

# 0. INTRODUCCIÓN

## Cómo surgió el sector WST

El Ordenador no tiene otro deseo que la felicidad de los ciudadanos. Oh, sí, de veras. Su principal preocupación es proporcionarles montones de cosas que hacer para sus ratos de ocio. Al Ordenador le encanta que siempre todo ciudadano del Complejo alfa tenga cosas que hacer. Porque si esos muchachitos traviesos no están entretenidos, a lo mejor se sientan a pensar de qué modo podrían quitarse de encima al Ordenador. Y no es eso lo que tú y to queremos, ¿verdad?

En consecuencia, el Ordenador ha creado la OFI, la Oficina del Festejo Inevitable, que se dedica a idear las formas más sofisticadas de diversión para los residentes en el Complejo. Sólo a los tipos de la OFI se les podrían ocurrir cosas como Aros Eléctricos de Piscina, carreras de andadores y guateques de degustación de ganchitos crujientes de algas; por no mencionar aquella idea de Viajes en Rocoavión, que tan poca vida tuvo y que tan rápido se quiso olvidar...

Pero para desgracia de algunos, las fértiles mentes de la OFI descubrieron en seguida la primera lección de todo guionista televisivo: todas las malas ideas ya las han pensado antes; así que tarde o temprano tendrás que reciclarlas. Así que sólo era cuestión de tiempo que a alguien se le ocurriera la idea del parque temático del oeste. Una vez más.

Así es como nació **Quebrada Negra<sup>MR</sup>** en el sector WST. Los peces gordos de la OFI tienen acceso casi ilimitado a los bancos de datos sobre la Antigua Era, unos datos que normalmente están restringidos para uso reservado de las más altas credenciales. La OFI se dedicó a diseñar con esos datos un auténtico pueblo del viejo oeste. Bueno, todo lo "auténtico" que puede ser algo en **PARANOIA**. Una mezcla de Hollywood, Disneylandia y el Museo de Cera.

Bueno, y los esclarecedores ¿qué narices pintan en todo esto? Un momento, amigo, a eso vamos.

Resulta que se han recibido informes de que una banda de robots renegados se dedican a asaltar y asesinar a los visitantes de **Quebrada Negra<sup>MR</sup>** por lo que el Ordenador Quiere:

- 1) una confirmación de esos informes y
- 2) una rectificación de la situación por la vía rápida.

Pan comido, vamos.

Pero, hey, espera, no tan rápido. ¿Te acuerdas por un casual de aquel cachivache de la aventura **Cazaorcós**, el Colapsatrón Transdimensional? Sí, hombre, el trasto ese que servía para traer objetos de otra dimensión al Complejo Alfa y viceversa. Pues bien, casi no merece la pena mencionarlo, pero ahora ha caído en las manos de un Místico con las neuronas hace tiempo requemadas en el servicio al Ordenador. Y que, oh graciosa casualidad, en estos momentos vaga por la zona de **Quebrada Negra<sup>MR</sup>** sin parar de darle a los botones y diales del cachivache...

Pero no creemos que eso vaya a ser un problema. No, qué vaaaa. Seguro que los esclarecedores están ya en la Sesión de Informe Final cuando el Místico de marras consiga apretar el botón preciso...

Seguro.

## **MATERIALES DE LA AVENTURA**

Estas son las ayudas que te proporcionamos para que te montes tu propia película del oeste serie B.

### **La aventura en sí**

Alucina: páginas y páginas de hazañas emocionantes de una época en que los clones eran clones de verdad, y los robots eran robots, y los pejotas salían corriendo a meterse bajo los edificios. Encontrarás sugerencias de cómo inspirarte en el celuloide rancio con olor a pólvora y estiércol de caballo. Hallarás verdaderas figuras históricas, huy perdón, históricas, queremos decir, que se volverán corriendo a sus tumbas en cuanto vean lo que estamos haciendo con ellos. Habrá aire fresco. Chiestes viejos. Y misiones de sociedades secretas que harán temblar a los PJ más que una serpiente de cascabel.

Ríete tú de la película del oeste de Mel Brooks...

### **Los planos**

¡Guaaaauuu! Hay unos garabatos que incluso representan un saloon, un establo, una estación de diligencia... ¡Y hasta una mina abandonada y todo! Eh, eh, ¡y el plano entero de **Quebrada Negra<sup>MR</sup>**! Sííí, vaaale, puedes enseñar los planos a los jugadoooores. En el fondo siempre hay algún máster de **PARANOIA** con el corazoncito de mantequilla.

Pero igual les va dar. Te los vas a tener que cargar igual... A todos.

### **Los malos**

En esta aventura salen los malos más malvados y criminales de todo este lado de Río Grande. Ah, y espera que salgan el viejo Wyatt y Doc y sus muchachos...

### **Las tablas**

Qué sería de un espagueti western si no supiéramos quién va hacerle qué a quién. Así que dispersas aquí y allá como las postas de un winchester encontrarás los recuadros a dos colores (blanco y negro-pólvora) que precisas para saber exáctamente quién puede hacer exáctamente lo que a ti exactamente te dé la gana que haga.

Con todo este material, amigo, seguro que puedes preparar una escena digna de Dodge City. Ciudad sin ley, ya sabes...

### **Las misiones secretas**

Una vez más, aquí tienes un buen montón de motivaciones relativas a sociedades secretas, listas para ser repartidas a tus jugadores. No tienes más que fotocopiarlas, recortarlas, coleccionarlas, entregarlas a tus jugadores, cambiarlas con tus amigos...

### **Antecedentes de la aventura: Ve al oeste, amigo clon**

Ya es suficientemente duro el trabajo diario en el Complejo Alfa para que te vengan ahora con nuevas ideas estúpidas de cómo entretener a las masas del Complejo Alfa.

Por eso mismo, el Ordenador aprecia en su justa medida los incensantes esfuerzos de la OFI para llevar a cabo su trabajo de forma realmente inimitable.

Así que los burócratas de la OFI estaban convencidos de que si no encontraban pronto la manera de hacer olvidar enseguida aquel feo asunto del rocoavión acabarían todos en las cubas de comida. Y tú y yo sabemos lo que quiere decir *en* las cubas de comida.

Pero no hay una situación desesperada que no pueda ser resuelta por unas buenas cabecitas conspiradoras.

Así que entran en escena dos OFiciales Índigos que acaban de alistarse a los Románticos, que se ponen a razonar más o menos como sigue:

ÍNDIGO: Necesitamos una idea verdaderamente campanuda, ¿verdad?

ÍNDIGA: Correcto.

ÍNDIGO: Pues escucha: si el Ordenador nos dejó diseñar aquello de los viajes en rocoavión, es seguro que nos dejará diseñar prácticamente cualquier chorrada, ¿no?

ÍNDIGA: Humm, eso creo.

ÍNDIGO: Y cuantas más manos ociosas estén ocupadas en este nuevo asunto, más feliz estará el Ordenador, ¿no es eso?

ÍNDIGA: Pues sí.

ÍNDIGO: Si conseguimos tener a la ciudadanía pacificada y encima les cobramos *montones* de créditos por tener un privilegio, el Ordenador aún sería más feliz. ¿A que sí?

ÍNDIGA: Hummm, tal vez.

ÍNDIGO: Bien. Sigamos. Con la excusa de estar investigando, tú y yo nos hemos visto todas esas películas de la antigua era como *Los Siete Magníficos*, *Bonanza*, *La Diligencia* y *La Casa de la Pradera*. Así que ya sabemos todo lo que hay que saber sobre cómo se vivía en aquella era, ¿verdad?

ÍNDIGA: Psé.

ÍNDIGO: Y si consiguiéramos hacer que aquellos lejanos días volvieran, los Románticos nos darían una buena recompensa.

ÍNDIGA: Esto, eh, oye ciudadano...

ÍNDIGO: Y si hacemos que el Ordenador piense que estamos entreteniendo a los ciudadanos y estafándoles al mismo tiempo, seguro que nos recompensaría y nos ascendería a Morados... ¿no crees?

ÍNDIGA: Creo que deberíamos discutir eso.

ÍNDIGO: Nada, nada. Convertimos una zona del Complejo en un pueblo como de la feliz antigua era para los Románticos. Haremos que el Ordenador lo proyecte y lo construya. ¿Qué puede salir mal?

ÍNDIGA: Por lo menos una.

ÍNDIGO: ¿Ah, sí? ¿Cuál?

ÍNDIGA: ¡¡Zap! ¡Zap! ¡Zap!! Que ya he cogido lo campanuda que es esa idea.

Así fue como nuestra amiga elevó la "idea campanuda" al Ordenador para su aprobación, el cual dio visto bueno y comulgó con microchips de molino.

Felizmente para el proyecto, toda una zona del sector DOA acababa de ser arrasada por un experimento del SI+D que "casi" estuvo a punto de funcionar. El agujero que quedó era el lugar idóneo para fundar **Quebrada Negra<sup>MR</sup>**. Un maravilloso lugar donde docenas de ciudadanos se divertirían de lo lindo.

Bueno, pero es hora de que hagan su aparición los malos de la película.

Resulta que nuestra amiga se las arregló para que el 54% del personal de **Quebrada Negra<sup>MR</sup>** fueran Románticos. Pero los Leopardos de la Muerte no iban a consentir así como así que dieran semejante pelotazo esos chalados nostálgicos. Nada de eso.

Así que se las arreglaron para firmar un impío -e incómodo- pacto con los de Córpo Metal para echar a pique el bonito clonmontaje de los Románticos. Acordaron que los técnicos de Córpo Metal reprogramarían unos cuantos robosoldados que les habían traído para hacerles algunas reformas en los sistemas motrices.

Los técnicos de Córpo Metal estuvieron encantados con la oportunidad que les daban de liberar a unos cuantos robots esclavizados. ¡A lo mejor esta era la chispa que desencadenara la llama de la revolución que condujera finalmente a la liberación total de la clase robótica! (Ya sabemos lo mucho que a ti te gusta toda esta jerga panfletaria...).

No tardaron en llegar al SSI alarmantes informes de que los visitantes del parque temático estaban siendo asaltados por una banda de bandidos robots que se tapaban la cara con pañuelos. Los crueles robots no tenían corazón -para eso eran robots-, obligaban a sus víctimas a realizar toda clase de acciones degradantes y liquidaban sin autorización a todo ciudadano que se atreviera a plantarles cara.

Al principio, los del SSI pensaron que podría tratarse de algunos Buitres que habían ido al parque. Los pobretes también tienen derecho a divertirse, caramba. Pero cambiaron de opinión cuando se enteraron de que había desaparecido toda una compañía de Buitres en la zona sin dejar rastro. En estos momentos, el Ordenador ya está harto y quiere una solución. Y la quiere ya. ¿Qué sucia clase de traidores comunistas se estarán atreviendo a jorobar estas vitales instalaciones para la diversión ciudadana?

Así que, recapitulando, el Ordenador quiere que los escalrecedores protejan un traicionero proyecto de los Románticos contra los insidiosos sabotajes de los Leopardos de la Muerte que esconden un intento de iniciar una revolución propiciada por los Córpo Metal.

Bien. ¿Ya lo tienes? Pues sigamos.

### **Vamos a complicar un poco la trama**

Ahora entra en escena un Místico colgado a cuyas temblorosas manos ha ido a parar el Colapsitrón Transdimensional. Sí, ya sabes, el aparato que convierte en "ahora" cualquier otro tiempo y que trae a "aquí" cualquier otro lugar, sólo con que alguna que otra modificación. ¿Te acuerdas de la aventura aquella que venía en *El Ordenador siempre dispara dos veces?* ¡¡¿Cómo?!! ¿¿Que aún no has comprado ese módulo?? Eso no tiene ningún perdón posible. Deja de leer ahora mismo y dirígete al Centro de Exterminio más Cercano.

Será posible.

Bien, vale, ya veo que sólo era un fallo de memoria. Repasa las páginas de la aventura "Cazaorcós" y allí tienes todo lo que hace falta para saber cómo funciona el Colapsitrón Transdimensional (CT a partir de ahora). Por si no lo tienes ahora a mano, te

refrescamos la memoria: el CT es un cubo con un monitor de televisión en cada una de sus caras. Va provisto de un manojo de antenas y cables que le salen por todas partes. Sirve para traer seres y objetos de otras dimensiones a la nuestra de **PARANOIA**, o para realizar la función inversa: mandar habitantes del Complejo a otras y desconocidas dimensiones.

Pero ahora el cachivache ha sido mejorado: lleva instalada una pila, por lo que no hace falta buscar un enchufe para que funcione. Además, se le ha colocado unos reguladores para poder elegir el tamaño del espacio que se desea enviar/traer. Por si no te habías dado cuenta, también le hemos cambiado el nombre de Colapsatrón a Colapsitrón, para que haya más diferencias con el original. Somos grandes, ¿eh, amigo?

Cuando acabó la aventura de los Cazaorcós, los técnicos del SID metieron el CT en un cajón de cartón, le pusieron una etiqueta que decía "PELIGRO: RADIACIÓN" con un montón de calaveras con tibias cruzadas y lo llevaron a un enorme almacén para que fuera registrado, comprobado, verificado y almacenado. A los pocos días, ya estaba perdido.

¿Te acuerdas cómo acababa la película de Spielberg *En busca del Arca Perdida*, cuando el Arca de la Alianza era guardada en aquel gigantesco almacén junto a un número increíble de cajas todas parecidas? Bueno, pues algo parecido. Ocurrió que un capullo del SI+D dejó el cajón por allí y ya no se acordó nunca más de por dónde.

Pero resulta que al poco tiempo, otro capullo del SI+D descubrió el cajón y al leer la etiqueta con las calaveras pensó -con buen criterio- que seguro que había algo interesante dentro. Lo sacó, le quitó los enchufes y le colocó un sistema de baterías. Le hizo también las otras modificaciones que hemos dicho, pero como no consiguió de ninguna forma ponerlo en marcha lo dejó por ahí tirado en su laboratorio. Hasta que un buen día, "alguien" robó el CT del SI+D.

Por cierto, ¿te das cuentas de cuántos problemas surgen de cosas con siglas en este desequilibrado mundo de **PARANOIA**?

El aparato fue pasando de mano en mano hasta que llegó a las tamblequeantes de Maldel-V-OLO-6, un extraño tipo con las sinapsis cerebrales requemadas de tanto probar vitaminas experimentales en el SI+D para mayor gloria del Ordenador. Se suponía que Maldel tenía que pasar el aparato a otro tipo, un eslabón más de la cadena. Pero de pronto se olvidó de qué narices tenía que entregar a qué diablo de tipo. Así que a partir de entonces se ha dedicado a vagar por los pasillos del complejo sin poder recordar qué cosa es lo que lleva, a dónde tiene que ir ni qué es lo que tiene que hacer. Hasta que finalmente ha venido a parar a **Quebrada Negra<sup>MR</sup>** llevando entre manos el aparato potencialmente más peligroso de todo el Complejo Alfa sin ni siquiera saber para qué sirve.

Desde luego, los rumores que dicen que el Colapsitrón es suficientemente poderoso como para destruir al Ordenador son traición. Da parte de cualquier rumor que oigas.

Lo peor del caso es que tarde o temprano el chiflado dará con la secuencia apropiada de botones, teclas y diales y pondrá el aparato a funcionar.

Cuando lo haga, enviará a otra dimensión a unos cuantos tipos del parque temático; y lo

divertido será que a la vez teletransportará al mismo a personajes auténticos del Viejo Oeste. A personajes inofensivos como Wyatt Earp, Doc Holliday, Billy el Niño, alguna que otra vieja locomotora de vapor (como si el Ordenador no tuviera ya suficientes problemas con los loco-motores que hay por ahí), una tribu de indios siux (junto con el búfalo que estaban cazando)...

Adelante, échale imaginación, vamos. Date un homenaje.

### **¡Yuhuuu, aquí estaaaamoooooss!**

Y bien, ¿y qué harán estos entrañables embajadores del pasado americano en cuanto lleguen? Pues a hacer turismo, naturalmente. Primero echarán un trago de tequila y luego se dispondrán a hacerse cargo del lugar. Puedes representar a estos pistoleros del oeste bien como unos tipos duros (hablando de forma intimidadora) o bien como unos verdaderos artistas del camelo. A tu conveniencia. Ten en cuenta que en el fondo son unos sinvergüenzas oportunistas que han sabido sobrevivir en circunstancias realmente duras. Verán al Complejo Alfa como un pueblo más que debe ser dominado, un palomar lleno de pichones que piden ser desplumados.

Wyatt y Doc Holliday iniciarán la táctica de ofrecer protección a cambio de créditos contantes y sonantes, limitándose a liquidar rápidamente cualquier oposición "en legítima defensa".

Por su parte, Billy el Niño emprenderá la misma táctica. Curioso, ¿eh?

Los tres se conocen bien y se temen mutuamente, así que se evitarán en lo posible. Por lo menos nunca se enfrentarán en una pelea limpia. Ahora bien, lo que sí intentarán es que manipular a los pardillos esclarecedores para que peleen por ellos.

La locomotora correrá pitando y echando humo negro y vapor blanco durante medio kilómetro antes de descarrilar y estamparse entre humo, llamas, vapor y hierros retorcidos. Yepa, seguro que nadie se imaginaba una cosa así.

Bueno, y el búfalo hará lo que se puede esperar de un búfalo: salir en estampida. Una y otra y otra vez. Un momento, ¿cuántos búfalos hemos dicho que hay? Vale, ¿cuántos necesitas?

Si algún esclarecedor mata al búfalo y se lo come, su estómago, habituado al Brebaje Espumoso Refrescante, se rebelará de forma dolorosa e inmediata.

Hey, espera, ¿no habrá por casualidad algún pejeta del Club Sierra? Si consiguiera atrapar a ese pellejo de cuatro patas y llevarlo al club, chico, seguro que lo ascenderían un par de niveles o tres.

### **Cómo jugar con el gato de Schroedinger**

Esta sección se ocupa de los escrúpulos que te puedan nacer por el hecho de que aparezcan personajes históricos en el Complejo Alfa. ¿Qué va a pasar con la gloriosa historia yanqui? Si nos cargamos a Wyatt Earp y a Doc Holliday, ¿quién disparará en el famoso duelo de OK Corral? Y lo que es peor, ¿qué será de todas esas gloriosas películas que se hicieron con ese tema? Va contra la lógica.

Hey, ¿lógica dijiste? ¿Lógica? ¿En **PARANOIA**? Y además, ¿qué esperabas por los cuatro duros que te ha costado este módulo? ¿Un tratado de filosofía o de teoría física del tiempo?

Bueno, está bien, no te pongas así. El cliente siempre tiene la razón. Si quieres una explicación lógica, no te preocupes. Te daremos una explicación lógica.

Resulta que hubo una vez un científico que se llama Schroedinger y que mantuvo alguna que otra teoría. Una de ellas era que el tiempo no se extiende en una línea recta, porque si no no podríamos hacer chistes acerca de ello. El tiempo sería más bien como un río que se divide en infinitos brazos que se alimentan de él y que en él confluyen. Así, Schroedinger afirmó que por causa de este fenómeno, si colocaba a su gato en una caja, el gato estaría y no estaría en ella al mismo tiempo.

Bien, de lo que podemos estar razonablemente seguros es de que el gato le arañase los muebles y le mordisquease las plantas por meterlo en aquella caja en todas aquellas dimensiones temporales en las que no estuviese metido en la caja.

Lo que todo este rollo nos demuestra, al fin y al cabo, es que cada vez que nos aburramos de diseñar nuevos penejotas podemos entretenernos en sacarlos de los libros de historia. Y sin ninguna mala conciencia, oye. Al fin y al cabo, no estamos maltratando Nuestra Historia sino la de algunos pobres idiotas de algún otro afluente del río del tiempo.

Qué bonito. Y ahora pasamos a otra cosa.

### **Los efectos del robotulismo, o como diríamos en inglés: every-bot-y loves some-bot-y**

Ahora pasemos revista a algunos nuevos tipos de robots con los que poder despeinar a los PJ.

Los robabandidos no son más que robosoldados humanoides modificados, reprogramados por los técnicos de Córpoze Metal. Se dedican a chingar a los clones con una siniestra risa metálica. Su programación les impele robar todo lo valioso que encuentren y entregarlo a la sociedad secreta para poder financiar la inminente revolución. Recuerda que tienes que mantener vivo al cabecilla, Roboblack, hasta llegar al momento culminante de la mina abandonada. Como este juego es **PARANOIA** y partimos de que el concepto de acción libre para los jugadores es un chiste, entonces deducimos que no te será nada difícil conseguirlo.

Los robots buenos son del mismo tipo y apariencia que los malos, pero con distinta programación.

Duki es un robot leal, programado para obedecer ciegamente las órdenes del Ordenador, dar ideas y largar patadas en el trasero.

El Robot Sin Nombre trabaja por su cuenta, aunque da a entender que sirve al Ordenador. En realidad también ha sido reprogramado por los Románticos para mantener a raya a los robobandidos. El hecho de que en un momento dado ayude a los PJ es puramente incidental para este antirrobohéroze.

Los robopotros no son sino caballos de metal. ¿Cómo? ¿Que ninguno de los personajes de los jugadores tiene puntuación en habilidad de Equitación? Vaya, eso será ciertamente un problema, ¿no? Los robopotros tienen un sistema de locomoción realmente único: van saltando siempre en lugar de galopar. La mayoría son bastante cooperativos; lo único es que son un poco difíciles de montar. No obstante, hay que resaltar dos notables excepciones:

El cerebro de DYNA/mita es el de un antiguo robocaza. Todavía tiene querencia de volar y se resiente del nuevo papel que le ha tocado desempeñar ahora. Piensa la de cosas que podrías aprovechar de esto.

Por su parte, Soporific/ZZZ, alias Sopy, lleva un cerebro que ha sido reciclado demasiadas veces. Está ya totalmente gastado. Le queda menos silicio en los chips que vida a un mutante registrado. Lo típico de Sopy es quedarse parado como un muerto durante rato y rato y luego de repente salir a toda pastilla hasta que encuentra algo con lo que darse un topetazo para poder volver a dormir el sueño del silicio.

### **Efectos especiales**

El Ordenador no ha podido plantar cactus ni arbustos auténticos en el parque temático. Pero para eso tiene a los brillantes genios del SI+D.

Los cactus son postes metálicos con agujas clavadas de dentro afuera. La cobertura que dan en un tiroteo al personaje que se esconda detrás es de 1 columna en la tabla de daño.

Las plantas rodadoras son alambres de espino enrollados. No son suficientemente espesos como para dar cobertura. Pero sí que son un poco más grandes que balones de baloncesto y se las puede lanzar: hacer una tirada de DES-2. La tabla de daño es la siguiente:

- 1-14: Sin efecto.
- 15-17: Desequilibrado.
- 18-19: Derribado (aturdido 1 turno)
- 20: Aturdido 2 turnos.

Un último detalle. Hay un montón de polvo terroso por todas partes. Por supuesto, es polvo artificial, una especie de polvo talco diseñado expresamente para dar ambiente en **Quebrada Negra**<sup>MR</sup>

**NOTA: La** <sup>MR</sup>. Endílgale 2 Puntos de Traición, cada vez, al personaje del jugador que diga **Quebrada Negra** sin añadir "Marca Registrada". A ver si se enteran, tío.