



**EL JUEGO DE ROL
DEL KAMARADA
KOMISARIO**

игра списка товарища комиссар

НАРОД И АРМИЯ ЕДИНЫ!

EL JUEGO DE ROL DEL KAMARADA COMISARIO

Ke es un juego de rol

Todo lumpemproletario que se precie debe controlar algo tan axiomático como esta banal pregunta. De todas formas no es interesante dado que todo el escrito-discurso que tienes en manos es un ejercicio subliminal para adoctrinar a las masas en el comunismo-leninismo-estalinismo-revolucionario. Además, si lo lees al revés, tendrás en tus manos la letra de la internacional socialista en ruso.

Ke necesitas

Un **D6** (rojo). Tampoco vienen mal una fotografía de Lenin y otra de Stalin colgadas de la pared para inspirar a los jóvenes con sus gallardas y comunistas presencias. La hoz y el martillo son opcionales.

Kreación de PJ

Lanza un **D6** (rojo) para crear el personaje

- 1- Eres un jugador de rol que necesita ser readoctrinado para dejar este vicio capitalista y librepensador.
- 2- Eres un tipo que juega a rol y no perteneces al partido del Kamarada Comisario. Necesitas un readoctrinamiento a base de electrodos en tus partes íntimas.
- 3- Eres un jugador de rol capitalista y posiblemente librepensador. Deberás presentarte lo antes posible y con poco equipaje en un campo de readoctrinamiento.
- 4- Eres alguien que juega por primera vez a rol. Ya sabes que

hacerlo conlleva el ser readoctrinado por capitalista y enemigo del pueblo.

- 5- Eres alguien que lee esto por encima del hombro de otra persona. Piensas en denunciar al que lo lee al partido pero como eres un miserable capitalista necesitas ser readoctrinado por traicionar a un kamarada.
- 6- Eres un jugador de rol y te vas a presentar voluntario para un readoctrinamiento masivo por electrocución por pertenecer a Puente del Arga y ser masoquista y capitalista.

Komienza el juego

-1-

Despiertas tras un largo periodo de coma causado por la ingesta descontrolada de turrón, cava y mazapanes. Ante ti se presenta una realidad (puede que alternativa o posiblemente inevitable) en la que el temido Kamarada Komisario ha regresado de su retiro espiritual y se ha adueñado del mundo convirtiéndolo en un paraíso estalinista en el que los lumpenproletarios viven felices por desarrollar labores productivas para el sostenimiento del Estado bajo la megafonía que no deja de repetir consignas aleccionantes e inspiradoras durante las jornadas laborales de 24 horas, siete días a la semana. En este mundo perfecto sólo tú estás fuera de lugar. Decidido a cambiar el devenir de la historia:



“Venid ahí atrás” dijo Stalin

-Vas al lugar en que crees que encontrarás al Kamarada Komisario para charlar con él y darle un tirón de barbas para ver si cambia de idea y todo vuelve a ser como antes.

Pasa al punto 2

-Decides que debes unirte al Partido y participar en las soviet-asambleas junto al Kamarada Komisario y ser un fiel y dichoso kamarada más. Para ello preguntas al primer lumpentranseunte con el que te cruzas por la dirección del campo de adoctrinamiento más cercano.

Pasa al punto 4

-Lo mejor que se te ocurre es agarrar la primera botella de vodka que encuentras e intentar volver atrás en el tiempo induciéndote otro coma etílico. No sé, en las películas funciona.

Pasa al punto 3

-2-

Llegas al lugar en el que el Kamarada Komisario reúne a su Komintern para tomar decisiones de Piatiletka o planes de desarrollo quinquenal. Es la antigua Casa de la Juventud rebautizada con el nombre de LumpenKasadelosLumpenjóvenes. Una joven perteneciente al nuevo ejército rojo del Kamarada te detiene y te manda a un campo de readoctrinamiento.

Pasa al punto 4

-3-

Despiertas con una enorme resaca. No sabes si has logrado tu objetivo pero lo cierto es que una joven soldado del ejército rojo se dirige hacia ti. Como estás en un lamentable estado que denota tu pertenencia a un grupo neocapitaloantibolcheviquista, te arresta y te envía al centro de readoctrinamiento.

Pasa al punto 4



Soldado del ejército rojo

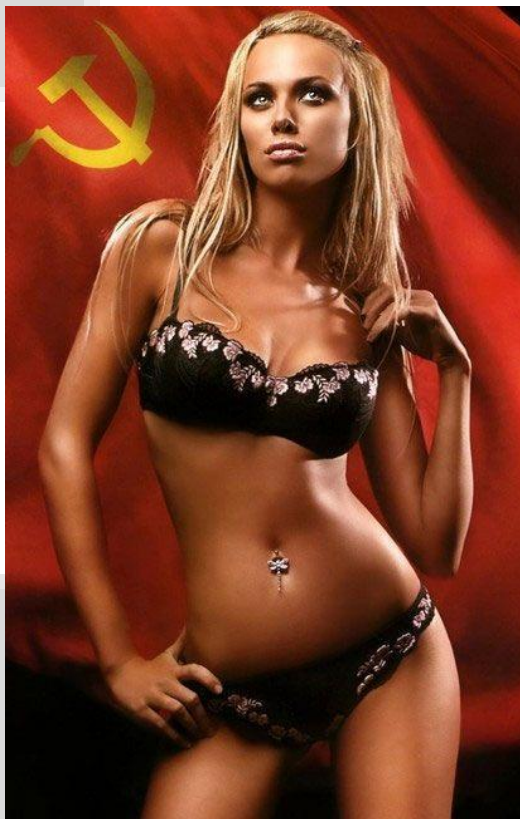
-4-

Pasas una breve estancia en el centro de readoctrinamiento. Te aplican los procedimientos estándar de reeducación a base de refuerzo negativo mediante electroshock en las gónadas y las terapias de inmersión repetitiva patentadas por la KGB. Tu conversión es todo un hecho ejemplificante por lo rápido que te has sometido y aceptado la verdad impartida por la doctrina del Kamarada Komisario. El propio Kamarada Komisario te recibirá para darte la enhorabuena por tu acto patriótico.

Pasa al punto 5

-5-

El Kamarada Komisario te recibe en su despacho y te desea feliz LumpenNavidad y próspero LumpenAñoNuevo aunque sospecha de tu rápido cambio ideológico. Por más que interroga a tus reeducadoras no acaba de comprender la razón de este portento...



Reeducadora

Este juego está especialmente dedicado al Kamarada Komisario que sigue su incesante lucha contra las masas de neocapitalolumpenrolópatas

Fin
Конец

Por Jesús Matheo
из-за Иисуса Матео

