

El Sector “Gemelo”

(Sector UNS) Os encontráis en vuestros barracones rodeados de escoria infrarroja. Sois llamados por el Ordenador a la sala PX3. Mientras que uno pasa el resto se queda en la sala adyacente vigilados por micrófonos y video cámaras, vigilados por un esclarecedor llamado Tomarpo-R-ulo. *El que esta dentro:* **Hola bazofia infrarroja venga sé que algo te roe las entrañas, seguro que sí. O es que no te acuerdas de ese que siempre te dejaba delante de la chica en ridículo, si el que era mejor que tú en todo, si el que duerme en la misma fila de literas que tu. Ese con el que has compartido tantas traiciones. Dime su nombre y serás ascendido a esclarecedor.**

Mientras en la habitación:

Deja que se maten entre ellos, que TOMARPO-R-ULO lo haga se graban todas las conversaciones de la habitación. Después de los ascensos y de las muertes:

Estáis con TOMARPO-R-ULO en vuestro pisito por en cima de las cubas jugando al billar. Cuando de repente se apaga la luz y se abre la puerta del piso. Os ciegan unas luces y sale de los respiraderos unos gases que os duermen. Cuando despertáis veis que TOMRPO-R-ULO no esta. *Ha sido secuestrado por la libre empresa.* Investigando veis una tarjeta que dice: Si no nos liberáis de esta fuerza capitalista y opresora de la información no volveréis a ver a vuestro amigo.

ALERTA MISIÓN

De repente de un terminal oís: ¡ALERTA MISIÓN! ¡ALERTA MISIÓN! Esperen a KEN-N-HYH en el lugar donde estén. Hay una larga espera. Haz que alguien se desespere y salga de la habitación. Si no haz que KEN-N-HYH entre. **Entra y dice: seguidme. Si le siguen bien y si no les encierras en la habitación y les contagias con ántrax y contagian a su vez a todo el que esta cerca de él. Si escapan diles que tienen todos los síntomas de un catarro y que vaya a un robo doctor enseguida este les dará un diagnostico equivoco. En el caso contrario: **Os lleva a una sala que en su puerta hay un dibujo de una especie de gato negro con dientes grandes y debajo un cartel que pone SID. Pasáis, esta todo oscuro. De repente se enciende la luz. Si alguien pregunta, que es lo que ve, son un montón de cajas con el gato de la puerta y abajo se puede leer Armed y un numero que varia dependiendo de la caja. Cuando vaya a abrirla. Salen gases de los conductos de respiración y os empiezan a llorar los ojos y a dar sueño. NO LOGRAN ESCAPAR. Veis a trabes de vuestras lagrimas a TOMARPO-R-ULO con una mascarilla y a unos cuantos tíos mas que os apunta con el pisto láser y caéis dormidos. HAN LAGRADO ESCAPAR. Lográis escapar, aunque bostezando y con lagrimones en los ojos. En la calle veis un puesto de venta... Si se portan de un modo operativo haz que pasen a la trastienda para conseguir que se unan a la sociedad secreta. Nada mas entrar os dan en la nuca con una porra y caéis redondos al suelo. Cuando despertáis estáis atados y veis a unos tipos con pinta de altos programadores y maletines en los que se puede leer LIBRE EMPRE. Os dicen: Sabemos de fuentes naranjas que no están afiliados en ninguna sociedad secreta por lo que le pedimos que firmen un contrato con la nuestra. Da el contrato y pasa a los panteras negras. Cuando os despertáis veis a un montón de tíos de color, observáis que se diferencia a un líder entre ellos que os dice: sabemos de buenos esclarecedores que no estáis en ninguna sociedad secreta, así que os invita a suscribiros en la suya dándoos un contrato. Cuando te devuelven el contrato.****

Vuestra primera misión será ir al sector UWS y robar los planos de un manual de vuelo de un Caza cóndor y llevarlo a la sala Pw43.

Pasa a los de la libre empresa. **Ahora que ya son de nuestra sociedad le mandaremos su primera misión.** Silencio de suspense. **Tendréis que ir al sector UWS y vender a unos panteras negras estos anuales de vuelo de caza cóndor.** Para ir pueden utilizar el robo taxi o el robo avión.

Robo taxi

Llegáis a la parada. Deja que te digan como hacer parar el taxi. **Una vez que ya habéis conseguido parar el taxi os montáis.** Deja que hablen y que se maten un poco entre ellos, con un poco de tu ayuda. **Llegáis al sector UWS.**

Robo avión

Vais al sector RPJ a coger un avión privado que os tiene preparado vuestra sociedad secreta. En el aeropuerto deja que se equivoquen de avión o que suban en aviones distintos. Si no prosigamos. Una vez pasada las pruebas de seguridad del aeropuerto. **Después de estas pruebas de seguridad embarcáis en el robo avión y llegáis al sector UWS.**

En el sector UWS:

Estáis en la calle Rp30 y veis un luminoso que pone PXC29 compra y venta de objetos raros. Veis llegar unos tíos con pinta rara ya que veis en sus monos rojos una especie de felino negro con cara de pocos amigos.

Panteras negras

¿Cómo vais a ir, en robo taxi o en metro?

Robo taxi:

Llegáis a la parada. Deja que te digan como hacer parar el taxi. **Una vez que ya habéis conseguido parar el taxi os montáis.** Deja que hablen y que se maten un poco entre ellos, con un poco de tu ayuda. **Llegáis al sector UWS.**

En el metro:

Entráis y veis como un montón de infrarrojos se están manifestando contra la precariedad del servicio del metro y de su precaria situación en general. Así que os dais media vuelta y decidís coger un robo taxi.

En el sector UWS

Veis a unos clones en la siguiente esquina que os miran con caras raras. Deja que vayan y hable con ellos o que entren al garito y luego hagan los chanchullos que quieran. **Para volver a la base decidís tomar un robo taxi.** Al montar veis que en el asiento del copiloto hay un tío que os apunta con un rifle láser. **Os dice que vais al sector EWS a la sala del CPN. Una vez en ella. (Haz una tirada de dados) os quitan los manuales de vuelo. Y veis que por alguna extraña razón tienen vuestros contratos. Observáis que no están firmaos y que delante de la P hay una C puesta en bolígrafo, también veis un montón de tachones y rectificaciones. Os dicen que lo firméis (a toda pregunta diles que esa información no es de su CS).**

Libre Empresa:

Volvéis a la base de vuestra sociedad que esta a unas manzanas de donde os encontráis. Al llegar os dan la enhorabuena y os dicen que os trasladéis al sector TEC. Pero antes debéis dar un cursillo de evacuación del sector y un cursillo de gestión de empresa o de agente de valores. Para ello deberéis bajar al piso -5 y preguntar a BUS-R-RON que es lo que tenéis que hacer.

Contra Panteras negras

Le devolvéis el contrato y os mandan a dar un curso sobre como se maneja un caza cóndor. Para ello deberéis ir al piso 32 de este mismo edificio. Cuando llegáis veis que hay una ventanilla que pone en luminoso “Volar caza cóndor”. Deja que se acerquen a la ventanilla y cuando estén a punto de decir algo salta diciendo: Propicios días soy Rp2MuchaKK que desean. Después de la respuesta. Si pase a la sala DR87 donde les prepararan para su primer vuelo. Después de esta matanza de clones puesto que ningún clon havia recibido ninguna noción de cómo se maneja un caza cóndor. Después de ese vuelo, volvéis a la sala principal donde os esta esperando Rp2muchaKK que os dice los resultados. Habéis ganado diez puntos en vuestra habilidad de robo caza enhorabuena. Volvéis al piso 13 que era donde os encontrabais para hablar con vuestro jefe. Le describís las piruetas que sabéis hacer con el caza cóndor y él mirándoos con cara de satisfacción os manda la misión de ir al aeropuerto y secuestra dos robo aviones de pasajeros para estrellarlos contra la base de La Libre Empresa del sector TEC.

Libre Empresa

Una vez en el piso -5 os volvéis locos para encontrar la ventanilla del tal BUSH-R-RON. Pasadas ya las diez vueltas por el piso os dais cuenta de que BUS-R-RON es el esclarecedor que esta durmiendo en la silla. Cuando lo despierten. ¿Que, que pasa? Estoy en mi hora de descanso ¿qué es lo que queréis?

El curso de gestión de empresa es esa maquina de allí, es tan simple que la manejareis sin mi ayuda, la de al lado es la de evacuación la de agente de bolsa se nos ha roto, Si quieren intenten arreglarla. Yo firmare los impresos por vosotros.

Una vez hechos los cursillos: Me acaba de decir el jefe por el Interlocutor que debéis ir al sector GEMELO y fundar allí un par de empresas y hacerlas prosperar.

Contra Panteras negras

Llegáis al aeropuerto con vuestros billetes de avión hacia el sector DOA así que cumplir con vuestra misión. Cuando hallan puesto rumbo hacia las torres de procesamiento del sector gemelo. De repente un agente del SID se abalanza contra el que guarda la puerta del piloto. Pase lo que pase diles. Un disparo de pisto láser ha hecho un agujero que ha despresurizado la cabina por lo que bajáis de altitud.

Libre Empresa

Os a llegado un comunicado de un atentado terrorista de los CPN. Haz una tirada para todos con 1d20 de 1 a 5 se lo creen y evacuan las torres de 6 a 11 no lo veis muy posible y decidís evacuar 1d20 pisos de 12 a 20 no os lo creéis y pasáis del tema.

Contra panteras negras:

Después de algunos percances avistáis las torres os vais alineando mientras os acercáis.(Tira un 1d100 para ver en que piso impacta el avión. 1 a 5 solo impactan con e ala en el piso 99 y solo consiguen un incendio que el ordenador pudo apagar a tiempo. De 6 a 34 dais de lleno en las torres y causáis un caos tremendo destruyendo estas. De 35 a 69 los aviones en el ultimo instante chocan y nadie resulta herido excepto los pasajeros y pilotos de los aviones. De 70 a 100 no conseguís dar a las torres por lo que os estrelláis contra el gran río y morís.)

El final te lo dejo a tu disposición para que puedas darle tu toque personal.

Autor: Tasso-U-tas