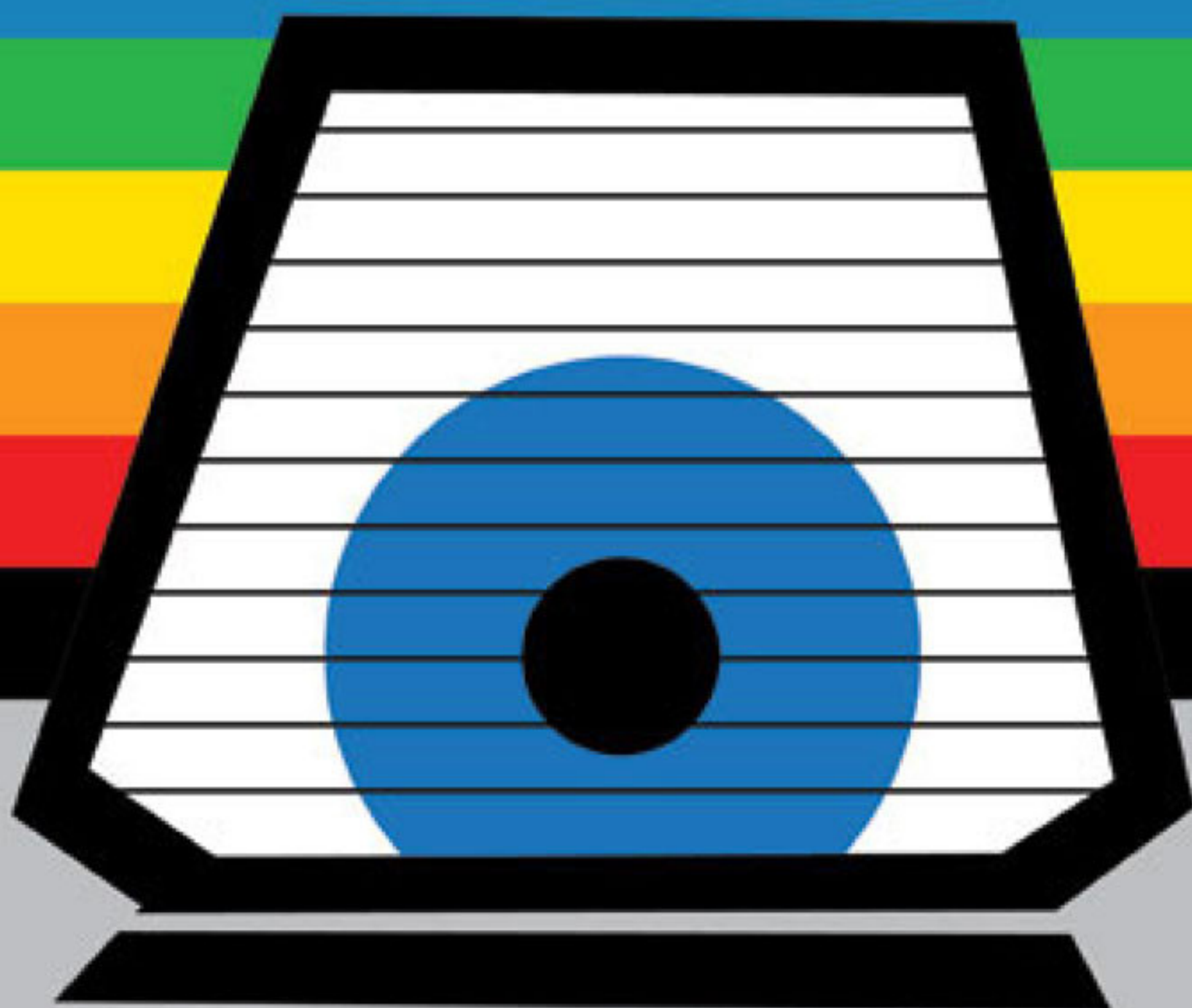


Two stylized hands, one with a yellow cuff and one with a red cuff, hold the title from above.

ALPHA COMPLEX



A FIASCO PLAYSET
BY DAN CURTIS JOHNSON

El complejo Alfa

Un escenario de Edge Entertainment para

FIASCO



CRÉDITOS

Escrito por Dan Curtis Johnson, editado por Allen Varney y Jason Morningstar.

LA SITUACIÓN

EL ORDENADOR ES TU AMIGO

La vida es dura en la ciudad subterránea del Complejo Alfa, sobre todo últimamente. Los traidores comunistas, mutantes y miembros de sociedades secretas son una amenaza constante, y visto lo visto se podría decir que están ganando. A pesar de que tu amigo el Ordenador afirma que todo va siempre a mejor, cada vez escasean más las ocasiones para conseguir un ascenso en tu servicio, y los costes de activación de futuros clones se han disparado una barbaridad. Tan mal está la cosa que a los honrados esclarecedores de pro ya no les basta con cumplir su trabajo. Y precisamente por eso tú no eres un esclarecedor honrado (y mucho menos de pro). Si logras cumplir tu parte en las misiones es gracias a tus contactos en tu sociedad secreta y a tu propio poder mutante. Y más te vale hacerlo condenadamente bien en la próxima misión, o por lo menos conseguir que tus compañeros dejen el listón lo más bajo posible. Recuerdas perfectamente lo que te costó ascender de CS Infrarrojo, y no piensas volver a eso ni de coña. Tu MDP (Móvil Digital Personal) te indica la ubicación de la sala de instrucción para la misión. Todavía no sabes en qué consiste, pero lo que sí tienes claro son las tres cosas que debes hacer: Mantente alerta. No te fíes de nadie. Ten el láser a mano.

PELIS PARA AMBIENTARSE

THX-1138, Brasil, Equilibrium, La naranja mecánica, 1984.

PARANOIA

Éste es un escenario especial escrito por el colaborador de PARANOIA Dan Curtis Johnson, quien ha participado en la creación de juegos de rol, cómics, sistemas operativos y alguna que otra hija. PARANOIA es una marca comercial de Eric Goldberg y Greg Costikyan. Todos los derechos reservados. Utilizado bajo autorización (¡y de CS Ultravioleta, nada menos!).

RELACIONES...

1 ¿DEBISTE HACERLO?

- ☐ Causaste accidentalmente la fusión del núcleo de un reactor.
- ☐ Incriminaste a un ciudadano de CS elevado en un acto de traición.
- ☐ Viste algo muy extraño mientras trabajabas en las cubas de comida.
- ☐ Fuiste expuesto a un poquito de propaganda comunista. Pero muy poquito.
- ☐ Te han transferido desde un sector que ya no existe.
- ☐ Fuiste 'sometido' a un 'interrogatorio' del SSI.

2 NO DEBERÍAS ESTAR HACIÉNDOLO

- ☐ Reprogramar robots para que ataquen a tus rivales.
- ☐ Mentir al SSI para enviar a tus rivales a una sala de interrogatorio avanzado.
- ☐ Ocultar una multigrabadora con pruebas de la alta traición de alguien.
- ☐ Vender paquetes anónimos de dudoso contenido en O-Bay.
- ☐ Contraer deudas en juegos de azar ilegales.
- ☐ 'Tomar prestada' una identidad ajena para piratear ordenadores.

3 ROCES ENTRE SOCIEDADES SECRETAS

- ☐ Antifrankenstein y aspirante a ciborg del Córporo Metal.
- ☐ Mutante registrado (puede que de los Psiónicos) y fanático de los Antimutantes.
- ☐ Ecologista del Club Sierra y amante de la tecnología de los Protecno.
- ☐ Chanchulleros rivales de la Libre Empresa.
- ☐ Maestro Illuminati de alto rango y nuevo recluta que no se entera de nada.
- ☐ Miembros de sectas enfrentadas de la IPCP infiltrados en sus congregaciones.

4 JUEGO DE CLONES

- ☐ Poder mutante compartido (sólo funciona cuando estáis cerca).
- ☐. Clon actual y siguiente clon activado por error antes de tiempo.
- ☐. Clones de distintas familias que, cosas de la vida, son casi idénticos.
- ☐. Uno de vosotros podría permitirse un nuevo clon, pero el otro no.
- ☐. Un error en la implantación de memoria ha intercambiado vuestros recuerdos.
- ☐. Ambos fuisteis creados en un banco de clonación a precio de risa.

5 OBLIGACIONES ADICIONALES

- ☐ Oficiales de Lealtad asignados para supervisaros mutuamente.
- ☐. Oficial de Felicidad y adicto a las pastillas desesperado.
- ☐. El jefe de misión y el antiguo jefe de misión que fue degradado.
- ☐. El encargado del equipo y el compañero torpe que lo escoña todo.
- ☐. Oficial de Higiene y ciudadano con una costumbre o manía desagradable.
- ☐. Oficial de Comunicaciones y tío que prefiere pasar desapercibido.

6 EXPERIENCIAS EN MISIONES PREVIAS

- ☐ Aquella vez que todos los robots del sector enloquecieron por culpa de un virus.
- ☐. Aquella vez que protegiste un vehículo secreto que a lo mejor no existía.
- ☐. Aquella vez que explotó una cuba de comida y tuviste que encubrirlo.
- ☐. Aquella vez que tu equipo recibió la orden de...chan chan, cambiar una bombilla.
- ☐. Aquella vez que la misión era en realidad un concurso patrocinado por el SBD.
- ☐. Aquella vez que se suponía que tu equipo debía capturar al 'Asesino Morado'.

...EN EL COMPLEJO ALFA

NECESIDADES...

1 VENGARTE

- ☐ ...del patán de CS Verde del SSI que ejecutó a tu anterior clon
- ☐ ...del vendedor del SPL que te endilgó equipo en mal estado
- ☐ ...del burócrata del SCP que te echó para atrás tu último formulario
- ☐ ...del oficial de instrucción que te envió a la misión equivocada
- ☐ ...de un contacto de tu sociedad secreta que te engañó
- ☐ ...de tu anterior jefe de misión, porque sí

2 AVERIGUAR LA VERDAD

- ☐ ...sobre el último plan de tu sociedad secreta
- ☐ ...sobre lo que se oculta en las profundidades del Complejo Alfa
- ☐ ...sobre una mutación ajena no registrada
- ☐ ...sobre un espía infiltrado en tu empresa o servicio
- ☐ ...sobre una de tus misiones anteriores
- ☐ ...sobre un experimento de alto CS llevado a cabo por el SID

3 GANARSE EL RESPETO

- ☐ ...de tus superiores en tu sociedad secreta
- ☐ ...de tus camaradas esclarecedores
- ☐ ...de autoridades competentes de CS superior
- ☐ ...de tus compañeros en el servicio para el que trabajas
- ☐ ...de ciudadanos de CS inferior
- ☐ ...de tu amigo el Ordenador

4 ENCONTRAR LA FELICIDAD

- ☐ ...a base de drogas (y cuantas más, mejor)
- ☐ ...mediante el estudio y desarrollo de la ciencia
- ☐ ...'ayudando' a otros ciudadanos a perfeccionar su higiene
- ☐ ...consiguiendo los artilugios más molones
- ☐ ...sembrando el caos en secreto
- ☐ ...manteniendo (o restaurando) un expediente libre de traición

5 ESCAPAR POR FIN

- ☐ ...al Exterior
- ☐ ...a otro servicio o empresa
- ☐ ...a una sociedad secreta rival
- ☐ ...a otro sector
- ☐ ...a cualquier sitio que no esté vigilado continuamente
- ☐ ...a la muerte, sin sustitución de clones que valga

6 HACERSE RICO

- ☐ ...convirtiéndose en una estrella de los programas del SBD
- ☐ ...comerciendo en el mercado Infrarrojo o en O-Bay
- ☐ ...a base de gratificaciones abonadas por el servicio a un servicio
- ☐ ...ejerciendo como confidente del SSI
- ☐ ...chantajeando a otros esclarecedores con sus secretos
- ☐ ...pirateando las Subredes Grises

...EN EL COMPLEJO ALFA

LOCALIZACIONES...

1 SID

- Un laboratorio de armas que figura como centro de investigación médica.
- ◻ Un nuevo tipo de reactor.
- ◻ El proyecto Agujero al Infinito, que 'podría ser un pozo sin fondo'.
- ◻ Una cámara llena de probetas con mogollón de drogas experimentales.
- ◻ Unas compuertas enormes en las que pone PELIGRO: NO ABRIR NUNCA JAMÁS.
- ◻ Una sala muy iluminada en la que se realizan pruebas de prototipos.

2 SPL

- Un almacén vacío que supuestamente estaba hasta los topes de algo.
- ◻ Una fábrica de 'Delicia Caliente' con un personal sobreexplotado.
- ◻ Centro de distribución dirigido por robots que dan miedo de lo rápido que van.
- ◻ Mostrador de entrega de pertrechos para misiones, atendido por incompetentes.
- ◻ Una sala de recreo llena de robovendedores que se pelean por sus clientes.
- ◻ Un compactador de reciclaje en el que se puede echar prácticamente de todo.

3 SCP

- Hileras de ficheros que contienen miles de millones de tarjetas de regalo.
- ◻ El nodo computacional 6134 de la caché local.
- ◻ El Emocionante Mundo de la Modificación de Datos (un museo).
- ◻ Núcleo central de distribución del sistema de comunicación de tubos neumáticos.
- ◻ Cubículo inmenso donde trabaja personal de atención al cliente con auriculares.
- ◻ Una impresora gigantesca para imprimir formularios oficiales a granel.

4 SDF

- ◻ Un campo de artillería de interior.
- ◻◦ Un circuito de obstáculos de supervivencia.
- ◻◦◦ Un estadio para desfiles con capacidad para diez mil ciudadanos en sus gradas.
- ◻◻◦ Una torreta de cañones Gauss que, en teoría, apunta hacia el Complejo Beta.
- ◻◻◦◦ Un almacén de municiones y combustible en el que hay demasiado de las dos cosas.
- ◻◻◻ El cuartel blindado y custodiado de las tropas de élite del Escuadrón Buitre.

5 SBD

- ◻ Un pasillo con cámaras que no funcionan.
- ◻◦ El nuevo plató de El show de Teela-N-ALY.
- ◻◦◦ La suite privada de un ciudadano de CS muy superior.
- ◻◻◦ Una cafetería de CS Infrarrojo.
- ◻◻◦◦ Almacén de efectos personales de ciudadanos fallecidos (a la espera de clones).
- ◻◻◻ Una obra recién empezada en el nivel más alto o más bajo de este sector.

6 SSI

- ◻ Una sala de interrogatorio avanzado con asientos para dos sujetos.
- ◻◦ Una cabina de confesión móvil que sigue a los 'ciudadanos con cara de pena'.
- ◻◦◦ Una sala de control con cientos de pantallas y monitores.
- ◻◻◦ Un almacén de datos para casos antiguos y archivos a largo plazo.
- ◻◻◦◦ El vestuario de unos agentes del SSI con CS Azul.
- ◻◻◻ Una habitación negra en la que reina el silencio más absoluto.

...EN EL COMPLEJO ALFA

OBJETOS...

1 PROHIBIDOS

- ◻ Un robomecánico con los circuitos asimovianos defectuosos.
- ◻◻ Un cubo de pintura roja que puede convertir cualquier cosa en CS Rojo.
- ◻◻◻ La fórmula del Brebaje Espumoso Refrescante codificada en una Subred Gris.
- ◻◻◻◻ Un ejemplar de la Antología Gatzmann sobre historia y literatura de antaño.
- ◻◻◻◻◻ Un terminal de pared con acceso a datos de CS Ultravioleta.
- ◻◻◻◻◻◻ Un ratón vivo. De los de verdad, con rabo y todo.

2 TRANSPORTE

- ◻ Un robotransporte de alta velocidad que coge por donde le da la gana.
- ◻◻ Un VTT con orugas para la exploración del Exterior, repleto de agujeros de bala.
- ◻◻◻ Un ascensor multidireccional en mal estado y resentido porque nadie lo repara.
- ◻◻◻◻ Un robocaza Buitre con armamento real.
- ◻◻◻◻◻ Un autocoche al que le acaba de vencer la garantía.
- ◻◻◻◻◻◻ Una cinta transportadora de velocidad variable con una fuga de lubricante.

3 ARMAMENTO

- ◻ Un pistoláser con un cañón de CS Morado.
- ◻◻ Un lanzatelarañas al que suele salirle el tiro por la culata. Literalmente.
- ◻◻◻ Una pistola lanzaagujas con proyectiles que se derriten sin dejar rastro.
- ◻◻◻◻ Una bandolera cargada de granadas surtidas.
- ◻◻◻◻◻ Espada de energía impecable, sin estrenar, guardada en un estuche cerrado.
- ◻◻◻◻◻◻ Un rifle cónico que se dispara colocándolo sobre el hombro. Sin munición.

4 PODER MUTANTE

- ◻ • Electroshock.
- ◻ •• Telekinesis.
- ◻ ••• Hipersentido.
- ◻ •••• Lectura mental.
- ◻ ••••• Regeneración.
- ◻ •••••• Carisma (feromonas).

5 CS ELEVADO

- ◻ • Invitación VIP a una demostración exclusiva de tecnología del SID.
- ◻ •• Un ramo de flores vivas procedentes del Exterior.
- ◻ ••• Los planos del robosoldado modelo Mark V.
- ◻ •••• Una dosis fuerte del acelerador cerebral 'Supermente'.
- ◻ ••••• Un polvo rastreador que funciona por radiofrecuencia.
- ◻ •••••• Un equipo analizador de pureza genética.

6 EXPERIMENTAL

- ◻ • Un par de botas propulsoras con un motor de impulsos.
- ◻ •• Un borrador de memoria 'Olvídate de mí'.
- ◻ ••• Un paquete de espuma comprimida de seguridad.
- ◻ •••• Los grilletos de la verdad.
- ◻ ••••• Un silbato que controla a los robots.
- ◻ •••••• Un exoesqueleto con extremidades de más.

...EN EL COMPLEJO ALFA

PREPARACIÓN INSTANTÁNEA PARA EL COMPLEJO ALFA

RELACIONES

Para tres jugadores...

- * Obligaciones adicionales: El jefe de misión y el antiguo jefe de misión que fue degradado.
- * Roces entre sociedades secretas: Antifrankenstein y aspirante a ciborg del Córporé Metal.
- * Experiencias en misiones previas: Aquella vez que se suponía que tu equipo debía capturar al 'Asesino M

Para cuatro jugadores, añadid...

- * No deberías estar haciéndolo: Reprogramar robots para que ataquen a tus rivales.

Para cinco jugadores, añadid...

- * No deberías estar haciéndolo: Ocultar una multigrabadora con pruebas de la alta traición de alguien.

NECESIDADES

Para tres jugadores...

- * Averiguar la verdad: sobre una de tus misiones anteriores

Para cuatro o cinco jugadores, añadid...

- * Hacerse rico: ejerciendo como confidente del SSI

LOCALIZACIONES

Para tres, cuatro o cinco jugadores...

- * SID: Un laboratorio de armas que figura como centro de investigación médica.

OBJETOS

Para tres o cuatro jugadores...

- * Prohibidos: Un robomecánico con los circuitos asimovianos defectuosos.

Para cinco jugadores, añadid...

- * Experimental: Un silbato que controla a los robots