



EL GRAN PARQUE DE DISTRACCIONES

(C) Agosto 1.996

Javier J. Gutierrez Rodriguez

C\Malaga n§ 10

Tomares 41940

Sevilla

Email: gutierre@hsoft.es

Compilado y diagramado por Larguir-U-CHO-5

SECTOR CHIL-E



GUION:

1.- Introduccion

2.- Ascender a Nogalin a CS: Naranja. (Y degradarlo después)

3.- Misión

4.- Equipo

5.- SID

7.- Llegando al parque

Atracciones:

1-La gran rueda

2-Aerodeslizadores de choque

3-Pasaje del antiguo mundo exterior

Encuentro 1

4-Montaña traidora

5-Pasaje del terror

6-El laberinto

Encuentro 2

7-Tiro a la ducha

8-Tiro al blanco

Encuentro 3

El tunel del calor. Anibal procura que sea la ultima

Encuentros:

1-Encuentro con los anarquicos totales

2-Encuentro con los mutantes

3-Encuentro con los robobasureros.

8.- Informando (improvisado)



GRAN PARQUE DE DISTRACCIONES

1.- Empezando.

Un día como tantos otros para estos valientes esclarecedores, después de haber afrontado numerosos peligros y haber arriesgado sus preciados clones en innumerables refriegas al servicio del ordenador, este, en su infinita bondad y sabiduría, os ha premiado con unos cuantos años de trabajo en las oficinas del S.B.D. como fregonas, dado que por motivos CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD los infrarojos fueron CENSURADOS POR MOTIVOS DE SEGURIDAD por lo que al ordenador no le quedo mas remedio que CENSURADO POR MOTIVOS DE SEGURIDAD.

Durante la limpieza diaria, uno de los esclarecedores encuentra en la basura un periodico de color amarillo en el que, sin querer por supuesto, lee un nombre familiar en la tabla de ascensos a CS naranja, el de su gran amigo, el esclarecedor: BASTA-R-DOU-3.

1,5.- Sociedades secretas:

Si van a reclamar o después, sus sociedades interan contactar con ellas.

- **ILUMINADOS:** (Bastar) Cuando vaya por la calle, se habir una trampilla debajo de ,l. (Nota 5). Sus 2 compañeros le comunican que creen que Josemariaga-R-CIA-3 ha conseguido escalar puestos en la sociedad, debe ser eliminado para que nosotros podamos ascender.
- **ROMANTICOS:** (Josema) Un chico sobre un extraño vehículo de 2 ruedas movido por su propia fuerza le entrega una caja cuadrada diciendo "Pizza para el señor Josema", antes de que nadie pueda reaccionar desaparece. Dentro esta el objetivo. (Nota 6). Debe conseguir que el grupo trate bien y respete a Anibal.
- **ILUMINADOS:** (Casco) Justo depues de que Bastar caiga, este vuelve a caer. Sus 2 compañeros le informan que creen que Josema ha logrado ascender en la sociedad, por lo que haciendole la pelota descarada pueden ascender. (NOTa 7)
- **COMUNISTAS:** (CHa-R) Cuando pasen por delante de un confesionario veran un cartel: "Se venden hoces y martillos". Allí dentro obtendr su misión. (Nota 8). Deberas pelotearle totalmente a Annibal, es tu igual, deberas conseguir que se incorpore a nuestra sociedad y eliminar rapidamente quien se atreva a humillarle y dañarle.
- **LEOPARDOS:** (Roma) Un hombre de CS Naranja (falso), asiendose pasar por investigador de investigaciones le ordena que le siga. Una vez aparte le da su misión.(NOTA 11). Deberas gastar todas las bromas posibles a Bastar.
- **LEOPARDOS:** (Nogales) Un hombre de CS amarillo (falso) le ordena que venga, y le da la misión (NOTA 12). Suponen que Josema esta a punto de ascender de CS a amarillo, y que debe humillarlo todo lo posible.



2.- Si van a reclamar:

Debera dirigirse a su servicio (Terminara llengo al S.S.I.), una vez allí entrara en un gran edificio con numerosos elevadores y un mostrador donde pone informacion en Bellas letras verdes. Un CS amarillo esta detras haciendo algo.

Si los esclarecedores intentan hablar con el deberan vencer una tirada de PERCEPCION con el, el tiene un 16. Si lo consiguen les atendera. Su contestacion sera que por que tiene el que saberlo. No les dara nada de informacion, es mas, si demuestran haber leído el cartel, avisará a los guardias y les acusara de traición. Por supuesto los guardias estaran encantados de cumplir con su deber.

Si no consiguen pasar la tirada o se ponen demasiados insistentes aparecera un guardia que les recriminara por hablar de manera ofensiva a un superior. Si les cae mal les denunciara al ordenador el cual les impondr una falta leve.

Tendran que probar un elevador a suertes. De los muchos que hay solo 8 son accesibles a su CS.

Ascensores aleatorios:

1	Averiado. Todos se suman un clon, cuando vuelvan veran que han colgado el cartelito.
2, 7	Van a donde querian ir. Ver parrafo siguiente.
3	Terminan en la sala de interrogatorios, y ya que estan alli... (20-18, nuevo clon. 17-10, castigo leve. 9-3, nada. 2-1, mencion honorífica por buena conducta)
4	Van a la sala de entrenamientos. Deberan pasar 1d4 tiradas de resistencia para sobrevivir, pero a cambio sumaran 2 a resistencia y 1 a FUE.
5	A la sala de equipo. Les usan para probar un nuevo rifle.
6	Salen del S.S.I., pero por el techo.
8	Vuelven a tirar.

El ascensor les dejara en un descansillo delante de una puerta de CS Indigo custodiada por dos guardias. En ella se puede leer -en negro- "seccion de ascensos". Al pedir permiso para entrar los guardias les instaran para que les enseñen sus identificaciones y que dejen todas las armas. Una vez dentro, veran una gran habitacion en cuyo centro hay una gran mesa cubierta por montañas de expedientes. Se escucha una voz detras. Cuando den la vuelta veran un hombre CS verde tirando un dado por cada expediente que coge. Cuando ve a los investigadores se enfada y los recrimina. Les



pregunta que que hacen aqui. Si durante la explicacion hay alguna mencion de fallo, error o cosa parecida, el encargado -JO-V-ARH- llamar a los guardias y les acusara de traición (Falta leve). Si consiguen convercerle (alguna habilidad de cinismo o creditos), tendrá lugar la ceremonia de ascenso.

Es sencilla. Colocan al ascendido en el centro de la habitación y hacen caer sobre el litros de pintura del nuevo color. (Esto lo hacen también con las armas y pistolas).

3.- La misión:

Si han ido a reclamar pasa al parrafo siguiente, si no, habrá que ir a buscarle. Por la noche, después del duro trabajo, escuchan un suave golpe en la puerta de su habitaculo. Una amable voz les indica que es un agente del S.D.F. que debe conducirlos a una misión. Cuando abran una horda salvaje de mulos amarillos entraran apaleando todo lo apaleable.

20-18 Muerto

17-15 Al hospital.

Una vez en la sala de misión. Si han ascendido a BASTA-., le hablarán a él. La misión trata de que CENSURADO han encargado un CENSURADO para CENSURADO, vosotros sois los encargados de ir para comprobar su correcto funcionamiento. Llevarán a un guía infrarojo: Annibal (Ver apendice E).

Sobra decir que, como el equipo, deben velar por el perfecto estado de Annibal, como novedad, no habra jefe. Deberan volver a informar una vez que Annibal les haya conducido por toda la instalación.

Les dan los correspondientes pases, para el S.P.L. y el S.I.D.

Alguien vera en una esquina el certificado por el cual el CS Naranja pasa temporalmente a rojo (Nota 3). Puede intentar cogerlo. Les indica la puerta por la que han de salir (olvidan las armas, falta leve).

3,5.- Interrogando a Annibal por el camino:

Por supuesto, al ser un infrarojo no puede negarse. Les contar, hablando todo lo despacio que pueda, que debe conducirlos por un complejo recreativo para los grandes programadores. No da tiempo a contar nada más.



4.- S.P.L.

Una vez que llegan, dan los correspondientes certificados y reciben:

- 10 cargas laser para sus correspondientes armas (que no tienen).
- 2 tirabalas
- 80 Balas no clasificadas (de fogeo)
- 20 Balas explosivos
- 4 Botes de humo, no etiquetados (Gas alucinaje)
- 3 Nudilleras
- 2 cuchillos oxidados
- Robot medico modelo ARAÑA (Apendice F)
- 3 Comunicadores modelo I
- Multigrabadora con 3 programas (- Borrado de todos los programas, Radar, Gritar que el propietario es un traidor)
- 20 Paquetes de patatas al placton.

Por ultimo recordar que es traición perder el equipo, estropearlo o no devolverlo. Para Annibal hay un lanzabolas y 10 bolas.

5.- S.I.D.

Una vez que entran se encuentran con un hombre despeinado con bata naranja. Al ver el papel llama a Bacter-I-OHH, para que les guie. Este, después de leer los papeles, grita al cielo -Al fin!.

Conduce al grupo por innumerables salas y pasillos. Hasta que llegan a un taller lleno de gente trabajando sobre circuitos impresos. Les conduce hasta un bulto tapado por una tela naranja. Cuando levanta la tela ven un robot de un metro de alto y con un armamento impresionante. Ver APENDICE G. Este es un robot especial dotado de una gran camara y grabadora que sirve para recoger toda la actividad mutante y poder desenmascararlos. Si preguntan sobre el armamento, les reprendera seriamente por preguntar cosas de CS superior. Va a un extremo y coge las enormes tarjetas de los programas y las inserta en los slots. "Por supuesto no tiene que preocuparse por nada ya que dispone de las directrices necesarias pra la seguridad de todos, tanto de vosotros como del robot, como de los mutantes", y se rie.



Después de la operación comunica que, aunque todos son responsables, necesita uno que se responsabilice como el técnico de mantenimiento. Cuando salga el voluntario, le da el libro de instrucciones (Que habla del próximo modelo de tostador) y una caja de herramientas (todas inútiles).

Le da la orden de que los acompañe, y van a otra estancia.

Cuando van a entrar, BACTER-I-OHH ve la puerta semiabierta y ordena al robot que entre primero. Un cubo de pintura amarilla cae del teclado y pinta al robot, de detrás salen los compañeros riéndose. BACT no da importancia al incidente y entra. Cualquier comentario sobre el CS del robot provocara la mas severa de las amonestaciones. En la estancia, sobre un gran mostrador hay diversos objetos que BACTE distribuye:

1- Detecta traidores: Una pequeña caja negra que, si se pone la lengua sobre ella descubre si eres traidor. Por si las mocas, te pega un calambrazo que te deja en el sitio.

2- Aguja envenenada: Una aguja muy fina untada de poderoso veneno. El veneno es agua y 1-5 se pincha con ella.

3- Ganchitos concentrados: Un solo ganchito que vale por 10 paquetes. Se incha y se pone azul.

4- Potenciador de fuerza: Un pesado armazón que aumenta la fuerza. Es grande e imposible de llevar, incluso usandolo, por lo que su abandono provocar airadas críticas por parte del grupo diseñador.

5- Pequeña Cuerda elastica: Cuando se estira al maximo (10 metro) su velocidad de retroceso puede alcanzar MACH 2.

6- Tirachinas (ojo, este nombre es traición): Una pequeña orquilla metálica con una banda de goma de un lado al otro y diez piedrecitas (por si hay duda, el tecnico hace una demostracion).

7- El maravilloso cuchillo corta todo Ghinshu y que nunca hay que afilarlo, solo por 20 creditos (no comprarlo es traición).

8- Paracaídas de bolsillo: Un envoltorio no mayor a un chicle, el unico problema es que el paracaídas es del mismo tamaño

6.- El viaje.

Una vez que estan perfectamente pertrechados, Anibal les comunica que deben dirigirse al sector GAG y que esta bastante lejos. Por supuesto no tienen ni idea de como ir allí porque Anibal no tiene ni idea de como ir. Como no se les ocurra nada aqui están las opciones:



7.- En el parque. Llegando:

Cuando llegan al sector GAG se encuentran con un gran parque de entretenimientos vallado. Annibal abre la puerta y pueden entrar. Ven las diversas atracciones: La gran rueda, tiro a la ducha, la montaña traidora, el tunel del terror, tiro al blanco, los aerodeslizadores de choque, el tunel del calor, el laberinto y el pasaje del antiguo mundo exterior, así como una construcción algo alejada que Annibal identifica como el centro de control. Hay numerosas máquinas expendedoras de ganchitos, bebidas espumosas refrescantes, y, casi cualquier chuchería que a los esclarecedores se les pueda ocurrir. También hay ventanillas donde se expenden los tickets y abonos para las diferentes atracciones, recordando a Annibal que, gracias a la bondad del ordenador, no solo vais a poder disfrutar de las atracciones reservadas para los altos CS, sino que, además les va a salir gratis.

Por supuesto cualquier referencia a los actuales parques de tracciones o atracciones como noria, autos de choque, etc.. serán considerados como una traición.

Nada más llegar Annibal pedirá permiso para ausentarse y llamar a los controladores, advirtiéndoles que no exploren nada hasta que vuelva. Si lo siguen a distancia (Tiradas de sigilo), verán como va a unos barracones infrarojos del sector de al lado. Allí habla con sus compañeros Protecno para eliminar a los esclarecedores y conservar su secreto.

Cuando vuelve informa que ya hay gente en el control y que pueden ir a revisar cualquier atracción. Insistirá, si se diera el caso, que no vayan al tunel del calor hasta la última, ya que hay pequeños fallos.

Si revelan que les ha seguido, lo contará todo (VER el último párrafo del tunel del calor), y propondrá continuar con la misión como si nada hubiera pasado, si, no, habrá guerra.

Cualquier invitación, u orden, a que Annibal monte en las diversiones será amablemente delinada alegando ser importante para la misión y no poder arriesgarse. Cualquier discrepancia será solucionada por el Robot Antimutante a favor de Annibal, gracias a su empatía mecánica, este, tampoco se monta.

8.- En el parque. La gran rueda:

Es una gigantesca rueda de más de diez metros de alto con cabinas en las que se aloja la gente para dar vueltas. Annibal dice que es completamente segura. Una vez acomodados los investigadores (y asegurados a los asientos, si se acuerdan), irán en dos grupos, Annibal se comunica por un pequeño comunicador y dice que pueden empezar. La noria comienza a girar muy rápidamente (Tirada de Resistencia o vomitarán). Los que no estén asegurados saldrán volando. De pronto, se para en seco y habrá que comprobar la resistencia de los cinturones, 8, quien saque menos sale despedido.

Los demás deberán pasar una tirada de Resistencia o alguna parte de su cuerpo saldrá volando. Si todavía queda alguien en la noria casualmente estará en su punto más alto, y comprobar que su compartimento empieza a resquebrajarse. Tienen diez segundos (ya menos) para empezar a balbucear sus acciones. (ojo si usan la cuerda, o el paracaidas)

Si sobrevive alguien, Annibal se alegrará de que haya fallado ahora y no con los altos programadores.



9.- En el parque. Aerodeslizadores de choque.

Solo hay cabida para dos pasajeros. Annibal insiste en que hay que probarlos, si nadie quiere el ordenador se lo mandara a los dos primeros que hablen. Una vez dentro, se cierra hermeticamente. El aerodeslizador ira aumentando rpidamente hasta Mach 3. De pronto, frente a ellos aparecera del suelo una solida pared con la que se chocaran quedando completamente aplastados.

Annibal se alegrara de que por fin un chisme funcione correctamente.

10.- En el parque. Pasaje del antiguo mundo Exterior:

Entraran todos, menos Annibal y el robot. Consiste en una cinta transportadora que se mete en el tunel atravesando unas cortinillas. Una vez dentro, los esclarecedores se hallan rodeados de una extraña luz.

Ver montones de columnas marrones que sujetan cosas verdes. Un material verde parecido se extiende sobre el suelo como una alfombra.

Tambien veras a unos extraños seres de cuatro patas que os miran con ojos negros desde el suelo. De repente los esclarecedores oyen un extraño ruido sobre ellos y ven a seres mas pequeños cruzando por su cabeza ayudados por alas aunque no se ve ningun autopropropulsor.

Aprovechando esto, se dan cuenta de que no hay techo.

Cualquier comportamiento extrañamente normal o el conocimiento de los nombres que le rodean por parte de un esclarecedor, deberia servir para que sus compañeros lo ejecutaran en el acto.

Al final, la cinta transportadora cruza otras cortinillas y entran en una habitacion normal donde esta se para y los esclarecedores pueden reponerse, hasta que se dan cuenta que hay diez guardias en la habitacion de Cs Morado, que les ejecutan por contemplar informacion no acreditada para su CS y recriminarian duramente al capitán (CS naranja).

11.- En el parque. Montaña traidora:

Aqui tambien entraran todos los esclarecedores, menos Annibal y el robot. Cuatro deberan ir delante, para crear paranoia, y los demas atras. Por una vez, y sin que sirva de precedente, todo funciona correctamente y los esclarecedores disfrutaran. Cuando bajen escucharan en un rincon apartado a Annibal, reprender duramente a los encargados.

Cualquier intento de obtener mas informacion sera duramente abortado.



12.- En el parque. Pasaje del terror

Parecido al pasillo del antiguo mundo exterior pero sin cinta transportadora. Por una vez entraran todos, Annibal y robot incluidos.

Siguiendo el tunel llegaran a una gran sala ahuevada con comodas butacas anatomicas en su centro. Annibal acomodara a los esclarecedores y, en cuanto esten todos sentados, unos grilletes atraparan sus manos y pies inmovilizandolos. Antes de salir y cerrar la habitación, Annibal les explica que esta insnorizada. Cuando sale se apagan las luces y, de pronto, empiezan a proyectarse en la pared circular el mayor de los horrores. Una gala de los famosimos y viejecicimos artistas: LOLAFLO-R-ESH-4 y JUANITVALDE-R-AMA-3. Después de seis horas de fandangos, bulerias, cante jondo y hasta un rap, los esclarecederos estan en un estado ciertamente lamentable. Deberan fallar 3 tiradas de cinismo consecutivas, si consiguen alguna se daran cuenta de los horrores vividos y deberan ir al hospital (18-20, loco de por vida,17-15, matará a cualquier que cante NOTA 12), si no, podrán superarlo.

El robot, al ser robot no siente nada y Annibal se excusara, estando apoyado en todo momento por el robot, diciendo que alguien tenia que cerrar la puerta. Informara que todo funciona a las mil maravillas y que, proxicamente, podran contar con imagenes de MANOLOESCOB-A-RHH-2 y ROCIOJU-R-ADO-3. Les invita a volver proxicamente.

13.- En el parque. El laberinto.

Es, posiblemente la construccion mas grande del parque. Una tirada de talento permite calcular que viene un area de 2 Km cuadrados. Annibal informa que, con que entre uno, de sobra, aunque si quieren entrar mas, que procuren no separarse. Si algun esclarecedor pregunta, Annibal les informa que no hay problema pues hay instalado un gran parque de camaras y microfonos que permiten seguir y guiar al esclarecedor. Minutos después de que el esclarecedor o esclarecedores penetren en el laberinto, Annibal maldecira aunque no con demasiada fuerza. Comunicara a los investigadores que, por un lamentable fallo, las camaras y microfonos no funcionan. Los esclarecedores deberan averiguar la manera de sacarlo o llamar al proximo clon.

Para el investigador que esta dentro, que sepa que se haya en un area de veinte kilometros cuadrados. Deber sacar tres 20 seguidos para salir por sus medios. Solo podrá intentarlo 15 veces antes de morir de hambre.

También podrán ir a la sala de control e intentar arreglar las camaras. Con 2 tiradas consecutivas de Ing. mecanica arreglara el cotarro y, si consigue una tercera, vera que la instalacion ha sido sabotada.

El robot, por supuesto no ayuda en nada, los humanos son prescindibles.



14.- En el parque. Tiro a la ducha

En una seccion hay instalada una gran cisterna sobre la que hay un soporte, de uno de los lados sobresale una barra metálica que termina en un pequeño circulo pintado como una diana, a cinco metros, hay un estrado con varios grupos de Bolas. Para probar esta atraccion Annibal pedir un voluntario. Del suelo saldrán unos apendices que le esposarán los pies, le harán caer y le esposarán las manos. Lo cargarán sobre su espalda y lo subirán a la plataforma. Allí el esclarecedor podrá ver que está sobre ácido y podrá gritarlo cuanto quieran (NOTA 13). Al oír los gritos, Annibal conectará muy alto una música típica de feria e instará a los esclarecedores a que disparen (DEstreza). Si cae, lógicamente llamarán al siguiente clon, Annibal reprochará a los controladores el que no hayan retirado el ácido limpiador.

15.- En el parque. Tiro al blanco

Una seccion parecida a la anterior. Sobre el mostrador hay el suficiente número de rifles laser trucados para cada esclarecedor. Cada uno tiene cinco disparos, el que más acierte recibe un Osito de peluche con cinco frases pregrabadas alabando al ordenador (y una en la que proclama a voz de grito que, gracias a su amo, es un traidor al ordenador, si sale 1-4). Los esclarecedores disparan, como su nombre indica, a muñecos blancos que se mueben de izquierda a derecha (Bonus de -2). Una vez que haya acabado el concurso. Aparecerán unos cuantos guardias que les acusarán de disparar a muñecos de CS superior, y además simbolizan a grandes programadores, terrible aberración. Si sale de 1-5 falta leve (Apendice A), si no, siguiente clon.

16.- En el parque. Nave de control

Algo apartada de las atracciones, según Annibal, desde ahí se controla que todo va bien y también se controla la seguridad de las atracciones. Consta de un gran mostrador lleno de controles ante el que hay cuatro filas de monitores que cubren toda la pared. En unas cómodas butacas apartadas hay tres infrarojos leyendo revistas, comiendo ganchitos de placton y bebiendo bebidas espumosas refrescantes, sin hacer ni patatero caso a los monitores y controles. Los investigadores verán que llevan extrañas chapas con imágenes de centrale nucleares y bidones de residuos tóxicos. Lógicamente, por muchas ordenes que se les den solo contestarán que unos superiores les ordenaron que las llevarán. Cualquier recriminación sobre su actitud provocará la misma respuesta.

17.- En el parque. Encuentro con los anarquicos totales

Cuando salgan de una de las atracciones encontrarán que un grupo de hombres de extraño aspecto. Catorce hombres con barba y el pelo largo y con sus uniformes sucios, están apaleando y destrozando las



atracciones. Deberan detenerles.

Si se embarcan en una conversación, los esclarecedores descubran, hablando con el lider del grupo, que no es ninguno, por lo que todos intentan hablar a la vez y todos se autoproclaman lider, que pertenecen a la secta Anaarquismo Total, y que no van a permitir un monumento tan grande a la dominación de masas por parte del ordenador y los altos CS.

Por supuesto, esta declaracion de ideales contar con el incondicional apoyo de CHARLY, comunista, y puede generar simpatias en JOSE, romantico, hagan lo que hagan, los Anarquicos destrozaran el parque, y, Annibal se encarga de explicarles con ayuda del Robot, que las atracciones son responsabilidad de los esclarecedores.

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11
Arma	Palo	Laser	Palo	Latigo	Palo	Flam	Palo	Laser	Agujas	Palo	Laser
Daño	8	8	8	10	8	10	8	8	8	8	8
Habilidad	15	12	14	10	8	16	12	17	15	9	12

18.- En el parque. Tunel del calor.

Esta diversion esta algo alejada de las demás y Annibal insistir para que no se visite o, por lo menos, que se visite la ultima.

Entraran todos, incluido Annibal y el Robot. Seguiran por un tunel hasta que llegean a una gran habitacion avobedada recubierta de un aislante color plata en cuyo extremo hay una tobera por la que sale el aire calinete. Todos deberan pasar una tirada de resistencia o le saldran ampollas que les impidiran el uso de cualquier armadura.

Podran retirar la verja (Tirada de Destreza) y seguir por el tunel pero el calor aumentara por lo que deberan volver. Si alguien consigue una tirada de Percepcion-10 descubrira una pequeña trampa camuflada por el aislante. Annibal no dira nada pero se mostrara visiblemente nervioso, si alguien pregunta alegara que es el calor. Todos pueden introducirse por el pasizo que, después de unos veinte metros, le conducira a una estancia llena de controles donde hay seis infrarojos sentados a los controles y, estos si, atendiendo.

Una tirada de Ing. Nuclear permitir descubrir que es la sala de control de una central nuclear, Annibal les dira que es el centro de control de la turbina calorifica, la cual es muy delicada y les invitar salir por otro sitio. Cualquier actitud belica sera duramente respondida por los infrarojos y el robot, pudiendo incluso estallar la central nuclear.



	I1	I2	I3	I4	I5	I6
Arma	Balas per.	Lanzarayos	laser(V)	Lanzallamas	Laser(A)	Lanzarayos

Si descubren que es una central nuclear, Annibal revelara que todos pertenecen a la sociedad de los Protecnos (al oír esto, si JOSEMA no ataca será hechado de su sociedad, y no sería malo que ILLUMINARI y COMUNISTAS atacaran), y que están desarrollando una misión consistente en desarrollar y mantener una central nuclear. Les dice que, si no relevan nada, él destruirá los videos que hayan cometido irregularidades, así mismo les dice que, a pesar de ser un infrarojo, dentro de la sociedad ocupa un puesto importante y que puede lograr que admitan a los esclarecedores que así lo soliciten. Si todo falla, probará con cien créditos para cada uno e incluso con promesas de armamento.

19.- En el parque. Encuentro con los RoboBasureros.

Cuando salen los esclarecedores de una diversión se encuentran con un grupo de seis robobasureros recogiendo una serie de vidones y demás porquería del parque. Annibal comenta con orgullo las características de la flota de robobasureros especiales que el parque dispone. Mas, uno de ellos se queda mirando fijamente a los esclarecedores. Al cabo de segundos comunica a sus compañeros de forma audible que hay un grupo de X basuras (los esclarecedores) en frente de ellos. Los Robobasureros avanzan, los esclarecedores son más rápidos, e intentan atrapar a los Esclarecedores con su apéndice articulado para arrojarlo al contenedor de su espalda, lo que significa muerte segura pues está abarrotado de residuos químicos. La habilidad de los apéndices es 8 y deberán medirla con la del esclarecedor que quieran atrapar. Al que atrapan NOTA 14.

Al cabo de un rato y si no atrapan a nadie, sacarán sus rifles laser y empezarán a disparar

Robots: Pistolaser: 18

Armadura: TODO-A-4

Annibal, al que no atacan, se mostrará muy contrariado por la baja de su estupenda flota de robobasureros y amenazará con informar seriamente al ordenador, aunque con las imágenes grabadas será suficiente prueba para mandarlos a reeducación.

Podrán examinar los residuos nucleares, fácilmente identificables por su color verde fluorescente. Si comentan algo, Annibal dirá que es el combustible que necesita el parque. No les debe ser muy difícil informarse de que el parque no funciona con ninguna central nuclear, de hecho, estas están prohibidas, ya que aquí van a disfrutar los grandes programadores y no se pueden arriesgar a que haya un accidente.



20.- En el parque. Encuentro con los mutantes.

Cuando salgan de alguna atraccion un grupo de ocho mutantes reconocidos se les acercara y pedira su ayuda a los leales ciudadanos deseosos de servir al ordenador y de desenmascarar a los traidores, pues ha habido un malentendido y un grupo de traidores disfrazados de guardias de la leguion Condor, ler persiguen acusandoles de traiciones que ellos mismos han cometido solo por ser mutantes reconocidos (CS amarillo, por lo que les ordenara que les escuchen). Al poco llegaran los supuestos traidores guardias de la legion condor (CS morado).

Ordenan a los esclarecedores que no protegan a los traidores y que se aparten mientras cumplen su trabajo pues si no, tambien seran acusados de traidores, por supuesto los mutantes argumentan lo contrario y les llaman mentirosos.

1-Empatia 2-Empatia 3-Campo de Energia 4-Polimor.

5-Rayo Mental 6-Telequinesis 7 y 8- Pirokinesis

Si se alian con los mutantes, veran que Annibal se ha ausentado. Si vencen, estos se iran,y , a traves de las noticias, veran que han ayudado a un grupo de delincuentes altamente buscados y que, ahora, y gracias a la dennuncia de un infrarojo, que por cierto a sido ascendido a naranja, ellos también estan buscado, pero que les dejan concluir la misión antes de procesarlos.



APENDICE I

Notas para Los esclarecedores



NOTA 1:

Este clon pierde 1d4 de Percepcion y debera ser extremadamente amable con todos incluidos los inferiores.

NOTA 2:

Mientras jueges este clon estaras siempre sonriente y todo te paracera maravilloso, incluida tu muerte. Tu fuerza queda reducida a 1.

NOTA 3:

Ves en una esquina un papel que parece interesante. Para cogerlo deberas superar una tirada de destreza.

NOTA 3'5:

Es un certificado por el que no estais obligados a obedecer las ordenes de vuestro compa ero Naranja.

NOTA 4:

Te administran droga antimutante, mientras este clon viva, atacaras siempre inmediatamente a los mutantes o a aquellos a los que se les acuse de serlos, sean quienes sean.

NOTA 5:

Te encuentras con tus dos compa eros de sociedad secreta y te comunican que creen que JOSEMARIAGA-R-CIA-X pertenece a la misma sociedad. Debe ser eliminado para que podais ascender.



NOTA 6:

Tu sociedad secreta te informa que debes conseguir que en el transcurso de la misión todo el mundo trate bien y con respeto al infrarojo Anibal.

NOTA 7:

Te encuentras con tus 2 compañeros de sociedad secreta y te dicen que JOSEMARIAGA-R-CIA-X esta a punto de subir de CS, por lo que deberas hacerle la pelota descaradamente para ascender en la sociedad.

NOTA 8:

En el cofesionario encuentras una nota con las ordenes de tu sociedad secreta: "Debes tratar al infrarojo Anibal como tu igual, y debes hacerle la pelota e intentar que se una a la causa comunista, asi como eliminar rapidamente a cualquier camarada que intente dañarle o le humille." Destruyes la nota y vuelves a salir.

NOTA 9:

Por un fallo en la dosis de la droga, mientras este clon viva, siempre que oigas hablar del ordenador deberas insultarle EN VOZ ALTA.

NOTA 10:

Debido a las drogas y mientras este clon viva, siempre que alguien mencione al ordenador, deberas arrodillarte ante el (de verdad, fisicamente) y alabar tanto a el como al ordenador.

NOTA 11:

El investigador de investigaciones es tu compañero de la sociedad secreta (CS rojo, por cierto), que te ordena que le gastes todas las bromas pesadas posibles a BASTA-R-DOU-X en el transcurso de la mison.



NOTA 12:

El hombre es tu compañero de sociedad secreta (CS rojo, por cierto), y te comunica que suponen que JOSEMARIAGA-R-CIA-X esta a punto de ascender de CS, por lo que debes humillarlo todo lo posible durante la aventura.

NOTA 15:

Debido al fuerte chock, mientras este clon viva, cuando escuches musica, dispararas inmediata y brutalmente contra la fuente de procedencia, sea la que sea, incluido el ordenador.

NOTA 13:

Te das cuenta de que lo que hay abajo y a donde vas a caer, no es agua, sino acido y de los fuertes.

NOTA 14:

El contenedor esta abarrotado de residuos nucleares altamente toxicos, por lo que este clon muere sin remisión.



APENDICES II



A.- Lista de castigos leves:

1-Droga de la felicidad: El sujeto estara siempre con una sonrisa. Todo le parecera bueno y alegre, no podra negarse a nada, incluida su muerte, y su fuerza se reducira a 1. (NOTA 2)

2-Multa de 1d20X10 plasticredits: Si no se tienen +2 PT y nueva tirada.

3-+5 PT y recriminacion privada.

4-Autoeliminación: El ordenador te invita a que te autoelimines.

5-Reeducación: El esclarecedor perdera 1d4 de percepcion y sera extremadamente amable (NOTA 1)

6-+8 PT y amonestacion pblica (los CS superiores aprovecharan)

7-Droga antimutante: Hara que el esclarecedor ataque autom ticamente a cualquiera que ataque a un supesto, o declarado, mutante. (Nota 4)

8- Droga antiordenador: El esclarecedor insultara al ordenador cuando oiga esta palabra. (NOTA 9)

9- Droga ordenador: El esclarecedor se arrodillar delante del que diga algo bueno del ordenador alabandolo. (NOTA 10)

B.- Los guardias

Van vestidos con una bella armadura Indiga, capa del mismo color con abotonaduras doradas, y armas del mismo color.

Armas laser: Daño: 10 Habilidad: 14 Armadura: Reflex-L8

C.- El hospital

1- Un brazo menos

2- Una pierna menos

3- Un ojo menos

4- Una pierna menos



5- Muerto del todo

6- Sobrecarga de drogas -1d10 a una característica

E.- Annibal.

Este infrarojo es un sicopata. Conoce perfectamente el parque por lo que no dudará en buscar la peor muerte para los clones de los esclarecedores.

Tiene el poder de Empatía Robotica (19), con lo que el robot antimutante se lleva bastante bien con él.

F.- Robot médico modelo ARAÑA

Responde a las ordenes verbales pero es incapaz de comunicarse.

-Curar Herida: 5

-Denunciar a su dueño por traidor: 9 (lleva una minicámara para grabar los sabotajes).

G.- Robot antimutante

Programas: -Detectar actividad mutante: 12

-Comunicación: 10

-Pistolaser: 18

-Flameador: 15

-Lanzatelañas: 12

-Lanzamisiles: 14

Armadura: T5



Tiene un pequeño defecto que es que en cuanto oye la palabra "Mutante", excepto al ordenador, se pone a disparar como loco. Al ser del SID tiene ciertas características. También tiene la curiosa costumbre de apollar a Annibal en las acciones contra los esclarecedores.

Solo tiene la 1ª y 3ª directriz: Respetar al ordenador y que no le pase nada.