
INVASIÓN EN EL SECTOR STR-KRF

Por Claudio Navarro

ADVERTENCIA

Esto es sólo para el director del juego. Si no vas a dirigir, no leas la aventura o perderá toda la gracia. Además, si la lees, estarás cometiendo una altísima traición por acceder a material ultravioleta. Que no te pillen tus compañeros >)

1. ALERTA MISIÓN

Están descansando cuando suenan los comunicadores de sus muñecas.

El ordenador requiere su presencia. Dirigirse a la sala de informaciones XCNBTR-5. deben presentarse de inmediato.

- en el camino se encontrarán con diferentes PJ. Todos están comentando que del techo de la sección STR-KRF cuelga una sustancia viscosa de color púrpura. Apareció hace tres días y se ha ido expandiendo rápidamente.
- Lograrán llegar relativamente rápido. El ordenador les guiará si consultan una consola. Si se pierden los llevará algún PNJ que pase (infrarrojo o del Servicio de Seguridad Interna)

2. SALA DE INFORMACIÓN

Llegan a XCNBTR-5. Parece ser una sala de control con varias pantallas, pantallitas y pantallotas repartidas por las murallas. La más grande está frente a la puerta. Entre medio está un tipo alto, vestido de Azul. Tiene la nariz aguilera y hecha miraditas de reojo a la pantalla. El resto del personal es gente del SDF fuertemente armados.

Les pregunta “¿Son felices?”

NO = los guardias lo achicharran.

SI = Que bueno, necesitamos a nuestros ciudadano más felices para esta misión

Explica:

Los sensores de vigilancia del ordenador han detectado que una gran entidad biológica se ha incrustado en las afueras del complejo Alfa. Es enorme y parece una silla redonda con las patas para arriba. El terreno ha cambiado a su alrededor y es de color púrpura, como las heridas que se hacen los ciudadanos descuidados que obviamente desean causar problemas al pacífico complejo alfa y abusar de las excelentes instalaciones médicas que el ordenador en su benevolencia ha dispuesto para el tratamiento de estos flojossacadoresdevuelta. De esta entidad salen esferas transparente que al romperse expulsan a un numero variable de pequeñas entidades. Su ritmo de reproducción es alto.

El ordenador ha observado estas entidades por días y ha logrado recoger algunos sonidos emitidos por ellas. (les hacen escuchar la grabación):

- UAM JUAAAA ZZZZAAAAA
- EJJJJMMM RAAAAWWWW
- LGUAAAAAAAA JOOOOOOOO”

La traducción hecha por el alto programador a quien fue encargada esta tarea directamente por el ordenador, nos dice que este es un intercambio de opiniones sobre el estado del tiempo.

El ordenador ha llegado a la sabia conclusión que es una especie distinta a la humana. También decidió que lo más probable es que sean amistosos, por lo que ha decidido enviar una misión diplomática al exterior para establecer relaciones de paz y mutuo beneficio. Los elegidos son ustedes.

Les quitan las armas – Van en son de paz – y los mandan a SPL. Deben dar el código de misión para recibir el equipo asignado: **TOYKGAO-2587**

3. SPL

La sala hierve de gente. Están todos gritando, con papeles en las manos, esperando su turno. La única forma de entrar es acercarse a un guardia y decirle que tienen una misión urgente y darle el código de misión. Él los llevará por una puerta pequeña y se encontrarán a todos los servidores del SPL mirando el espectáculo de afuera retorciéndose de la risa. Al ver a los esclarecedores volverá la compostura de inmediato y les pedirán que salgan, que los atenderán de inmediato.

Los atenderán si los amenazan con denunciarlos al ordenador, o si se agarran a tiros, lo que venga primero. Si se trezan a disparos, el guardia los ayudará gritando: “Por culpa de ustedes no he podido ir al baño en 24 horas!!!!”. (En la partida que armé con este módulo fue mucho más divertido obligar a los esclarecedores a agarrarse a “laserazos”)

Si no queda ningún miembro del SPL vivo, hay una consola del ordenador. Deben ingresar el código y obtendrán la lista.

Ahora al SID

4. El SID

Les entregan una cosa que parece peligrosa. Es ovalada, cabe en una mano, y tiene colgando un cable terminado en un tubito relleno con pequeños alambres. El aparato tiene un par de secciones que pueden ser presionadas, justamente por donde sale el cable, y por debajo tiene una bolita que sobresale.

Se les explica que el aparato se llama WIPPER y se usa lanzando la parte del cable hacia el objetivo, mientras se sostiene de la parte ovalada.

Si alguien prueba, le saca un ojo al que esté más cerca.

5. Salida al exterior

Los dejan afuera de y les encomiendan que cumplan rápidamente. Deben ir donde los alienígenas (están cruzando una gran cosa verde llena de cosas postes cafés rematados con óvalos irregulares de color verde)

Si los ven, se comerán mínimo a dos... más bien dicho los despedazarán.

Los demás deberán arrancar. Los guardias les preguntarán si cumplieron la misión.

NO = fuera, se los comen.

SI = entran. Deben dar la alarma.

6. Pequeño descanso

Los llevan a interrogación en la misma sala del principio y ven que en las pantallas están dando repeticiones de su vergonzosa huida. El Código azul desintegra al que esté más cerca gritando “¡Montón de inútiles! ¡Ahora tenemos guerra! Expliquen qué pasó!”

Si engrupen bien = Ascendidos todos y puestos de generales de guerra... por supuesto a la cabeza de las fuerzas de defensa.

Si engrupen mal = Degradados y enviados como soldados rasos... al frente de los generales, of course.

7. Llegada al conflicto

Muertos a granel, cosas viscosas colgando, hemoglobina por todas las murallas, piernas, cabezas, tripas, etc. Un general les dice que han logrado recuperar esa zona y que ya era hora de que llegaran refuerzos. Les deja sus armas y se va.

Escenario: Están al final del túnel. Hay una gran barricada hecha con autos, trozos del complejo y mobiliario variado. Afuera se ve el exterior lleno de bichos que tratan de entrar. Las fuerzas de defensa consisten en 10 infrarrojos armados con, 5 esclarecedores rojos y un par de amarillos. Todos están sobre la barricada disparando hacia fuera con sus láseres. Tras la barricada (donde están los jugadores) hay decenas de cuerpos destrozados y parece que el código de seguridad de la zona es rojo, porque hay manchas de ese color por el piso, las murallas y el techo. Entre tanto muerto encuentran las siguientes armas:

- Plastidesintegrador ACME RX89

por una curiosidad del diseño, dispara hacia atrás. Tener cuidado. Al 10 disparo hay que recargar. Las recargas son rectángulos azules y demoran 1 turno en poder ponerlas.

- **El arma del armagedon:** grande, del porte de dos brazos, pesa 20 kilos, llena de luces. Al disparar dispara como un simple tirabalas. Se recarga cada 4 turnos.
- **La BZZZZZZZ** . pequeña, apenas se puede poner el pulgar en ella. Dispara y devasta lo que haya en un radio de 20 metros en forma cónica. Parecido al riflazo, pero peor. El culatazo lanza a 10 metros con fuerza 10.
- **ZIPPO- -WSR** . equipo portátil de lanzallamas. Quema todo a 10 metros... el problema es que los quemados tienden a seguir moviéndose.
- Tirabalas automáticos (duran 5 turnos, recargan un turno)
- **SILENCIOSA.** Tirabalas automático de 10 kilos con 2 cajas llenas de balas explosivas. Se necesitan dos para dispararla. A fuego selectivo, dura 20 turnos. Con ráfagas continuas, 10.

Matanza. Los bichos se vienen encima con todo. Hordas de estos seres se lanzan contra la barricada y comienzan a usar los muertos en la base para formar una escalera. (Debe ser la más grande batalla de la que se tenga memoria (de hecho es la única)) Cuando estén a punto de morir, llega una nave que lanza a unos humanoides de color amarillo con la cabeza alargada, y unos robots con forma de arañas. Al grito de "ENTARO ADUM" comienzan a masacrar a los bichos por detrás.

Más matanza. (no ahorres detalles sangrientos. La batalla debe ser épica)

Al matar a todos los bichos, se acerca a la base de la barricada un humanoide de barba y bigote. Pide parlamentar y dice llamarse RAYN-OR. Les informa que los bichos son una especie conocida como ZERG y los vienen persiguiendo de planeta en planeta para evitar que el OVERMIND recupere sus fuerzas.

Déjalos parlamentar un minuto.

De pronto se aparece otro humanoide con barba, vestido de negro (obviamente un inferior) y comienza a felicitar a todo el mundo. El problema es que habla con acento RUSO y lleva un par de botellas de vodka en las manos. El ordenador reconoce el acento y grita la alarma "¡Comunistas!" y las fuerzas del complejo alfa se lanzan contra los visitantes.

Más matanza. Las fuerzas de los humanoides amarillos son más pequeñas que los ZERG, pero más mortíferas. La batalla, aunque no lo puedas creer, es más terrible. Y cuando parezca

que las cosas no pueden ir peor, se escucha que refuerzos ZERG vienen llegando. Los humanoides quedan atrapados en el medio y los jugadores deben decidir qué hacer. Ahora tienen dos enemigos.

Más matanza. Es una carnicería. Cuando parece todo perdido, se enciende el comunicador de la muñeca de los esclarecedores y se escucha la voz del ordenador: les comunica que han sido muy valientes y leales con el complejo alfa, que gracias a sus esfuerzos han logrado mantener a raya la amenaza comunista traidora mutante y que por ello han recibido un ascenso a Código de seguridad amarillo. Lamentablemente debe comunicarles también que en orden a exterminar la amenaza enemiga procederá a lanzar una pequeña bomba de hidrógeno. Se escucha un silbido cada vez más agudo y....

FIN

Epílogo:

Si por una de esas casualidades del destino queda algún clon, los reaniman en la sala de informaciones de las pantallas. El C.S. Azul les cuenta que gracias a sus valerosos esfuerzo contra los (información clasificada), sus anteriores clones murieron heroicamente cuando (información clasificada). Sin estos actos heroicos probablemente el complejo alfa habría (información clasificada) y quizás (información clasificada). Felicitaciones y castigos dependiendo del comportamiento y cada uno pa'su cuartel.

Servicio de Producción y Logística

"Si lo tenemos, lo tramitamos."

Justificante Personal de Responsabilidad sobre material Asignado

Fecha: _____ Hora: _____

Código de misión: **TOYKGAO-2587**

Yo, _____

He recibo en concepto de asignación el siguiente material :

- 144 pastillas SONRIEFELIZ en envolturas individuales.
- 4 termotrajés de protección nuclear
- 7 comunicadores modelo I
- 84 tubos de raciones de algas concentradas
- 2 cajas para ahuyentar (restringido por razones de seguridad)
- 1 par de binoculares con lentes infrarrojos
- 1 caja de antídoto contra (restringido por razones de seguridad)
- 25 litros de agua y 4 cantimploras de 1 litro.
- 7 mochilas
- 50 metros de cuerda // escape // corre programa automático // RETURN CODIGO // IF INDICEEXITO =< 0 THEN LIMPIAALMACÉN // RUN // INDICEEXITO = -5000 // LIMPIARALMACEN // fin programa automático //continúa
- 132 cajas de brebaje espumoso refrescante
- 10 litros de material genético activo en una solución proteínica del 4%
- 20 botas del pie izquierdo del número 40
- 15 Kg de hielo
- 1 firkin de neutrones
- 1 Saltarín, el robot maravilloso

Me hago completamente responsable del uso de este valiosísimo material del ordenador y responderé ante el ordenador por cualquier daño en él.

firma