sin poner ningún impedimento (aunque si piden algo sospechoso será el mismo Caperucita-R el que les denuncie por traición, y nuestro amigo confía plenamente en sus sospechas). Y por supuesto, en el SID habrá preparados una serie de “avances tecnológicos” para que los prueben nuestros jugadores.

— Armadura total: esta armadura

que no pesa absolutamente nada ha sido asignada por el Ordenador al jefe de la misión (es decir, a Caperucita-R) y protege como T15.

- Super-Ultra-Pistoláser R-3: este pistoláser modificado tiene en principio mucha más potencia que un pistoláser normal. De hecho, su nº de daño es 16. Se estropea igual que un pistoláser normal, y si la tirada es de 16+ el rayo del pistoláser es reflejado en el objetivo e impacta en el desdichado que disparó.
- Esfera con extraños dibujos: esta esfera es un objeto proveniente de la Antigua Era. Se cree que se trata de una especie de fuente de energía de la Antigua Era, o quizás una bomba. En realidad es un mapamundi.
- Otros objetos: por ejemplo los aparecidos en LIDER28.

Y ya están nuestros muchachos dispuestos y equipados para la misión.

El viaje hacia el sector TAH

El viaje hacia el sector TAH no debería ser demasiado problemático. Bueno, está bien, les pondremos una serie de problemas



a nuestros chicos (problemas organizados por Caperucita-R). En primer lugar, uno de los esclarecedores recibirá una señal de su sociedad secreta. Si encuentra una excusa para separarse del resto, su contacto le comunicará una nueva orden: debe impedir que los documentos que lleva Caperucita-R lleguen a manos de Abuel-I.

Luego, Caperucita-R les comunicará que se ha perdido, y que no sabe exactamente por donde debe seguir. Afortunadamente, pasará por allí un ciudadano de CS rojo que les dirá lo siguiente:

“¿El sector TAH? Por supuesto. La mayoría de la gente suele seguir por el pasillo de la derecha, y a partir de allí seguir recto por los pasillos de CS rojo. Pero habéis tenido suerte. Yo conozco un atajo por el que estaréis enseguida. Se trata de seguir recto durante tres intersecciones y en la cuarta torcer a la derecha. Llegaréis enseguida”.

Por supuesto, el ciudadano es totalmente inocente. Es más, dice la verdad. Pero sería una verdadera pena que los esclarecedores confiaran en él. Es tu labor hacer que desconfíen. Confío en ti.

Vayan por donde vayan, se encontrarán después con un robot totalmente Frankenstein que la emprenderá a tiros con todos ellos (excepto con Caperucita-R y los miembros de los Comunistas).

Más tarde, un control de entrada al sector TAH les pedirá su motivo de entrada al sector, su código de misión, etc. Por cierto, Caperucita-R no se acuerda, pero es tal su fama que los vigilantes le dejarán pasar sin ponerle ningún problema.

Robot Frankenstein

Sociedad secreta: Comunistas
Arma: Porra 17

En casa de Abuel-I-TAH

Y, en fin, por no alargar más esta parte, decir que tras algún contratiempo más (posiblemente provocado por los propios esclarecedores) llegarán ante la casa de Abuel-I-TAH. Dado que Caperucita-R es el único que tiene una autorización para entrar en una sección de código Indigo, los esclarecedores

deberán hacer guardia en la puerta. Al cabo de un rato, oirán un disparo. Si no entran, oirán la voz de Caperucita-R que les llama: “Chicos, entrad rápido”. Los que no obedezcan inmediatamente a su jefe de misión serán ejecutados.

Dentro verán a Caperucita-R y a un hombre vestido de Indigo y con la cara destrozada por un disparo de láser.

Caperucita-R les dirá entonces lo siguiente a los PJs: “Menos mal que le reconocí a tiem-

po. Estaba diciéndole la clave cuando me di cuenta de que no era Abuel-I (afortunadamente el Ordenador me había mostrado imágenes suyas). Sin duda alguna se trataba de Lobofo-R-OZZ. Será mejor que busquéis a Abuel-I mientras yo voy a denunciar el caso al Ordenador”.

Naturalmente, la búsqueda será totalmente inútil (el cadáver es Abuel-I), a no ser que la utilices para que los esclarecedores se maten entre ellos un poco.

Acto seguido (o cuando la cosa empiece a flojear), 25 soldados de código azul entrarán por la puerta, detendrán a los esclarecedores por el asesinato de Abuel-I y los llevarán a presencia de Carlom-A.

El juicio

Para acabar, durante el juicio sumaráisimo contra los esclarecedores, Caperucita-R será su principal acusador.

Les acusará, en primer lugar, de no haber obedecido con la suficiente presteza y diligencia al jefe de misión, como si quisieran entorpecer la misión.

Si los esclarecedores entraron en la casa de Abuel-I, les acusará de entrar en un recinto de código índigo a pesar de no estar acreditados para ello, y mostrará una grabación en vídeo de dicho suceso.

Finalmente, concluirá que dado que los esclarecedores fueron los únicos en entrar en la escena del crimen, tuvieron que ser ellos los asesinos (por cierto, será divertido ver cómo los esclarecedores tratan de demostrar que Caperucita-R también entró).

Recordemos que el Ordenador confía plenamente en Caperucita-R, y que si el comunista del grupo respalda la historia de Caperucita-R, éste intentará (y muy posiblemente logrará) demostrar su inocencia.

Castigos: sólo hay un castigo, por supuesto, adecuado para un traidor, y no es otro que la ejecución.

Recompensas: ¿Cómo? ¿Qué has dicho? Mira, será mejor que hables un poco más fuerte.

Conclusión

Y así, el fiel y leal Caperucita-R consiguió desenmascarar a un grupo de malos traidores, que fueron ejecutados por sus crímenes.

Caperucita-R-OJA, por supuesto, fue recompensado por su lealtad, como todos los buenos ciudadanos, y fue ascendido, y todos los ciudadanos del complejo Alfa fueron felices y comieron (información restringida, no disponible para su CS).

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado. ●

