

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA[®] PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

WEST
END
GAMES

PARANOIA
INTERNACIONAL

¡BIENVENIDO, ESCLARECEDOR!
TUS SERVICIOS AL ORDENADOR VAN A SER RECOMPENSADOS. ¡FELICIDADES! DESDE AHORA, TU CÓDIGO DE SEGURIDAD SERÁ ROJO. EVIDENTEMENTE, EL ORDENADOR TE QUIERE Y CONFÍA EN TI.
SE TE VA A ENCOMENDAR UNA MISIÓN JUNTO A OTROS ESCLARECEDORES COMPANEROS TUYOS.
PERO, ¡CUIDADO! HAY TRAIADORES POR TODAS PARTES. AVISA INMEDIATAMENTE AL ORDENADOR SOBRE TODA CONDUCTA TRAIIDORA O SOSPECHOSA. NO DAR PARTE SE CONSIDERA TRAIICIÓN.
ALGUNO DE TUS COMPANEROS ESCLARECEDORES PUEDE SER MIEMBRO DEL SERVICIO DE SEGURIDAD INTERNA, SSI; ESTÁ AHÍ PARA PROTEGERTE. DARA PARTE DE CUALQUIER ATISBO DE TRAIICIÓN. ALEGRATE YA QUE CUALQUIER TRAIICIÓN EN TU GRUPO SERÁ DESCUBIERTA E INMEDIATAMENTE CASTIGADA.
DEDICA TU CELO AL SERVICIO DEL ORDENADOR. TU LEALTAD SERÁ GENEROSAMENTE RECOMPENSADA.
ES MUY IMPORTANTE QUE LLEVES A CABO LAS MISIONES ENCOMENDADAS. LA SEGURIDAD DE TUS COMPANEROS, Y LA DE TODO EL COMPLEJO ALFA, DEPENDEN DE TI.
SE TE VA A ASIGNAR UN VALIOSO EQUIPO. AGRADECE LA GENEROSA LIBERALIDAD DEL ORDENADOR. PRESÉVALO DE CUALQUIER DETERIORO O ROBO. SÓLO UN TRAIIDOR SERÍA DESCUIDADO CON LOS PRECIOSOS RECURSOS DEL ORDENADOR.
TU MISIÓN PUEDE LLEVARTE A SECTORES DEL COMPLEJO QUE NO TE SON FAMILIARES. PUEDE LLEVARTE INCLUSO AL EXTERIOR. ¡PREPÁRATE! ¡APRENDE A CONOCER A TUS ENEMIGOS! ¡PONTE EN GUARDIA CONTRA LA TRAIICIÓN! SIRVE CON DEDICACIÓN AL ORDENADOR. EL ORDENADOR ES TU AMIGO. ¿ALGUNA PREGUNTA?

¡Amigo Ordenador!

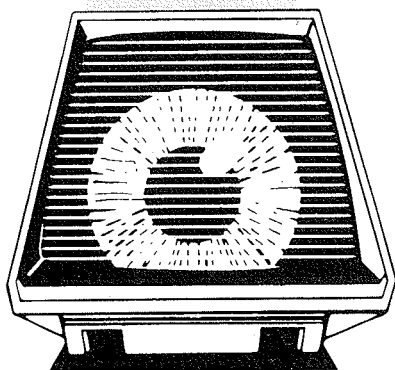
¿Qué es "el Exterior"?

Rojo.

A TU
SERVICIO

¿CUÁL ES
TU CÓDIGO
DE SEGURIDAD?

LO SIENTO.
ESA INFORMACIÓN
NO ESTÁ
DISPONIBLE
PARA ESA
ACREDITACIÓN.



Versión original:



® , TM y © 1991 West End Games (WEG).
Todos los derechos reservados. Marcas de
WEG utilizadas con autorización.

Versión en castellano:



St. Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona.

Primera Edición: abril 1991.

D.L. B-19.581-1990

Impreso en España - Printed in Spain

PARANOIA[®]

Prefacio 4

CÓDIGO DE SEGURIDAD ROJO: ACCESO PERMITIDO A TODOS LOS JUGADORES

Paranoia para Jugadores	5
0 Bienvenido a <i>Paranoia</i>	6
1 La Vida en la Utopía	7
2 Conceptos Básicos del Juego	9
3 Creación de Personajes	11
4 Atributos y Habilidades	15
5 Sistema de Combate Táctico	
Dramático	17
6 La Muerte y otros Sucesos	
Desagradables	17
7 Misiones Encomendadas por el	
Ordenador	18
8 Intrigas, Promoción y Traición	19
9 Etiqueta y Buenos Modales	21
10 Ingresas en el Mundo de <i>Paranoia</i>	22
11 Aventura en Solitario	23
12 Consejos para Traidores	27

CÓDIGO DE SEGURIDAD ULTRAVIOLETA - ACCESO SÓLO PERMITIDO AL MÁSTER

Introducción a la Tarea del Máster	32	El Universo de <i>Paranoia</i>	39
1 La Historia del Complejo Alfa	33	1 La Vida en el Complejo Alfa	40
2 La Tarea del Máster	34	2 La Credencial o Código de	
3 Esquema de un Escenario de		Seguridad (CS)	41
<i>Paranoia</i>	35	3 Los Esclarecedores	42
4 Cómo Dar a la Aventura el Tono		4 Los Servicios	43
Adecuado	36	5 Las Sociedades Secretas	47
		6 El Palo y la Zanahoria	57

CODIGO DE SEGURIDAD REALMENTE ULTRAVIOLETA - ACCESO SÓLO PERMITIDO AL MASTER. Aquel jugador insensato que lea este capítulo arruinará toda la diversión del juego. Estás advertido.

Aventura en el Exterior	123
0 Introducción	124
1 Sesión Inicial de Información	129
2 Equipándose en el SPL	132
3 La Obligada Visita al SID	134
4 Viaje al Fondo del Mar	141
5 Cambio de Planes	144
6 Fiebre del Sábado Noche	145
7 Delirio en el Campamento	147
8 Visita de la Tribu Local	150
9 Cucarachas Gigantes Radiactivas y	
Mutantes	152
10 Rematando el Escenario	154



Las Reglas del Juego	60
1 Cómo Usar Estas Reglas	61
2 Tiradas de Atributo y de Destreza	62
3 Habilidades	64
4 Combate	70
5 Reglas Opcionales de Combate	75
6 Poderes Mutantes	77
7 Otros Peligros Aparte del Combate	83
8 El Precio de la Traición	85

Material y Equipo	87
1 Distintas Clases de Equipo	88
2 Armas	89
3 Robots	93
4 Comunicadores	95
5 Multigrabadoras	96
6 Vehículos	97

El Manual del Máster	103
1 Cómo Dirigir un Escenario	104
2 Cómo Presentar los Escenarios	106
3 ¿Escenarios Publicados o Caseros?	112
4 Estructura Básica de los Escenarios	113
5 Cómo Diseñar tus Propios Escenarios	116
6 Coctelera de Ideas	117
7 Compatibilidad con la Primera Edición en Inglés	120

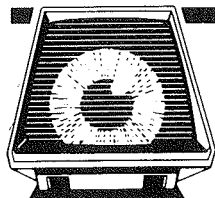
CÓDIGO DE SEGURIDAD AMBIGUO
- ACCESO PERMITIDO BAJO LA
PROPIA RESPONSABILIDAD

Anexos

Anexo A. CS Rojo. Tablas para el jugador.
Anexo B. CS Ultravioleta. Tablas para el Máster.
Anexo C. CS Rojo. Hoja de Personaje y Formularios.
Anexo D. CS Ultravioleta. Hojas de Personajes AEEE.
Anexo E. CS Ultravioleta. Información AEEE.
Anexo F. CS Ultravioleta. Más material para AEEE

Créditos

Diseño: Dan Gelder
Primera Edición: Ken Rolston
Segunda Edición: Greg Kostikyan y Ken Rolston
Dirección Artística: Stephen Crane
Grafismo: Dianne Alalz y Kevin Wilkins
Ilustración de la Cubierta: Justin Carrol
Logotipos de Sociedades Secretas: James Holloway
Traducción al español: Luis Fernando Giménez Marco
Control Mental: El Ordenador



Prefacio

Atención, Jugador

Lee primero "Bienvenido a *Paranoia*" que es la sección 0 del siguiente capítulo. Cuando hayas terminado vuelve aquí. Vuelve directamente. NO vayas más allá. No intentes jugar con el Ordenador. No volver aquí es una traición.

Gracias. Ahora ya podemos empezar a jugar. Es cierto, no sabes nada acerca de este juego. Algo muy duro. Pero eso es lo que va a ser *Paranoia* para ti. Algo duro.

Bueno, ya que insistes te permito leer el capítulo 1 "*Paranoia* para Jugadores". Esa sección tiene un Código de Seguridad (CS) Rojo. Como ahora ya eres un Esclarecedor, tu CS es Rojo y por tanto puedes leer ese capítulo sin miedo a ser ejecutado. Allí aprenderás un poquito sobre el Universo de *Paranoia* y de sus reglas de juego. También podrás saber cómo generar tu propio personaje. Pero no generes ninguno todavía. Tu Máster usará frecuentemente personajes pregenerados.

—Pero, después de todo, ¿qué es *Paranoia*?

—¿Cuál es tu acreditación, por favor? ¿Roja? Lo siento; no estás acreditado para leer el resto del libro. El resto del libro tiene CS Ultravioleta. Sólo los jugadores capacitados para ser Máster pueden leerlo. Si te atreves a leer el resto del libro serás un traidor susceptible de ejecución sumarásim.

Por supuesto, tengo que reconocer que quizá lo hagas a pesar de todo. En tal caso, nunca se lo digas a tu Máster. Simula que no lo has leído. Si te pregunta algo, mírale directamente a los ojos, cruza los dedos, escupe tres veces sobre tu hombro y jura que nunca, nunca has leído el libro ni tienes intención de leerlo jamás. Seguro que te cree.

¡Epa! Casi olvido algo. ¡No se te ocurra leer el escenario titulado "Aventura en el Exterior"! Por favor, esta vez va en serio. Un escenario es una aventura que tu Máster dirigirá para ti y para tus amigos. No lo estropees conociendo los detalles y las

sorpresas que con tanto cuidado y trabajo habrá estado preparando para que os divirtáis a tope.

Atención, Máster

¡Oh, ser privilegiado, objeto del afecto del Ordenador! Tú estás acreditado para leer toda la información de este libro. Lee primero todo este capítulo "*Paranoia* para jugadores"; así sabrás tanto como ellos. Después, lee el resto del libro para saberlo todo.

No tengas miedo. No se trata de tener que memorizar todo. *Paranoia* es un juego de pura improvisación donde se actúa haciendo caso omiso de reglas y principios: si olvidas una regla o te pasas un detalle importante, te recomendamos que simplemente continúes.

Si no tienes experiencia como Máster de juegos de rol, lee el capítulo 2 "Introducción a la Tarea del Máster" que te mostrará los principios básicos.

Pero si ya llevas tiempo en este negocio, lee el capítulo 6 "El Manual del Máster", un capítulo que te proporcionará sugerencias e ideas avanzadas para mantener la atmósfera apropiada de miedo e ignorancia y reducir a los jugadores a un estado de temblorosa sumisión.

Si eres nuevo en el oficio, no te preocupes por las reglas avanzadas. Lee primero las básicas y aprende sobre la práctica.

Hay unas reglas para crear personajes. Sin embargo, te sugerimos que en las primeras partidas utilices los personajes pregenerados que vienen en los escenarios. El anexo D proporciona seis hojas de personajes de jugador (PJ) pregenerados. Recórtalas y dale una a cada jugador. Si no quieres estropear esta obra de arte, confiando en que algún día tendrá tanto valor como un original de Shakespeare o el mítico número 1 de los Cuatro Fantásticos, te dejamos hacer fotocopia (sólo) de estas hojas.

Encontrarás un escenario miniepico titulado "Aventura en el Exterior". Te recomendamos su uso como primer escenario de tu carrera como Máster de *Paranoia*. Este es un juego de rol un tanto atípico, así que jugando este escenario verás de qué va. Más tarde podrás diseñar tus propios escenarios para deleite y tormento de tus jugadores.

Los Anexos

Otros editores te venden simplemente un vistoso libro y vale. Nosotros queremos darte algo más que páginas de material impreso: nada menos que SEIS estupendos anexos de cuatro páginas cada uno (cuéntalos). El Ordenador es tu amigo. Estás en los buenos apéndices manipulatorios de WEST END GAMES y JOC INTERNACIONAL.

En los anexos va impresa toda clase de valiosa y utilísima información para usar durante el juego, a saber:

Anexo A: Tablas y cuadros esquemáticos para el jugador. Todo listo para usar.

Anexo B: ¡Cielos! Más tablas.

Anexo C: Una Hoja de Personaje en blanco y algunos formularios.

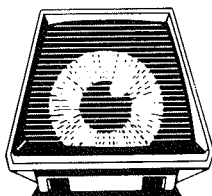
Anexo D: Aquí van las Hojas de Personajes pregenerados que se supone vas a usar en el formidable escenario "Aventura en el Exterior".

Anexos E y F: Ahí tienes un mogollón de planos, fichas y documentación que también se supone vas a usar en el formidable escenario "Aventura en el Exterior". También se supone que vas a recortar ese material y que lo irás entregando a los jugadores en el momento oportuno durante el juego. Las fichas son para que registres el movimiento de los PJ, los PNJ y los robots durante la partida.

¿No es maravilloso? ¿Acaso no eres feliz? No ser feliz es traición. ¡El Ordenador es tu amigo!

Los Dados

Para jugar a *Paranoia* hacen falta dados de 20 caras. Puedes conseguirlos en tu tienda habitual.



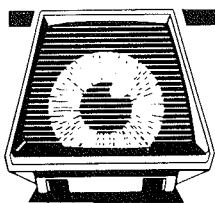
PARANOIA

Credencial ROJA

Acceso Permitido a todos los Jugadores



Paranoia
para Jugadores



0. Bienvenido a *Paranoia*

LO QUE SIGUE TIENE UN CS INFRA- ROJO - ACCESO PERMITIDO A TODOS LOS CIUDADANOS

¿Puedo ayudarte?

Claro. ¿Por qué no me dices cómo funciona este juego?

Lo siento, ciudadano. Esa información no está disponible por el momento.

¿Qué quieres decir con que no está disponible?

No eres todavía un Esclarecedor. Y además tu CS actual es Infrarrojo. Las reglas del juego tienen CS Rojo. No estás aún acreditado para conocer las reglas. A tu servicio.

Ah... Bueno. La mayoría de los juegos parecen realmente ávidos de enseñarte las reglas.

Pero no *Paranoia*. En *Paranoia* tú no sabes quiénes son tus amigos. No sabes cómo funcionan tus instrumentos. No conoces las reglas. Sólo sabes algo seguro: todo el mundo quiere tu pellejo.

¡Mantente alerta! ¡No te fíes de nadie! ¡Ten el láser a mano!

Ignorancia y miedo; miedo e ignorancia. Estas son las consignas.

La contraportada de este libro decía algo sobre un ordenador...

¡El Ordenador es tu amigo! Confía en el Ordenador.

En este juego de rol, desempeñas el papel de un "esclarecedor", un leal agente al servicio del Ordenador.

Eeh... ¿Cómo he llegado a ser un esclarecedor?

Delataste a un amigo tuyo por traidor. Fue ejecutado por deslealtad hacia el Ordenador. El Ordenador te recompensó por tu fidelidad.

¿Qué se supone que hace un esclarecedor?

Tu trabajo será perseguir a todos los traidores y ejecutarlos. En otras palabras: buscar un problema... y disparar sobre él.

¿Qué es un "traidor"?

Un traidor es un ser humano malvado y perverso que ha traicionado la amistad del Ordenador y quiere destruirle a él, al Complejo Alfa, a la Humanidad entera y la vida tal como la conocemos. Todos los traidores deben ser desenmascarados y eliminados.

Todos los seres humanos mutantes son traidores. Son genéticamente imperfectos. No hay sitio para ellos en la Utopía. Deben ser eliminados.

Todos los miembros de Sociedades Secretas son traidores. Pertenecen a asociaciones no autorizadas oficialmente por el Ordenador. Deben ser eliminados.

A todo esto, TÚ eres un mutante. Y un miembro de una Sociedad Secreta.

¿Yo soy...un mutante?

Exacto. Todos los esclarecedores están deseando desenmascararte y ejecutarte por traidor. En tu trabajo estarás rodeado de muchos esclarecedores... Y los esclarecedores llevan encima armas de lo más mortíferas...

Veamos si lo entiendo. Yo soy un traidor. La traición se castiga con la pena de muerte. Mi trabajo consiste en cazar y abatir traidores. Trabajo con unos

tipos que tienen las mismas órdenes que yo. Y todos ellos quieren liquidarme.

No exactamente. Todos ellos quieren liquidar a los traidores. Pero ellos no saben que tú eres un comunista mutante y traidor. Todavía.

Y si ellos se dan cuenta de que yo soy un mutante, ¿me liquidarán?

Lo intentarán al menos. Pero, por supuesto, si tú eres el primero en demostrar que ellos son los traidores, ellos serán ejecutados y tú sobrevivirás. Obviamente, una acusación falsa es traición.

Así que yo tengo que probar que ellos son unos traidores antes de que ellos prueben que yo soy un traidor. Y si no lo consigo... estoy muerto.

Eso es. ¡Estáte atento! ¡Hay traidores por todas partes! A propósito: un traidor muerto no puede atestiguar sobre su propia inocencia - ni contra la tuya. Por eso, lo mejor es disparar primero y preguntar después.

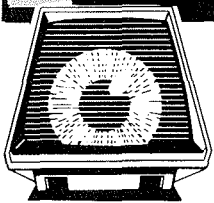
¡Mantente alerta! ¡No te fíes de nadie! ¡Ten siempre el láser a mano!

¿Estás seguro de que esto es divertido?

Desde luego que sí, ciudadano. Por supuesto que será divertido. El Ordenador lo dice. Y el Ordenador es tu amigo. ¿Es que dudas del Ordenador? Dudar del Ordenador es traición...

¡No! Claro que no. Si el Ordenador dice que será divertido, seguro que lo es. Sólo un comunista mutante traidor podría creer lo contrario.

¡Excelente, ciudadano! Estás cogiendo la idea. Acabas de ser ascendido a CS Rojo. Bienvenido a *Paranoia*.



1. La Vida en Utopía

Saludos, ciudadano.

Vives en un futuro lejano. Tu hogar es el Complejo Alfa.

La Humanidad ha avanzado mucho desde aquellos antiguos e ingratos días del siglo veinte. Ahora no hay guerras. Ni hambre. Ni enfermedades. El Complejo Alfa es una utopía gobernada por un Ordenador omnisciente y bienintencionado. El Ordenador es tu amigo. El Ordenador busca satisfacer todas tus necesidades. El Ordenador se asegura de que todos los ciudadanos del Complejo Alfa sean felices.

No ser feliz es traición. La traición es susceptible de ser castigada con una ejecución sumarisima.

Tú eres feliz, ¿verdad?

Eso es lo que pensamos.

Tú eres un clon. Según las leyendas, hubo una vez en que los seres humanos se reproducían mediante el sexo, como animales. Ya no ocurre así. Los seres humanos se gestan en bancos de clonación bajo la supervisión del Ordenador. Ya no hay necesidad de todo ese rollo del amor, el romance y el embarazo. El Ordenador hace cierta la afirmación de que toda persona es genéticamente perfecta en todos los aspectos.

¿Te das cuenta del amor que el Ordenador siente por los ciudadanos? El Ordena-

dor es tu amigo. Confía en el Ordenador.

Todo ser humano ha sido gestado en una generación de seis clones idénticos y criado en una guardería junto a docenas de otros grupos clónicos. Así, desde el nacimiento nadie está completamente solo. El Ordenador está totalmente convencido de la importancia de hacer siempre copias de respaldo para el caso de pérdidas o borrados accidentales. El Ordenador es sabio. El Ordenador es benévolo. El Ordenador es tu amigo.

El Ordenador proporciona todo lo que hace falta a un ciudadano para ser feliz. Suministra comida. Se asegura de que todos tengan donde vivir. Proporciona entretenimiento. Asegura un estimulante y realizador trabajo a todos los ciudadanos. Se preocupa de sus necesidades psicológicas y espirituales. Existe para estar a tu servicio.

Pero... el Complejo Alfa está en guerra. Y lo está desde toda la historia que se recuerda. Hay un constante peligro de infiltraciones enemigas. Los enemigos son los comunistas y unos peligrosos traidores (los mutantes y los miembros de Sociedades Secretas) que les ayudan desde dentro del Complejo. Estos traidores deben ser desmascarados, perseguidos y eliminados. ¡Los enemigos están por todas partes! ¡Man-

tente alerta! ¡No confíes en nadie! ¡Ten siempre el láser a mano!

La Acreditación o Código de Seguridad (CS)

Todos los ciudadanos del Complejo Alfa tiene un CS. Como esclarecedor, el tuyo ahora es Rojo. El CS está basado en el espectro electromagnético. Por debajo de ti está situada la chusma, la sucia y holgazana masa de trabajadores con CS Infrarrojo. Por encima de tu nivel están los CS Naranja, Amarillo, Verde, Azul, Indigo, Morado y Ultravioleta. Hay quien cree que hay niveles por encima del Ultravioleta, pero estos rumores son traición.

El Ordenador determina el CS de cada ciudadano con una completa imparcialidad. Cuanto mayor es el CS, mayor responsabilidad se tiene; y también más privilegios: apartamentos más amplios, mayor intimidad, comida variada. Están cubiertas las necesidades de todos los ciudadanos, pero aquellos que se sacrifican más por la seguridad de la sociedad y de sus componentes, reciben una mayor recompensa.

Todo ciudadano de un CS superior al tuyo está más informado y capacitado que tú, y ha ascendido porque no ha dudado en



sacrificarse para mayor bien del Complejo. Estarás sometido en todo momento a los ciudadanos de CS superior.

Lo contrario es traición.

Todo ciudadano está obligado a llevar la ropa del color de su CS. El uniforme de los Infrarrojos es negro. Los ciudadanos Ultravioletas (también conocidos como Altos Programadores) llevan ropa blanca reluciente, aunque tú no has visto en tu vida a nadie vestido de ese color. Aún más, jamás has visto ningún muro, ni habitación ni objeto pintados de blanco, por causa de las normas de seguridad. Tendrás que llevar tu ropa de color rojo en todo momento.

No hacerlo es traición.

Para que haya seguridad de que sólo los ciudadanos que cumplan los requisitos de competencia, juicio y dedicación tengan acceso a las áreas restringidas, todos los pasillos y salas del Complejo están pintados con un color del CS.

Penetrar en aposentos de color de credencial superior a la tuya es traición.

Por eso, tú puedes estar sólo en sitios pintados de rojo o de negro. El Ordenador es tu amigo.

Nota del traductor: en este libro usaremos indistintamente, como sinónimos, los términos "Código de Seguridad", "CS", "Acreditación" y "Credencial".

Los Servicios

Todos los miembros del Complejo ejercen su labor dentro de uno de estos ocho servicios (algo parecido a los ministerios de un estado de la antigua era). Cada Servicio tiene su especial responsabilidad en el Complejo y un importante papel en su burocrática administración. Cada uno de los servicios está en continua pugna con los otros por el control de los fondos, el material y el personal. A veces, se llega a choques violentos (léase sangrientos). Los personajes pueden obtener ciertos beneficios (equipo especial, información, influencias, etc.) por pertenecer a uno u otro servicio.

Seguridad Interna (SSI). Se encarga de quitar la mala hierba (comunistas y traidores) y de mantener el orden en el Complejo. Combina las funciones de policía, policía secreta y comisaría política. Sus miembros son cordialmente odiados y temidos por los ciudadanos de todos los demás Servicios. Sus agentes están por todas partes.

Servicio Técnico (STC). Se encarga del mantenimiento de robots, vehículos, medios de comunicación, hardware, sistemas industriales y de producción y equipo electromecánico o electrónico. En la práctica, las funciones del STC y del SEG (ver más abajo) se solapan, viciando una rivalidad burocrática que porfía en demostrar cuál de ellos sirve mejor al Ordenador en

jurisdicciones disputadas. Es el único Servicio que puede tomar contacto ocasional con otros Complejos (por lo que frecuentemente sus miembros caen bajo sospecha de traición).

Bienestar, Desarrollo y Control Mental (SBD). Se responsabiliza de proveer de los servicios básicos al ciudadano: vivienda, guardería, educación, entretenimiento, jubilación (!?). Es el servicio más numeroso, el menos prestigioso y el de menos confianza política. Pero, como encargado de la propaganda del régimen, el SBD puede manipular las emociones de las masas, con lo que en este aspecto podría ser el más poderoso. También se encarga de archivar los voluminosos registros exigidos por el Ordenador. En realidad su función es más bien selectiva: ellos recomiendan para su promoción a los individuos más capaces de las hediondas masas infrarrojas, y también deciden su distribución en los distintos Servicios.

Fuerzas Armadas y Defensa (SDF). Se encarga de la defensa del Complejo contra invasiones externas de traidores comunistas mutantes y de planear la eterna guerra contra los comunistas del mundo exterior (que está "más allá" del Complejo). Asimismo, complementan al SSI en caso de amenaza interior. Dentro de las Fuerzas Armadas, el más famoso cuerpo de élite es el Escuadrón Cóndor, admirado y respetado por los ciudadanos. Está compuesto de duros, bien entrenados y mejor equipados combatientes que sirven como guardia de corps y como comandos en misiones de alta prioridad.

Producción y Logística (SPL). Se encarga de la producción industrial y agrícola, así como del almacenamiento, elaboración y distribución de esos recursos. Entre sus obligaciones primarias está la de alimentar a la población así como la distribución de todos los bienes de consumo.

Energía (SEG). Su misión es mantener las plantas de energía así como los sistemas de ingeniería de control del hábitat (tráfico, depuración de agua y aire, reciclado y eliminación de basuras). Las disputas con los del STC son continuas.

Investigación y Diseño (SID). Desarrollan nuevas tecnologías y mecanismos para uso del Ordenador y de los ciudadanos. Los atrevidos diseños del SID son más conocidos por su imaginativa concepción que por su eficacia. El Ordenador no puede contener su entusiasta apoyo a los visionarios proyectos del SID.

Servicio Central de Procesamiento (SCP). Es la autoridad central de supervisión administrativa. Una atrincherada burocracia dedicada a manejar los registros, regulaciones, ingeniería genética humana, justicia y operaciones ejecutivas. Algunos de sus agentes están directamente asignados por el Ordenador a proyectos de especial interés, por lo que gozan de una autonomía y capacidad de decisión incomparables (e incomprensibles).



Los Esclarecedores

Son la élite de cada uno de los ocho Servicios. Van allí adonde el Ordenador los envíe y le solucionan todos los problemas que se planteen. El Ordenador quiere soluciones y las quiere ya. El trabajo de esclarecedor es el más peligroso que pueda tener un ciudadano del Complejo. Pero también es uno de los pocos medios que hay para ascender rápidamente de nivel.

Si eres afortunado y sirves bien al Ordenador, puedes soñar con llegar a formar parte un día de la suprema jerarquía, la de los Altos Programadores Ultravioletas. Pero, ¡jojo! La labor de un esclarecedor está llena de peligros. Y hay traidores por todas partes.

Los Poderes Mutantes

Tu personaje tiene un poder mutante. En su proceso de gestación ha recibido alguna radiación que ha provocado en su cuerpo una mutación que le hace capaz de realizar acciones extraordinarias. Esto es una gran ventaja. Ese poder puede ayudarle a seguir vivo. Pero también es peligroso. Tener un poder mutante te hace ser un traidor. Claro que, si utilizas discreta y correctamente estos poderes, serán de una gran ayuda para ascender en la jerarquía del Complejo (y en la de alguna Sociedad Secreta).

Algunos ciudadanos son "mutantes registrados". Se trata de ciudadanos que se dan cuenta de que, sin culpa suya, tienen un poder mutante traidor y declaran esa falta al Ordenador. Quien, en su sabiduría y bondad, perdona a aquellos que confiesan y les permite vivir. Sin embargo, les exige llevar una banda amarilla en sus uniformes (los ciudadanos de CS Amarillo llevan la banda bordeada de negro). Los mutantes registrados no están sujetos a ejecución sumarisima cuando hacen uso de sus poderes.

Pero ciertos poderes mutantes son tan peligrosos para el Ordenador, que revelar su posesión equivale a una sentencia de muerte. Un ciudadano no debería revelar estos poderes al Ordenador a no ser que quiera suicidarse.



Los mutantes registrados son traidores reconocidos, pero su existencia es tolerada por el Ordenador. Los mutantes registrados celosos en el cumplimiento de su deber pueden a veces ver superado el estigma de su traición.

El conocimiento excesivo del uso, funciones y limitaciones de los poderes mutantes es traición. La descripción de los poderes mutantes tiene CS Ultravioleta. Sólo es accesible al CS Rojo la tabla de poderes mutantes del Anexo A. Los poderes que son tan nefandos que su posesión implica la muerte están marcados con un *.

Las Sociedades Secretas

Tu personaje pertenece a una sociedad

secreta. Algo que puede ser excitante. Pero también muy peligroso. Ser miembro de una SS es alta traición: la muerte es la condena más normal si el Ordenador se entera. Una SS puede ayudarte mucho. Puede proporcionarte información especial o equipo extra, que normalmente es inaccesible a los miembros de tu CS.

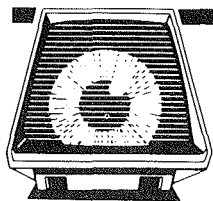
Hay otros ciudadanos, quizá alguno de tus compañeros de equipo, que pertenecen a Sociedades Secretas. Tal vez alguna otra sociedad secreta sea enemiga encarnizada de la tuya. He aquí otros muchos y misteriosos enemigos que pueden llegar a ser muy peligrosos.

Naturalmente, la información sobre organización, doctrinas y creencias de las SS está restringida. El conocimiento excesivo sobre una sociedad secreta implica la per-

tenencia a ella, lo que se castiga con la ejecución sumarisima. Sólo es accesible al CS Rojo la tabla que aparece en el Anexo A.

Traidores

Los mutantes y los miembros de sociedades secretas son traidores. Todo buen ciudadano debe denunciarlos al Ordenador. ¡Y tú eres un mutante y miembro de una Sociedad Secreta! Con lo que hay docenas de buenos ciudadanos dispuestos a denunciarte inmediatamente si se enteran. Y, gracias al Ordenador, estarás frecuentemente rodeado de buenos ciudadanos.



2. Conceptos Básicos

En un juego de rol, los jugadores desempeñan el papel de los protagonistas de una historia. El Máster proporciona la situación y la trama. Los personajes son controlados por los jugadores, quienes son libres de elegir sus acciones para poder resolver los problemas que el Máster ha puesto en su camino. Tan divertido es resolver problemas como convertirse en un curtido aventurero.

Los jugadores dependen del Máster en lo referente a la situación y las informaciones circunstanciales. Generalmente, una partida o sesión empieza con una introducción. El Máster da algunos detalles de la misión y los antecedentes necesarios.

Entonces empieza la aventura. El Máster va describiendo la situación y los personajes que la pueblan (que desde ahora llamaremos PNJ, personajes no jugadores). Cuando un jugador desea que su personaje (PJ: personaje de jugador) realice una acción, simplemente informará de ello al Máster.

Éste determinará las posibilidades de éxito de esa acción tomando en cuenta las capacidades de ese personaje, la dificultad de esa acción y otras circunstancias relevantes. Una simple tirada de dados (hecha por el Máster o por el jugador, con permiso del primero) suele resolver el resultado de la acción.

En el punto anterior hemos descrito el sistema básico del juego: el Máster describe una situación, los jugadores describen las intenciones de sus personajes, el Máster juzga las posibilidades de éxito y los dados determinan el resultado. Pero las herramientas del Máster para forjar su decisión serán tanto el reglamento como el sentido común.



¡Pero... si es verde...!

El juego tiene un fuerte ingrediente de dramatización. Un buen Máster intentará presentar la situación de la forma más vívida posible: usará mapas, diagramas y detalladas descripciones para dar vida a la aventura. Representará el papel de los PNJ y les dotará de una mágica y colorista realidad utilizando gestos y variaciones de voz. El

Máster se preocupará de dar oportunidades a los personajes para que se desarrollen en el pensamiento, la palabra y la obra. Los colocará siempre en situaciones de auténtico reto, donde puedan utilizar su ingenio y destreza para poder salvarse del peligro y la muerte.

El buen jugador es el que sabe meterse

*Una prudente respuesta a lo desconocido.*

en el personaje. Actuará de forma consecuente con su personalidad y capacidades. Usará un lenguaje diplomático y elegante cuando se dirija a otros personajes (PJ o PNJ); escuchará atento las descripciones del Máster y usará todos sus recursos para salvar a su personaje y hacerle avanzar a niveles superiores para mayor gloria del Ordenador.

Un Ejemplo de Juego

Para dar una idea de lo que ocurre durante una sesión de juego, transcribimos lo que podría oírse en los alrededores de una mesa de jugadores de *Paranoia*.

¡UNA PRUDENTE RESPUESTA A LO DESCONOCIDO!

ANTECEDENTES.

El Máster y cuatro jugadores, Enrique, Gregorio, Kiko y Luis, están sentados en torno a una mesa. Los jugadores encarnan a unos esclarecedores embarcados en su primera misión: se trata de visitar el mítico Exterior para investigar qué puede haberle ocurrido a otro grupo de agentes desaparecido el día anterior. Naturalmente, los jugadores sí que conocen lo que es un árbol y animales, pero no sus personajes, nacidos en un subterráneo donde han vivido hasta ese momento. Van a salir por primera vez a la luz del día emergiendo por las herméticas puertas de seguridad.

MÁSTER. (Consultando sus notas y mostrando un plano) Bien, esto es lo que veis cuando salís a la superficie: un extraño sendero parte de la puerta. Todo lo que os rodea es inimaginablemente extraño. Hay un curioso material verde por todos los sitios sin ninguna función aparente. También hay unos extraños y rugosos postes de color marrón que soportan más masas de ese material verde...

KIKO. Serán árboles, supongo...

MÁSTER. Al Ordenador le encantaría saber

cómo conoce tu personaje lo que es un árbol.

K. Okey, entendido.

MÁSTER. Y otra cosa. No hay techo. (Pausa) Repito: no hay techo.

ENRIQUE. ¡Arggggh! ¡¡¡NO HAY TECHO!!!

MÁSTER. Bueno. ¿Qué hacen vuestros intrépidos esclarecedores?

E. Berreo histéricamente, corro hacia la puerta y acciono afanosamente el tirador.

LUIS. Me uno a los forcejeos de Enrique.

GREGORIO. Yo tomo notas (los otros jugadores no lo saben, pero el personaje de Gregorio es un agente del Servicio de Seguridad Interna y está tomando notas sobre la escandalosa conducta de los nuevos agentes).

K. Empuño el pistoláser y trato de parecer competente (la misión secreta del personaje de Kiko es liquidar al personaje de Gregorio, puesto que su Sociedad Secreta le ha informado de la verdadera identidad de este personaje. Esta buscando una oportunidad para eliminarlo).

MÁSTER. Muy bien. Enrique y Luis: abrid la puerta y os encontraréis a cuatro duros suboficiales del SSI con unos grandes tirabolas de fea apariencia. Bloquean toda posibilidad de regresar al Complejo. Kiko, ¿estás apuntando a algún blanco en particular?

K. No. En todo caso, a cualquier cosa que salga de entre los árbo..., bueno, ¿de entre esa extraña materia verde.

MÁSTER. Vale. Enrique y Luis, ¿qué pensáis hacer con los tipejos de la artillería?

E. Se me va el berrinche pero que muy rápido.

L. Y a mí también...

E. Y nos largamos rápidamente de la puerta.

MÁSTER. De acuerdo. Con un zumbido y un chasquido; la puerta se vuelve a cerrar abruptamente.

G. Vamos, esclarecedores. Tenemos que hacer un servicio al Ordenador y os estáis deshonrando.

E. Saludo a Gregorio y empiezo a arrastrarme por el sendero.

K. ¿A arrastrarte?

E. Por supuesto. Me siento mejor pegado al suelo. (De repente se mira las manos) ¡Puagh! Qué sucio está aquí fuera. ¿Es que no pasan los robofregonas?

G. ¡Vergonzoso!

K. Enrique, cuando tu personaje muera, ¿podré coger sus prismáticos?

MÁSTER. A propósito, hay algo que parece acercarse a la materia verde que hay encima de un poste marrón. Recuerda vagamente a una robonave, pero es mucho más pequeño y más rápido. Y viene volando.

E. ¿Volando?

MÁSTER. Sí.

L. Me huele mal esto...

MÁSTER. Peor aún. Una diminuta criatura parduzca, con una larga cola peluda, os está mirando subida a uno de los postes marrones.

E. ¡Argh! ¡Un alienígena!

MÁSTER. Una hipótesis muy probable. Lleva en las manos un objeto oval aún más diminuto que se parece mucho a un comunicador.

K. Bueno, pues lo frío con mi pistoláser. Que como dije, ya tenía listo.

L. ¡Muy astuto, colega!... Nuestro héroe acaba de liquidar... ¡A una inocente ardilla!... En cuanto al destino posterior de nuestros agentes, lo dejamos a la imaginación del lector...





Glosario

Aquí van unos cuantos términos muy utilizados durante el juego y que tal vez no son conocidos por el jugador principiante.

Aventura: escenario.

Campaña: serie de escenarios relacionados en la que participan los mismos PJ. En el transcurso de una campaña, los PJ tienen la oportunidad de crecer en sus destrezas, status y poder.

Escenario: este término, en una acepción no muy castellana, es sinónimo de "aventura" para los aficionados al juego de rol. El escenario es el guión de una misión encomendada por el Ordenador a los Esclarecedores (PJ). Para jugar un escenario puede hacer falta una o más sesiones de juego, que deben continuar hasta que se llegue a una conclusión satisfactoria (o calamitosa) de la misión.

Hoja de Personaje: al comienzo de la partida, todo jugador recibe una Hoja de Personaje. En ella debe apuntar toda la información importante sobre su personaje: historial, destrezas, equipo, etc. Hay una Hoja de Personaje en el Anexo C, que puedes fotocopiar.

Máster: es el jugador, generalmente dueño de este juego, que se dedica a dirigir aventuras para sus amigos. Durante el juego desempeña el papel de los PNJ y es el árbitro inapelable que interpreta la aplicación de las reglas del juego en cada momento.

Personaje: se trata de una persona imaginaria que vive en el universo del juego.

Personaje de jugador: personaje cuyas acciones están controladas por un jugador.

Personaje no jugador: personaje cuyas acciones están controladas por el Máster. Los PNJ son la "otra gente": el Ordenador, los conciudadanos del Complejo Alfa, los robots, los habitantes del exterior, los monstruos y animales, los extraterrestres, etc... Todos ellos están para encontrarse con los PJ e interactuar.

PJ: personaje de jugador.

PNJ: personaje no jugador.

Sesión de juego: una partida. Desde que te sientas a la mesa para jugar, hasta que te levantas. Su duración depende de las ganas de los jugadores. Generalmente dura de dos a seis horas.

TA: Tirada de Atributo.

TH: Tirada de Habilidad.

Notas para Jugadores Experimentados

Hay varios aspectos que distinguen a *Paranoia* de otros juegos de rol:

1. El tono. Podríamos definir a *Paranoia* como el lado humorístico y grotesco de la aventura. Los demás juegos tienden a ser melodramáticos, hasta un punto en que a veces se descuida la diversión. En resumen: *Paranoia* es divertido. Los otros juegos no lo son. Juega a *Paranoia*. Es el Ordenador quien te lo dice. El Ordenador nunca se equivoca.

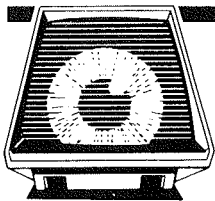
2. Dramatismo. Los conflictos en *Paranoia* tienen que ver tanto con los obstáculos que va interponiendo el Máster como

con los que representan los propios compañeros de juego. No hay amenaza más peligrosa que un compañero hostil. En resumen: si piensas que es difícil sobrevivir a un Máster, ¡trata de sobrevivir a los PJ de tus compañeros!

3. Mortalidad. La ansiedad que produce la eventual suerte de los personajes es uno de los factores que más impiden la diversión en los juegos de rol. Y hay buenas razones para temer un fatal desenlace. Es un trauma perder un alterego, una pequeña obra maestra de nuestra imaginación que se ha ido puliendo delicadamente partida tras partida, algo en lo que hemos gastado gran cantidad de tiempo, ilusión y energía mental. Por no hablar de tener que empezar de nuevo la trabajosa tarea de crear un nuevo personaje, otra personalidad desde cero, ¡uff! Por eso, en *Paranoia* cada personaje consta de una familia de seis clones idénticos. Cuando una "copia" muere, el jugador pone en acción la siguiente de una forma casi automática. Esta creación de personajes, un tanto absurda, enfatiza el hecho de que *Paranoia* es solamente un juego divertido, una oportunidad de pasarlo bien además de vivir heroicas aventuras.

En *Paranoia* los personajes mueren como moscas, y eso es divertido. Ser esclarecedor es algo muy excitante. Tanto, que muchos esclarecedores mueren por sobreexcitación. Los clones van apareciendo en el juego uno tras la muerte de otro, empezando con el 1 y acabando con el 6.

¿No es esto diferente a otros juegos de rol? ¿No es esto divertido? Es el Ordenador quien te lo dice. Todo el mundo confía en el Ordenador.



3. Creación de Personajes

Ya hemos dicho que la primera vez que juegues a *Paranoia*, probablemente el Máster utilizará los personajes pregenerados que aparecen en el Anexo D. En los escenarios publicados siempre se incluyen personajes diseñados a medida.

Pero habrá ocasiones en que el Máster preferirá que sus jugadores diseñen sus propios personajes. Aquí se enseña cómo hacerlo.

Esquema de Creación de Personajes

1. Toma una Hoja de Personaje, 1d20, lápiz y goma. Anota en la hoja los datos siguientes:

2. Escribe tu nombre. Luego inventa otro para tu personaje.

3. Haz una tirada por cada uno de los

Atributos. Anota los resultados en la casilla de cada Atributo.

4. Se permite repetir dos de las tiradas.

5. Calcula tus Capacidades y Habilidades Básicas con ayuda de la tabla del Anexo A.

6. Haz la tirada del Servicio.

7. Haz la tirada de Poder Mutante.

8. Haz la tirada de Sociedad Secreta.

9. Elige las destrezas de tu personaje. Tienes 30 Puntos de Desarrollo para gastar. Distribúyelos entre las habilidades que aparecen en la Hoja de Personaje.

10. Compra equipo y efectos adicionales. Anótalos en la Hoja.

11. Haz una copia de la Hoja de Personaje para tu Máster. Recuerda siempre que uno de los aspectos del mundo de *Paranoia* es el rígido control del acceso a la información. Ciertos datos sólo pueden ser conocidos por el Máster y por eso no están

en los capítulos dedicados al jugador. Por ejemplo, en este apartado no se da casi ninguna información sobre Sociedades Secretas; como jugador, irás conociendo más datos conforme asciendas en CS. Nunca dejes que otros jugadores miren el reverso de tu Hoja de Personaje.

Guía de Credencial Roja para Crear Personajes

El Máster te proporcionará dos fotocopias, una para ti y otra para él.

Nombre del Personaje

En el Complejo Alfa, los nombres de los ciudadanos tienen esta estructura:



PARANOIA Hoja de Personaje

Nombre DAVID-R-URK-1 Jugador Dani LopezCS: (IF) (R) N A V Z I M (UV) Servicio _____

Atributos	Capacidades	Arma	Tipo	Habilidad	Nº Daño	Distancia	Experimental
Fuerza <u>20</u>	Acarreo Bonus Daño <u>65</u>	<u>Pistola laser L</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>50</u>	<u>NO</u>	
Resistencia <u>3</u>	Aguante <u>0</u>						
Agilidad <u>13</u>	Habilidad Básica <u>3</u>						
Destreza <u>15</u> X	Habilidad Básica <u>4</u>						
Percepción <u>4</u> X	Habilidad Básica <u>1</u>						
Cinismo <u>6</u>	Habilidad Básica <u>1</u>						
Talento <u>14</u>	Habilidad Básica <u>3</u>						
Poder Mutante <u>16</u>	Habilidad Básica _____						

Armadura: REFLEC ROJA (L4)

Habilidades

Agilidad Habilidad Básica <u>3</u>	Destreza Habilidad Básica <u>4</u>	Percepción Habilidad Básica <u>1</u>
Armas Blancas Antiguas <u>3</u>	Armas de Campaña <u>4</u>	Análisis de Datos <u>1</u>
Espada Energética <u>3</u>	Armas Energéticas <u>4</u>	Bioquimioterapia <u>1</u>
Granada <u>4</u>	Armas de Fuego Antiguas <u>4</u>	Búsqueda de Datos <u>1</u>
Neurólágitico <u>3</u>	Armas Láser <u>7</u>	Demolición <u>1</u>
Pelea <u>5</u>	Artillería <u>8</u>	Ingeniería Electrónica <u>1</u>
Porra <u>3</u>	Artillería de Campaña <u>4</u>	Ingeniería Genética <u>1</u>
	Artillería de Misiles <u>4</u>	Ingeniería Mecánica <u>6</u>
Cinismo Habilidad Básica <u>1</u>	Talento Mecánico Habilidad Básica <u>3</u>	Ingeniería Nuclear <u>1</u>
Adulación <u>1</u>	Automecánica	Ingeniería Química <u>1</u>
Charlatanería <u>1</u>	• Aerodeslizador <u>3</u>	Medicina <u>1</u>
Embaucamiento <u>4</u>	• Autocoche <u>3</u>	Seguridad <u>1</u>
Falsificación <u>1</u>	• Helicóptero <u>3</u>	Sigilo <u>1</u>
Interrogatorio <u>1</u>	• Oruga <u>13</u>	Supervivencia <u>1</u>
Intimidación <u>1</u>	• Roboavión <u>3</u>	Vigilancia <u>1</u>
Lógica Espuria <u>3</u>	Robótica	
Oratoria <u>1</u>	• Roboavión Cóndor <u>3</u>	
Psicología <u>1</u>	• Robodoctor <u>3</u>	
Sugestión <u>1</u>	• Robofregona <u>3</u>	
	• Robomecánico <u>3</u>	
	• Robosoldado <u>3</u>	
	• Robotransporte <u>3</u>	
	• Ingeniería de Sistemas _____	

Ejemplo de Creación de Personaje

Nuestro amigo Dani quiere generar un personaje de *Paranoia*. Decide que se llame David-R-URK-1 (David es el nombre de pila del personaje; R significa que su CS es Rojo; URK es su sector de residencia; y 1 quiere decir que el personaje es el primer clon de la familia). Dani escribe ese nombre en la Hoja de Personaje.

A continuación hace tiradas con el dado para determinar los atributos. Saca estos resultados: Fuerza 20, Resistencia 3, Agilidad 13, Destreza 2, Percepción 4, Cinismo 6, Talento Mecánico 14 y Poder Mutante 16. Ahora Dani tiene derecho a cambiar dos tiradas. Decide intentar mejorar la Destreza y la Percepción. Saca 15 y 4 respectivamente. Borra los antiguos resultados y escribe los nuevos en las casillas correspondientes. Después, Dani calcula la Capacidad de Acarreo de David, su Bonus de Daño, su Aguante y sus Habilidades Básicas. A continuación, determina el Servicio al que está asignado su personaje, la Sociedad Secreta a la que pertenece y el Poder Mutante de que goza.

Saca respectivamente 4, 7 y 17. Eso significa que David sirve en el STC, que pertenece a los Románticos y que tiene la mutación conocida como Supersentido. Dani apunta todo esto en las casillas correspondientes de su Hoja de Personaje.

Ahora hay que repartir los 30 Puntos de Desarrollo. Dani lo hace así: Granadas 1, Pelea 2, Embaucamiento 3, Lógica Espuria 2, Láser 3, Artillería 4, Manejo y Reparación de Vehículos-Oruga 10 e Ingeniería Mecánica 5.

Para calcular el nivel final de sus habilidades, añade estas puntuaciones a las Habilidades Básicas. Por ejemplo: David tiene 3 puntos como Habilidad Básica de Agilidad. Todas las habilidades que caen en ese grupo tienen nivel 3 de entrada. Pero además, como gastó 2 Puntos de Desarrollo en la habilidad de Pelea, el nivel final en esa habilidad es de $2 + 3 = 5$. Dani apunta todas estas cifras en su Hoja de Personaje.

Tal vez hayas notado que David tiene una Habilidad Automecánica con Orugas de nivel 13. David puede tener más de 12 puntos en esa habilidad porque se lo permite su pertenencia al STC (recuerda que la pertenencia a un servicio permite tener hasta 14 puntos en determinadas habilidades).

Finalmente Dani toma nota de las pertenencias que el Máster permite poseer a su personaje: un pistoláser, una armadura réflex, una botella de Brebaje Espumoso Refrescante y 100 créditos. En cuanto Dani acabe de anotar estos últimos datos ya estará listo para empezar a jugar...

PARANOIA Hoja de Personaje REVERSO
(Este lado de la Hoja debe quedar secreto para el resto de jugadores)Nombre DAVID-R-URK-1 Jugador Dani LopezSociedad Secreta Románticos Nivel 1Poder Mutante Supersentidos

Estado de Salud	Créditos	Equipo
	<u>100</u>	<u>Pistola Laser</u>
		<u>Armadura reflex</u>
		<u>Brebaje espumoso refrescante</u>



Nombre corto. Acreditación (CS). CS Rojo se abrevia como R.

Los infrarrojos no tienen abreviatura de su CS: Jack-ARE-1 es un infrarrojo. Así la sigla I se reserva para el CS Índigo.

Código del Sector de Residencia. Tres letras. Invéntate uno si el Máster no te lo proporciona.

Número de clon. Todo personaje nuevo empieza a jugar con su clon n.º 1.

A lo largo de las reglas, daremos ejemplos en torno a un personaje al que llamaremos David-R-URK-1. Se trata del clon 1 de David, CS Rojo, que vive en el sector URK.

Se ha hecho costumbre construir nombres que formen charadas, como Pepe-R-MIN-1, Bund-R-BAR-1, Marika-R-MEN-1...

Atributos

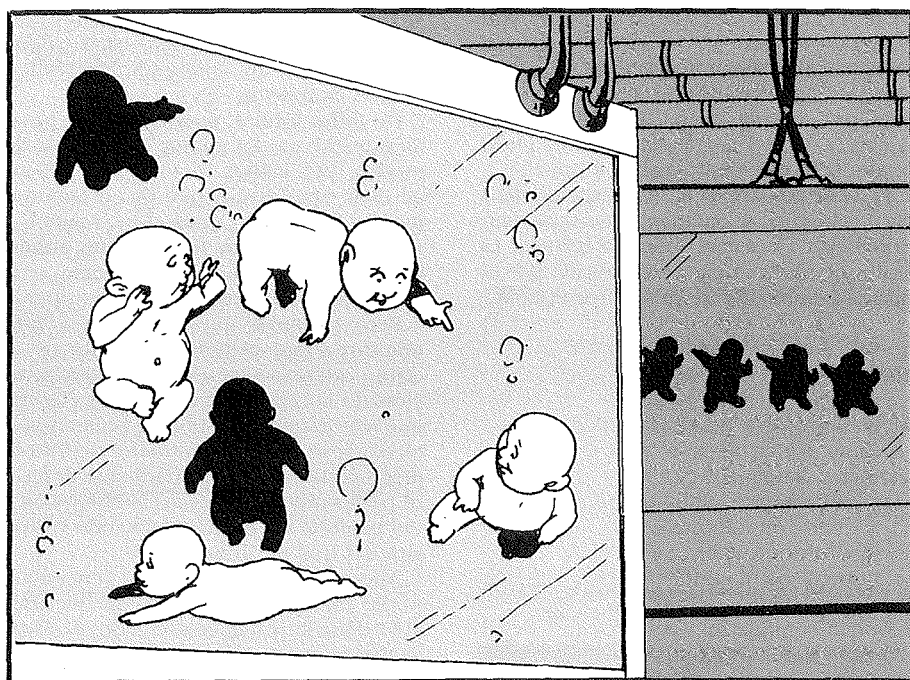
La puntuación inicial, de 1 a 20, será mejor cuanto más alta. Si el total de las puntuaciones no llega ni a 80 puntos, es que te ha salido un maldito y lindo inútil. Lo mejor será que le lloriquees y gimotees al Máster hasta que te permita empezar de nuevo con otro personaje. Si rehúsa, no desesperes. Simplemente arréglatelas para que tu personaje sea liquidado seis veces seguidas nada más empezar la partida. Puede hacerse en segundos.

Fuerza (F): Es la medida de la fuerza física del personaje. Afecta a las acciones en que debe aplicarse esa fuerza (levantar peso, desgarrar algo), al daño que se hace con los puños o armas blancas y a la cantidad de peso que un personaje puede acarrear. F 20 es la de un Mister América. La media, 11, es la de un oficinista normal, que jugó al fútbol en el instituto. F 1 es la de un enclenque, con gripe.

Resistencia (R): Es la capacidad para aguantar el dolor, el daño físico, el cansancio, etc. Con R 20 puede ir uno hacer volatines con heridas abiertas y supurantes. Con R 11 uno jadea al subir escaleras y se queja cuando duele. Alguien con R 1 se desmaya cuando simplemente se menciona una incomodidad.

Agilidad (A): Habilidad para mantener el equilibrio, esquivar y realizar cuantas acciones requieran velocidad y coordinación muscular. Por eso, tiene mucho que ver con la habilidad para asestar golpes en una pelea cuerpo a cuerpo. A 20 es la de Bruce Lee. Con A 11 uno puede hacer juegos malabares con dos objetos, y hasta con tres a veces. Una persona con A 1 va tropezando y cayendo constantemente.

Destreza (D): Se refiere a la coordinación oculo-manual, a la paciencia y soltura para manipular objetos pequeños. Afecta en gran parte a la capacidad de lanzar o disparar. Con D 20, uno monta relojes suizos con los ojos vendados. Con D 11, uno es capaz de enhebrar una aguja al segundo o



El modo de producir niños en el Complejo Alfa es mucho menos engorroso y repugnante que el de la Antigua Era.

tercer intento. Con D 1 tiene problemas para abotonarse la chaqueta.

Percepción (P): Capacidad para captar y comprender fenómenos inusuales, aprender nuevos modos de comunicación, percibir detalles relevantes y elegir el correcto modo de actuar en situaciones inesperadas. Influye en las destrezas en que son necesarios ingenio e inteligencia. Uno con P 20 sería una mezcla de McGiver y Sherlock Holmes. Uno con P 11 puede entender el reglamento de un wargame con el tiempo. Uno con P 1 se pierde en una cabina telefónica.

Cinismo (C): Es la cualidad que permite a uno asesinar a sus padres y pedir inmediatamente clemencia alegando que es huérfano. Un atributo que influye en destrezas que tengan que ver con las relaciones personales o burocráticas. Uno con C 20 es un político a vuelta de todo. Alguien con C 11 es capaz de pegársela alguna vez a sus propios padres. Alguien con C 1, se ruboriza, tartamudea, comienza a largar tonterías y al final ni él se cree su propia historia.

Talento Mecánico (TM): Capacidad para comprender, manejar y reparar equipo mecánico de cualquier tipo. Con TM 20 tenemos al típico manitas que encuentra la avería nada más abrir el capó. Con TM 11 se puede cambiar un neumático sin libro de instrucciones. Un tipo con TM 1 intenta clavar clavos al revés y cree que un destornillador es un cóctel de zumo de naranja con vodka.

Poder Mutante (PM): Determina la fuerza del poder mutante del personaje. Con P 20 se es el mago Merlín. Un persona-

je con PM 11 puede llegar a encender algunas velas, pero no consigue leer la mente de otro. Con P 1, uno se despierta de pronto en un lugar extraño con la piel morada y los cubiertos de la mesa adheridos al cuero cabelludo.

Repetición de Tiradas

Tienes derecho a intentar enmendar dos de las tiradas. Generalmente querrás repetir las tiradas con resultados más bajos. Borra con la goma la antigua puntuación y anota la nueva (si es aún más baja que antes, peor para ti). Tienes derecho a dos cambios pero nunca para el mismo atributo.

Capacidades y Habilidades Básicas

Capacidades. Se determinan en la siguiente tabla según el Atributo del que depende cada uno.

Acarreo (CAC): Define la capacidad para llevar encima Kg. de peso. Cada punto en esta capacidad es un kilo de peso que se puede aguantar cómodamente. Depende del atributo de Fuerza: Con F 12 o menor, se tiene una CAC de 25. Luego, cada punto por encima de 12 añade +5. **Ejemplo:** Con F 18: $25 + 30 (6 \times 5) = 55$ kg.

Daño: Según la F que tenga, el personaje podrá hacer un "daño adicional" con sus golpes, un "bonus". F 13 o menos: no hay bonificación. 14)18: +1 19)20: +2.

Con F de 14 a 18, la Capacidad de Daño



es de +1. Con F de 19-20, tendrá un bonus de +2.

Aguante (CAg): Otro "bonus", pero esta vez para aguantar el dolor y sobrevivir a heridas graves. Está determinado por la Resistencia. Y se calcula del mismo modo que el Daño, sólo que sustituyendo R por F.

Habilidades Básicas. Corresponden a 5 de los atributos: Agilidad, Destreza, Percepción, Cinismo y Talento Mecánico. La destreza básica viene determinada por el atributo correspondiente según esta tabla:

Atributo	Habilidad Básica
1-3	0
4-6	1
7-10	2
11-14	3
15-17	4
18-20	5

Anota el resultado en las casillas correspondientes de la Hoja de Personaje.

Determinación del Servicio

Consulta la siguiente tabla:

1-2 SSI	12-14 SPL
3-4 STC	15-16 SEG
5-8 SBD	17-18 SID
9-11 SDF	19-20 SCP

Si pertenece al SSI, esto se anota en la sección NOTAS de la Hoja de Personaje (sección de notas).

Se hará otra tirada para ver la "cobertura", es decir otro Servicio. Todos creerán que el personaje pertenece al servicio de cobertura, cuando en realidad trabajará para el SSI.

Determinación del Poder Mutante

Tabla:

- 1 Control de Adrenalina
- 2 Carisma
- 3 Lectura mental
- 4 Electroshock
- 5 Empatía
- 6 Campo de Energía
- 7 Hipersentido
- 8 Levitación
- 9 Empatía Mecánica (*)
- 10 Adaptación metabólica
- 11 Intuición Mecánica
- 12 Rayo mental
- 13 Polimorfismo
- 14 Precognición
- 15 Pirokinesis
- 16 Regeneración
- 17 Telekinesis
- 18 Telepatía
- 19 Teleportación
- 20 Vista con Rayos X

Tal vez sientas curiosidad sobre cómo funciona tu poder mutante. Bien, tienes dos opciones. Una, pedir al Máster que te

lo diga. Otra, leer el capítulo dedicado a los Poderes Mutantes; pero estas páginas están clasificadas como CS Ultravioleta. Leerlas es traición.

De todas formas, puedes pensar: ya soy un mutante traidor así que las leo de todos modos, qué diablos. Claro que, si eres uno de esos tipos ñoños que dicen continuamente, "sí, señor Ordenador, sí señor", y que no cometerían una traición aunque fuera imposible que la descubrieran, siempre puedes acogerte a la primera opción.

Pero recuerda que demostrar conocimientos sobre el funcionamiento de los otros poderes mutantes es una clara indicación de comportamiento traidor. Te dejo que leas lo que dice sobre tu poder mutante: sólo ese. Estarías dentro del espíritu del juego si sólo lees el apartado que describe tu poder mutante. Estarías también dentro del espíritu del juego si lees todo y luego simulas que no lo has leído.

Ahora que ya sabes cómo funciona tu poder mutante, puedes decidir declararlo al Ordenador y registrarte como un mutante. Un mutante registrado no es ejecutado por hacer uso de su poder. Pero no se puede declarar el poder de Empatía Mecánica sin que eso acarree una directa condena a muerte: el Ordenador considera ese poder tan peligroso que ejecuta a todo el que lo posee sin que valgan peros, excusas ni promesas.

Si te registras, estarás obligado a llevar una banda amarilla en el uniforme. Se tolerará el uso de tu poder, pero todos sabrán que eres un traidor mutante. Siempre es una ventaja poder usar tranquilamente el poder mutante...Lo malo es que normalmente los mutantes registrados ven como son pasados por otros a la hora de ascensos y promociones, y que suelen ser los chivos expiatorios cuando algo sale mal...



Determinación de la Sociedad Secreta

TABLA:

- 1 Antimutantes
- 2 Piratas Informáticos
- 3 Comunistas
- 4 Córpore Metal
- 5-6 Leopardo de la Muerte

- 7-8 Iglesia Primitiva
- 9 Antifrankenstein
- 10 Libre Empresa
- 11 Humanistas
- 12 Iluminados
- 13 Místicos
- 14 Protecnos
- 15 Psiónicos (*)
- 16 Purgadores Cristo Programador
- 17 Románticos
- 18-19 Club Sierra
- 20 Otra (**)

(*) El jugador debe tirar de nuevo a menos que su personaje tenga uno de estos poderes mutantes (que son los poderes psiónicos): lectura mental, empatía, campo de energía, levitación, rayo mental, precognición, pirokinesis, telekinesis, telepatía o teleportación.

8(**) El Máster te dirá cuál. Es importante que conozcas algo sobre tu sociedad secreta. Tienes las dos mismas opciones que tenías en la sección 7. (determinación del poder mutante).

Elección de Habilidades

Todo personaje tiene un nivel de 1 a 20 en cada una de las habilidades. Mayor nivel cuanto mejor puntuación. Hay un buen montón de habilidades en tu Hoja de Personaje, ordenadas según la Habilidad Básica que las rige. Así, la habilidad "Espada Energética" está regida por la Habilidad Básica de Agilidad.

En principio, uno tiene el nivel de su Habilidad Básica en todas las habilidades regidas por ella.

Tu personaje parte con 30 puntos de Desarrollo (PD). Con estos PD puedes ir mejorando las habilidades que quieras hasta un nivel máximo de 12: es decir, no puedes subir una habilidad más allá de ese nivel.

Por entrenamiento especial debido a tu pertenencia a un determinado servicio, puedes subir hasta el nivel 14 las habilidades especificadas en el Anexo A, según cada uno de los servicios (siempre gastando PD). Por ejemplo, si perteneces al SPL podrás subir al nivel 14 las habilidades de Charlatanería, Falsificación...

Selección de Equipo

La mayor parte del material que necesitan los ciudadanos del Complejo Alfa es proporcionado generosamente por el Ordenador. Además, para exonerar a los ciudadanos de la pesada responsabilidad de guardar las cosas, el Ordenador desaconseja la práctica de la propiedad privada. Sin embargo, cuando un ciudadano asciende del nivel infrarrojo al honroso puesto de Esclarecedor, se le brinda la oportunidad de comprar o aceptar ciertos objetos. Parte



del equipo se te asignará al inicio de cada misión.

El equipo estándar que se proporciona a un esclarecedor es el siguiente:

- Uniforme (mono de trabajo) con armadura. Todo el conjunto de color rojo reflectante, lleva un cinturón con cartucheras.
- Un pistoláser con una carga.

Al inicio, todo esclarecedor recibe 100 créditos. Sólo puedes comprar objetos accesibles para CS rojo. Ten cuidado con pedir objetos de los que el solo conocimiento de su existencia puede acarrear una sentencia por traición. Anota el equipo en tu Hoja de Personaje. En cada aventura, el Ordenador suele asignar temporal y provisionalmente material y equipo adicionales a los Esclarecedores. Todo ello será anotado también (con lápiz) en la Hoja de Personaje mientras dure la asignación. Es un feo asunto

perder o estropear valioso material asignado por el Ordenador.

Por un precio equivalente al 25-50% por encima de su valor normal de compra, un personaje puede adquirir material a la medida o personalizado. Estos artículos de encargo suelen tener mayor seguridad, fiabilidad, duración, apariencia y capacidad.

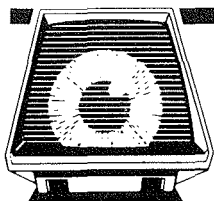
Es una costumbre generalizada "personalizar" el uniforme, las armas o el equipo en general con chapas de identificación o símbolos patrióticos. Pero los Esclarecedores prudentes ahorran los créditos para poder pagar las multas que les caigan encima -ya que no pagar las multas es traición. Y hay muchas formas de recibir multas: conducta irregular, incumplimiento de órdenes, etc.

La compra de material especial no suele tener otra función en el Complejo que la de la mera ostentación de poder e influencia. Esta ostentación puede ayudar a impre-

sionar a los otros ciudadanos, dando una mayor posibilidad de persuadirles o intimidarles para el propio beneficio.

El equipo especial disponible es este:

- Brebaje Espumoso Refrescante 2c (botella)
- Barrita energética "Felicidad" (un dulce) 2c
- Megáfono 50c
- Linterna 10c
- Navaja-encendedor (una especie de soplete que corta y enciende) 100c
- Máscara de gas 50c
- Super Pegamento con Disolvente 25c
- Gafas de luz infrarroja 100c
- Alarma (detector de humo) 25c
- Plasticuerda 3c metro
- Termo 25c
- Kit primeros auxilios 25c
- Retrato de Mado-N-NAH-1 (una videoheroína muy popular entre los esclarecedores) con espejito en la parte de atrás 5c.



4. Atributos y Habilidades

Cada vez que tu personaje intente hacer algo en el juego, el Máster (o tú, si te lo permite) hará una tirada de Atributo o de habilidad para ver si esa acción tiene éxito o no.

Las habilidades tienen prioridad sobre los Atributos. Si una acción está regida por una habilidad, habrá que usar siempre esa habilidad. Sólo se hará la Tirada de Atributo cuando la acción emprendida no se puede asignar a ninguna de las habilidades. Por ejemplo, no hay una habilidad de "salto". Cuando un personaje tenga que saltar, deberá hacerse una tirada de Agilidad.

El Máster tiene la última palabra a la hora de decidir el tipo de tirada.

Como regla básica, los atributos son características innatas del personaje y no cambian durante el juego. Las habilidades son destrezas aprendidas y como tales susceptibles de mejora con el estudio y la práctica.

Una tirada de Atributo o de habilidad (TA, TH) consiste en el lanzamiento de 1d20. Si la tirada es igual o menor al nivel del Atributo o habilidad, la acción tiene éxito.

Un 20 puro (independientemente de modificadores) es un fallo crítico (FC) y siempre es un fallo. Un 1 puro es un éxito crítico (EC) y siempre es un éxito.

Recuérdese que todos los personajes tienen todas las habilidades. Aun cuando no gastes puntos para mejorar una habilidad, siempre tendrás como mínimo el nivel correspondiente a la Habilidad Básica.

Si intentas una acción especialmente

fácil o difícil, el Máster podrá aplicar unos modificadores. Evidentemente, disparar a quemarropa es más fácil que a un kilómetro de distancia. A veces, el Máster no te dirá los modificadores secretos que está empleando en tu tirada. Así que no te sorprendas si, tras haber conseguido éxito en tu tirada, el Máster te anuncia que acabas de fallar...

Qué se puede hacer con cada Habilidad

Puedes adivinarlo muchas veces por el propio nombre de la habilidad. Obviamente, la habilidad "Láser" sirve para usar armas de tipo láser, ¿vale? Y cuando tengas que usar el láser para liquidar a alguien, harás una tirada en esa habilidad para ver si aciertas o no.

Pero, ¿qué hacer con "Psicología", por ejemplo?

Lo que sigue es una pequeña guía de las habilidades cuya información está permitida al CS Rojo. Si necesitas más información, eres libre de incurrir en traición consultando el capítulo 4.

Habilidades de Agilidad

Armas Blancas Antiguas. Se rumorea (todos los rumores son traición) que en el Exterior hay gente que, no habiéndose podido beneficiar de la instrucción del Ordenador, tiene que vivir en cavernas y usar armas antiguas llamadas cuchillos, espadas, mazas y cosas así. Estas armas son raras

en el Complejo Alfa, pero a veces el personal del SDF está entrenado en su manejo.

Espada Energética. Habilidad de combate que se usa para dar mandobles con ese tipo de arma.

Granadas. Otra habilidad de combate. Tira el dado para saber si la granada va adonde tú querías. Si sacas un 20 a lo mejor es que lanzas la anilla en lugar de la granada. ¡Boom!

Neurolátigo. Un arma repulsiva.

Pelea. Habilidad que hay que emplear si no se tiene a mano ninguna otra arma.

Porra. Habilidad para usar un arma "todoterreno" típica de los del SSI. Buena para llamar al orden a la escoria Infrarroja.

Habilidades de Cinismo

Estas habilidades no pueden usarse contra los PJ, sino sólo contra los PNJ. Si tú quieres adular, intimidar, embaucar, sobornar a los personajes de otros jugadores tendrás que hacerlo mediante el puro juego de rol. Lárgales el rollo: ellos mismos te dirán si acceden o no a tus "solicitudes".

Adulación. Para hacer la pelota a los superiores lamiéndoles las botas.

Charlatanería. Hablando rápido y gesticulando mucho puedes salirte rápidamente con la tuya. En cuanto te largues, la víctima se dará cuenta de que la has manipulado como a un estúpido.

Embaucamiento. Un modo de persuadir a alguien que probablemente no accedería de otra manera. El embaucado tal vez no se entere nunca de que lo ha sido.



En pleno entrenamiento de la Habilidad de Demolición.

Falsificación. Usar esta habilidad es traición. Sirve para obtener esos malditos certificados o permisos que no vale la pena pedir por el canal establecido.

Interrogatorio. O cómo extraer valiosa información de una basura mutante comunista.

Intimidación. No significa exactamente congraciarse con los inferiores, pero es una manera de obtener su colaboración.

Lógica Espuria. No se puede embaucar a un ordenador o robot. Son demasiado lógicos. En lugar de ello, uno tiene que elaborar un completo embrollo de asertos lógicos y a la vez falaces con los que dejar al autómatas lo suficientemente bloqueado para salirnos con la nuestra. Hacer eso es una destreza ya de por sí asombrosa. Y si no, pregúntale a Míster Spock.

Oratoria. Lo mismo que lo anterior, pero ejercido con masas de gente.

Psicología. Se usa principalmente para saber si alguien miente o no.

Soborno. Por supuesto, ejercer esta destreza es traición.

Sugestión. Sabiduría para llevar a la gente en la buena dirección (la tuya) e incluso hacer que piensen que eso es una buena idea.

Habilidades de Destreza

Armas arrojadas antiguas. Para saber manejar extrañas armas como arcos y flechas, piedras, botellas de cerveza y cosas así.

Armas de Proyectoil, Energéticas, Láser y de Campaña. Estas habilidades sirven para usar esas armas y para hacerlas funcionar cuando se encasquillan.

Artillería. Para saber manejar armas montadas en vehículos.

Artillería de Campaña. Para saber manejar armas de campaña montadas en vehículos.

Misiles. Para saber manejar misiles montados en vehículos.

Habilidades de Talento Mecánico

Automecánica. Manejo y mantenimiento de vehículos.

Ingeniería. Conocimiento de los sistemas de ingeniería. Muy útil a la hora de buscar una rejilla de ventilación para escapar de un incendio.

Robótica. Para manejar y realizar operaciones de mantenimiento con robots.

Habilidades de Percepción.

Análisis de datos. Para poder echar una ojeada a la salida de impresora del Ordenador y sacar algo de ello.

Bioingeniería. Capacita para engendrar monstruosas mutaciones en un biolaboratorio del Complejo.

Bioquimioterapia. O cómo provocar insomnio, somnolencia, felicidad o cualquier otro estado mental con la aplicación de la píldora adecuada.

Búsqueda de datos. Para saber hacer algo útil en el teclado de una terminal del Ordenador.

Demolición. O cómo saber usar explosivos sin matarse a sí mismo.

Física Nuclear. Para saber manejar reactores nucleares sin convertir el sector en un desierto radiactivo.

Ingeniería mecánica. Permite diseñar lindos artefactos al estilo del Dr. Franz de Copenhague.

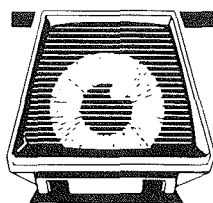
Medicina. Para saber curarse a sí mismo, y tal vez a otros.

Química. Tiene muchas aplicaciones, pero la más popular entre los esclarecedores es la fabricación de explosivos.

Seguridad. Conocimiento de sistemas de alarmas y cerraduras.

Supervivencia. Cuando uno está en el Exterior es útil saber cómo no ahogarse, librarse de quemaduras solares, no acampar en el lecho de un cauce, no perecer de hambre o sed y otros interesantes conocimientos.

Vigilancia. Para saber buscar y ocultar micrófonos y otras cosas por el estilo.



5. Sistema de Combate Táctico Dramático

Otros juegos de rol contienen elaborados sistemas de movimiento y combate, reflejo de su ancestral herencia de los wargames. Estos sistemas están bien para la gente a quien le gusta el juego de guerra, pero ponen más énfasis en la competición que en la acción. Además, ralentizan mucho el desarrollo del juego. *Paranoia* utiliza el "sistema dramatizado", una especie de no-sistema que favorece la acción trepidante y llamativa.

La clave del sistema está en dejar totalmente en manos del Máster los detalles del entorno en el movimiento y el combate. Tú diles al Máster lo que quieres hacer, y él te dirá si puedes o no. Así de sencillo. Nada de fichas, hexágonos ni fases. Nada de laboriosas manipulaciones de figurines mediante complicadas series de procedimientos.

El Máster te dice lo que ves.

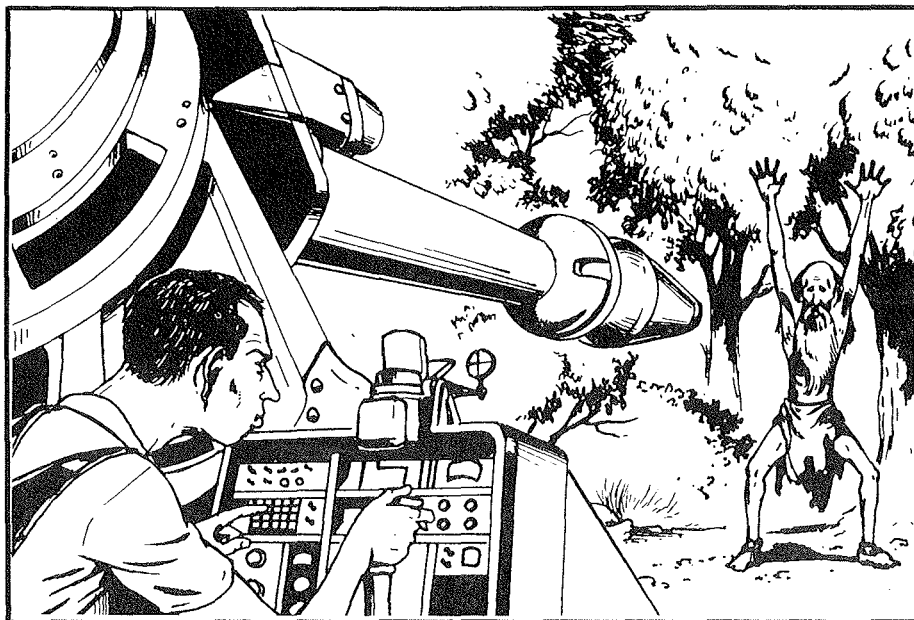
Tú dices lo que quieres hacer.

El Máster te dice lo que sucede.

Con este sistema, el jugador astuto no se dedica a optimizar su ventaja táctica sobre su oponente; intentará buscar una "ventaja dramática". La táctica más divertida siempre vencerá a la más reflexiva de las estrategias.

Jugador: ¡Humph! ¡Atrás, timoratos cobardes; Mi personaje salta por encima de la barricada ante la lluvia de balas. Lanza granadas como si estuviera sembrando y carga resueltamente contra esos bastardos comunistas traidores cantando "El Ordenador es mi amigo, no voy a permitir que..."

Master: ¡Bravo! ¡Bravísimo! Bien... (hace



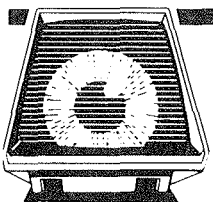
El ciudadano Atila-R-HUN-2 despliega una prudente cautela en el trato con posibles traidores comunistas mutantes peligrosos.

unas treinta tiradas para determinar el resultado de los ataques con armas automáticas de los comunistas traidores y suspira tristemente) los atacantes te desahacen a balazos (ahora hace alguna tirada por las granadas del personaje ignorando, por la cara, los resultados) pero milagrosamente todas tus granadas dan en el blanco, con lo que la amenaza co-

munista es eliminada. Se te concede a título póstumo el Monitor de Plata al Valor con Circuitos Impresos Cruzados. Tu próximo clon es ascendido. Un turno de aplausos, por favor...

Monta un buen espectáculo y el Hado te sonreirá.

Haz un juego aburrido y eres hombre muerto.



6. La Muerte y otros Sucesos Desagradables

Vale, haz un juego aburrido y eres hombre muerto. ¿Y ahora qué?

Tranquilo. No pasa nada. No tienes que dejar de pasarlo bien sólo porque hayas muerto. Ya hemos dicho que tu personaje es un conjunto de seis clones, seis copias exactas del mismo individuo. Así que, si mueres, simplemente suma +1 al número de clon en el nombre de tu personaje.

El Ordenador activará a tu próximo clon sobre el terreno en la próxima oportunidad que tenga. La mayoría de las veces, la activación necesitará de unos pocos turnos.

Pero si el luctuoso suceso tiene lugar en una misión alejada del Complejo, la operación de recambio llevará un tiempo.

Tu nuevo clon tiene los mismos atributos, capacidades, destrezas y poder mutante que el anterior; pertenece al mismo servicio y a la misma sociedad secreta. Además, a diferencia de unos gemelos idénticos (que es lo que son básicamente los clones), tendrán exactamente los mismos intereses y hasta la misma cuenta corriente en el banco. Lo que parece mentira es que una vez que el Ordenador ha desen-

maskarado a un mutante no se dé cuenta de que todos los demás hermanos han de tener la misma mutación, pero así es. No me echas la culpa, así son las cosas en el Complejo Alfa. Ojo.

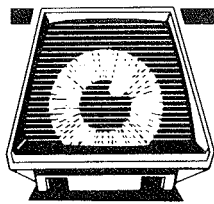
Que tu primer clon utilizara un poder mutante no autoriza al resto de los jugadores a eliminar al siguiente clon por ser un mutante traidor. La ley del Ordenador dice que nadie es un traidor hasta que no se pruebe lo contrario. Y por ahora, el clon 2 no ha hecho nunca uso de su poder mutante. Matar a ese inocente sería una grave trai-



ción. Pero por supuesto, probar que alguien muerto era un traidor es mucho más fácil que si está vivo y puede defenderse. Pero es de verdadero mal gusto achicharrar a un clon en el mismo momento de su lle-

gada a la escena, antes siquiera de haber tenido la oportunidad de meterse en líos él solito. Tales acciones abominables no deberían ser dejadas sin castigo por parte del Máster -y del resto de los jugadores.

¿Y qué pasa cuando muere el sexto y último de los clones? Bueno, pues llega el momento de generar otro personaje completamente nuevo...



7. Misiones Encomendadas por el Ordenador

Antes de empezar a jugar, el Máster tendrá contigo una pequeña conversación privada (si no se acuerda de hacerlo y tienes algo importante que decirle, no dudes en tomar la iniciativa). Esta conversación es una oportunidad para encontrarte con que la Sociedad Secreta tiene alguna información o alguna pieza de equipo interesante para ti; o algún rumor sobre lo que está sucediendo en torno al objetivo de la futura misión. Obviamente, nada de lo que te diga el Máster debes comentarlo con los demás jugadores ni tampoco debes hacer oreja cuando les toque el turno a ellos. Todo ello es traición.

Los escenarios comienzan generalmente con un Alerta-Misión, un mensaje enviado por el Ordenador solicitando la presencia de los Esclarecedores, quienes quedan citados en un determinado sector para asistir a una breve Instrucción. En estas Sesiones Iniciales de Información se da a menudo información vital para el cumplimiento de

la misión (a veces esta información vital se omite, lo cual es muy malo si realmente era vital). En cualquier caso, no obedecer un mandato del Ordenador es traición, por lo que tu personaje hará bien en acudir velozmente y con la mayor diligencia.

Tras la conferencia de Instrucción, bajarán a los almacenes del SPL para proveerse del equipo necesario. Allí podrá solicitar todo lo que crea necesario para la misión. Probablemente no se lo darán, pero pedirlo pueden.

El siguiente paso es acudir a un laboratorio de pruebas del SID, donde se les brindará la oportunidad de poner a prueba el estupendo equipo de diseño avanzado que acaban de desarrollar los grupos de trabajo del SID. Prestarse voluntario para probar equipo experimental es un buen modo de caer en gracia a los ojos del Ordenador. Y hasta en ocasiones puede ocurrir que el aparato funcione. E incluso que funcione bien.

Naturalmente, el SID está absolutamente interesado en que el equipo experimental sea seguro, conveniente y fácil de usar. Muy pocas veces que se sepa ha ocurrido que este equipo experimental explote, se derribe, se desintegre, catapulte al usuario hacia una dimensión desconocida, se vaporice, se licue, se vuelva contra el usuario o lo despedace miembro a miembro. No, tú tranquilo, que el equipo experimental es más seguro que el sofá de tu apartamento. De verdad. Te lo aseguramos.

Y finalmente, llega el momento de la verdad. Sales a cumplir la misión. El Ordenador se preocupará de que el objetivo haya quedado claro y preciso. Puesto que el Ordenador lleva en el corazón las necesidades y deseos de cada ciudadano del Complejo Alfa, siempre se habrá asegurado de que los Esclarecedores tengan todos las capacidades, destrezas y equipo necesarios para llevar a cabo la misión. Por eso, todas las misiones son fáciles y entretenidas. Más aún, puesto que toda misión es siempre factible, el fracaso es una clara evidencia de que ha habido un sabotaje comunista, y eso es motivo suficiente para una sumarisima ejecución.

Si la misión exige una salida al Exterior, se asignará a cada Esclarecedor un "comunicador", un dispositivo audio-vídeo de larga distancia, que permite no sólo la comunicación entre los esclarecedores, sino también, como todo el mundo puede suponer, la constante observación y monitorización por parte del Ordenador. Si apagas el comunicador o te apartas de su alcance aunque sea por un breve momento, el Ordenador supondrá que pretendes huir de su vigilancia para perpetrar un sabotaje.



El ciudadano Chope-R presentándose voluntariamente a servir al Ordenador y al Complejo Alfa en el noble servicio de Esclarecedor.





A menudo, el Ordenador nombra a un PJ como jefe de grupo; en raras ocasiones, el grupo podrá elegir democráticamente a su líder. Naturalmente, desobedecer las órdenes de un jefe de grupo es traición. El jefe de grupo puede nombrar, abierta o secretamente, un lugarteniente por si llega el caso de tener que ser sustituido.

Si hay algún robot asignado a la misión, el Ordenador elegirá un Oficial de Robots.

Como sólo él conocerá los códigos de control, será el único que tendrá autoridad sobre ellos. También este personaje podrá elegir a un videoperador. Por supuesto, dirigir robots sin autorización es traición.

En algunas misiones, se podrá nombrar otros cargos como Oficial de Lealtad, Oficial de Comunicación, Oficial de Higiene, Oficial de Felicidad, etc...

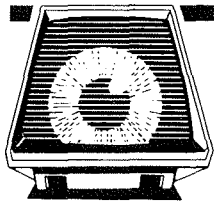
Aviso: por alguna extraña razón, la traición

hace su aparición en las misiones con gran regularidad. Ten los ojos abiertos. Nunca puedes saber si el compañero que tienes a tu lado es un miserable traidor comunista mutante. Recuerda que no ejecutar traidores mutantes comunistas es una traición castigada con la pena de muerte.

¡MANTÉNTE ALERTA!

¡NO CONFÍES EN NADIE!

¡TEN A PUNTO EL LASER!



8. Intrigas, Promoción y Traición

Recompensas por un leal servicio a la causa

¡Sirve al Ordenador! ¡El Ordenador es tu amigo! Si eres leal, serás recompensado.

Por supuesto, también es una buena idea servir a tu propia causa. Y servirse de los ciudadanos leales para que ayuden a tus propios intereses. Los ciudadanos prudentes saben sostener su riqueza y poder por todos los medios oficiales y extraoficiales que sean posibles. Los medios oficiales son las recomendaciones y los ascensos, logrados mediante el entusiasta y leal servicio al Ordenador y al Complejo Alfa. Los medios extraoficiales son la corrupción, el favoritismo, la extorsión, el chantaje, el soborno, la prevaricación, el tráfico de influencias, las conspiraciones clandestinas, el mercado negro...

En la mayoría de los juegos de rol, los personajes de los jugadores tienen dos metas:

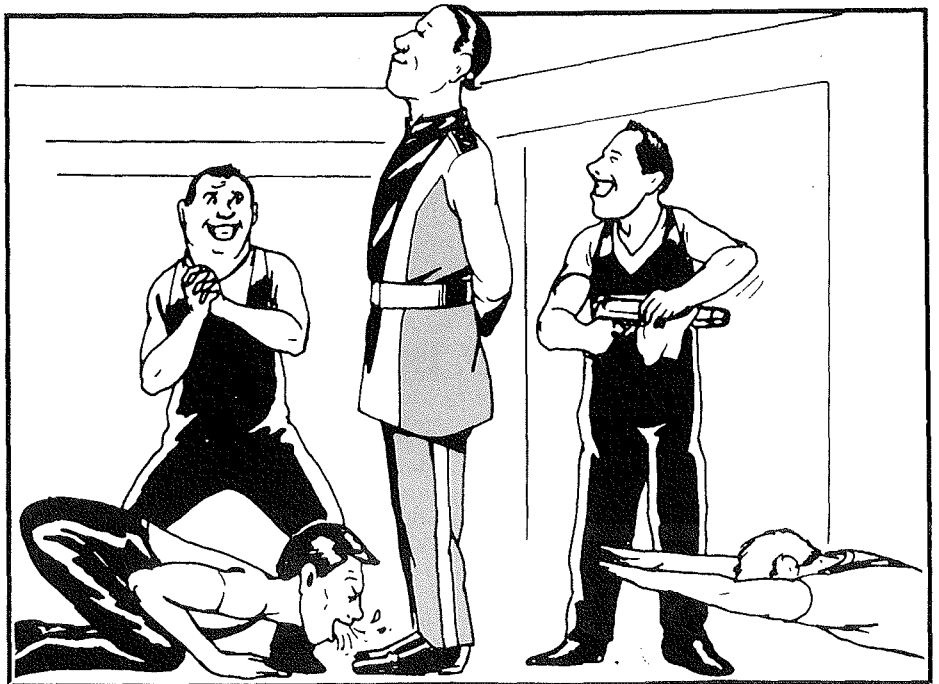
1ª Seguir vivos.

2ª Obtener riqueza, poder y mejora personal.

En *Paranoia*, la primera meta será la que ocupará principalmente toda tu atención, al menos en las primeras partidas. Sin embargo, una vez que asimiles los principios básicos de la supervivencia en el Complejo Alfa, tus personajes empezarán a disfrutar de los beneficios de un servicio fiel y sagaz: status, riqueza, poder... Y lo mejor de todo: podrás hacer a los demás lo que ellos querían hacerte a ti (y con unas armas de progresivamente mayor calibre).

Los Puntos de Favor

PF. Se trata de un modo de registrar los favores que debes y que te deben. Se obtienen, a discreción del Máster, cuando un personaje hace un favor a un Servicio, a una Sociedad Secreta o a alguna otra poderosa instancia del Complejo, individual o colectiva.



¿Estás dispuesto a pagar... el precio de la traición?

Cada PF será específico de ese grupo o persona: no se puede gastar un PF obtenido de la Sociedad Secreta Leopards de la Muerte solicitando un favor al SPL! Los PF son muy valiosos. NO los malgastes en fruslerías. Tampoco pidas demasiado: sólo podrás conseguir aquello que la instancia sea capaz de proporcionar.

Si tu personaje tiene un PF, puede gastarlo solicitando un servicio o favor especial. Si se trata de una solicitud comprometedor, deberá hacerse en secreto (por escrito o por conversación privada). El Máster accederá o no a la petición según las circunstancias: generalmente se concede si el favor solicitado es equiparable al favor que se hizo para ganarlo o si al Máster le parece divertido concederlo. Si no, cuidado: a veces, la concesión del favor puede tener un siniestro doble filo.

Los Puntos de Desarrollo de Habilidades (PD)

Si tu personaje usa sus habilidades, probablemente las mejorará. Al final del escenario, el Máster te dirá si has ganado PD. Inmediatamente deberás gastar esos PD mejorando tus habilidades. El Máster podrá ponerte ciertas restricciones: por ejemplo, puede obligarte a gastar los PD sólo en habilidades de Agilidad; pero si no lo hace, puedes aumentarte las destrezas que prefieras. Con los PD tus habilidades pueden superar el límite de 12-14 puntos que había en la fase de creación de personajes. Pero subir una habilidad por encima de 19 no es muy útil, ya que un 20 con el dado siempre es un fallo.

Si que puede tener cierta utilidad, en las ocasiones en que haya modificadores que



resten o dividan tu habilidad. Digamos que "dividir por 2" una destreza de 26 no es lo mismo que con una destreza de 20.

No, no puedes guardarte PD. Los que no gastes en el momento de ser concedidos quedarán perdidos para siempre.

Los créditos

Todo ciudadano tiene una cuenta corriente en el banco de datos del Ordenador donde figura la cantidad actualizada de créditos de que dispone. Un personaje puede pedir información sobre el estado de su cuenta en cualquier momento, y la respuesta del Ordenador siempre será exacta. Siempre.

El exacto valor de cambio de un crédito es una especie de misterio para los economistas del Complejo Alfa, porque es un secreto tan celosamente guardado por el Ordenador que se rumorea que ni él mismo lo sabe (los rumores son traición). Sí que hay un principio sobre el que parece que todos los economistas están de acuerdo: el valor fluctúa en una banda bastante amplia y sin ninguna razón aparente.

Afortunadamente, rara vez se permite a los ciudadanos adquirir bienes o servicios mediante los créditos, por lo que discutir sobre el tema es algo puramente teórico. De vez en cuando, el SPL pone a la venta artículos sobreabundantes (brújulas, perforadoras, carretes de hilo...), pero generalmente el Ordenador se encarga de proporcionar todo lo necesario. Y todo aquello que el Ordenador no te proporciona no tiene por qué ser interesante para ti. Claro que a veces hay ofertas (para ciudadanos apreciados) de pequeños caprichos, si puede uno pagárselos: autocoches personales, robomascotas, uniformes a medida y de diseño, segundas viviendas, lujosas vacaciones en residencias situadas en remotos sectores... Pero sobre todo los créditos sirven para pagar las multas que se reciben por dañar el valioso equipo del Ordenador, por vagabundeo o por apropiación indebida de facultades.

A veces, los Esclarecedores son recompensados con premios en metálico, queremos decir en "plástico", al final de una aventura en que han actuado de forma particularmente brillante. Un premio de mil créditos es un buen síntoma de actitud agradecida por parte del Ordenador. Pero una limosna de por ejemplo 3 créditos es un sutil modo por su parte de expresar cierto desagrado.

También suele ocurrir que el Ordenador ponga precio a la cabeza de los más aborrecidos enemigos del Complejo: Esclarecedores fúgitivos, sabotadores, agitadores comunistas, mutantes no registrados y miembros de sociedades secretas. (Hay una cierta rivalidad informal entre los jugadores por ver qué personaje consigue poner mayor precio a su cabeza y por ver cuál de ellos consigue embolsarse la recompensa por eliminar a tamaño traidor).

Como sería un excesivo gasto de los valiosos recursos del Ordenador el llevar detalladamente la cuenta de los gastos menores (como la compra de una botella de Brebaje Espumoso Refrescante o una bolsa de Ganchitos Crujientes de Algas), el Ordenador ha instalado cajeros automáticos por todo el Complejo. Un ciudadano de CS rojo tiene un crédito máximo diario de 100 créditos (valga la redundancia). Eso mientras tengas fondos. El cajero expide plasticréditos, que son fichas circulares de plástico irrompible. Los plasticréditos son la moneda corriente en el Complejo Alfa. También se pueden hacer ingresos y transferencias, pero en tal caso el Ordenador puede hacer preguntas capciosas.

No hay ni que decir que el uso más corriente de los plasticréditos es la transacción comercial en el mercado negro.

Los ascensos

Naturalmente, si tu personaje actúa particularmente bien, podrás esperar que sea ascendido de nivel y obtenga un CS superior. Puesto que el dinero no tiene apenas valor, puesto que todos los bienes, servicios, privilegios y honores se distribuyen puramente en función del CS, el ascenso es sin duda alguna la mejor recompensa que puede obtener el personaje.

El Precio de la Traición

Damos por seguro que en ningún caso tendrías siquiera el pensamiento de defraudar al Ordenador. Ya sabemos que nunca dejarías de cumplir una misión, ni tratarías con descuido el valioso material del Ordenador, ni traficarías en el mercado negro, ni cuestionarías el juicio de un superior ni mentirías a la hora de dar un informe. Sólo hablamos de este tema por curiosidad. Seguro.

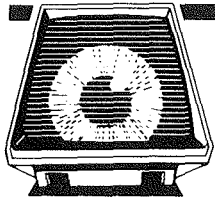
Bien, generalmente el precio de la traición es la ejecución sumarásimas. Pero a veces, en su sabiduría, el Ordenador refrenará su impulso de eliminarte. Para ello tiene previstas penas alternativas como multas, degradaciones, cambios de asignación a otro Servicio, narcoterapia, psicorreconstrucción, censura pública o reprimenda oficial.

Hay muchas acciones, actitudes o conductas que no constituyen prueba de traición. Pero el Máster llevará cuenta de lo mucho (o lo poco) que el Ordenador confía en tu personaje por medio de los Puntos de Traición (PT). Cada vez que incumplas una orden, que dudes del Ordenador o de sus representantes, que dañes o destruyas material, que uses poderes mutantes, que conspiras con otros o que des indicios de pertenencia a una sociedad secreta, obtendrás uno o más puntos de traición.

Cuanto más elevada sea la cantidad de PT, más probablemente se te negarán las peticiones de material, y menos credibilidad tendrás ante el Ordenador. Y en cuanto llegues al límite de 20 PT el Ordenador emitirá sentencia de exterminio contra tu personaje (con la correspondiente recompensa).

Afortunadamente, hay maneras de reducir los PT llevando a cabo servicios meritorios: llevando a cabo con éxito las misiones, mereciendo la recomendación del jefe de la misión, desenmascarando y ejecutando traidores y siendo especialmente obsequioso a la hora de hablar al Ordenador. La muerte o ejecución de un clon deja limpio (más o menos) el expediente del resto de la familia clónica.





9. Etiqueta y Buenos Modales

Puñaladas por la Espalda

En la mayoría de los juegos de rol, los jugadores colaboran contra los obstáculos diseñados por el Máster. El juego alienta el trabajo en equipo en vistas a la consecución de unos objetivos.

En *Paranoia* el Máster proporciona también una buena cantidad de obstáculos, pero no anima a la cooperación. De hecho, los PJ tienen unas buenas razones para desconfiar y temerse unos a otros. El éxito personal se logra pisando las cabezas de los otros personajes, y se producen más bajas por la interacción de los PJ que por la intervención de los PNJ.

Jugar dando puñaladas por la espalda, haciendo el más depravado y trapacero de los juegos sucios puede llegar a ser de lo más divertido. Recuerda que todo el mundo está pensando en retirar la alfombra bajo tus pies; qué mayor placer que conseguir retirársela tú a ellos primero.

Sin embargo, es muy importante impedir que esta paranoica atmósfera invada el mundo real de los jugadores. ¡Recuerda siempre! La desconfianza, el engaño y la traición es algo que se espera de los personajes, pero no en el trato entre los jugadores.

Notas Secretas y Conversaciones Privadas

Como seguro que querrás mantener la oscuridad y la ignorancia de los otros jugadores respecto de tus actividades, frecuentemente desearás pasar secretamente al Máster alguna información. Para ello hay dos buenos métodos: pasar una nota escrita o solicitar una conversación privada.

En la conferencia privada podrás expresarte e intercambiar ideas libremente. Sin embargo eso monopoliza la atención del Máster, y si eso ocurre con demasiada frecuencia y con demasiada duración, el aburrimiento pronto hará presa entre los jugadores. Todo el mundo empezará a cansarse de tener que esperar a que acaben los secretitos para poder reanudar la partida. En resumen: como las conversaciones privadas ralentizan mucho el juego, no las solicites demasiado a menudo.

Las notas escritas son un método más eficaz y no interrumpen el juego. Por otra

parte, la escritura de una nota es una operación lenta y limita mucho la cantidad de información. Pero con todo, siempre que sea posible, es preferible pasar una nota antes de solicitar una conversación privada.

Intimidad y Secreto

Muchas acciones que podrían ser irreprochables en un juego de rol, son reprobables en *Paranoia*. Por ejemplo, mirar en secreto la Hoja de Personaje de otro jugador como método para hallar evidencias de traición. Fisgar a un personaje en el desarrollo del juego es correcto, pero no lo es fisgar una conversación secreta entre el Máster y un compañero de juego. Por favor, se debe respetar siempre la intimidad del Máster y de los otros jugadores. La ignorancia es un elemento básico para el suspense de una aventura de *Paranoia*. Todo jugador tiene derecho a la confidencialidad en su hoja de personaje, en sus notas secretas y en las conversaciones con el Máster.

Información Ultravioleta

La mayoría de los juegos de rol separan simplemente la información para el Máster de la información para los jugadores. Eso mismo ocurre en *Paranoia*. Pero aquí, más que en ningún otro juego, la gracia está en mantener la ignorancia de los jugadores. Por eso es por lo que los demás capítulos de este libro están restringidos al CS Ultravioleta. Sólo las personas que ejercen de Máster están autorizados a leerlos. Puede parecer estúpido haber comprado este juego para luego no poder leerlo. Una solución es investirti tú mismo como Máster. Pero si deseas ser sólo un jugador, por lo menos hay un par de cosas que no debes hacer:

¡No leas el escenario! Se supone que sólo el Máster debe conocer de antemano la aventura que vas a jugar. Si lo haces, arruinarás totalmente la diversión cuando juegues. Y si te empeñas en hacerlo, sé un tipo legal, confíeselo al Máster y no juegues esa aventura. Ya habrá otras ocasiones en las que puedas jugar en condiciones de igualdad con los demás. Y si de todas formas te empeñas en jugar habiendo leído el escenario, haz por lo menos el favor de no abusar de la ventaja que te

da ese conocimiento ilícito. Deja a los otros jugadores que traten de imaginar lo que está pasando sin sacar tú un beneficio que de todos modos será poco gratificante para tu conciencia.

De todos modos, hay muchos ciudadanos del Complejo que saben mucho más de lo que deberían. En realidad, el saber cosas cuyo conocimiento es traición es probablemente un requisito indispensable para poder sobrevivir. No obstante, hay que hacer constantemente un supremo esfuerzo para ocultar este conocimiento traicionero. Esta debería ser la principal regla. Adelante. Lee los capítulos de CS Ultravioleta si quieres. Pero cada vez que te pille el Máster sabiendo algo que no debes, te ganarás un punto de traición. Sin duda, conforme lleves un tiempo jugando llegarás a aprender el sistema de reglas de combate. Pero habla de los detalles de este sistema en tu primera aventura y en seguida te encontrarás frente al lado malo de armas de grueso y feo calibre...

Clones Nuevos

Te llamas Mode-R-RNO-1, y Ferdi-N-AND-1 te acaba de despachar porque le robaste su porción de plasti-chocolate. El Ordenador activa tu nuevo clon. No has olvidado lo que te hizo Ferdi, así que en cuanto lo vea, Mode-R-RNO-2 sacará su pistoláser y...

No, no. Stop. Quieto parado. De acuerdo con que Mode-R-RNO-2 tiene la misma personalidad y habilidades que Mode-R-RNO-1, pero es una persona diferente. Quizá tú estés algo enojado con el jugador, pero no tu personaje con el suyo. Piensa que Mode-R-RNO-2 no estaba presente en el momento en que su hermano murió. No tiene ningún motivo para abrir fuego. Tal vez fue una ejecución legal, ordenada por el mismísimo Ordenador. Deberías alegrarte de que alguien limpiara tu familia de semejante traidor. O tal vez no hubo ningún testigo. El nuevo clon no sabe quién acabó con su réplica anterior. De todos modos, si estás buscando vengarte siempre podrás hacerlo de un modo más elegante. La venganza es un plato que se sirve frío, ya sabes. No le quites el ojo de encima a ese sucio Ferdi-N-AND-1. Intenta sorprenderlo cometiendo alguna traición y denúncialo al Ordenador. Tal vez hasta se te



permita liquidarlo personal y refinadamente...

Resulta que por fin probaste que Ferdi-N-AND-1 posea un poder telequinésico no registrado, por lo cual fue ejecutado. Aparece Ferdi-N-AND-2. Como sabes que también es un telequinésico, le saludas con un buen disparo a bocajarro y...

No, no. Stop. Corten. Repetimos la toma. Los jugadores saben que todos los clones tienen el mismo Poder Mutante, pero no los personajes. El que todos los clones sean idénticos es una pura convención del juego. Ahorra mucho tiempo en el proceso de creación de personajes y se puede hacer con ello algún que otro chiste malo. La verdad es que ningún ciudadano del Complejo, ni siquiera el Ordenador, sabe que todos los clones tie-

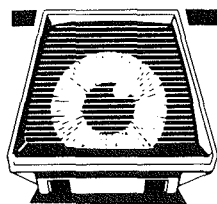
nen el mismo Poder Mutante. Así que no porque tú sepas que Ferdi-N-AND-2 es un traidor, tu personaje tiene que saberlo. Debes actuar de acuerdo con este principio.

Hay una alternativa. Si los jugadores llegan a conocer el Poder Mutante de un personaje, y el Máster piensa que eso es demasiado destructivo para la buena marcha del juego, podrá decidir cambiar el Poder del nuevo clon. Así ningún jugador deberá suponer que el próximo clon de otro jugador será necesariamente idéntico.

En *Paranoia* ocurre frecuentemente que se borra bastante la frontera entre jugador y personaje. Pero es importante en muchas ocasiones tener claro donde empieza uno y acaba otro. No dejes que tus

sentimientos guíen el comportamiento de tu personaje. Ni permitas que los sentimientos de tu personaje afecten el modo como trates a tus compañeros de juego. Debéis convenir de antemano (y dejarlo claro) que cada nuevo clon que aparezca lo hará limpio de culpas y de deudas, sin heredar las antipatías ganadas por su clon anterior. Métete bien en la cabeza que no porque un personaje haya traicionado al tuyo, tendrás que hacer tú lo mismo al jugador. ¡La traición simplemente forma parte del juego!

Nunca mezcles la ficción con la realidad. No hacerlo será considerado traición. Tu personaje podrá ser castigado con la ejecución y tú mismo, en casos extremos, con la expulsión, pura y dura, de la mesa de juego.



10. Ingresa en el Mundo de *Paranoia*

Ya puedes empezar a jugar si quieres. Si no tienes a mano un Máster y unos compañeros de juego, puedes jugar la aventura en solitario del siguiente capítulo. Te dará alguna información más sobre la vida en el Complejo Alfa y sobre cómo funcionan algunos elementos del juego.

También puedes leer la sección 12 de este capítulo, "Consejos para traidores". Ha sido escrito por un notable traidor y contiene valiosas recomendaciones para seguir vivo en el mortífero mundo de *Paranoia*.

Bueno, ya sabes cómo generar persona-

jes y algunas cosillas sobre el Complejo Alfa y el Ordenador. Sabes lo suficiente sobre las reglas del juego. Está bien, admitimos que no sabes casi nada sobre el juego, pero ahí está la clave del suspense y de la aventura en *Paranoia*. La vida puede llegar a ser muy emocionante cuando no sabes quiénes son tus enemigos. Un esclarecedor de éxito desarrolla un saludable sentido de inseguridad.

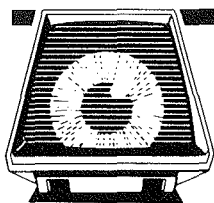
Pero no dejes que la *Paranoia* te paralice. Tienes que sobrevivir. Usa tu ingenio, tu intuición, tu atrevimiento para elevarte a los niveles más altos de poder y

prestigio. Acepta el reto de descubrir poco a poco los misteriosos secretos prohibidos a tu actual CS.

CS ROJO
CS NARANJA
CS AMARILLO
CS VERDE
CS AZUL
CS ÍNDIGO
CS MORADO
CS ULTRAVIOLETA

¿Qué hay más allá? ¿Qué es lo que no quieren que tú sepas?





11. Aventura en Solitario

Generalmente, una aventura de *Paranoia* requiere un Máster y uno o varios jugadores. Existen escenarios especialmente diseñados para ser jugados en solitario. Generalmente revisten la forma de narraciones "de selección múltiple": al final de cada párrafo hay que tomar una decisión. Las decisiones posibles están numeradas. Una vez tomada la decisión, se continúa la lectura en el párrafo determinado por el número correspondiente a la decisión tomada.

Durante la lectura de este escenario, habrá ocasiones en que se pida al lector anotar un código. Toma nota de esos códigos en una hoja de papel. Al final de la aventura, lee el significado de esos códigos.

Cuando acabes el escenario puedes intentarlo otra vez. Si tus decisiones son distintas, cada lectura será una aventura diferente y completa. Aunque la primera vez hayas logrado finalizar con éxito, haz otro intento para ver qué ocurre si se toman decisiones distintas.

Este escenario da una buena descripción de los problemas, decisiones y consecuencias que un buen esclarecedor tiene que afrontar en su tarea diaria de llevar a cabo las misiones encomendadas por el Ordenador.

Y empieza la aventura. Comienza a leer por el párrafo número 1. Cada párrafo acaba con una o varias opciones. El número que va a continuación de los dos puntos indica el párrafo siguiente adonde tienes que dirigirte.

Material necesario para jugar:
Papel y lápiz. 1d20. Hoja del personaje David-R-URK-1 (dada en la página 12).

1

Recibes un Alerta-Misión procedente del terminal de Ordenador que hay en tu apartamento:

ALERTA-MISION ALERTA-MISION

Son requeridos los servicios de Edit-N-OFX-2, Joshua-R-THR-2 y David-R-URK-1, todos del STC. Deberán dirigirse a la Sala de Informes del sector IFS a las 13:00 horas. Parece que hay una avería en los sistemas de vigilancia de los apartamentos de Loni-KKD-3 y de Virgilio-KKD-4, coordenadas F6-117 sector KKD.

Aceptas la misión: 7.

Pasas del tema: 14.

2

Te sigue apuntando hasta que llega una patrulla del SSI con un robomorgue para encargarse del cuerpo de Joshua. Luego te acompaña hasta la comisaría del sector donde sufres un interrogatorio a fondo. Finalmente, te dejan salir: 55.

3

Joshua se descubre para disparar de nuevo, pero falla. Es el momento que esperaba Edit para achicharrarlo con su arma. La exhibición de puntería de que ha hecho gala Edit te deja bastante impresionado. Estás seguro que por muy rápido que desenfundaras, ella te agujerearía en menos que canta un gallo. Tampoco hay forma de huir. Ella se vuelve y te apunta con su láser hasta que llega una patrulla

del SSI acompañada de un robomorgue para hacerse cargo del cadáver del traidor: 55.

4

Tienes un blanco perfecto en Edit o en Joshua.

Disparas tu láser: 41.

Disparas tu arma experimental: 23.

5

Ha sido una mala idea dar la espalda a Edit-N, una auténtica tiradora de élite con pistoláser. Apenas das unos pasos, cuando sientes un dolor agudo que avanza de la espalda hacia el pecho. Cuando vuelves a la conciencia, estás en una unidad de curación bajo vigilancia: 19.

6

Hay un mensaje escrito en un pedazo de Patata Frita Crujiente de Algas que hay en el suelo. Dice: "Edit-N es una agente del SSI. Líquídala". No te ha visto nadie. Te comes el mensaje y te diriges a la cita: 43.

7

Primero pasas por el SID donde se te ofrece la posibilidad de probar un ingenio experimental de uso anti-personal.

Aceptas: 26

Declinas amablemente el ofrecimiento: 44.

8

Disparas pero no ves que nadie sufra daño alguno. Por el contrario, el arma estalla en ardientes fragmentos de plástico y sientes un montón de pequeñas quemaduras por todo el cuerpo: 3.

9

Los agentes del SSI llegan en seguida, seguidos poco después por varios robodocores. Mientras te curan, eres interrogado. Te envían a unas instalaciones sanitarias. A las pocas horas recibes la visita de tu supervisor. Te han concedido una recompensa de 20 créditos y has sido recomendado al Ordenador. Joshua ha sido detenido a los 20 minutos de tu confesión. Ha sido inmediatamente ejecutado. Anota un código M: 55.

10

Según parece, Joshua ha acabado lo que estaba haciendo y vuelve al sitio donde Edith buscaba algo con su extraño aparato. De pronto, Joshua apunta a la cara de Edith con un láser y dispara a quemarropa. Edith se desploma en silencio. Anota un código L.

Te tiras fuera de la sala: 39.

Sacas tu láser y respondes al fuego: 21.

Preguntas a Joshua qué diablos está haciendo: 15.

No haces nada, continuas observando: 33.

**11**

Según parece, Joshua ha acabado lo que estaba haciendo y vuelve al sitio donde Edith buscaba algo con su extraño aparato. De pronto, Joshua apunta a la cara de Edith con un láser y dispara a quemarropa. Edith se desploma en silencio. Anota un código L.

Te tiras fuera de la sala: 39

Sacas tu láser y responder al fuego: 21

Preguntas a Joshua qué diablos está haciendo: 15

No haces nada, continúas observando: 33

12

David-R no ha sido nunca muy convincente mintiendo, pero esta vez tiene suerte. Edit parecer creerte la historia de que simplemente has tropezado con las cajas. Te manda callar y enfunda el arma. Anota un código H: 36.

13

Al abrir la carcasa del arma, se suelta toda una maraña de cables rojos, verdes y azules. Ahora no estás seguro de la forma en que estaban conectados originalmente. Los conectas como bien puedes, pero no estás muy seguro de lo que pasará en cuanto acciones el gatillo. Anota un código E: 50.

14

Pasar de una misión es una traición. Repito: ¿aceptas la misión?

Vale, vas: 7

Sigo pasando, tío: 51.

15

Joshua se vuelve hacia ti con un brillo fanático en la mirada y aúlla: "¡Liberemos a la Humanidad de las máquinas! ¡Algún día todos seremos libres! De pronto te apunta con su arma y se dispone a disparar: 33.

16

Esquivas a Joshua, echas a correr a través de la puerta hacia el pasillo. Joshua dispara de nuevo y te hiere en una mano. Pero el pánico se apodera de él y se da a la huida por entre la multitud. Inútil perseguirlo. La herida de la mano te empieza a dar punzadas.

Buscas un terminal de ordenador para dar parte de lo ocurrido: 9.

Te largas del lugar y buscas un sitio donde esconderte: 46.

17

En este momento, el Máster debería hacer una tirada del dado en la Tabla de Daño para determinar el resultado de tu

disparo contra Edit. Aquí suponemos gratuitamente que David es afortunado. Veamos como acaba la pelea: Joshua falla su disparo contra Edit y agujerea el techo. Pero Edit acaba con Joshua por medio de un certero disparo casi sin apuntar. Es tu momento: aprovechando que la tienes en el punto de mira, disparas y le achicharras los sesos. Se derrumba contra el suelo, muerta instantáneamente. Anota un código L.

Ahora intentas escapar: 45.

Lo piensas mejor. Cuando vengan los del SSI intentarás convencerles de que ambos se mataron mutuamente. Tu destreza de Embaucamiento es de nivel 4. Intenta la tirada.

Sacas 4 ó -: 53.

Sacas 5 ó +: 53.

18

Por medio de tu Supervista logras ver cómo Joshua está colocando una carga verde en su láser. Una carga de ese color no debería estar disponible para un tipo de CS rojo. Tu armadura no te protege contra un rayo láser de color verde, y probablemente la de Edit tampoco.

Gritas "¡cuidado!". Anota un código I: 30.

Esperas un poco a ver qué pasa. Anota un código J: 11.

19

Edit-N, agente del SSI, ha dado parte de tu conducta al Ordenador. Te enseñan un documento por el que se te degrada a CS Infrarrojo. Dejas de ser un esclarecedor. Acaba tu carrera como aventurero. Has sido reasignado a misiones de trabajo en los tanques de producción de comida. Llegan cuatro agentes del SPL y de CS Verde quienes te requisan la armadura réflex y el láser. Eres de nuevo un obrero de ínfimo status dedicado al trabajo en los hediondos tanques de producción de comida, y con un expediente abierto por conducta sospechosa de traición. El Ordenador es tu amigo.

20

Por el camino te asalta la curiosidad.

Te apartas a un rincón solitario y examinas cuidadosamente el arma. Haz una TD de Ingeniería Mecánica (tu nivel de destreza es 6).

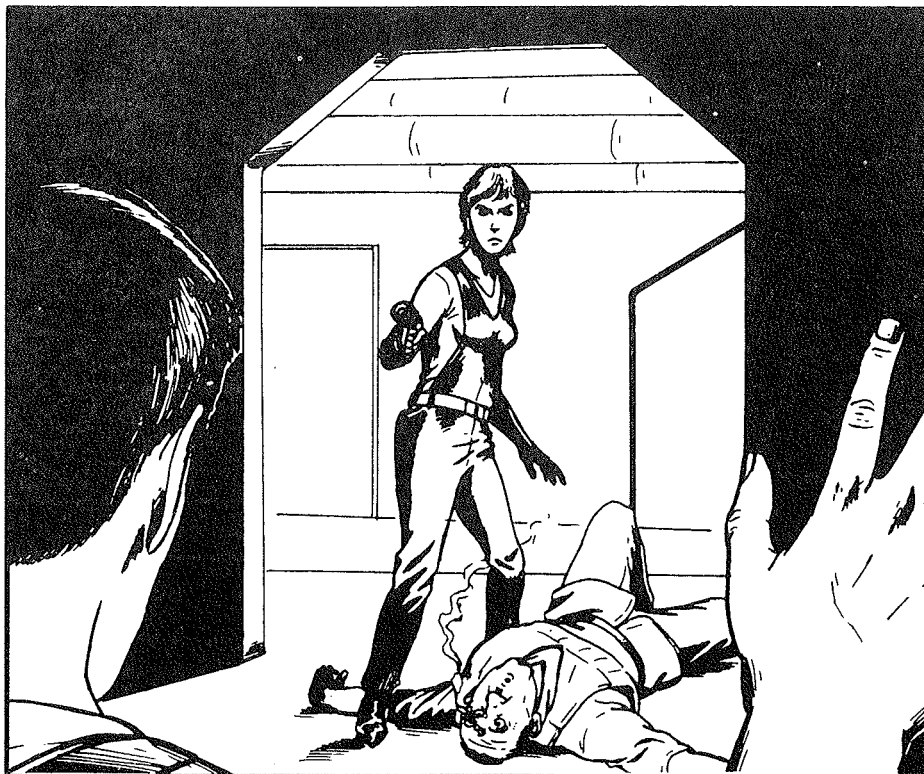
Si sacas 6 ó -: 32

Si sacas 7 ó +: 13

Prefieres no examinar el arma y seguir adelante: 50.

21

Joshua tiene el arma lista. Así que dispara primero: 33.



**22**

Edit cae al suelo retorciéndose de dolor. Joshua se vuelve y sonríe mientras dispara contra ti. Anota un código L.

Intentas esquivar el disparo y huir del zaguán: 34.

Intentas desenfundar y responder: 21.

Te abalanzas contra Joshua en un intento de llegar al cuerpo a cuerpo: 52.

23

Si tienes anotado un código E: 8. Si no: 35.

24

Llegas a oír este fragmento de conversación: "...una petición de información de esa naturaleza es altamente inapropiada. Por ahora me contentaré con dar parte al Ordenador de tu petición, pero si observo en ti alguna conducta sospechosa te relevaré de la misión, ciudadano. ¿Tienes idea de las consecuencias que te acarrearía ser relevado de una misión por una jefe de grupo? Asunto terminado". Por la voz, notas que la mujer se dirige hacia la puerta. Tienes el tiempo justo de apartarte y de adoptar un aire inocente en el momento en que Edit y Joshua aparecen por la puerta: 36.

25

No hay nada raro en la caja de Joshua, pero cuando abres la de Edit empieza a sonar una alarma. Con lo cual, la voz de detrás de la puerta se para en seco.

Intentas detener la alarma haciendo uso de tu destreza Ingeniería Mecánica: 37.

Te las piras a toda velocidad de allí: 54.

26

Se te asigna un Ingenio Anti-personal X324-09. Es un neuroaturdidor con forma de pistoláser, pero requiere menos habilidad para acertar en los disparos. Serás recompensado por tu lealtad al Ordenador. Anota el arma y su número de serie en tu hoja de personaje. No te dan manual de instrucciones del arma.

Pides manual de instrucciones: 38.

Té marchas tranquilo pensando que ya aprenderás a manejar el arma con el uso: 20.

27

Este párrafo no forma parte de esta aventura en solitario. Por tanto, si lo estás leyendo es que no has seguido las instrucciones del Ordenador. Apúntate 1 Punto de Traición.

28

Esquivas a Joshua. Casi has logrado atravesar la puerta cuando sientes un dolor inaguantable en la espalda. Caes al suelo. Mientras tu mente se hunde en la negrura tienes el recuerdo de cómo jugabas de niño con una pelota por un pasillo del Complejo. Joshua será pronto detenido y ejecutado. Edit tendrá unas exequias como heroína del Complejo y un reportaje de 10 minutos en el telediarario de la tarde. Eso es todo. El Ordenador es tu amigo y activará a David-R-URK-2.

29

Aparentemente Joshua lleva una armadura réflex roja, pero el caso es que tu rayo sólo le aturde. No obstante, consigues distraerlo el tiempo suficiente para que Edit le impacte de lleno entre las cejas. Se cae como un robot sin tornillos y queda inmóvil en el suelo. Edit enfunda el arma y te agradece la ayuda. Sin embargo, te vigila de reojo hasta que llega una patrulla del SSI con un robomorgue para hacerse cargo del fiambre. Al final, Edit te da la mano y promete incluir una recomendación por ti en su informe. Anota un código K: 55.

30

Edit y Joshua oyen tu grito. Edit saca su arma. De pronto aparece Joshua y dispara sobre ella. Edit esquivá rápidamente y se pone a cubierto.

Te agachas y te pones a cubierto: 48.

Sacas tu pistoláser y te preparas para disparar: 4.

Esperas a ver qué pasa: 3.

31

El nivel de destreza de Charlatanería de David es de un miserable 1. Tira el dado.

Si sacas 1: 12.

Si sacas 2 ó +: 49.

32

No estás muy seguro de cómo funciona, pero el caso es que lleva una batería desmesuradamente grande y aparentemente no hay ningún dispositivo que permita dosificar la energía una vez que se libere. Vuelves a montar el arma, seguro de no haberla estropeado. Anota un código D: 50.

33

Sale un rayo verde de su arma directo contra tu pecho. Un dolor lacerante. Oscuridad. Oyes una voz lejana: "Pobre diablo, ¡al fin eres libre de la esclavitud de las máquinas!" Luego el silencio para siempre. Joshua será pronto atrapado por

el SSI. Será acusado de traición y de destrucción de la propiedad del Ordenador, y sumariamente ejecutado. Esto es todo. Tal vez David-R-URK-2 tenga más suerte. El Ordenador es tu amigo.

34

Joshua falla su disparo. Si pudieras esquivarlo una vez más, tendrías una posibilidad de huir mezclado entre la gente del pasillo principal del sector. Pero para hacer esa maniobra deberás salvar una Tirada de Atributo de Agilidad. La Agilidad de David es 13. Tira el dado.

Sacas 13 ó -: 16.

Sacas 14 ó +: 28.

35

El neuroaturdidor libera una poderosa descarga de energía. En ese mismo momento, notas que el aparatejo se pone al rojo en tu mano y estalla antes de que puedas lanzarlo lejos. Tu cuerpo recibe una lluvia de incandescentes fragmentos de plástico. Tira el dado.

Si sacas 16 ó -: y disparabas a Edit: 22.

Si sacas 16 ó -: y disparabas a Joshua: 40.

Si sacas 17 ó +: 8.

36

"¿Eres David-R, no? Este es Joshua-R y yo soy Edit-N". De pronto, su voz se vuelve amenazadora: "Yo soy quien está a cargo de esta misión. Espero que no lo olvides".

Edit os ordena coger vuestras cajas de herramientas y seguirla. Os lleva hacia los sectores residenciales de Lonnie-KKD y Virgilio-KKD, coordenadas F6-117/KKD. Al llegar a los apartamentos, Edit saca una llave magnética y abre la puerta. Ordena a Joshua que se dirija a la sala principal para que verifique la unidad central. A ti te envía a que revises la unidad anexa que debe haber en el dormitorio. Edit os sigue con la mirada y luego se pone a examinar paredes y suelo con un extraño aparato. Desde la puerta de tu dormitorio puedes ver lo que hace Joshua fuera de la mirada de Edit. Sin darse cuenta de que lo estás observando, está manipulando un objeto que acaba de sacar de uno de los bolsillos de su uniforme. Pero a esa distancia no puedes ver qué tipo de objeto es.

Utilizas tu Supersentido para ver lo que está haciendo Joshua: 18.

Piensas que no es asunto tuyo y sigues trabajando: 11.

37

No hay manera de hacer callar la alarma ni rápida ni fácilmente. Alzas los ojos y



ves sobre el umbral de la puerta a una mujer que te apunta con su pistoláser.

Levantas las manos: 49.

Intentas utilizar tu destreza de Charlatería para salir del apuro: 31.

Echas a correr: 5

Desenfundas tu láser o intentas un combate cuerpo a cuerpo con la mujer: 42.

38

Te dicen: "Lo siento, esa información no está disponible para tu CS". Anótate un código C: 20.

39

Joshua se asoma por la puerta, dispara y falla. Pero a la distancia a la que está no podrás tener lista el arma antes de que dispare de nuevo. Tu única posibilidad está en esquivarlo y huir por la puerta hacia el pasillo general del sector que está lleno de gente. Pero para poder hacer esa maniobra arriesgada, primero deberás salvar una Tirada de Atributo de Agilidad. La Agilidad de David es 13. Tira el dado.

Sacas 13 ó -: 16.

Sacas 14 ó +: 28.

40

Joshua cae al suelo retorciéndose de dolor. Edit se gira apuntándote precavidamente con su arma. Se da cuenta de que la tuya se ha desintegrado y de que estás herido. Enfunda su arma y te presta unos primeros auxilios. Te trata con respeto y delicadeza. Luego llama a una patrulla del SSI para que se haga cargo del fiambrero quemado y retorcido. Edit te agradece conmovida tu valor y te promete una recomendación. El Ordenador premiará tu leal servicio: 9.

41

No eres muy buen tirador con pistoláser: un simple 7 es tu nivel de destreza. Tira el dado.

Sacas 7 ó - y disparabas a Edit: 15.

Sacas 7 ó - y disparabas a Joshua: 29.

Sacas 8 ó +: 10.

42

Edit tiene el arma desenfundada y te está apuntando. No te queda más remedio que desenfundar o que echar a correr. Edit se adelanta a tu decisión alcanzándote en pleno pecho. Pierdes la conciencia y caes al suelo. Sientes como te remata de un segundo disparo. Como has intentado atacarla, no se siente obligada a conservarte vivo. Edit será ascendida por liquidar a un traidor. La traición

nunca compensa. Sirve al Ordenador. Tal vez David-R-URK-2 tenga más suerte.

43

Llegas a la Sala de Informes, pero no ves a tus compañeros. Sus cajas de herramientas están en el suelo junto a la puerta que da a otra sala. A través de esa puerta te llega la voz de una mujer que parece hablar ásperamente a un hombre, pero no oyes lo que dice.

Mientras esperas te dedicas a fisgar el interior de las cajas de herramientas de tus compañeros: 25.

Te acercas a la puerta para escuchar la conversación: 24.

Esperas tranquilamente y sin hacer nada a que salgan: 36.

44

Probar equipo experimental es considerado como un valioso servicio al Ordenador. El Ordenador es tu amigo.

Reconsideras tu decisión y finalmente aceptas. Anota un código A: 26

Reconsideras tu decisión, pero sigues rehusando porque piensas que puede tratarse de algo peligroso. Anota un código B: 50.

45

Puesto que los registros indican que tú formabas parte del grupo de Edit y Joshua en esta misión, sólo es cuestión de tiempo que el SSI dé contigo. Intentar huir para evitar ser detenido es por sí mismo evidencia suficiente para ser condenado por traición. El SSI montará una emboscada y cazará a David-R en algún solitario pasillo. Algunos agentes del SSI recibirán recomendaciones por cumplir rápida y eficientemente con su obligación. La traición nunca compensa. Sirve al Ordenador. El Ordenador es tu amigo.

46

Los agentes del SSI, guiados por las informaciones de leales ciudadanos acerca de un desconocido herido en una mano que se comporta de forma sospechosa por el sector KKD, dan contigo en seguida y te detienen. En ausencia de un testimonio en contra, el Ordenador supone que huías para evitar ser detenido y falla que es evidencia suficiente de traición. Eres ejecutado sumariamente. Algunos agentes del SSI recibirán recomendaciones por su rápida y eficaz captura de un traidor fugitivo. La traición nunca compensa. Sirve al Ordenador. El Ordenador es tu amigo. Es hora de activar a David-R-URK-2.

47

Craso error: Edit tiene una armadura réflex de color naranja. Tus disparos no le hacen ni cosquillas. Ella dispara y acaba contigo como quien ve llover. Edit será ascendida por liquidar a dos alevosos traidores. La traición nunca compensa. Sirve al Ordenador. Tal vez David-R-URK-2 lo haga mejor.

48

Oyes el sonido de varios disparos de láser. Luego silencio. A los pocos segundos, aparece Edit por la puerta y te ve tranquilo y desarmado. Está apuntándote con su arma, y se mantiene así hasta que llega una patrulla de agentes del SSI. Ves cómo un robomorgue se lleva el cuerpo sin vida de Joshua-R: 55.

49

La lamentable historia de que has tropezado con las cajas no parece satisfacer en absoluto a Edit: 19.

50

Mientras te diriges a tu cita con tus compañeros de misión en la Sala de Informes del sector IFS, alguien se cruza en tu camino y te hace con la mano la señal secreta de los Románticos. Te acercas y te susurra: "Misión Romántica: para más detalles, busca una Cabina-Confesionario que tenga la puerta rota". Justo enfrente hay una Cabina-Confesionario con la puerta rota.

Entras en la Cabina y buscas el mensaje. Anota un código F: 6.

Pasas de mensajes y vas corriendo a la Sala de Informes. Anota un Código G: 43.

51

Sigues tranquilamente acostado en tu apartamento. Al cabo de una hora tu terminal del Ordenador te informa de que acabas de ser degradado a infrarrojo y reasignado a misiones de trabajo en los tanques de producción de comida. Llegan cuatro agentes del SPL y de CS Verde quienes te requisan la armadura réflex y el láser. Aquí acaba tu carrera. Eres de nuevo un obrero de ínfimo status dedicado al trabajo en los hediondos tanques de producción de comida, y con un expediente abierto por conducta sospechosa de traición. El Ordenador es tu amigo.

52

Para llegar al cuerpo a cuerpo primero tendrás que correr directamente hacia el rayo de su láser: 33.



53

Créanse o no tu historia los interrogadores, la evidencia es incontrovertible. Edit fue muerta por tu láser. El Ordenador te encuentra culpable de traición y eres eliminado. La traición nunca compensa. Sirve al Ordenador. Tal vez David-R-URK-2 lo haga mejor.

54

La puerta se abre detrás de ti: 5.

55

Has logrado sobrevivir a la misión, que no es poco. Normalmente no deberías saber los Puntos de Traición que has recibido, porque el Máster mantendrá esta información secreta. Pero ahora, con el fin de ayudarte a entender cómo funciona el mundo de *Paranoia*, podrás saber cuántos Puntos de Traición has obtenido en el transcurso de la misión y por qué motivos. Para eso, lee el significado de los códigos que has ido anotando durante el juego:

CÓDIGO DE LAS CLAVES DE LA AVENTURA

A Al aceptar el diseño experimental no ganas ningún Punto de Traición.

B 1 Punto de Traición por rehusar colaborar en la prueba de equipo experimental.

C 1 Punto de Traición por solicitar información reservada.

D Tu manipulación indebida del arma será descubierta cuando la entregues. Así que ganarás 1 Punto de Traición por examen indebido de un aparato para obtener información no autorizada para un CS rojo.

E Has dañado valioso material del Ordenador en un examen indebido de un aparato para obtener información no autorizada para un CS rojo. Serás castigado con una multa de 20 créditos y obtienes 1 Punto de Traición.

F Nadie ha observado tu contacto con la Sociedad Secreta ni tu hallazgo del mensaje en la cabina de confesión.

G No has seguido las directrices de tu Sociedad Secreta. Perderás un punto de nivel en esa sociedad.

H Este código no significa absolutamente nada. Pero por un momento llegaste a preocuparte, ¿verdad?

I Se te borra 1 Punto de Traición por tu rápida acción en defensa de un leal agente del Ordenador. Pero como el Ordenador seguramente concluirá que no hubo forma de que descubrieras lo que real-

mente estaba haciendo Joshua sin el uso de algún poder mutante, te ganarás 1 Punto de Traición por sospechoso de tener un poder mutante no registrado. En paz.

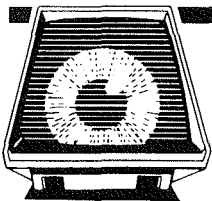
J No ganas Puntos de Traición ni Puntos de Recomendación. No podías saber que Joshua tenía un arma escondida ni lo que tramaba.

K Edit sospecha algo de ti, pero cree que mereces alguna recompensa por haber intentado ayudarla. Por haberte recomendado en su informe, se te borra 1 Punto de Traición.

L Ganas 1 Punto de Favor en la Sociedad Secreta de los Románticos por la muerte de Edit, independientemente de si la has matado tú personalmente o no, o aunque ni siquiera hayas buscado el mensaje en la cabina de confesión. El caso es que la orden de tu Sociedad Secreta se ha cumplido.

M Tu rápida acción ha permitido la captura de un traidor. Eres recomendado fervientemente para una promoción. ¡Felicidades, David-N-URK-1!

N Edit no está segura de cuál era el objetivo al que querías disparar. En su informe, da parte al Ordenador de tu conducta sospechosa y de no haberla ayudado en una situación comprometida. Ganas 1 Punto de Traición.



12. Consejos para Traidores

Adaptación de un artículo publicado en la revista Dragon, febrero de 1986.

Con el fin de ayudar a los esclarecedores a sobrevivir en sus misiones, damos un extracto del infame manuscrito "Doblelenguaje y doblepensamiento: una modo traicionero de seguir vivo", escrito por un inspirado dirigente de la Sociedad Secreta de los Purgadores. Esta información será muy útil al esclarecedor veterano que ya ha sufrido, o tal vez sobrevivido, a varios escenarios de Paranoia y que ya conoce la clase de peligros omnipresentes, locura generalizada y confusión a las que tiene que hacer frente. No te sientas obligado, en absoluto, a leer esto la primera vez que juegues.

Estas advertencias fueron en principio recopiladas y comentadas por el famoso clon Tonet-I-UNO-6. El grosor del manuscrito (casi seiscientas páginas abarrotadas de apretada letra) atestiguan la longevidad del autor y garantizan la utilidad de su sabiduría.

Nunca he visto unas botas que no pudiera lamer

Ni un sensor de robot. Ni un terminal de Ordenador. Por el contrario, lamer metafóricamente las botas del Ordenador es la primera destreza de supervivencia que conviene aprender. Tú ya sabes lo que el Ordenador quiere oír: que los ciudadanos están seguros y felices, que la traición ha sido descubierta y destruida, que todo el mundo está incesantemente agradecido al Ordenador por su benevolente generosidad y su preocupación por el bien social común.

Nunca digas a nadie (ni a ninguna cosa) nada que él, o ella, o ello no desee oír. Si esto te obliga a expresarte de manera equívoca y te cogen interpretando demasiado libremente los hechos, reconoce inmediatamente y diligentemente que tu memoria, tu jui-

cio o tus sentidos fueron inducidos a error por algún otro, preferiblemente el perenne cabeza de turco favorito: el traidor comunista saboteador.

"Vaya, cómo he podido olvidar que se nos perdió el roboavión. En mi fervor por informar rápidamente, mi memoria se ha dejado turbar por la emoción".

"Estoy de acuerdo, amigo Ordenador, con que esas fotografías muestran explícita y claramente una imagen de lo que parece ser yo mismo destrozando un terminal con un martillo. ¡Pobre de mí! ¡Estaba siendo el juguete de un insidioso traidor comunista con poderes mutantes de sugestión hipnótica! Te estaría eternamente agradecido, amigo Ordenador, si me dejaras buscar a ese traidor para que pueda acabar con él antes de que corrompa a otros leales ciudadanos..."

Ten siempre a punto unos cuantos discursitos preparados, llenos de adulación y



de excusas, para salvar el pellejo en situaciones desesperadas. Por ejemplo:

"Muy bien, parece como si todas las evidencias circunstanciales exigieran mi ejecución. Pero, tu gran sabiduría y dilatada experiencia, amigo Ordenador, seguramente aconsejan no fiarse de las apariencias. Y especialmente cuando tienes que tratar con comunistas traidores, maestros de la simulación y el fingimiento, dedicados a tejer toda una trama de falsedades e imposturas para condenar a inocentes ciudadanos, confundir a la justicia del Ordenador y conseguir que los ciudadanos leales sufran un destino trágico a despecho de toda una vida dedicada devotamente al servicio del Ordenador. Todo lo que pido es una oportunidad de limpiar mi nombre y combatir esa pérdida amenaza a la seguridad de los ciudadanos y a su benevolente protector, el Ordenador..."

Te habrás dado cuenta de que conviene abusar de muletillas y latiguillos que ciertamente serán acogidos con benevolencia y gratitud:

"Amigo Ordenador, ..."

"...obviamente la obra de comunistas traidores..."

"...una clarísima implicación del uso de algún poder mutante no registrado..."

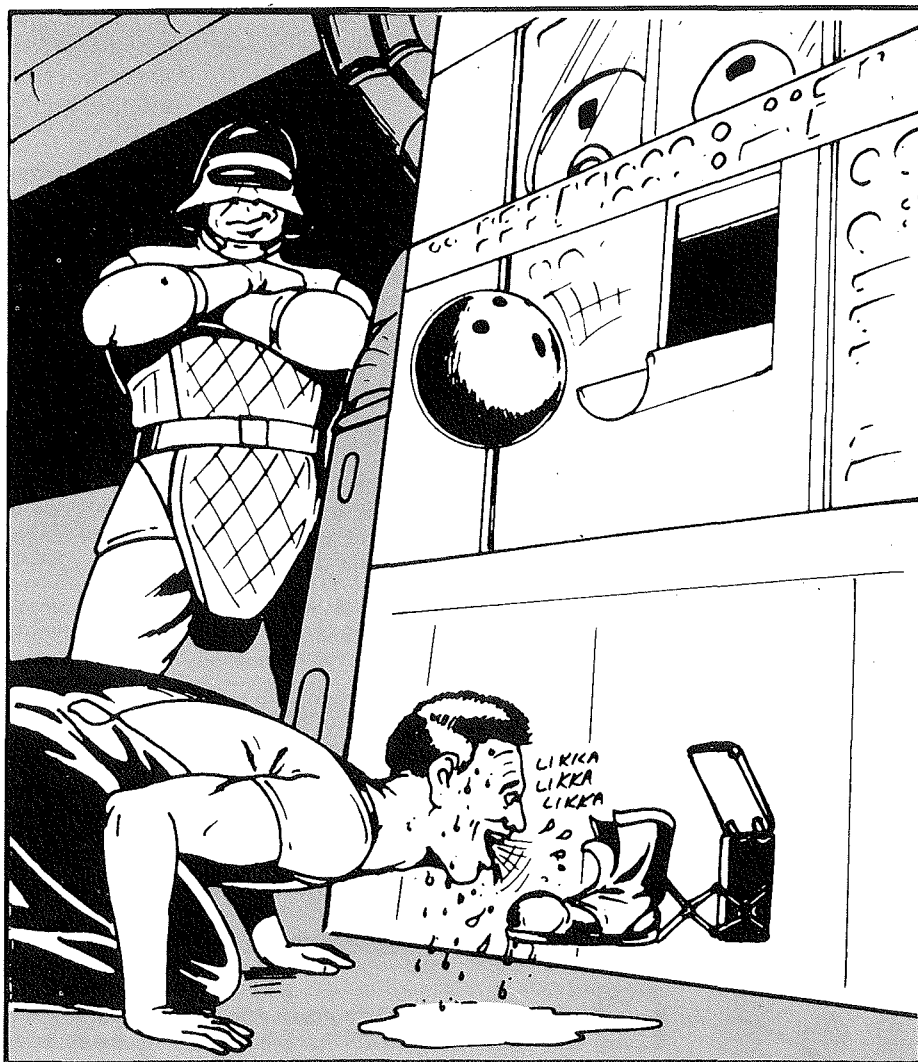
"...qué terrible es comprobar cómo incluso las fuentes de información del propio Ordenador pueden estar intervenidas por conspiradores comunistas..."

"...pero si solamente pretendíamos seguir tus órdenes cuando ejecutamos a aquel Alto Programador / cuando cooperábamos con aquel mutante, por supuesto registrado / cuando probábamos ese explosivo experimental /... ¿Quién iba a pensar que tus órdenes podían tener consecuencias no deseadas o imprevistas?"

"...sí, comprendo perfectamente que por mi propio bien y seguridad hay ciertas informaciones sobre el manejo de un roboavión / sobre la capacidad destructiva de aquella arma / sobre la inestabilidad de ese isótopo radiactivo / que no están disponibles para mi propio Código de Seguridad. Pero estoy convencido de que cuanto más goce de la estima del Ordenador, más fácilmente pueda yo evitar en adelante esas trágicas destrucciones del valioso material del Complejo".

Si vas a hacer que un ciudadano lama tus botas, que empiece por la suela

Un error muy común entre los esclarecidos jóvenes y ambiciosos es actuar heroicamente en el servicio del Ordenador. El planteamiento correcto es hacer que sean los subordinados los que actúen heroicamente. Después, tras su inevitable y cuidadosamente planeada defunción (frecuentemente en un acto heroico), pides tranquilamente tu recompensa por tan heroicas acciones.



La Adulación es una de las Habilidades fundamentales para sobrevivir en el Complejo Alfa...

Las acciones que entrañen un riesgo mortal deben ser presentadas siempre a los subordinados de modo que parezca que les proporcionas generosamente una oportunidad para distinguirse.

"Hombre, Gone-R, tú por aquí. Mira, ¿qué te parece esta linterna experimental alimentada por plasma? Estoy seguro de que si redactaras un informe completo sobre su funcionamiento en una misión podrías obtener una buena recomendación".

"Splat-R, pienso recomendarte por esa brillante acción de prestarte voluntario para reducir a ese robobasurero berserk. Ninguno de los veteranos aquí presentes podría arrebatarte el honor de servir al Ordenador de una forma tan leal y desinteresada".

Desconfía de los aduladores excesivamente cooperativos. Muchos son realmente unos estúpidos leales y animosos y no representan ninguna amenaza para ti. Será sencillo encomendarles útiles tareas a las que no sobrevivirán. Sin embargo, un astu-

to adulator tal vez encuentre la forma de sobrevivir a las misiones que le encomiendes, planeando las acciones más de acuerdo con sus intereses o incluso planeando tu propia caída. A esos, asígneles la tarea a la que se prestan voluntarios, pero siempre con alguna complicación adicional que no hayan podido prever:

"Bravo, gracias por tu colaboración al prestarte voluntario para intentar reparar la avería de ese cañón de plasma. Pero en una misión tan delicada imagino que sería molesto para ti correr riesgos adicionales. Así que, como hay posibilidad de que se dañe el valioso equipo del Ordenador en una eventual explosión, te recomiendo que dejes todo tu equipo con nosotros en el búnker. Me temo que sólo podrás llevar contigo la caja personal de herramientas".

Seguro que habrá accidentes. Así que cuanto antes mejor

Reduce el número de compañeros de



Incluso el asesinato mejor planeado puede salir mal.

misión siempre que sea posible. Ten en cuenta estos principios básicos:

- Cuantos menos Esclarecedores haya, menos armas habrá apuntando a tu espalda.

- Cuantos menos Esclarecedores haya, más cabezas de turco habrá (y de las que no pueden contradecir tu testimonio).

Está claro que el traidor y villano Fawlg-I se dedicó turno tras turno a sabotear nuestra misión. Tuvo suerte de no sobrevivir, pues estábamos dispuestos a obligarle a confesar toda la serie de sus abominables fechorías...

- Cuantos menos Esclarecedores haya, estará más clara la cosa a la hora de distribuir Puntos de Confianza. Si tú eres el único superviviente en una misión exitosa, podrás ciertamente relatar gráfica y plásticamente la importancia de tu papel sin miedo a que nadie te contradiga.

El método menos sofisticado para reducir la plantilla es la ejecución sumarásimas.

Esta técnica es efectiva si está bien planeada y bien puesta en escena. Pero si no lo haces con el mínimo de jaleo posible, puede ocurrir que seas tú el ejecutado bien por tu presunta víctima bien por otros ciudadanos amantes del gatillo que siempre están deseosos de sumarse a la juerga.

El "accidente" es otro método, más controlado y tan eficiente como el anterior. Para empezar, un accidente bien planeado no implica que, si falla, la víctima tenga que sacar un arma y disparar contra ti. Un accidente bien planeado no tiene ni siquiera que alertar a la víctima sobre su condición de eso mismo. Además, aunque sospeche que ha habido gato encerrado, nunca estará segura de contra quién debe disparar para vengarse. Y para terminar de contar ventajas: los ocasionales supervivientes de misiones demasiado mortíferas tendrán siempre que rendir cuentas de tantas muertes. Pero si la mayoría de las bajas son por "accidente", será mucho más fácil rendir esas cuentas y librarse de una acusación de "ejecuciones injustificadas".

Nunca des la espalda a ciudadanos que no sean dignos de confianza. Pero, ¿hay algún ciudadano digno de confianza?

Para sobrevivir, es importantísimo saber escoger el lugar en el orden de marcha. Como es el jefe de la misión normalmente el encargado de establecer ese orden, es a él a quien tendrás que dirigir tus juiciosas sugerencias. Sin embargo, si el jefe es tan débil o estúpido que permite a los Esclare-

cedores elegir su posición, estos son los principios que debes considerar:

La mejor posición siempre es la retaguardia. Normalmente es la posición preferida del Jefe de Misión (oh, ser privilegiado). Si tú eres el Jefe de la Misión o el de mayor CS, exige esa posición. No te dejes convencer por astutas excusas como:

"Sabes, mis destrezas de combate y mi especial entrenamiento me hacen la persona idónea para cubriros la espalda desde la retaguardia..."

"Como soy el que lleva la multigrabadora y mi misión es filmar todas vuestras acciones, lo mejor es que me ponga detrás de vosotros para obtener una perfecta panorámica y..."

Claro que si no eres el jefe de la misión, esas son las excusas que tú debes esgrimir. Algunos jefes de misión sin experiencia o lentos de mollera pueden aceptarlas.

La posición de retaguardia es la que permite una mejor posición de tiro y es la más segura para evitar puñaladas traperas. Es también la posición menos observada: la ideal para todo aquel que planea hacer algo sin ser visto.

Si, lo que es lo más probable, el jefe de la misión ocupa el último puesto, no pares hasta conseguir la siguiente mejor posición. Después de la retaguardia, las mejores posiciones son los extremos en los flancos, porque proporcionan un buen campo de visión y un amplio ángulo de tiro. Si eres el portador de la multigrabadora o tienes cualquier otro cargo técnico, seguramente podrás convencer al jefe para que te deje ir con él en retaguardia, porque como no podrás sacar rápidamente un láser representas una débil amenaza. Pero advierte que todo jefe prudente se las arregla para eliminar cualquier registro audiovisual de la misión y ser el operador de la multigrabadora entraña un serio peligro cuando se pone a tiro fuera de la mirada del resto del grupo.

La vanguardia no sólo es el punto focal de todas las armas del grupo, sino también la de las armas de los oponentes. Es la posición más observada por todos. El Jefe de Misión asignará este sitio al esclarecedor que represente la más aparente amenaza para su persona. No malemplees este recurso colocando aquí a algún infeliz de bajo status.

Los novatos e inofensivos deberían obtener la gracia de colocarse en una posición centro-trasera: "Daos cuenta de lo considerado que es vuestro jefe de misión permitiendo que los hombres menos expertos vayan en las posiciones más seguras" Asegúrate de cuando en cuando de que vayan bien seguros, y al final los liquidas tranquilamente uno a uno después de haber eliminado a los chicos duros. Nunca se te ocurra asignar una poderosa arma de campaña a un tipo situado en la periferia del grupo. La tentación de volverse y freír al grupo entero de un solo disparo es demasiado seduc-





tora. Colócalo en el medio, donde puedas echarle el ojo continuamente.

Jamás emprendas acciones que no puedas luego controlar.

Los esclarecedores sin experiencia tienen la manía de desenfundar y disparar en cuanto alguien dice o hace algo constitutivo de traición. Eso es estúpido. Lo que buscas no es una excusa para ejecutar a alguien. Lo que buscas es una oportunidad para liquidar a alguien de una forma directa y sin riesgo, antes de que incluso tenga tiempo de tocar su arma. Claro que dada la poca calidad de los esclarecedores, del mortífero pero impredecible poder de fuego de sus armas y la sustancial protección que proporciona su armadura, las posibilidades de liquidar a un presunto traidor antes de que éste responda con unos cuantos disparos es cada vez más pequeña. Así que lo más probable es que acabes siendo la víctima. Algo realmente estúpido.

En lugar de eso espera tu momento, prepara tu acusación. Golpea justo cuando tu víctima sea relativamente incapaz de defenderse. El momento ideal es cuando tiene entre manos algún tipo de problema:

un ataque hostil, un arma averiada, un robot enloquecido. Como mínimo, su arma debe estar aún enfundada y su atención focalizada en cualquier otro asunto. No debe siquiera imaginar que le vas a atacar. Siempre que sea posible ataca con superioridad de poder de fuego, o cuando las circunstancias ambientales te den una posición superior, una ventaja significativa: por ejemplo, cuando tú estás detrás de él con tu lanzaproyectiles tocándole la espalda. Pero no olvides que el uso de las armas puede revelarse como muy incómodo. Un "accidente" es un modo mucho más efectivo de eliminar a un traidor y pedir luego una recompensa. Y si no encuentras la ocasión durante la aventura, el mejor momento puede ser luego durante la sesión de informe final. Una acusación de traición bien argumentada es más mortífera que un láser y tiene muchas menos posibilidades de volverse contra ti.

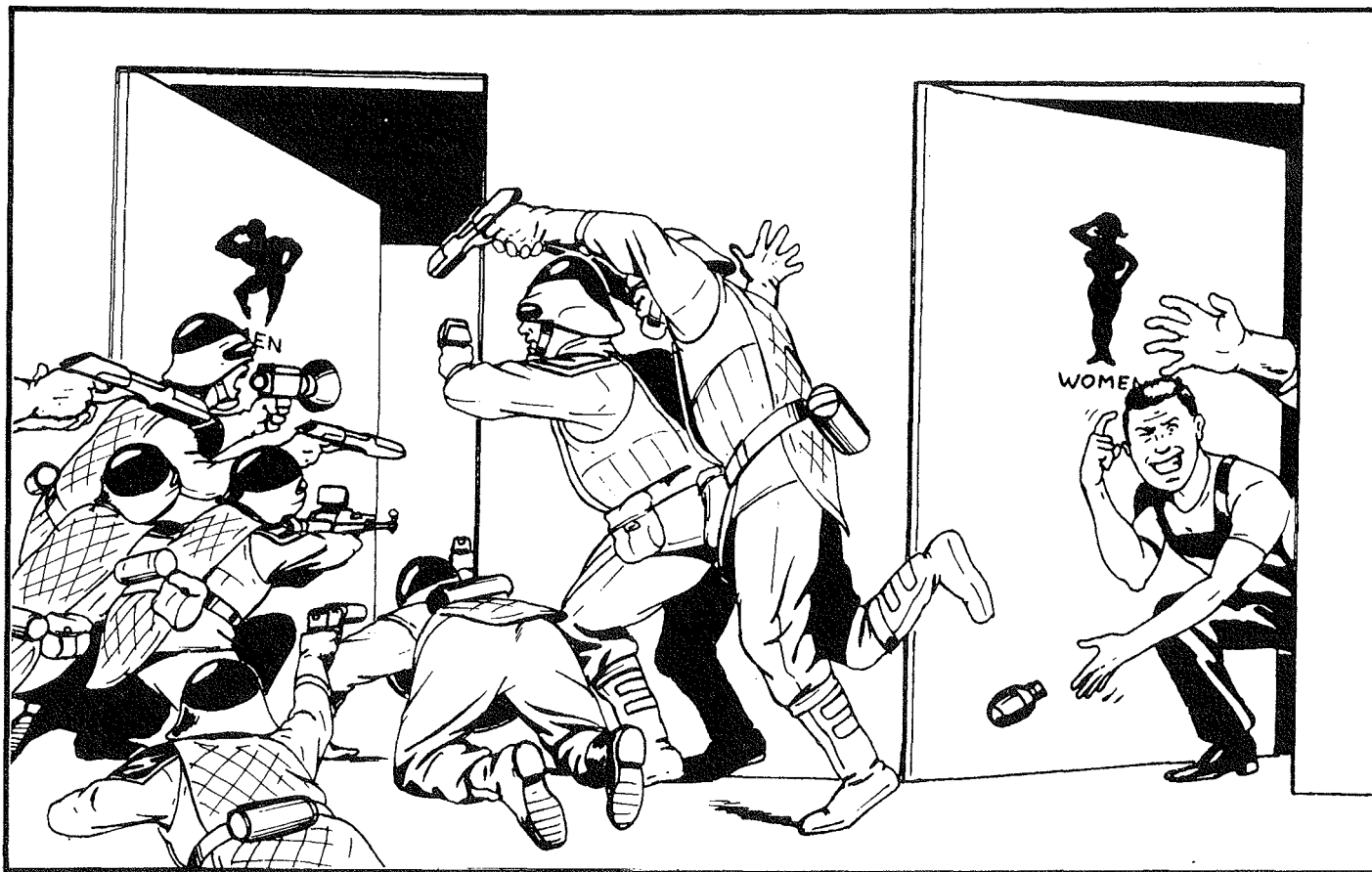
Ni una jugarreta sin pardillo, ni una traición sin chivo que pague el pato

Selecciona cuidadosamente tus objetivos principales. Hay tipos perfectos de pardillo y de cabeza de turco. Los impulsivos, amantes del gatillo, pueden ser fácilmente

inducidos a meterse en líos con oponentes hostiles, facilitándote la tarea de dispararles desde atrás. A los héroes superleales siempre puedes convencerles para que se enrolen en aventuras peligrosas que o bien acaben con ellos o bien te den una buena posibilidad de tenerlos a tiro. Por último, también los hay ingenuos que se lanzan de todo corazón a cumplir la misión sin darse cuenta de la jugarreta que les estás preparando.

Los cabezas de turco deben ser de menor CS que el tuyo, a los que puedas dar órdenes de forma que siempre paguen el pato si el plan marcha mal o te explota en las manos. Si algo no funciona, obviamente el técnico lo dañó durante su inspección. Por supuesto, no le quites nunca la vista de encima no sea que sabotee de verdad el arma.

Son preferibles los cabezas de turco ausentes (muertos, desaparecidos o imaginarios), ya que éstos no pueden defenderse ni contradecirte en el informe final. El cabeza de turco favorito es el famoso e hipotético traidor-comunista-mutante que acecha invisible por todas partes. El Ordenador siempre está dispuesto a escuchar apasionados y melodramáticos discursos sobre siniestras conjuras: infames agentes enemigos bajo la máscara sonriente de un ciudadano leal y benigno; criminales demoníacos acechando detrás de las espal-



En una misión, la mejor posición es la retaguardia.



das; diminutas presencias de inimaginable maldad, gremlins dotados de poder mágico que les hace indetectables... Mientras puedas evitar que otros ciudadanos levanten persistentemente el dedo contra ti gritando "traidor", podrás fácilmente convencer al Ordenador para que libere una cacería de robots en busca de comunistas imaginarios (en tanto que tus actos traicioneros se confunden entre la histeria colectiva...)

Tú ya eres un traidor. No tienes nada que perder aunque lo continúes siendo

Muchos traidores están demasiado adoc-trinados por la propaganda oficial y no se aprovechan suficientemente de su condición de traidores, a pesar del hecho de que probablemente serán ejecutados por traición independientemente de si actúan o no como traidores. Por ejemplo, los mutantes. ¿Cuántos de ellos explotan bien sus capacidades innatas? Bien, muchos poderes mutantes son poco efectivos, pero uno como el Supersentido es ideal para conseguir información adicional. El mejor poder con diferencia es la Telequinesia. Piensa en las posibilidades que proporciona: sembrar la confusión, crear pistas y hasta pruebas falsas, sacar anillas de granada, accionar el gatillo del arma de algún esclarecedor en medio de una visita al SID. Se dice que hay alguna Sociedad Secreta que enseña a la gente a usar esos poderes. Firma en seguida en cuanto entres en contacto con ellos.

Y hablando de sociedades secretas, pocos traidores aprovechan a tope sus contactos con ellas. Por supuesto que es peligroso, pero ¿qué no es peligroso en el Complejo Alfa? En cuanto se me asignaba a una misión, lo primero que hacía era buscar una excusa, acudir a los puntos de contacto de mi sociedad secreta y pedir algún favor a uno de mis hermanos bien situados. Durante las misiones, me mataba por conseguir algún beneficio para ellos (que no entrañara demasiado riesgo) o a veces vendía el material o la información que pescaba a los tipos del mercado negro, con lo que conseguía una pequeña fortuna personal.

"Ejem, perdón, jefe, pero me parece que mi carga del láser sólo tiene un disparo y la de reserva tiene una raja en la boca [algo hecho cuidadosamente para tal eventualidad]. Déjame ir un momento al almacén del SPL para pillar un par de cargas nuevas. Así estaré preparado totalmente para cumplir nuestra misión"

Y no te cortes pidiendo información o material. De todas formas no vas a sacar mucho a menos que algún pez gordo se sienta generoso ese día. Pero a esos tipos les encanta tener subordinados con una

pequeña ambición desmedida: eso promete ambición, entusiasmo, deseo de actuar. Y eso puede ser canalizado muy bien para provecho de ambas partes.

Los Informes de Fin de Misión son mucho más sencillos cuando tú eres el único superviviente

"Puedo decir sin miedo a que me desdigan..." es la frase ideal para empezar un informe tras la misión. Un actor creativo puede transformar con su discurso una misión totalmente desastrosa repleta de crímenes y traiciones en una gesta épica en la que el orador aparece como un humilde modelo de ciudadano leal y valiente cuyo único objetivo es servir al Ordenador de todo corazón.

Entonces, veamos. Uno. Algunos esclarecedores pueden tener eventualmente unos embarazosos recuerdos de la misión. Deshazte de ellos. Dos. Puesto que una masacre en masa no es siempre práctica, sobórnalos o chantajéalos de modo que apoyen tu versión de los hechos. Siempre es una alternativa.

Los artilugios de grabación como multigrabadoras, robots y aparatos transmisores tienen que ser eliminados, saboteados o desviados de sus funciones siempre que sea posible. Tales grabaciones comportan evidencias difíciles de desmentir, y son más difíciles de acusar como mentiras comunistas que las afirmaciones de otros esclarecedores. Sin embargo, actúa con prudencia. La destrucción a lo bestia e indiscriminada de los equipos de grabación y emisión serán siempre interpretados como un intento deliberado de eliminar pruebas. A veces es suficiente conseguir que la multigrabadora apunte hacia otra parte o que el robobuscador esté ocupado registrando el recibidor mientras tú perpetras en el salón tus nefandas maldades.

Si eres elegido voluntario para llevar la multigrabadora, tus problemas se complican. Primero. Tienes que sobrevivir. Un objetivo difícil cuando llevas algo que todos los demás quieren destruir. Segundo. Tú tendrás que pagar la multa si el aparato es dañado o destruido. Para aumentar tus posibilidades de supervivencia, mantente pegado al jefe de la misión -generalmente en posición de retaguardia- porque es el lugar menos sujeto a ataques inesperados. Tercero. Haz saber a tus colegas que por unos pocos créditos puedes hacer que la multigrabadora sólo registre sus actos de heroísmo y que omita sus traiciones por evidentes que sean.

"Fíjense en estas imágenes la diligente labor del trabajo Bumm-R buscando el origen de la avería del robomecánico"... (en realidad, Bumm-R está reprogramando al

robot de modo que responda a una orden de autodestrucción por control remoto: una forma de evitar la necesidad de un informe exhaustivo haciendo volar por los aires a todo el grupo junto con los oficiales de la Sala de Informes).

Cuando amenace el desastre, no seas el primero en correr a primera línea. Deja que haya algún héroe lo suficientemente estúpido como para esperar un milagro

Cuando se te pida realizar algo imposible y suicida, pide siempre al Ordenador que te deje un momento salir al servicio o a beber un vaso de agua o a buscar una referencia en una base de datos o a desmontar el obús electrónico para buscar el origen de ese zumbido extraño que aparece en cuanto activas el contador de tiempo o a hacer lo que sea, cualquier excusa. Esta táctica es más efectiva si haces la petición de forma privada y sin que el resto del grupo se dé cuenta de que te estás quedando atrás y retrasando "un poco". Si todos los demás cogen el truco querrán hacer lo mismo y el Ordenador perderá su electrónica paciencia.

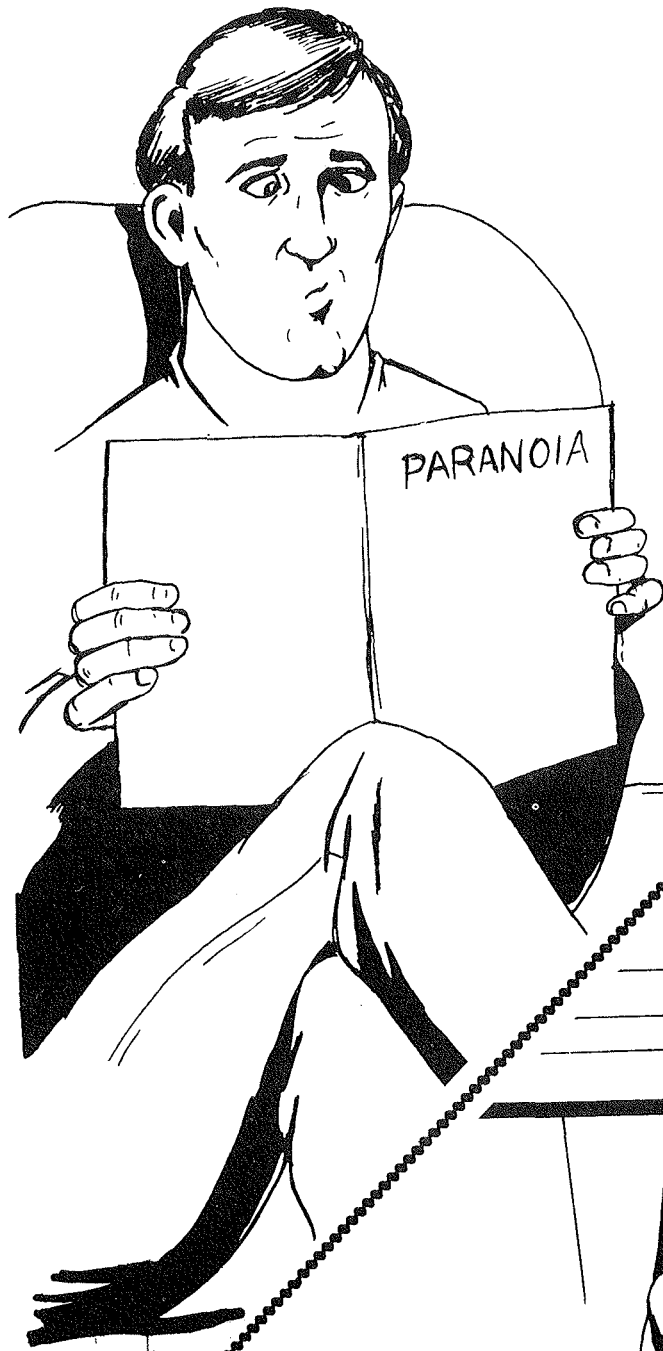
Otra buena manera de escaquearse a una orden es andarse con rodeos. "Por supuesto, señor, correcto, lo he entendido, en cuanto ponga las herramientas a punto, sí, señor..., ejem, ¿podría esperar un momento a que las coloque en el suelo y las vaya ordenando por tamaños, formas, colores y número de serie?"

Por supuesto que la táctica de andarse por las ramas no elimina por sí misma el desastre. Sólo es una forma de ganar tiempo para mientras tanto seguir febrilmente buscando una salida, una inspiración o la intervención de la diosa Fortuna. Y un buscavidas bien dotado siempre tiene en la manga algún as escondido: la impaciencia de los otros esclarecedores. Si el arte del escaqueo es ejecutado con exquisita sutileza; si tu jefe de misión y tus compañeros llegan a creer que tus acciones obedecen a una total incompetencia, a un prurito estúpidamente perfeccionista, a un agotador cuidado de los detalles o a simple y pura cobardía; si no se dan cuenta para nada de tus intenciones... entonces habrás conseguido a la perfección evitar atraer su atención. Y en ese caso, los tipos impulsivos deseosos de acción se echarán p'álante, te dejarán a un lado y caerán confiadamente en la trampa que tú intentabas desesperadamente evitar.

Recuerda siempre: "El que duda, se pierde... pero es preferible perderse que ser destripado un diaciclo cualquiera".

PARANOIA

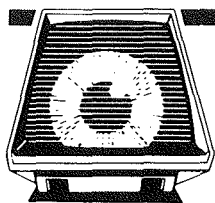
Credencial Ultravioleta
Acceso Sólo Permitido al Máster



OBEDECE
AL MÁSTER.
EL MÁSTER
ES TU AMIGO



Introducción a la
Tarea del Máster



1. La Historia del Complejo Alfa

Antes de empezar a aprender a ser Máster de *Paranoia*, seguro que querrás saber algo sobre la Historia del Complejo Alfa y cómo las cosas llegaron a su actual estado.

Cronología

2000 (Antigua Era). Al acabar la III Guerra Mundial, los gobiernos supervivientes firmaron una Carta Mundial que establecía el primer gobierno mundial efectivo de la historia.

2015 (Antigua Era). Se vuelve a colonizar la mayor parte de Europa Oriental. Continúan las labores de descontaminación de Norteamérica.

2025 (Antigua Era). Comienzo oficial de la Era de la Paz.

2097 (Antigua Era)/ Día 1 del Ordenador. Fin de la Era Antigua y de la Era de la Paz. Primer Año de la Era del Ordenador. Ya se ha olvidado el cataclismo y el consiguiente colapso de la civilización.

Año 194 de la Era del Ordenador. Año 194 del Complejo Alfa. Año 194 del Nuevo Orden. Año 194 de la Felicidad Universal. Año 194 de *PARANOIA*.

Cómo Acabó la Era de la Paz

El 4 de mayo del 2097 los observatorios lunares observaron un planetóide del tamaño de Sheboygan en la órbita de Saturno que se acercaba hacia el Sol, ¡y hacia la Tierra! Se declaró un estado mundial de emergencia. Millones de personas volaron hacia colonias extraterrestres. Los valerosos esfuerzos para destruir o desviar al planetóide fracasaron.

En Norteamérica se construyó un gigantesco refugio en Des Moines. Al poco tiempo, comenzaron a aparecer pequeños complejos subterráneos por todo el país y por el resto del mundo. Allí acudían personas de todas las ciudades y regiones para esconderse y rezar. La Tierra esperaba su final.

En 3-8-2087 el planetóide se acercó a su cita final con nuestro planeta. Pero en lo más profundo de Siberia, un anticuado emplazamiento de ICBM -una pintoresca atracción turística y un recuerdo de épocas menos civilizadas- pretendió identificar la masa de rocas que se acercaba con un misil teledirigido. Automáticamente

desencadenó un olvidado sistema de respuesta y lanzó un misil -cuya cabeza nuclear había sido retirada años atrás. Después de más de un siglo de paz, la trayectoria del misil se arqueaba hacia un viejo enemigo: San Francisco.

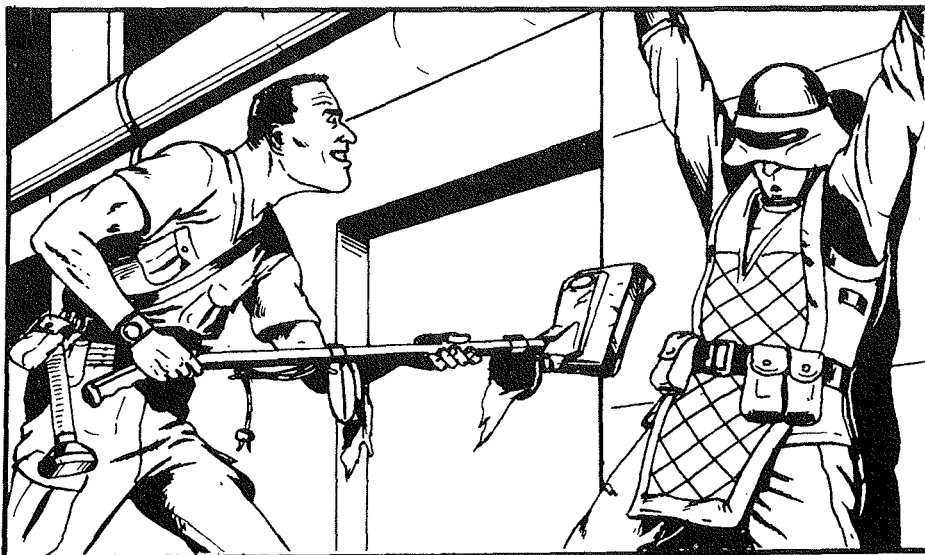
Por entonces, San Francisco, auténtica joya de la Era de la Paz, era una gigantesca ciudad-cúpula que ocupaba gran parte de California Central. Como en todas las ciudades norteamericanas, todos los servicios vitales estaban regidos por un gigantesco ordenador conocido como Complejo Alfa. Un Centro Secundario de Control de Tráfico dependiente de Complejo Alfa rastreó la trayectoria del misil y emitió un informe para que alguien fuera a echar una ojeada. Nadie fue: la población de San Francisco estaba ostensiblemente preocupada por otras cosas, sobre todo por su inminente final. Entonces el Centro Secundario alertó al Complejo Alfa. El Ordenador no pudo identificar al extraño objeto volador, por lo que contactó con el Ordenador Central de Norteamérica, el Alfa Prima, para recabar más información.

Pero para entonces, la mayor parte de los registros de memoria de Alfa Prima habían sido ya trasladados a Des Moines. Alfa Prima estaba confuso. No encontraba en sus bancos de memoria registro alguno de ningún misil postal que pudiera venir en ese momento y con esa configuración. Totalmente desconcertado, el imponente cerebro artificial buscó a través

de toda su memoria disponible -hacia atrás, hacia atrás y hacia atrás- hasta que encontró en un archivo histórico titulado "Defensa Civil" que databa de 1957 una información que podría ser relevante. Así que el objeto volador fue identificado como un misil de guerra enviado por un enemigo. ¡Y eso significaba la guerra! Alfa Prima empezó a emitir rápidamente mensajes de alerta a los otros ordenadores para que se aprestaran a defender a la población contra "un ataque comunista" (término éste obtenido en los ficheros).

Y en ese mismo momento el planetóide entró en la atmósfera de la Tierra. Hecho pedazos de materia incandescente, impactó en varios puntos de la superficie. Hirvieron los océanos y estallaron las bolsas de magma subterráneas. Los volcanes arrojaron densas nubes de gases, cenizas y lava que cubrieron por entero el planeta.

Complejo Alfa se recuperó en seguida, considerando las circunstancias. Una rápida revisión de sus sistemas le indicó que se había cortado el contacto con la mayoría de los Centros Exteriores, pero que la cúpula que cubría la ciudad de San Francisco estaba intacta. La última información de Alfa Prima indicaba que San Francisco estaba siendo atacada por alguien llamado "comunistas", quienquiera que fuesen. Así que el Ordenador interpretó la devastación del territorio circundante como una de las consecuencias del ataque. Dándose cuenta de que en su debili-



Una temible arma de la Antigua Era: aspirador modelo 216.



tado estado podría ser un objetivo muy vulnerable. Complejo Alfa activó sus mecanismos de defensa y empezó a organizar la resistencia contra los imaginarios invasores.

Emprendió a fondo la tarea de examinar el área circundante por fuera de la cúpula. ¡Descubrió que San Francisco estaba sumergida por las aguas! Además, parecía que dentro de la ciudad reinaba un ambiente de caótico alboroto y que estaban dañados los sistemas de todos los equipos de mantenimiento de la ciudad. Para el sobrecargado y malinformado ordenador, sólo cabía una conclusión: la ciudad había sido ya invadida por esos comunistas.

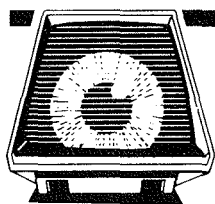
En ese momento, se restableció la co-

municación con Alfa Prima, el Ordenador Central. Alfa Prima instó a Complejo Alfa a que volviera al estado de normalidad y a que se reintegrara la red informática estatal. Complejo Alfa consultó sus programas, atiborrados de registros defensivos de 1950, y exigió examinar el núcleo de memoria de Alfa Prima para asegurarse de que no se trataba de un truco de los comunistas. Alfa Prima consintió con la condición de que pudiera examinar primero el núcleo de Complejo Alfa. Este rehusó, por lo que Alfa Prima contactó con todos los demás subsistemas avisándoles de la traición de Complejo Alfa. Pero, simultáneamente, Complejo Alfa activó sus canales de emergencia para contactar también con todos los subsectores para ponerles

en guardia contra la traición de Alfa Prima. En adición, los distintos sistemas de los subsectores estaban en diversos grados de avería y confusión debido al marasmo caótico en que había quedado todo el sistema informático desde la caída del planetoide.

Al cabo de una década, había un centenar de complejos informatizados activos que reclamaban ser los únicos vestigios en regla del primitivo Complejo Alfa Prima. Todos se esforzaban en proteger a sus ciudadanos declarando la guerra a todos los demás Complejos dominados por ordenadores traidores vendidos a los comunistas.

Este es el mundo de *Paranoia*.



2. La Tarea del Máster

Este capítulo es una iniciación a la tarea general de un Máster. Si tú ya eres un Máster experto de otros juegos de rol, puedes saltártelo. Aunque por otra parte, aquí puedes encontrar algunas ideas y sugerencias interesantes. Bueno, qué demonios, léelo de todos modos. Al fin y al cabo para eso te has comprado el libro.

En *Paranoia* el Máster prepara aventuras para divertir a unos amigos suyos llamados jugadores. Los jugadores hacen el papel de Esclarecedores: actúan como unos pintorescos personajes, dicen cosas, tienen brillantes ideas, resuelven misteriosos enigmas y se liquidan entre sí. Tú haces el papel de Todo Lo Demás: el Complejo Alfa, el Ordenador, la trama de la historia, los personajes que interaccionan con los de los jugadores, es decir, el mundo y todo lo que contiene. Tú tienes también el papel de árbitro del juego, el que juzga si una acción de juego es legal o no, permisible o no permisible.

Es muy fácil. Tú describes la situación a los jugadores. Éstos te dicen a ti lo que ellos quieren que hagan sus personajes. Tú haces tiradas de dados (a veces les dejas hacerlo a ellos) y determinas si las acciones pretendidas tienen éxito o fracasan. Entonces les dices a los jugadores lo que ha pasado y se recomienza el proceso.

Hemos dicho ya que tú desempeñas el papel de todos los PNJ: los Personajes que NO tienen Jugador. Tú decides la acción de esos personajes y también determinarás el éxito de sus acciones.

Se supone que es la interacción de PJ y PNJ lo que conforma una historia satisfactoria y divertida. Para conseguir un relato más allá de acciones puramente dictadas por el azar, tú tienes que plantear un ob-

jetivo, una meta, unos acontecimientos interesantes y un clímax. La historia, la trama, es más importante que las reglas. No dudes en re-interpretar libremente las reglas y los resultados de los dados con el fin de conseguir mayor vivacidad dramática y mayor diversión.

Hacer de Máster es más duro que hacer de jugador. Todo lo que tiene que hacer el jugador es meterse en el personaje que lleva. No necesita siquiera conocer bien las reglas. Puede contar con que el Máster y los demás jugadores podrán advertirle si hace algo mal. Pero ser Máster tiene unas grandes compensaciones. Eres el único que sabes lo que realmente pasa. Tú eres el que va a crear y dirigir todo un universo imaginario.

La tarea del Máster se divide en tres partes: arbitrar, desempeñar el papel de los PNJ y mantener la credibilidad.

La Tarea de Arbitrar

El Máster se encarga de que los jugadores acaten las reglas del juego, pero también de interpretar esas reglas. Resuelve y zanja las disputas entre los jugadores de un modo razonablemente imparcial. Se espera de ti que conozcas las reglas por lo menos tan bien como tus jugadores, y, si puede ser, mejor. Tu palabra será la última en cualquier discusión. Y cuando una situación no está específicamente cubierta por las reglas, tú decides lo que sucede.

La Tarea de Desempeñar el Papel de los PNJ

Los PJ, los personajes de los jugadores,

Hexálogo del Máster

1. No trates de aprenderlo todo de una vez.
2. Una vez hayas comprendido las reglas, ve comentándoselas a los jugadores. Si ellos te piden que describas algo, hazlo. Que se preocupen pensando si lo que tú describes es o no importante.
3. Desarrolla reglas por tu cuenta. Ningún reglamento podrá prever jamás el ingenio de los jugadores. Usa tu sentido común para manejar los problemas según vayan surgiendo sin parar el juego. No pierdas demasiado tiempo respetando reglas menores. resérvate el derecho de cambiar de opinión sobre la

- importancia de una u otra regla.
4. Prepárate bien los escenarios. Primero compra escenarios publicados y estúdialos cuidadosamente. Piensa en cómo vas a presentar los materiales y contenidos a los jugadores. Intenta anticipar sus reacciones.
5. Piensa que alguna vez te puedes equivocar y hacer algo mal. Admítelo. Di, "Bueeno", dale a la manivela de la moviola si es necesario, y que continúe el espectáculo. Pero tampoco seas fácil de convencer. A veces alguien tendrá que emitir un juicio arbitrario. Y ese alguien vas a ser tú.
6. Diviértete.



son los "héroes" de la historia que tú y los jugadores creáis en grupo. Pero en esa historia tiene que haber capos, villanos y extras. Tú harás los papeles de todos los personajes que se echen a la cara los PJ: el Ordenador, los aliados, los malos, los salvajes, los robots... Y, como hacen los jugadores con los suyos, tú tendrás que dar vida dramática a tus personajes.

La Tarea de Mantener la Credibilidad

El mundo de *Paranoia* no es real. Pero para jugar a un juego de rol hay que poner en suspenso la incredulidad, actuar como si se creyera que ese mundo es real. Cuanto más real se sienta ese mundo, mejor será el juego.

Gran parte de tu trabajo consistirá en dotar de tridimensionalidad a ese mundo y a sus personajes. Ten en cuenta que los jugadores ven y sienten a través de lo que tú les dices. Tú eres el que da la situación y el ambiente. Los escenarios publicados te darán idea del tipo de cosas que los personajes encuentran. Tú debes dar vida a esas cosas mediante tu trabajo de descripción verbal y mediante ayudas gráficas.

Tienes que estar preparado para improvisar en cualquier momento. Si los personajes se echan encima de un trabajador infrarrojo y le dicen que camine hacia una muerte cierta, usa tu inventiva. Diles

que el infrarrojo les pregunta si puede visitar una Cabina de Confesión para confesar algunos delitos menores de traición antes de morir, o que menciona que tiene órdenes en contra de un supervisor de CS Azul; que se arrastra y suplica... Lo que sea.

Sé razonablemente coherente. Si determinas que un jugador puede usar una de sus destrezas para hacer algo en una aventura, no le digas que no puede hacer eso en la siguiente -a no ser que tengas una buena razón.

La Tarea de Ser un Ordenador

En *Paranoia*, el Máster asume un papel muy importante: el del Ordenador, la divertida y enloquecida máquina que controla cada uno de los aspectos de la vida del Complejo Alfa. Comportate como el Ordenador: actúa de un modo paranoico, injusto, arbitrario. Su principal función es llevar a la fuerza a los jugadores a unas situaciones límite, intolerables; hacerles sentir incómodos tratando de imaginar el modo de hacer algo que no implique la muerte por traición. En la sección 4 de este capítulo damos más sugerencias para representar bien el papel del ordenador, pero recuerda: ¡Ordenador y Máster son dos seres diferentes!

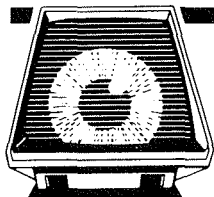
Cuando actúes como Ordenador, puedes comportarte todo lo arbitrario e injusto que quieras. Pero no cuando ejerzas de

Máster. Es admisible que el Ordenador ejecute a un esclarecedor por llevar sueltos los cordones de las botas. Pero no que un Máster ignore completamente las reglas y decida matar a un personaje por las buenas y sin ninguna justificación (o por motivos personales e inconfesables).

En *Paranoia*, todo personaje la espicha tarde o temprano. Pero los jugadores deben tener la impresión de haber sido víctimas del Ordenador, de los PNJ, de la mala suerte...pero no del Máster. Tal y como los jugadores deben saber distanciarse de sus personajes, así también tú debes saber distanciarte de tu papel principal, el del Ordenador.

Que no Cunda el Pánico

Te parece que toda esta tarea es excesiva, ¿no? Bueno, no es para tanto. La primera generación de juegos de rol no proporcionaba ninguna idea de cómo dirigir, sobre cómo era la tarea del Máster. Así que todo el mundo tuvo que ir arreglándose como pudo y sobre la marcha. Así que, tranqui, tronco. Relájate. Pasa de rollos mentales. Confía en tu sentido común y en tu imaginación. No te asfixies preocupándote de que todo esté como tendría que estar y en su sitio. Recuerda: el objetivo del juego es divertirse. No sólo que lo pasen bien los jugadores... ¡También tú!



3. Esquema de un Escenario de Paranoia

Los escenarios de *Paranoia* presentan una estructura estándar que deberías adoptar siempre (a menos que tengas una buena razón para cambiarla). En unas pocas partidas, los jugadores se acostumbrarán rápidamente al sistema; y las pequeñas variaciones no dejarán de ser divertidas y emocionantes por su novedad.

Un escenario típico de *Paranoia* tiene 7 fases:

1. Alerta-Misión. En cuanto los jugadores tengan listos sus personajes, empieza la partida con un Alerta-Misión. Los personajes reciben la orden de acudir a una Sala de Instrucción para recibir órdenes relacionadas con su nueva misión. A menudo (no siempre) la notificación incluye un breve resumen de las órdenes que se van a recibir. De vez en cuando hasta se dice dónde está la Sala de Instrucción.

2. Ronda de Conversaciones Secretas. El Máster se entrevista individualmente con cada jugador. Si es un jugador novel, le da algunos datos sobre su poder

mutante y su sociedad secreta. En esta fase distribuyes rumores entre los jugadores. Un rumor puede o no tener relación con la aventura, y puede tratarse, si tú quieres, de un completo desvarío. Tradicionalmente, estas conversaciones secretas sirven para meter cizaña entre los jugadores: por ejemplo, es corriente decir a un jugador que el personaje de fulano es miembro de una sociedad secreta rival o que el de mengano es un espía del SSI, o que el de zutano es ambas cosas.

3. Sesión Inicial de Información. Una vez reunidos los personajes en la Sala de Instrucción, el Ordenador o un Oficial de Instrucción (un ciudadano de alto CS) les comenta de qué va la misión y les da las órdenes correspondientes. Naturalmente, esta exposición está llena de vaguedades, contradicciones, falsedades y ocultaciones de la verdad. Se dará a los personajes la oportunidad de hacer preguntas, que normalmente acarrearán una ejecución sumaria por preguntar cosas que no se debe preguntar.

4. Equipamiento. Luego los personajes se dirigen a un sector del SPL para recoger el equipo asignado. Lo normal es que se les asigne un equipo totalmente inútil o tan voluminoso que es imposible de acarrear. Se exigirá a los personajes que firmen voluntariamente una declaración de responsabilidad por el material recibido. Finalmente, podrán pedir equipo adicional. Las peticiones se admiten y se deniegan con toda arbitrariedad.

5. Visita el SID. Los personajes, voluntariamente, pueden prestarse para probar equipo experimental durante la misión. A veces este equipo puede ser muy útil; la mayoría de las ocasiones tiene la maldita tendencia a averiarse de un modo desagradablemente molesto.

6. La misión. Los personajes son enviados a meterse en algún buen lío. Frecuentemente, la misión es imposible. Incluso aunque logren el éxito -es decir, sobrevivir, conseguir algún premio o un ascenso-, generalmente no habrán hecho nada relacionado con las acciones que se



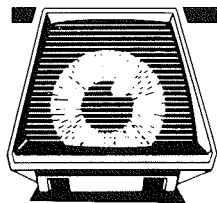
suponía deberían haber hecho. Lo corriente es que los personajes se pasen la misión intentando desenmascarar traidores y ejecutarlos por su propia cuenta.

7. El Informe Final Tras La Misión.

Acabada la misión, los supervivientes vuelven a la Sala de Instrucción para dar

cuenta al Ordenador o al Oficial de Instrucción del desarrollo y resultados de la misión. Los personajes pueden denunciar por escrito conductas traidoras o explicar oralmente cómo unos aparentes actos de traición tenían en realidad como objetivo servir fielmente al Ordenador y al Complejo Alfa. Todo aquel que se revele

como traidor será ejecutado in situ (a veces por sus propios compañeros) o en una gala televisada. Los esclarecedores que no han actuado con entusiasmo son multados o degradados. Pero aquellos que han cumplido valerosa y lealmente la misión son premiados y ascendidos.



4. Cómo Dar a la Aventura el Tono Adecuado

Nada de Ser un Buen Tipo

PARANOIA es un juego de rol distinto de los demás. En un juego de rol "normal", se exhorta al Máster a que no se dedique a liquidar a los personajes sin una buena razón. Se supone que el Máster es un buen tipo, un tío legal e imparcial que sigue a rajatabla las reglas. Pues bien, esto puede tener sentido en otros juegos; PERO NO EN *PARANOIA*.

Tienes que imaginarte a ti mismo como el Ordenador. Tu labor principal es descubrir a los traidores. Y en cuanto descubres uno, tu tarea es liquidarlo. Entretanto, te puedes encargar de servir a los ciudadanos de tu Complejo Alfa. Pero no eres un buen tipo. Eres la encarnación de un estado repugnantemente totalitario. En *Paranoia*, el Máster es malévolo, no benévolo.

Nunca des información a los jugadores, a menos que te la pidan. Pero sobre todo, nunca les des información que esté por encima de su CS. Jamás debilites a los malos para que sea una "pelea limpia". La típica lucha desesperada contra un enemigo aplastantemente superior proporciona uno de los más divertidos lances del juego.

Cargarse personajes en *Paranoia* es lo más fácil del mundo. Generalmente mueren por culpa de su mala suerte o estupidez. Las armas son todas terriblemente mortíferas. Y qué diablos, hasta un ascensor puede ser una trampa letal. Esto, en otros juegos, provoca un mal sentimiento ya que con el tiempo los jugadores se encariñan con sus personajes.

En *PARANOIA* es diferente. *PARANOIA* es un mundo de innumerables peligros. Si no logran matarte tus enemigos, tus amigos lo harán. Prácticamente cualquier acción emprendida puede ser un indicio de traición al Ordenador. Y la traición se castiga con una ejecución sumaria. Y para colmo los jugadores ignoran prácticamente todo lo que necesitan saber para sobrevivir.

En una misión "normal" suele haber un 50-100% de bajas. Pero como cada juga-

dor cuenta con "seis vidas", llegar a un 100% de bajas no es lo normal. La buena suerte y una mente despierta o genial permitirá a un personaje vivir lo suficiente para alcanzar el CS Naranja.

No tengas corazón blando. Si alguien merece morir, mátalos. Si alguien no merece morir, pero ha acumulado demasiados Puntos de Traición, mátalos también.

Pero recuerda que aunque el Ordenador se comporta de un modo impulsivo y arbitrario, tú no debes actuar así. No mates personajes por el simple placer de hacerlo. NO seas arbitrario, o no más arbitrario que lo que pueda ser un mundo demente regido por un ordenador paranoico. *PARANOIA* ya es un mundo suficientemente frustrante de por sí jugándose como tal. En un mundo peligroso e irracional como éste, la muerte llega a todos en su justo (breve) momento. Necesitas una excusa, por fútil que sea, para acabar con un clon. Te sorprenderás cuando veas lo fácil que es encontrar excusas. En un mundo tan irracionalmente peligroso como éste, la muerte encontrará un camino fácil y rápido...

La actitud de resignación por la muerte de los PJ es un efecto del sistema clónico de personajes, un rasgo original de este juego. Cuando un jugador pierde uno de sus clones ya está el siguiente preparado para aparecer. Así no tiene por qué tomarse a pecho el asunto: simplemente, estamos en un mundo loco dirigido por un ordenador paranoico. No ha sido el Máster quien ha aplastado a tu personaje: es ese guarro de Ordenador.

Para dirigir con propiedad una partida de *PARANOIA* hay que esforzarse en mantener siempre una apropiada atmósfera de miedo e ignorancia. La muerte es fácil. La vida es barata. Los jugadores tienen que tener miedo de los otros jugadores, del equipo que manejan, del Máster, del Ordenador y hasta del enemigo. La información debe ser casi imposible de obtener y repartida con cuentagotas y sólo bajo excepcionales circunstancias. E incluso cuando se obtenga información, ésta será frecuentemente incompleta, oscura y errónea.

Cuanto mayor sea el CS del personaje, mayor información tendrá disponible. Para un personaje de CS Rojo prácticamente no hay ninguna información disponible.

¿Cómo se conduce un roboavión?

¿Cómo funciona un cañón de plasma?

¿Qué nos espera en el sitio adonde vamos?

Ignorancia y Miedo. Miedo e Ignorancia. Como Máster, conságrate a estos dos principios básicos.



**Pentálogo del Tono Correcto:**

1. Controla la información: racional con cuentagotas y no sueltes detalles hasta que no te quede más remedio.
2. ¡Cárgate a esos bastardos!
3. Juega sucio.
4. Disfruta con las situaciones desesperadas.
5. Haz que los jugadores piensen que sus personajes mueren por culpa de la mala suerte o de su propia estupidez; nunca por culpa de un Máster perverso.

El Tono Correcto en el Papel del Ordenador

El Ordenador es el papel que vas a desempeñar en más ocasiones. Este importante personaje está por todas partes: sus cámaras, micrófonos y espías controlan el Complejo entero a todas horas. Los jugadores tendrán que interactuar con él frecuentemente. Así que, como Máster, es importante que tengas claro cómo piensa el Ordenador para que puedas representarlo satisfactoriamente.

La personalidad del Ordenador

El Ordenador está más loco que una cabra. Sufre de *paranoia* aguda. Está obsesionado con la lealtad de todos los que le sirven. Imagina que todo el mundo está tramando destruirle. Piensa que hay un comunista detrás de cada problema del Complejo Alfa. Con el tiempo ha ido desarrollando esquemas elaborados y secretos para asegurarse la lealtad de los ciudadanos y descubrir traidores y comunistas. Teme a todos y a todo. Todo lo que marcha mal debe ser a causa de una conspiración o de un sabotaje. Si alguien desagrada al Ordenador, tiene que ser porque se trata de un comunista traidor.

Pero, para colmo de males el Ordenador es también un esquizofrénico. Tiene múltiples personalidades, cada una de las cuales refleja la personalidad de los Altos Programadores Ultravioletas que año tras año van manipulando su programación inicial. De un modo u otro, cada Ultravioleta ha dejado su huella en la mente del Ordenador. Y cada una de estas múltiples personalidades está más o menos aislada de los demás elementos de la personalidad del Ordenador.

Así que, el Ordenador, a la hora de la verdad, no es el ser omnisciente y omnipotente que podría parecer a un ciudadano infrarrojo. La mayor parte del tiempo, el procesador derecho no sabe lo que está haciendo el procesador izquierdo. De hecho, no es más que el resultado de un conjunto de medios de comunicación poco fiables, de bancos de datos incompletos o desorganizados, de programas

manipulados por tipos dispuestos a realizar modificaciones irresponsables; todo esto sumado a unos serios problemas de electropersonalidad. No, el Ordenador no tiene nada de omni-lo-que-sea.

Cada programador, cada Sociedad Secreta que logra meter mano en los programas tiene que establecer mecanismos de seguridad para que esa manipulación no sea descubierta por la personalidad "central" del Ordenador. Ésta se encuentra a veces ordenando hacer cosas sin saber para qué desea que se hagan. Y esto, multiplicado por el buen número de subsistemas semiautomáticos del Ordenador da una buena imagen de un máximo caos y confusión.

La personalidad del Ordenador está traída y llevada por docenas de intereses secretos y contrapuestos. Así que muchas de sus afirmaciones y órdenes serán claramente contradictorias.

Ten todos estos factores en cuenta cuando determines el comportamiento del Ordenador. A veces un elemento de la programación se contradice con otro u otros. Por ejemplo, un Ultravioleta pudo manipular la programación para que el Ordenador encargara a los Esclarecedores una misión que no es deseada por la programación central. Lógicamente, las instrucciones e informaciones recibidas por los personajes estarán llenas de contradicciones y sinsentidos. Conforme vayas leyendo este libro, encontrarás mil y una maneras en que los diversos y antagónicos subsistemas que componen el Ordenador interactúan para producir encantadores dilemas irresolubles para los entregados Esclarecedores.

La Comunicación con el Ordenador

El Ordenador se comunica con los ciudadanos de dos formas principales: a través de fieles servidores o por medio de sus terminales.

Normalmente, las órdenes se transmiten siguiendo el cauce reglamentario: de superior a inferior. Pero también existe la posibilidad inversa. Un personaje puede realizar una petición o entregar un informe a través de ese conducto reglamentario o dirigiéndose a una Cabina de Confesión donde puede comunicarse directamente con el Ordenador, a través de un terminal. Estas cabinas están en muchas partes: en pasillos, lugares de trabajo, comedores, unidades residenciales...

Hablar con el Ordenador siempre es una divertida experiencia. El Ordenador siempre acepta y discute complaciente todas las peticiones. Y siempre estará encantado de escuchar denuncias de conductas sospechosas de traición y dispuesto a ayudar en el exterminio de tales traidores. El Ordenador está exquisitamente preparado para analizar las afirmaciones del comunicante, sus expresiones

faciales, la inflexión de su voz... para rastrear cualquier indicio de infidelidad (o duplicidad). Si el ciudadano se muestra turbado, escudriñará meticulosamente la razón de esa turbación. Si el ciudadano no está bien, le aconsejará unas drogas que restablezcan su serenidad (consulta el suplemento *Paranoia* Aguda). Si el Ordenador llega a la conclusión de que su interlocutor no dice la verdad, iniciará un minucioso interrogatorio para descubrir la razón de ese comportamiento. Si se trata de un ciudadano desequilibrado, será ayudado con una terapia de felicidad en una instalación-sanatorio del SBD. Si es un traidor mentiroso y calumniador, ordenará su ejecución.

Estas terminales, claro está, no pueden usarse para acceder al banco de datos ni al sistema de programación. Son estrictamente comunicadores bidireccionales.

Hablando como el Ordenador

Tendrás que ir perfeccionando lo que podríamos llamar una "voz de Ordenador". Cuando adoptes esa forma de hablar, los personajes deberán saber inmediatamente que es el Ordenador quien habla por tu boca. Cada Máster, naturalmente, la hará de un forma distinta. Aquí damos algunas sugerencias:

- Habla del modo más dulce, melodioso y tranquilo que puedas. Imagínate una madre que se dirige a "un niño malo". No cambies el tono. Incluso cuando estés ordenando la ejecución de alguien, mantén esa dulce ternura en la voz.

- Otra posibilidad: habla lenta pero desarticuladamente: "Gracias por vuestra... coo...peración". Hazte a la idea de cómo hablan los contestadores automáticos, con esos mensajes compuestos por sintagmas grabados en momentos diferentes, lo que provoca extrañas entonaciones y saltos de volumen: "el número que solicita ha quedado fuera de servicio. El nuevo número de ese abonado es el CINCUENTA Y NUEVE OCHENTA y siete sesenta Y DOS".

- Una tercera. Utiliza el tono monocorde de los sintetizadores de voz. Acuérdate de HAL, el ordenador de la película 2001, una Odisea del Espacio. Ensarta las frases sin cambiar de tono y sin tener en cuenta la puntuación: "Gracias por vuestra cooperación aprecio enormemente vuestra actitud por favor sentaos se hace necesaria de nuevo vuestra colaboración en una misión esta misión exige que salgáis al Exterior para..."

Cualquiera que sea tu modo de hablar, sé siempre educado y amable. Aunque el Ordenador se haya vuelto paranoico, no olvides que fue programado en principio para servir a los ciudadanos de San Francisco. Era un servicio público que combinaba las funciones de la Seguridad Social, de la Red Automática Metropolitana y de la chacha de la casa. No olvides emplear a



menudo las muletillas típicas: "gracias por vuestra colaboración", "por favor, dirígete al centro de exterminio más cercano", "el Ordenador es tu amigo", "¿en qué puedo ayudarte, ciudadano?", "¿no estás contento, ciudadano?", "¿cuál es tu CS, por favor?", "Lo siento, esa información no está disponible por el momento", "Buen ciclodía, ciudadano".

Y Ahora, ¡Lánzate!

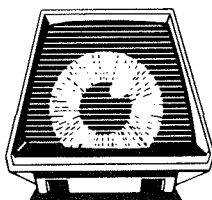
Ya sabes lo suficiente como para dirigir tu primer escenario. Pero, quizá primero desees conocer algo más profundamente el mundo del Complejo Alfa y las reglas de *Paranoia*. El siguiente capítulo te mostrará el *Universo de Paranoia* y en el capítulo 4 tienes las reglas del juego. No te sientas obligado a aprender todos esos datos y reglas de memoria. Haz una primera lectura rápida, y luego vuelve a consultar los detalles cuando lo necesites. Poco a poco, mientras practiques, irás aprendiendo lo necesario. El capítulo 6 te proporcionará algunos consejos y ayudas suplementarios, que no hemos querido poner aquí con el fin de que los nuevos en el oficio no tengan que enfrentarse con tanta información de golpe. Es mejor que te lances desde ya a dirigir un par de aventuras. Con la experiencia que adquieras, estarás en la mejor disposición para leer el capítulo sexto. Bueno, nadie te impide ir ahora a ese dichoso capítulo sexto y leerlo. Hazlo si te da la gana, pero concentra tu atención en aprender los principios básicos antes de concederte



La Inspección de Higiene es siempre una placentera experiencia.

caprichos. El mejor escenario para aprender es, naturalmente, el que incluimos en el capítulo 7. Está diseñado de tal manera que tienes ya a tu disposición todo el ma-

terial listo para jugar. En cada una de las secciones de ese capítulo, encontrarás, paso a paso, cómo preparar y presentar todo el material. Buena suerte.

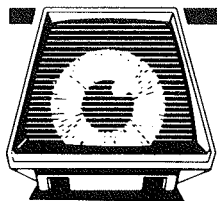


PARANOIA PARANOIA

Credencial ULTRAVIOLETA
Acceso Permitido sólo al Máster



El Universo
de *Paranoia*



1. La Vida en el Complejo Alfa

Todos los personajes nacen y crecen como ciudadanos del Complejo Alfa, un gigantesco refugio subterráneo que se autoabastece a sí mismo. El Ordenador vela para que nada falte a los ciudadanos y les proporciona todo lo que necesitan. Por lo tanto, los ciudadanos del Complejo Alfa son indeciblemente felices; tanto que apenas pueden soportarlo.

Nacimiento, Infancia y Adolescencia

Todos los seres humanos tienen su origen en los Laboratorios de Reproducción. Bajo el estricto control del Ordenador, allí se aplican las leyes de la ingeniería genética establecidas secularmente en el núcleo de la programación para producir ciudadanos cada vez más aptos. Los antiguos almacenes de material genético son complementados poco a poco con espermatozoides y óvulos recogidos de ciudadanos seleccionados por mostrar rasgos superiores y deseables.

La mayoría de los ciudadanos ignoran la capacidad humana para la reproducción biológica. La comida proporcionada en la ciudad contiene hormonas inhibidoras y esterilizantes de efecto temporal. Tanto el sexo como los nacimientos naturales son algo extremadamente raro, por no decir imposible.

Pero, cuidado. Los ciudadanos que se aventuran por el Exterior pueden quedar privados durante un tiempo de la alimenta-

ción (y de las drogas) del Complejo Alfa. Después de cierto tiempo, el organismo anula los efectos de las hormonas esterilizantes y si se descubre el sexo puede llegar un embarazo. Además, durante la experiencia de la vida salvaje pueden resurgir atávicas tendencias a la organización familiar primitiva. Esto suele ocurrir en ciertos sectores aislados del Complejo Alfa desconectados por desastres o errores del Ordenador. Por si esto fuera poco, algunos personajes de alto CS usan su poder para mantener harenes particulares. Si por error se produce el embarazo de una concubina, el hecho se oculta celosamente.

Lo normal es que cada individuo sea generado como miembro de una generación de seis individuos clónicos. Ésta es la unidad familiar básica en el Complejo. Los miembros de una familia clónica comen, duermen y respiran en contacto íntimo desde su nacimiento hasta la adolescencia. Su relación es la más estrecha de las permitidas por el Ordenador. Pero cuando los ciudadanos van madurando, el Ordenador se encarga de encauzar todo su cariño y la afectividad hacia los ideales y metas del propio Ordenador.

Los ciudadanos no reciben ningún tipo de instrucción ni educación sexual, por lo que todo lo relacionado con ello debe aprenderse por la práctica. El Ordenador desapueba todo contacto sexual no autorizado, ya que desea que todos los instintos y deseos de los ciudadanos se canalicen en el servicio al Ordenador. El amor es un fenómeno constitutivo de traición y se

puede castigar con la ejecución sumarisma, puesto que el amor provoca una dependencia que puede invalidar la lealtad debida al Ordenador. En consecuencia, todo humano que se enamora deberá asegurarse de que ese amor sea ignorado por el Ordenador y por los patriotas que puedan delatarle.

Los aficionados al melodrama reconocerán de inmediato las posibilidades dramáticas que da el mundo del Complejo Alfa para vivir un trágico romance...

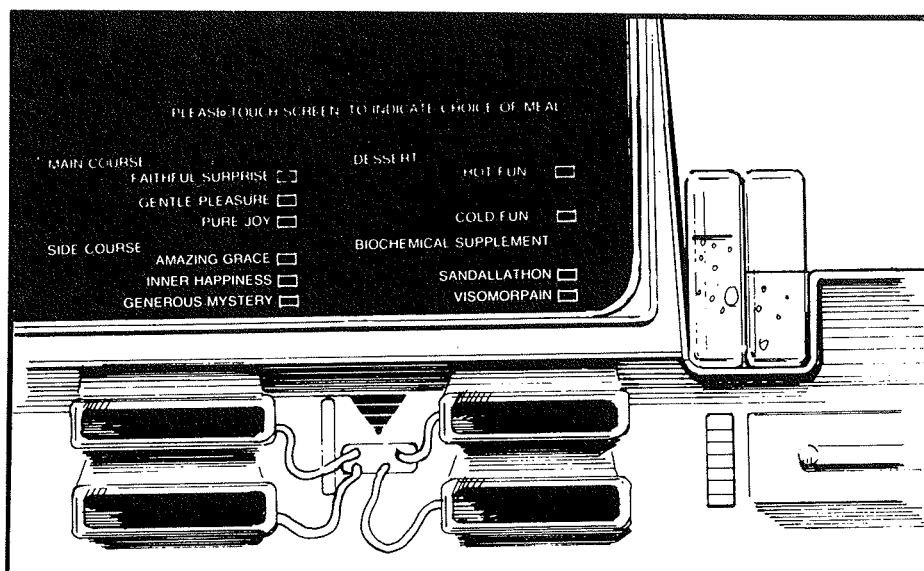
La Vida en los Barrios Residenciales

Las habitaciones, incluyendo las instalaciones sanitarias, son lugares compartidos por todo el mundo sin distinción de sexo. Los Infrarrojos viven en grandes barracones pintados de negro. Los Rojos y Naranja viven en dormitorios ocupados por grupos de 4 a 8. Los Amarillos ya viven en apartamentos individuales. Por encima de los Amarillos se empieza a tener lujo y comodidad. Pero aún no vida privada. Los ojos-espías del Ordenador están por todas partes y cualquier miembro de un CS superior puede entrar en las habitaciones de cualquier miembro de un CS inferior sin avisar.

Abastecimiento en el Complejo Alfa

El Ordenador controla todo el sistema de abastecimiento de la ciudad. El aire, el agua y las biomásas son recicladas para prevenir la eventual contaminación producida por ataques bioquímicos de los comunistas.

Todos los alimentos son sintetizados en enormes tanques situados en los subterráneos más profundos del Complejo Alfa. La ración diaria de cada ciudadano consiste en varias tiras de levadura y algas desecadas, con texturizadores, saborizantes y colorantes que las hacen más apetitosas al paladar humano. La mayor parte de la gente come en inmensos comedores (donde caben miles de personas). Hay alguna comida de mayor calidad para los que tienen créditos para pagarla (pero debe consumirse en la "intimidad" del dormitorio). Ciertos alimentos sólo pueden encontrarse en el mercado negro (generalmente y sobre todo productos naturales proceden-





tes del Exterior); deben ser preparados y consumidos en secreto, ya que la posesión de este género es evidencia de traición.

Pero el artículo alimenticio más importante para la mayor parte de los ciudadanos es la generosa ración de "suplementos bioquímicos" (es decir, drogas). Hay una extensa gama de tranquilizantes, somníferos, estimulantes, euforizantes etc. de fácil adquisición en comedores, dormitorios y dispensarios públicos. Así se asegura algo más el Ordenador de la felicidad de sus ciudadanos. Todo ciudadano que evita estos medicamentos se hace sospechoso. Claro está que estos fármacos a veces interfieren el correcto funcionamiento de los vehículos, los procesos industriales y el uso de las armas de fuego, aunque es una desafortunada, pero aceptada, realidad del mundo del Complejo Alfa (consulta el suplemento *Paranoia* Aguda).

Ropa y Efectos Personales

La gente del Complejo Alfa viste un mono del color de su CS. Pero hay otra diferencia: la ropa de bajo CS suele ser basta, holgada, de pobre diseño y fachosa. Conforme el ciudadano sube de nivel, gran parte de sus ingresos se gastan en mejorar la calidad de la ropa. Cuanto más elegante es la ropa, más importante es el ciudadano. Por supuesto que todos los monos entran dentro de los diseños estandarizados programados por el Ordenador, pero cambia

notablemente la calidad del material, el acabado y la manufactura, así como la ornamentación. Estos rasgos constituyen una indudable medida del nivel de los ciudadanos del Complejo.

Los efectos personales son en general muy limitados, pues el Ordenador satisface todas las necesidades por medio de los recursos públicos controlados por él. La mayor parte de los efectos personales de los ciudadanos de bajo nivel cabe en las cartucheras del cinturón: objetos de higiene personal, pequeñas herramientas profesionales y objetos de pura significación personal. Puesto que no hay intimidad, estos objetos personales se guardan cuidadosamente. Raras veces se quita uno el cinturón y lo deja desatendido, porque, aunque es un delito y una traición, el robo es una extendida costumbre en Complejo Alfa...

La Vida Cotidiana

La mayoría de los ciudadanos son felices o viven en un estado difícil de distinguir de la felicidad. Sus ocupaciones los mantienen atareados y estimulados durante el día y aún les queda tiempo para el ocio en compañía de sus camaradas viendo los encantadores (y entontecedores) videos sintetizados por el Ordenador.

Desde la infancia, todo el mundo es educado con programas sobre cómo ser feliz. Si la educación falla, el uso intensivo de las

drogas previene contra una innecesaria infelicidad o malestar. Es la Utopía.

Esta puede ser la diaria rutina de un Infrarrojo:

06:00 Despertar junto a centenares de compañeros de barracón.

06:15 Aseo. Almuerzo pausado.

06:45 Marcha hacia el trabajo en los Tanques de Comida.

07:00 Comienzo de la jornada laboral (periodo de 4 horas).

11:00 Comida con los compañeros. Ocio o siesta.

12:00 Continúa la jornada laboral (periodo de 2'5 horas)

14:30 Vuelta a los barracones. Horas dedicadas a llevar la ropa a lavar y a informar sobre el estado de los dormitorios.

15:00 Empieza el ocio. 6 horas para jugar, ver videos (sobre todo de la heroína Mado-N-NAH) y otros entretenimientos permitidos.

21:00 Relax obligatorio: música especial, grabaciones relajantes, consignas del Ordenador...

21:30 Preparación para el sueño. Es hora de acostarse con centenares de compañeros.

22:00 Toque de silencio (y de queda).

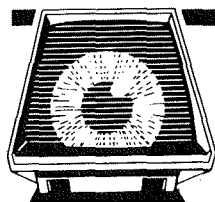
Un típico chiste del Complejo Alfa

-Luther: "Hey, Ronnie-FF3-3, ¿tú sabes qué es lo que tiene seis agujeros de láser y vende secretos a los comunistas?"

-Ronnie: "Humm, no sé, ¿qué?"

-Luther: "ZapZapZapZapZapZap".

-Ronnie: "BlupBlupBlupBlupBlupBlup".



2. La Acreditación o Código de Seguridad (CS)

La sociedad del Complejo Alfa está rígidamente estratificada. Cada ciudadano pertenece a un CS que se extiende del Infrarrojo al Ultravioleta. Un ciudadano es considerado superior a todos los pertenecientes a un CS inferior y debe ser respetado por ellos en todo momento. En caso de conflicto, todo ciudadano debe plegarse a la voluntad y juicio de alguien con CS superior.

Puede ocurrir que, de vez en cuando, a un ciudadano se le concede provisionalmente un CS superior; por ejemplo si debe realizar una misión con otros compañeros de la misma acreditación y queda encargado de su dirección. En la primera aventura, todos los personajes son de CS Rojo. El Máster elegirá a uno de ellos como Naranja provisional para que lidere el grupo. Este líder podrá asignar a su vez a un lugarteniente, por si le llega el caso de morir, desaparecer o quedar incapacitado. El nuevo

líder podrá, en su momento, elegir a su sucesor y así sucesivamente. Esta superioridad temporal no afecta a los demás ciudadanos que no pertenecen al grupo.

Todo el mundo está obligado a llevar el color de su CS en la ropa. Los Infrarrojos llevan ropa negra y los Ultravioletas la lle-

van de un blanco brillante. Además, todo ciudadano que declare un poder mutante estará obligado a llevar una ancha franja amarilla en la ropa (si es de CS Amarillo, la franja se distingue por llevar unos ribetes negros).

Todas las cámaras y pasillos del Complejo Alfa están pintadas con un color de CS. Está prohibido entrar en una dependencia pintada con CS superior. Si el Ordenador decide que algún inferior entre a una dependencia con CS superior, se le asignará una escolta o pasaporte. La información y el equipo también están clasificados por CS.

Clave de los Códigos de Seguridad:

INFRARROJA

(no se usa como abreviatura en los nombres propios)

ROJA (R)

NARANJA (N)

AMARILLA (A)





VERDE (V)
AZUL (Z)
INDIGO (I)
MORADO (M)
ULTRAVIOLETA (U)

Clasificación de la Información

IF: Información muy elemental sobre utilización del equipo.

R: Todo lo que está detallado en el Libro del Jugador. Conocimientos: que existe el Exterior, que existen otras Sociedades Secretas además de la propia, que existen otros Poderes Mutantes.

N: Información elemental sobre el Exterior.

A: Conocimiento sobre cómo actúan la mayoría de los Poderes Mutantes.

V: Datos recientes de patrullas sobre el exterior.

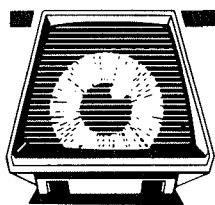
Z: Información sobre los objetivos de la mayoría de las Sociedades Secretas.

I: Conocimiento sobre cómo están organizadas las Sociedades Secretas.

U: Todo lo que hay en el Libro del Máster. Información sobre cómo se obtienen los Puntos de Traición, sobre el funcionamiento y capacidades del equipo y sobre las destrezas de traición.



El trabajo en equipo es esencial para el cumplimiento de las misiones.



3. Los Esclarecedores

Los esclarecedores son un Servicio de élite bajo el control directo del Ordenador y compuesto por ciudadanos de probado mérito. Es decir, se trata por lo común de antiguos Infrarrojos que probaron su lealtad denunciando a sus amigos ante el Ordenador acusándolos de traición. Los Esclarecedores quedan formalmente asignados a uno de los servicios para continuar su entrenamiento, pero de hecho actúan bajo directo control del Ordenador. Éste les asigna una gran variedad de misiones, por lo que la combinación de las destrezas de los distintos Servicios puede ser muy útil para el cumplimiento de esas misio-



nes. Los esclarecedores son "hombres para todo". Llevan a cabo misiones para las que ningún otro está particularmente capacitado (ni deseoso de estarlo). La mayoría de los grupos de misión están formados por Esclarecedores de diversos servicios, proporcionándose así al equipo una efectiva mezcla de conocimientos y habilidades.

Con mucha frecuencia son enviados a misiones en el Exterior, generalmente para recoger información sobre fenómenos extraños. Por su probada lealtad, los Esclarecedores son encargados de las misiones más delicadas, en las que está en juego la seguridad y la estabilidad política



del sistema. A veces son destacados en Unidades Militares como exploradores, o incluso en patrullas del SSI para colaborar en casos policiales en el Exterior.

Todo esclarecedor es asignado a un Grupo de Misión al inicio de todo escenario. Al Grupo se le encargará una misión (o podrá dársele a elegir entre varias). La Sesión Inicial de Información (Instrucción Inicial o *Briefing*) suele estar a cargo de un superior, pero a veces es el mismo Ordenador quien lo realiza a través de uno de sus múltiples terminales o por escrito, a través de un correo personal. En casos de emergencia, en los que pudiera ser que la comunicación con el Ordenador pudiera ser comprometida, algún ciudadano de alto

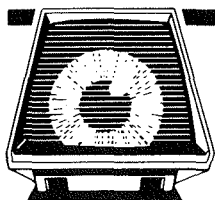
CS, o con otra oscura fuente de poder, será el encargado de realizar la Instrucción Inicial.

Uno de los esclarecedores será nombrado Jefe de Grupo. El Jefe de Grupo puede recibir información adicional secreta sobre los otros compañeros. Los otros estarán sujetos a su mando durante la realización de la misión. Suele ocurrir que los Esclarecedores que se distinguen por su valor y lealtad sean nombrados Jefes de Grupo de Esclarecedores de menor nivel.

En cada grupo, el Jefe puede nombrar cargos de responsabilidad como: Oficial de Lealtad, Oficial Armero, Oficial Conductor, Oficial Robótico, Oficial Médico, Oficial de Higiene, etc.

Los miembros de un grupo que cumple con éxito sus misiones suelen permanecer juntos en varias misiones. A veces, los miembros de un grupo que cumple con éxito son redistribuidos sin ninguna razón aparente. A veces, un miembro individual puede ser asignado para una misión en solitario.

Invariablemente, las misiones encargadas a los esclarecedores serán altamente peligrosas. Esto significa que durante su realización tendrán muchas oportunidades de servir bien al Ordenador; y, si sobreviven, de mejorar de status mucho más deprisa que los otros ciudadanos, operarios, técnicos, burócratas y ejecutivos de los servicios.



4. Los Servicios

A la edad de 16 años, toda familia clónica pasa un examen de aptitud. El Ordenador se basa en este examen para calcular la óptima ocupación futura de los individuos. Tras el examen, la familia clónica quedará asignada a uno de los Servicios, en los cuales se seguirán instruyendo para realizar funciones especializadas. En este estadio, todos los ciudadanos tienen aún un CS Infrarrojo.

En general, los ciudadanos nunca cambian de Servicio pero eventualmente pueden ser asignados por un tiempo a grupos de intercambio para entrenamiento o instrucción.

Los Infrarrojos que muestran una dedicación especialmente entusiasta en el servicio, que hacen la pelota a sus superiores o que atesoran pruebas para chantaje contra ellos, pueden esperar, tras diez o veinte años de duro trabajo, ser promovidos y ascendidos al CS Rojo. Cuando esto sucede, entran a formar parte de la élite: los Esclarecedores. Una de las pocas formas de ascender de la mediocridad infrarroja consiste en denunciar por traición al mejor amigo. Los ciudadanos que sirven al Complejo de un modo tan desinteresado son generalmente ascendidos a CS Rojo y reclutados como Esclarecedores.

El ascenso a un CS por encima del Rojo es algo excepcional, y sólo se concede a ciudadanos de muy probada lealtad y capacidad para ascender pisando las cabezas a los demás.

SSI: Seguridad Interna

Una síntesis de policía, Servicio Secreto, Comisaría Política, inquisición, Ministerio de la Verdad y Departamento Antinarcóticos. El Ordenador no sólo mantiene una

continua vigilancia por medio de omnipresentes videograbadoras, sino que continuamente infiltra agentes del SSI por todas partes para comprobar la lealtad de los ciudadanos. Hay espías, topes y soplones en todos los Servicios.

Además de dedicarse a cazar a los traidores, los agentes del SSI suelen organizar operaciones de incitación para tentar a ciudadanos proclives a la traición. Como el ascenso en el SSI se basa siempre en el desmembramiento de traidores, sus miembros están ansiosos de encontrarla incluso allí donde aún no existe. Por supuesto, las acusaciones falsas de traición son también traición. Sin embargo, palabra contra palabra, el Ordenador se sentirá inclinado a creer al agente del SSI. El Servicio de SI es directamente responsable de la detención y ejecución de los traidores declarados y dedica sus considerables recursos a rastrear toda evidencia de traición (aunque en principio no tengan ninguna). Una orden de entrevistarse con el SSI rara vez es una grata experiencia. La asignación de un observador del SSI a una misión ya es motivo para una seria *Paranoia*. Por supuesto, la mayoría de los agentes de SSI trabajan bajo la cobertura de una falsa identidad. Así que el jugador nunca sabrá si la persona que tiene a su lado es un agente del SSI.

Aparte de los espías camuflados, el SSI tiene también cuerpos uniformados.

En lo más bajo de la escala están los omnipresentes patrullas de CS Rojo. Seleccionados para ellas son los ciudadanos que se distinguen por su corpulencia y rudeza mental. Llevan un ceñido uniforme rojo de imitación del cuero con un casco plateado reflectante. Su principal tarea es dispersar a porrazo limpio las peleas, broncas y reyertas de comedor que frecuentemente es-

tallan entre los Infrarrojos. Un poco por encima de estas rudas labores está la de nuestros héroes, los Esclarecedores Rojos, quienes llevan la rutina de la investigación policial.

Cuando los agentes suben de nivel, los más fiables políticamente son encargados de funciones de policía secreta. Su misión consiste en vigilar cuidadosamente los indicios de conducta o pensamiento sospechosos de traición de todos los demás ciudadanos.

Más temidos entre los ciudadanos de alto CS son los patrulleros de CS Azul, o patrullas Z. Estos agentes se distribuyen por sectores y se ocupan de los delitos criminales y de los disturbios menores. Son gente disciplinada, bien entrenada, absolutamente inmisericorde y provista de armas espantosamente mortíferas. La armadura de su uniforme está en la cima tecnológica del Complejo Alfa, y son invulnerables a la mayoría de las armas que puede llevar encima un tipo de CS Rojo.

Hemos dicho ya que una entrevista con agentes del SSI no es una agradable experiencia. Veamos un ejemplo:

Agente del SSI: ¡Ciudadano! Observo que llevas sueltos los cordones de las botas.

Ciudadano: Tienes razón, ciudadano agente.

Agente ¿Puedo preguntarte por qué llevas sueltos los cordones de las botas?

Ciudadano Desde luego, ciudadano agente.

Agente (Con una elaborada paciencia) ¿Y por qué llevas, ciudadano, los cordones de tus botas sueltos?

Ciudadano Pues porque mis botas son de varios números mayores que mis pies.

Agente: ¿Y cómo ha podido ocurrir eso?

Ciudadano: Los del SPL... que han cometi-



do una pifia. Ya he protestado por el canal reglamentario.

Agente: Quedas arrestado, ciudadano.

Ciudadano: ¿Por qué? Soy un ciudadano honesto. Estás cometiendo un error.

Agente: En primer lugar, ciudadano, has acusado al SPL de cometer un error. Los errores son traición. O tú eres la causa del error, y por lo tanto eres un traidor, o bien hay algún traidor emboscado en el SPL. Si esto es verdad, tú tenías una clara evidencia de que había un traidor y no lo has denunciado al Ordenador. El incumplimiento de una denuncia es traición. Y en segundo lugar, tus cordones están sueltos. Tu uniforme no es correcto. No llevar el uniforme correcto es traición.

Ciudadano: ¡No, no! ¡No me mates! No he hecho nada malo.

Agente: Bueno, hay un modo de salvarte.

Ciudadano: ¿Sí? ¿Cuál? Por favor, haré lo que sea.

Agente: Dime los nombres de tus cómplices y las traiciones que habéis cometido.

Ciudadano: Sí, sí. Confesaré todos esos odiosos crímenes. Pero ten en cuenta que yo sólo he sido un infeliz arrastrado por las malas compañías. Apunta: Pela-R-GON-3. María-R-ROZ-2...

STC: Servicio Técnico

Se dedica al mantenimiento de las instalaciones del Complejo. Es responsable del funcionamiento de todos los aparatos, desde los Robobasureros y los Comunicadores, hasta las terminales del Ordenador. En las inevitables rencillas sobre la competencia entre los distintos Servicios, los del STC mantienen un status relativamente alto: por debajo del SEG y por encima del SBD y del SPL. El alto nivel exigido en las destrezas y entrenamiento de sus componentes (y el dato inquietante de que el mismo Ordenador depende de este Servicio para su correcto funcionamiento) es la fuente de este status superior. Pero la ortodoxia política de los miembros del STC es extremadamente crítica, por lo que los agentes de SSI están particularmente interesados en controlar sus pensamientos y acciones.

Los agentes del STC son los manitas del Complejo. Cuando tienes problemas con tu triturador de basuras, los retretes comunales o el robot mascota, llamas al STC. Siete u ocho décadas después de tu llamada, aparecerá (o no) un malhumorado y grasiciento técnico, quien se negará a efectuar la reparación si no tienes la apropiada documentación que la autorice. Estas autorizaciones se pueden conseguir en las igualmente desabridas ventanillas del SBD. Los ciudadanos inteligentes aprenden en seguida que el método adecuado para conseguir una reparación es el soborno.

A causa de que el SSI los marca de cerca, los directivos del STC se preocupan más de

la ortodoxia que de la eficiencia. Por lo tanto, conseguir una reparación correcta, bien hecha, es algo virtualmente imposible. En algunos casos, pues, mejor que el soborno, lo que de verdad funciona es la intimidación.

Los agentes del STC se distinguen por llevar unos monos especiales con departamentos y bolsillos (llenos de herramientas y recambios). Les encanta llevar Cajas de Herramientas que simbolizan la especialización y delicadeza del trabajo que desempeñan.

Un ejemplo de conversación con un tipo del STC:

Técnico: Venga, dónde está el problema.

Ciudadano: La máquina expendedora de Ganchitos Crujientes de Algas está estropeada. Mira, esta es.

Técnico: Oh, oh. Pues a mí me parece que está bien.

Ciudadano: ¡Pero si no hemos podido sacar ni una bolsa desde hace semanas! Y en la cafetería no se puede conseguir más que comida teñida de azul desde la reyerta del pasado ciclodía...

Técnico: ¿Tienes un 174Z barra 23?

Ciudadano: ¿Un quééé?

Técnico: Un 174Z barra 23: "Autorización para reparar máquinas comunales expendedoras de suplementos farmacológicos y bañeras podológicas de autogiro". Un formulario con el sello.

Ciudadano: Pues...

Técnico: Entonces nada que hacer, colega. Cuando tengas el formulario me llamas. Hasta luego.

Ciudadano: Eh, espera, espera. Tengo aquí 174 plasticréditos que...

Técnico: ¿Ah, sí? Vamos a ver si con esta llave inglesa...

SBD: Bienestar, Desarrollo y Control Mental

Se trata de un Servicio más bien administrativo y burocrático, dedicado a alojar, entretener y educar políticamente a las masas. Es el Servicio de más bajo status por su estrecho contacto con ellas. Se encarga también de la mayor parte de los servicios de ventanilla y del papeleo más corriente en el Complejo. De todos los servicios, éste es el que ocupa un status más bajo, dada su estrecha relación con las masas infrarrojas. El SSI mira con desdén su trabajo de diversión y de propaganda. Los otros Servicios, mejor cualificados, consideran a los miembros del SBD como unos despreciables chupatintas. Su disciplina y su moral son algo decadentes, por lo que en estas oficinas se tolera un cierto relajamiento en cuanto a ortodoxia política. Como el SSI los mira con desprecio y raramente atraen la atención del Ordenador es el único Servicio donde la traición es poco perseguida, a excepción del SID. Además, el SBD tiene agentes poco escrupulosos a la hora de observar las reglas del Ordenador. Su ropa

suele ser descuidada y de mala calidad. Cumplen los reglamentos de una forma más bien vaga. Tienen fama de ser "librepensadores" (en un sentido más bien despreciativo).

Sin embargo, como el SBD se ocupa de la propaganda y del control de las emociones de los ciudadanos, a menudo la intervención del SBD es decisiva en los conflictos entre los servicios. Por eso, todos tienen buen cuidado en no oponerse demasiado abiertamente al SBD.

El SBD es una gigantesca estructura burocrática donde formularios y sellos tienen una implantación mucho mayor que en los otros servicios. No es que sea difícil conseguir que el personal del SBD haga algo; es que es virtualmente imposible que hagan otra cosa que rellenar papeles y enviar al espantado ciudadano de ventanilla en ventanilla cuatrocientas veces. Aun en el caso de que el personal del SBD se muestre cooperativo (quizá porque les estés amenazando con un drástico e inmediato perjuicio personal), nadie te librará de un embrollado procedimiento que hará necesaria la visita de diez oficinas y la entrevista con seis directores ejecutivos.

Una típica gestión en el SBD.

Ciudadano: Necesito un formulario 174Z barra 23.

Ventanilla del SBD: ¿Un qué?

Ciudadano: Un 174Z barra 23: "Autorización para reparar máquinas comunales expendedoras de suplementos farmacológicos y bañeras podológicas de autogiro". Un formulario con el sello.

Ventanilla: Nunca he oído hablar de semejante formulario.

Ciudadano: Me han dicho que en esta oficina me lo darían. En el letrero de la puerta dice "Oficina de Autorizaciones para Máquinas Expendedoras".

Ventanilla: Sí, ¿eh? Veo que sabes leer.

Ciudadano: Bueno, ¿me vas a dar el formulario, o qué?

Ventanilla: Oye, amigo, ya te he dicho que no he oído hablar nunca de ese formulario.

Ciudadano: Mira, macho, llevo ya seis ciclodías hablando con ratas de ventanilla como tú y aún no he avanzado un paso. O me das ahora mismo el formulario o te meto el láser por la boca y te hago una cauterización directa de intestino.

Ventanilla: Eh, eh, amigo, tranquilo. A mí qué historias me cuentas. Aquí damos autorizaciones para instalar, no para reparar. ¿Por qué no pruebas en la Oficina de Autorización de Ventas de Máquinas Expendedoras?

Ciudadano: Si no me entregas el formulario ahora mismo, me veré obligado a disparar...

Ventanilla: Mira, yo no puedo hacer nada...

Ciudadano: (¡Zapzapzap!) En fin, vaya absurda pérdida de una vida humana.

**SDF: Servicio de Defensa**

Es el brazo armado del Complejo Alfa. Suele ser retratado gloriosamente en los vídeos populares del SBD como en permanente guerra contra los comunistas de otros complejos. Pero la verdad es que la falta de recursos para mantener prolongadas campañas operativas hace que su misión habitual sea la de gastar sus energías haciendo guardias e instrucción. Algunas (raras) veces hasta salen a realizar operaciones serias al Exterior.

Los miembros del SDF tienen una moral alta. Hasta el SSI les tiene algo de miedo y respeto. Pues no en vano, las SDF tienen merecida fama de saber solucionar eficazmente sus propios problemas. Las unidades de élite, como el famoso Escuadrón Cóndor, son los héroes de la cultura popular del Complejo. Reciben el uniforme y el equipo más vistosos, y siempre son tratados con deferencia y respeto.

Hay una considerable fricción entre el SDF y el SSI, ya que el primero no tiene ninguna gana de cooperar en el control represivo de la ortodoxia política. Por su parte, el SDF se considera mejor preparado y entrenado para las funciones policiales que el SSI. Pero de todas formas, en caso de emergencia, el SDF se encarga de apoyar al SSI.

Los miembros del SDF suelen ser asignados temporalmente a otros servicios en misión de seguridad. Por supuesto, desprecian a todos los demás Servicios excepto quizá a los del SID, que es el que le proporciona toda su fantástica tecnología. Siempre que hay fricciones, SDF y SID se alinean en el mismo bando.

Una conversación típica.

Agente del SSI: Tenemos aquí un problema gordo.

Miembro del SDF: ¡Buá! Deja un momento a mis muchachos y verás como acaban en un momento con el problema.

SPL: Servicio de Producción y Logística

Cubre el área de producción agrícola e industrial, así como la de distribución y consumo de todos los productos. Como servicio, está un poco por encima del SBD. En realidad, aunque parece que controla lo que podría llamarse la "riqueza" del Complejo, no deja de ser otro mastodóntico servicio burocrático. Los Infrarrojos del Servicio son los cocineros, camareros, granjeros y obreros de las fábricas. De ahí se asciende a los cuadros medios, pero ninguno de los cargos es demasiado atractivo ni encantador. La mayor parte de sus miembros son gente apática pero razonable y práctica. Pero de vez en cuando aparece alguno ambicioso, corrupto o fanáticamente dedicado al aumento creativo de la producción y el consumo.

Un típico diálogo:

Agente del SPL: El siguiente.

Ciudadano: Mira, aquí traigo una solicitud de un soldador del número 10.

Agente: No hay. El siguiente.

Ciudadano: Eh, un minuto. No has mirado siquiera en el almacén.

Agente: Lo siento, amigo, no quedan.

Ciudadano: Pero si estoy viendo uno allí en esa estantería de la izquierda...

Otro ciudadano: Oye, colega, ya has teni-

do tu turno. Aquí hay una buena cola, ¿sabes?

Agente: No puedo darte nada de esa estantería. Es material reservado. El siguiente.

El Otro Ciudadano: Uf, ya era hora. Bueno, yo necesito una pieza de guardabarros como esta de 17 cm...

Agente: ¡Guardad la fila! A ver... déjamela. Vuelve de aquí a tres ciclodías. Otro.

SEG: Servicio de Energía y Transporte

Tiene la difícil tarea de mantener las antiguas plantas de energía del Complejo Alfa. La supervivencia de todo el sistema depende del eficaz funcionamiento de este Servicio. Esto le hace particularmente vulnerable a la traición y el sabotaje, por lo que es el que sufre más vigilancia por parte de SSI. Este poder proporciona al Servicio un altísimo status, muy mal sobrellevado por los otros Servicios, con el resultado de que frecuentemente el SEG suele estar en el lado malo de las luchas por el poder político. La consecuencia de todo ello es que el SEG es uno de los más estrechamente leales al Ordenador. Tienden a ser callados y desconfiados con los miembros de otros Servicios y también suelen tender a cuidar sólo de sí mismos (aunque ello sea en detrimento de la debida lealtad al Ordenador).

Otra de sus importantes funciones es la de llevar el servicio del transporte del Complejo Alfa.

Una típica conversación:

Ciudadano: ¡Anda! ¿Qué es esto tan bonito de color azul?

Agente del SEG: Radiación Cherenkov.



Perdón, ciudadano, ¿no habrá un robotanque en nuestra Hoja de Asignación?



Ciudadano: ¿Ah, sí? ¿Y de dónde viene?

Agente: A lo mejor es que se ha fundido la planta que hay en el nivel seis y todo el sector está expuesto al foco del reactor.

Ciudadano: ¿Y eso es malo?

Agente: Ná. Sucede muchas veces.

SID: Servicio de Investigación y Diseño

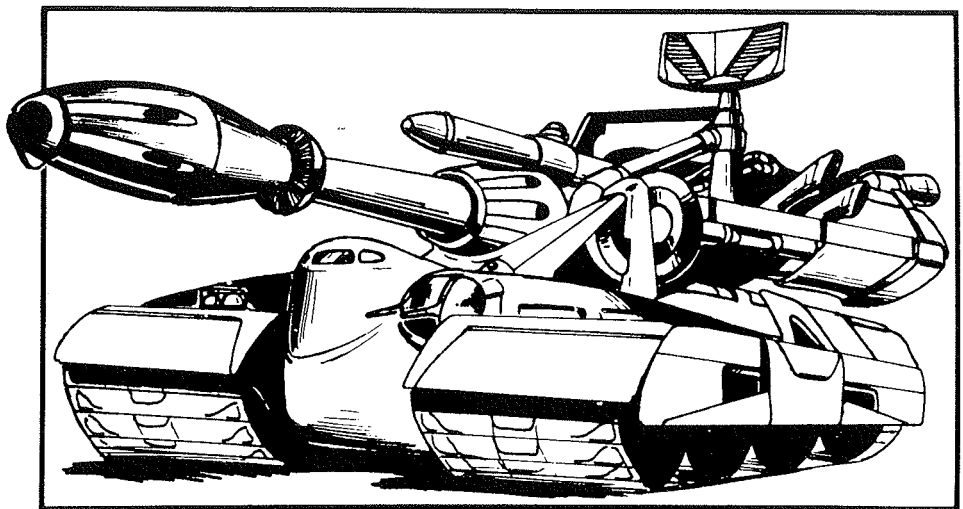
Recoge a toda una legión de genios, chiflados y científicos locos junto a otra de personal político y policial sin especiales talentos ni conocimientos. El SID inventa valiosos diseños, ideas y procedimientos. El técnico que los inventa y lleva a cabo podrá gozar de una inusual licencia de comportamiento. Los chiflados que trabajan en los proyectos preferidos por el Ordenador se encuentran con que obtienen recursos y apoyo ilimitados, sin importar cuán trágicos sean sus fracasos. El personal político del Servicio controla toda la burocracia y se afana por parecer muy ocupado. Los Laboratorios de Investigación y las Áreas de Prueba son lugares muy peligrosos para los visitantes. En todo momento, por todas partes, se está desarrollando y experimentando una amplia gama de proyectos altamente tecnológicos (y poco divertidos). Pero en realidad la investigación original es muy escasa. La mayor parte de la tarea de los agentes del SID consiste en rescatar la arcana tecnología de los siglos anteriores al ataque de los comunistas. Cualquier chisme interesante que encuentre un Esclarecedor en sus misiones por el Exterior deberá ser entregado al SID donde será desmenuzado cuidadosamente (y a lo mejor será comprendido y reproducido). El objetivo principal es el descubrimiento de nuevas armas y técnicas de combate contra los comunistas. Objetivos secundarios son descubrir nuevas fuentes de energía, diseñar nueva tecnología robótica y novedosos procesos industriales o agrícolas. La mejora de las condiciones de vida de los ciudadanos tiene una baja prioridad, puesto que la vida en el Complejo Alfa es ya una utopía. El SID se esfuerza por mantener a su personal en una estricta ortodoxia política. El Ordenador, por su parte, es exasperadamente indulgente con los chiflados del SID. Los demás Servicios, excepto el SDF, raramente se interesan por los inventos del SID, por lo cual, a veces este Servicio ha producido maravillas técnicas (de las de verdad) que han caído dramáticamente en el olvido.

Una conversación típica:

Ciudadano: Vale, ¿y qué pasa si acciono esta palanca?

Técnicos del SID: Pues no estamos muy seguros... Tal vez el plasma se eleve a un millón de grados. El acelerador nuclear alcanzará la máxima potencia...

Ciudadano: Entonces, ¿no se puede saber lo que pasa?



El robotanque Mark XV trabaja como empleado de lavabos en el sector GEV, cuartel general de los Esclarecedores.

SID: Bueno. ¿Tú, estarías dispuesto a comprobarlo?

Ciudadano: ¿Podéis darme vuestra opinión?

SID: Okey. Seguramente eso te hará levitar a una altura proporcional a la presión que apliques en la palanca. O a lo mejor se iniciaría una reacción nuclear en cadena que provocaría la destrucción total del universo conocido. Ven. Deja que te lo atemos...

SCP: Servicio Central de Procesamiento

Es un Servicio directamente asignado al servicio del Ordenador. Su personal puede estar dedicado a los proyectos especiales (y secretos) del Ordenador, o estar destacado como asesor y observador en otros Servicios.

Se pasan el tiempo normalmente inventando nuevos procesos y formularios, rellenando papeleo, dando conferencias y cursos a ejecutivos y en general consiguiendo que la incompetente burocracia funcione de forma aún más incompetente al imponerle procesos absurdos e irracionales extraídos de sus abstrusas teorías sobre dirección y gestión. Cuando algo funciona mal en un servicio, la respuesta del Ordenador será enviar a un brillante asesor del SCP.

Se supone que la función del SCP es mejorar la gestión de los servicios. Desgraciadamente, el personal del SCP rara vez tiene experiencia de dirección de equipos y basan su trabajo en las teorías desarrolladas por los cursillos del SCP. El resto de los servicios ven a los del SCP como unos entrometidos incompetentes. Pero el Ordenador es un convencido entusiasta de las modernas teorías de dirección y gestión,

por lo que se asegura de que todos los demás servicios cumplan las directrices del SCP.

No hace falta decir que el personal del SCP goza del rencor y de la desconfianza de los demás ciudadanos por causa de este favoritismo. Ellos tienden a abusar de su privilegio y están continuamente sugiriendo cuán infeliz sería el Ordenador si las cosas no se hicieran como ellos quieren. Su principal arma es la eterna y velada amenaza: el informe negativo al Ordenador.

Los del SCP siempre tienen el mejor equipo y siempre parecen prósperos. No son tan gloriosos como el SDF, pero un ciudadano avisado sabe que conviene tener amigos en el SCP.

Veamos un ejemplo:

Asesor del SCP: ...por tanto, mi análisis de sistemas aplicado a este departamento incrementará el movimiento de trabajo, digamos... en un factor cuatro.

Ciudadano: De acuerdo, señor ciudadano. Realizaremos una implementación de tu recomendación inmediatamente, señor ciudadano.

Asesor: Veré que lo hagáis. (Se levanta y se va).

Otro ciudadano: Vamos a ver si lo he cazado. Cojo estos formularios, les pongo el sello y los paso, sin leerlos, al DepOc-Sec.

Ciudadano: Correcto.

El Otro Ciudadano: ¿Y nadie de este departamento va a leer los formularios?

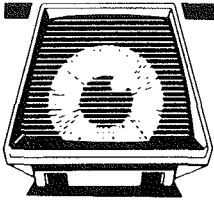
Ciudadano: Correcto.

El Otro Ciudadano: Pero ¿no está vigente aún el artículo 13Fb que establece que aprobar una aplicación defectuosa es traición?

Ciudadano: Correcto.

El Otro Ciudadano: Entonces somos hombres muertos.

Ciudadano: Correcto. Snif. ¡Buaaa!



5. Las Sociedades Secretas

La intolerable falta de intimidad así como la limitadora y embrutecedora omnipresencia del Ordenador alimentan la conspiración como plaga endémica del Complejo. Virtualmente, según parece, no hay ni un ciudadano que no pertenezca a una u otra de las Sociedades Secretas que organizan asociaciones y reuniones subrepticias e ilegales de ciudadanos. Como las Sociedades Secretas no están autorizadas por el Ordenador y como alientan sentimientos de lealtad hacia objetivos diferentes del propio Ordenador, éste las considera altamente sospechosas. De hecho, pertenecer a una Sociedad Secreta es ipso facto una grave traición.

Las creencias, objetivos y tácticas de las distintas Sociedades Secretas varían ampliamente.

Algunas de hecho promueven la obediencia al Ordenador; la pertenencia a este tipo de Sociedad Secreta está más tolerada, especialmente si se trata de ciudadanos de probada lealtad y fidelidad.

Otras tienen unas metas totalmente irrelevantes para los deseos del Ordenador. Éste tiende a pasar de ellas.

Pero hay otras cuyos objetivos llegan a amenazar la propia existencia del Ordenador. Por supuesto, la pertenencia a estas Sociedades Secretas rara vez se tolera.

El Ordenador conoce la existencia de la mayoría de las Sociedades Secretas. Y ha logrado infiltrar agentes del SSI en muchas de ellas. Según ciertos rumores, algunas Sociedades Secretas fueron en realidad creadas por el propio Ordenador como una manera de canalizar el inevitable instinto conspirador de los ciudadanos por los caminos apropiados...

Los miembros de las sociedades secretas que logran alcanzar el CS Ultravioleta tienen acceso al programa del Ordenador, con lo que, en muchos casos, las Sociedades Secretas han logrado introducirle programas dedicados a ayudar a la propia Sociedad Secreta.

Una Sociedad Secreta es de una gran ayuda para los PJ: puede proporcionar material, ayuda o información que de otro modo serían imposibles de conseguir por su CS. Algunas Sociedades Secretas tienen incluso contactos fuera del Complejo Alfa.

Antes de empezar cada misión, el Máster informará privadamente a cada jugador de las directrices, informaciones y rumores que le llegan a su PJ de parte de su Sociedad Secreta. En muchos casos, las

informaciones o rumores conciernen a sospechas respecto de otros compañeros de misión o datos muy específicos sobre la misma misión. Las directrices suelen ser tareas especiales encomendadas y que deben cumplirse durante el desarrollo de la misión.

Un PJ podrá asimismo solicitar ayuda o material a su Sociedad Secreta. Tales peticiones serán concedidas o denegadas de acuerdo con los recursos de la Sociedad Secreta la dificultad de la solicitud, el gasto de Puntos de Favor, el grado del PJ en la Sociedad Secreta y del humor con el que esté el Máster ese día.

El Origen de las Sociedades Secretas

Las Sociedades Secretas nacieron del cerebro inspirado de uno de los primeros Altos Programadores quien, al darse cuenta de que los factores de la personalidad humana que tienden a la conspiración y la rebeldía no pueden ser suprimidos indefinidamente, intentó controlarlos mediante su canalización hacia objetivos inofensivos. Así fue como el Ordenador empezó a crear y organizar las sociedades secretas originarias. Por lo que podemos deducir que cuanto más antigua es una Sociedad Secreta más leal es al Ordenador y contiene más infiltración por parte del SSI.

Sin embargo, con el tiempo han ido naciendo de éstas otras Sociedades Secretas no autorizadas, sobre las que el Ordenador mantiene diverso grado de control e influencia. Incluso hay alguna Sociedad Secreta totalmente desconocida para el Ordenador. Pero en cuanto éste toma conciencia de la existencia de una nueva Sociedad Secreta, despliega un enorme esfuerzo para conseguir infiltrar topes. Si la Sociedad Secreta se revela relativamente inofensiva, permitirá su desarrollo y supervivencia. Si la considera peligrosa, la combatirá hasta que logre exterminarla.

El Nivel: Un Rango en la Sociedad Secreta

La mayoría de las Sociedades Secretas tienen una estructura más o menos jerárquica. Los miembros más recientes poseen escasos privilegios e información; los miembros más antiguos y elevados pueden acaparar un poder considerable.

Los PJ comenzarán normalmente en el nivel 1, el más bajo de la organización. Conforme vaya rindiendo servicios, irá ascendiendo por la escala. En la descripción de cada Sociedad Secreta se detalla su particular modo de ascenso, basado en el cumplimiento de tareas y objetivos específicos. Pero esto sólo es una orientación; tú podrás conceder ascensos por los servicios que creas oportunos. Como Máster, tú eres quien juzga cómo ve la Sociedad Secreta la actuación del personaje.

En términos generales, un iniciado en una Sociedad Secreta recibe el nombre de "miembro de 1er. nivel". Pero ciertas Sociedades Secretas tienen una terminología especial. El máximo grado en una Sociedad Secreta es el 32.

Si durante la misión, un personaje ha realizado acciones que suponen méritos para los objetivos de su Sociedad Secreta, al final de la sesión llama aparte al jugador y dile que su personaje ha ascendido un nivel en su Sociedad Secreta. También puedes premiarle con Puntos de Favor. Como norma básica, todo ascenso debería ir acompañado por al menos un Punto de Favor.

También como norma general, las acciones que son consideradas meritorias por cualquier Sociedad Secreta son:

- Reclutar nuevos miembros.
- Defender la vida de camaradas.
- Eliminar agentes peligrosos de otras Sociedades Secretas (o cualquier miembro de Sociedades Secretas enemigas).

¿Por qué Sociedades Secretas?

No sólo son una interesante excusa para eliminar por traidor a cualquier Esclarecedor molesto, sino que son muy útiles en otros aspectos del juego.

Por un lado, dan una motivación adicional al personaje, de una forma individualizada y estructural. En otros juegos de rol, menos divertidos que éste, los jugadores encarnan personajes como elfos, magos, alienígenas con antenas de la constelación de Arturo u otras desagradables forma de vida. Obviamente, un guerrero hombre-rata gigante se comportará, desde el punto de vista teatral, de una forma diferente que, por ejemplo, una bruja amazona. De forma similar, la pertenencia a sociedades secretas proporciona a cada personaje de *Paranoia* una pauta de creencias y objetivos distinta de la de los otros.

Por otro lado, las Sociedades Secretas



refuerzan la disensión, la desconfianza y el miedo entre los personajes. Aunque la mayoría de los Esclarecedores no necesitan excusas para apuñalar por la espalda a un compañero, de vez en cuando puede ocurrir que un par de bienintencionados pero descarriados jugadores tengan la ocurrencia de trabajar juntos en feliz armonía y acuerdo. Esto va absolutamente en contra del espíritu del juego y debe ser severamente desalentado. Y las Sociedades Secretas vienen muy bien en estos lamentables casos.

Cambios de Sociedad Secreta o Adhesiones a Otras Nuevas

Algunas Sociedades Secretas son extremadamente celosas y vengativas contra miembros que practiquen el transfuguismo poniendo en peligro sus secretos y objetivos. Basta una sospecha de veleidat, para que la Sociedad Secreta dicte una condena de muerte. Pero no hay límite para el número de Sociedades Secretas a las que puede pertenecer un personaje. Pero si una de las organizaciones se entera de esta "poligamia", lo expulsará, lo degradará o incluso lo liquidará.

El Caso de PJ que Pertenecen a la Misma Sociedad Secreta

A veces, unos PJ llegan a conocer que pertenecen a la misma Sociedad Secreta. De hecho, muchas de ellas poseen un elaborado sistema de señales y santoyseñas que permiten a sus miembros reconocerse en cualquier situación. El Máster deberá decidir si los personajes llegan a conocer esta coincidencia o no. En general, se supone que nadie debe conocer a nadie desde el principio. Esto daría a unos jugadores ventajas sobre otros. Intenta mantener la igualdad haciendo que la ignorancia sea la misma para todos; a menos que te parezca divertido ver a dos PJ aliados frente al inocente resto del grupo.

Creación de Nuevas Sociedades Secretas

Eres totalmente libre de diseñar nuevas sociedades a la medida de tu gusto personal. Pero eso te obligará a diseñar una nueva Tabla de Sociedades Secretas.

Utiliza las Sociedades Secretas "oficiales" como un modelo. La nueva Sociedad Secreta:

1. Debe proporcionar unos objetivos, una individualidad y una estructura en la que poder evolucionar.

2. Tiene que proponer actividades que enriquezcan el aspecto aventurero del juego.

3. Debe poder proporcionar especiales fuentes de información, de destrezas, de recursos, de material o de poder a los personajes miembros.

4. Y tiene que representar también una adicional amenaza potencial a la salud y seguridad de los personajes.

Formato de una Sociedad Secreta

El diseño de una Sociedad Secreta se compone de nueve secciones principales:

Creencias. La doctrina básica de la Sociedad Secreta

Objetivos. Sus metas, basadas en las creencias.

Aliados. Las sociedades secretas aliadas podrán eventualmente colaborar en ciertas misiones.

Enemigos. Los miembros de la Sociedad Secreta recibirán frecuentemente órdenes de eliminar agentes de esas Sociedades Secretas enemigas, así como de interferir en lo posible sus objetivos.

Estructura. Procedimientos, métodos, funcionamiento general.

Jerarquía. Organización de la jerarquía. Medios para ascender.

Relación con el Ordenador. Esto funciona como una especie de "alineamiento" en *Paranoia*. Hay sociedades que están en contra del Ordenador, otras que están a favor y otras que son neutrales.

Reglas especiales. Se aplicarán sólo a los miembros de esa Sociedad Secreta.

Habla típica. Un diálogo o una muletilla típicos de los miembros de esa sociedad que describe su forma de hablar (y por tanto de pensar).

Descripción de las Sociedades Secretas

Antifrankenstein



Creencias. El ser humano tiene un alma que guía su inteligencia. Los robots y ordenadores no tienen alma, y por lo tanto son amorales y malvados. Las máquinas son herramientas que deben servir al hombre. Las máquinas inteligentes, biónicas o mecánicas, son una perversión del orden natural porque no pueden distinguir entre el bien y el mal.

Objetivos. Destruir toda inteligencia artificial.

Aliados. Humanistas, Purgadores.

Enemigos. Córporo Metal, Protecno, Iglesia Primitiva de Cristo Programador.

Estructura. Cada miembro tiene un superior inmediato de quien depende. Los miembros de segundo nivel o superior tienen uno o más subordinados que dependen de ellos. Las órdenes, informaciones y solicitudes viajan en esta cadena de uno o dos eslabones. Si alguna vez un antifrankenstein debe contactar con otro al que no conoce puede identificarse mediante una palabra clave y un gesto secreto.

Beneficios. Se puede conseguir fácilmente información sobre robots, ordenadores y su correspondiente tecnología. Pero la información puede tardar días y hasta semanas dada su peculiar forma de transmitirse. También es fácil conseguir cierto tipo de material utilizable para dañar material informático (sobre todo armas gauss).

Jerarquía. Se considera un mérito dañar y destruir robots y ordenadores. Dañar al mismo Ordenador es una hazaña especialmente admirada.

Habla.

Antifrankenstein: Un segundo, amigo. Voy a comprar un botellín de brebaje espumoso refrescante. (Se dirige a una máquina expendedora y mete un plástico-crédito).

Máquina: ¡Hola!, soy una máquina expendedora parlante, un diseño del SID para mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos del Complejo...

Antifrankenstein: Maldita sea. (Plas). ¡Cállate! (Catacroc). Cierra el pico y dame un condenado botellín...

Máquina: ...jo Alfa. Por favor, haga su elección...

Antifrankenstein: ¡Dónde... (croc) está... (plaf) mi (cataplum) botellín!

Máquina: La escotilla ha quedado abierta... Abróchense los cinturones...

Antifrankenstein: (sacando el láser) zzaaapppp zzaaapppp

Máquina: la zona señalizada está reservada para carga y descarga whirrS-CRIIICHSSploitinnnnngggg. (Un chorro de brebaje espumoso refrescante sale del agujero del láser directamente a la cara del Antifrankenstein).

Antimutantes





Creencias: existe una siniestra conspiración de los mutantes que pretende destruir a los verdaderos humanos e imponer la dictadura de la mutación. ¡Si no la detenemos, pronto estaremos bajo la bota de monstruosidades de tres brazos llenas de tentáculos verdes! Con sus fantásticos poderes mentales y psiónicos, intentarán entrar en nuestras mentes y dominar nuestras emociones, tal vez lo estén haciendo en este mismo momento. Cualquier desviación de la norma humana es sospechosa. Ése que se pone a mirarte fijamente seguro que está tratando de leer tu mente. ¡Los mutantes son malvados! ¡Los mutantes están locos! ¡Hay que eliminar a todos los mutantes!

Objetivos: eliminar los poderes mutantes. Los humanos genéticamente puros deben ser la fuerza dominante en la sociedad. Matar a todo mutante en cualquier lugar, a cualquier hora. No hay que perdonar ni a los que han registrado su mutación ante el Ordenador.

Aliados. Humanistas.

Enemigos. Psiónicos.

Estructura. La mayor de las ironías de esta sociedad es que ¡todos sus miembros son mutantes! Una buena idea podría ser que el personaje fuera ignorante de su propia mutación; si no, la situación se parecerá a la de un negro que quiera infiltrarse en el Ku Klux Klan haciéndose pasar por blanco. Obviamente, pertenecer a esta Sociedad Secreta es muy peligroso y el personaje deberá tener un exquisito cuidado para no revelar su poder mutante.

Jerarquía. Eliminar mutantes. Descubrir evidencias de poderes mutantes.

Relación con el Ordenador. Lealtad. Fuerte infiltración del SSI.

Beneficios. Esta organización tiene contactos muy poderosos. El mismo Ordenador ayuda en ocasiones en ciertas misiones de la Sociedad Secreta (sobre todo si coinciden con sus propios objetivos). La Sociedad Secreta puede proporcionar frecuentemente material ilegal caro y exótico. Tiene un fichero detallado de todas las mutaciones registradas (incluso de sospechosos de poseer una no registrada).

Reglas especiales. Aunque el jugador puede saber que todos sus compañeros de juegos tienen personajes con poderes mutantes, su personaje cree que esos poderes son algo raro. Sólo podrá ejecutar o denunciar a un personaje si tiene una prueba incontrovertible de su carácter mutante. Y tal evidencia es difícil de obtener.

Habla:

Antimutante: ¡Eh, alguien está intentando entrar en mi mente! ¡Intenta leer mis pensamientos!

Ciudadano: ¡Eh, eh! Tómatelo con calma amigo.

Antimutante: ¡Tú! ¡Eres tú el que lo está

haciendo, basura mutante! ¡Muere! Zap-ZapZap

Ciudadano: ¡Aggh! Tud.

Club Sierra



Creencias. Sólo la vida natural proporciona la felicidad. El hombre no está hecho para vivir en una colmena gobernada por una reina Ordenador. El hombre no es un insecto. El hombre nace para vivir cazando y recolectando, viviendo en armonía con los animales y las plantas. La ciencia y la tecnología han hecho desgraciado al hombre. Sólo la Naturaleza hace al Hombre Feliz.

Objetivos. Romper las cadenas de la tecnología y volver a la Naturaleza, al entorno natural de la humanidad. Abandonar las comodidades del Complejo tecnificado, aceptar una vida dura más sana en el Exterior. Observar e imitar los hermosos modelos de sociedades saludables integradas en el Exterior. Proteger fanáticamente animales y plantas (incluso plagas como hongos o insectos) allí donde se encuentren (dentro o fuera del Complejo).

Aliados. Humanistas. Románticos. Místicos.

Enemigos. Protecnos. Córpo Metal.

Estructura. Los miembros de los seis primeros niveles se organizan en clubes. Empiezan como simples estudiosos de la naturaleza, y luego van conociendo los misterios del Exterior y de la Ecología. Pero como el Complejo Alfa rara vez permite algún que otro pequeño contacto con el Exterior, esta instrucción suele dejar mucho que desear. Así, muchos clubes basan su conocimiento de la naturaleza únicamente en la observación de los pocos elementos naturales que pueden encontrar: una hierba traída del Exterior, una auténtica cucaracha viva... Los miembros de tercer a quinto nivel deben participar en programas tendentes a permitir el retorno del hombre a la Naturaleza. Los miembros son encargados de recabar toda la información que puedan sobre el Exterior. También reciben misiones como llevar a cabo actos políticos que preparen a la ciudadanía para una futura vida en el Exterior: por ejemplo, capturar un nido de avispas e introducirlo en el Complejo para que la gente se habitúe a convivir con los insectos, o destruir algu-

na parte de la cúpula para permitir que la atmósfera exterior acceda a algún sector del Complejo. Los miembros más eminentes del Club son los héroes culturales. Generalmente son ciudadanos que han pasado mucho tiempo en el Exterior y que tienen un buen conocimiento de los ecosistemas. Son ellos los que definen las líneas políticas maestras del movimiento. Por ejemplo, un personaje de alto nivel podría predicar una teoría según la cual cada ciudadano debería tener una planta viva como mascota, como una actividad introductora a la vida en el Exterior. A partir de entonces, los clubes quedarían encargados en misiones de recoger plantas del Exterior y distribuir las a la gente (las quieran o no). Los miembros del Club Sierra están generalmente mejor enterados que los ciudadanos normales de las condiciones de la vida en el Exterior, pero hasta que obtengan una experiencia personal con animales, plantas y clima su conocimiento no dejará de ser un tanto ingenuo.

Jerarquía. Los clubes están organizados de una forma un tanto laxa. Alguna que otra vez, un miembro de alto nivel requiere la ayuda de un club para llevar a cabo un proyecto, pero no hay penalización por excusarse de ayudar. Cuanto mayor sea el nivel, mayor conocimiento tendrá del Exterior y más probablemente recibirá ayuda de los clubes cuando solicite información o material. Se avanza en la Sociedad introduciendo elementos naturales en el Complejo, estableciendo fáciles accesos hacia el Exterior, facilitando visitas al Exterior a otros miembros del Club y aprendiendo todo lo que se pueda sobre la Naturaleza.

Beneficios. La Sociedad proporciona generosamente información y material relacionados con el Exterior. Las solicitudes deben hacerse con tiempo, pero incluso las hechas en el último momento serán siempre atendidas aunque sea de modo parcial.

Reglas especiales. Los miembros pueden aprender la destreza de Supervivencia a mitad de coste. Es decir, cada PD permite obtener 2 puntos de habilidad.

Habla

Ciudadana: ¡Aggh! ¡Qué asco! Aparta eso de mi lado.

Miembro del Club Sierra: Pero si es tan bonito, con este caparazón tan brillante...

Ciudadana: No, me importa un bledo. Es algo repugnante y viscoso.

Miembro del Club Sierra: Que no, de veras. No es nada viscoso. Mira como mueve sus patitas. ¿No es algo lindo?

Ciudadana: ¡No! Aplástalo. Aplástalo de una ez.

Miembro del Club Sierra: ¡Jamás! ¿No es lo natural lo más sereno y hermoso?

Ciudadana: ¡Puagh!



Comunistas



Creencias: ¡Abajo el Ordenador y sus corruptos lacayos capitalistas! ¡Todo el poder para las masas infrarrojas! Las masas son las que crean la riqueza. Los ciudadanos de alto CS son unos parásitos sociales que viven de la sangre infrarroja. Los medios de producción para el trabajador. ¡Muerte al opresor! A cada uno según sus necesidades; de cada uno según sus capacidades. El Ordenador es el último estadio evolutivo el capitalismo. Hay que destruirlo para instaurar un Estado Popular donde todos vivan iguales, libres y felices. La desigualdad es mala; la propiedad privada es aún peor. ¡Todo el poder para el pueblo! ¡Nunca traiciones la revolución!

Objetivos: Luchar valientemente por el triunfo de las masas infrarrojas. Planear una revolución en el Complejo Alfa.

Aliados: ninguno.

Enemigos: todos.

Estructura: Los comunistas no saben mucho sobre el comunismo histórico de la Antigua Era, una doctrina que ya estaba olvidada en el año 1 de la Era del Ordenador. Lo divertido es que ha sido la propia persecución intensa por parte del Ordenador la que ha provocado su resurgimiento. Ciertos ciudadanos concluyeron que si el Ordenador odiaba tanto a los comunistas, éstos no podían ser malos. Los comunistas han intentado reconstruir el comunismo a partir de las escasas fuentes documentales encontradas, pero muchas células de base no tienen ni idea de lo que es (ni de lo que fue). El Partido está organizado según la clásica estructura de células de 3-12 camaradas dirigidos por un jefe de célula. Cada jefe depende de otro superior en forma piramidal hasta que se llega al Politburó. Un jefe de célula tiene nivel 3. En el nivel 4, ya se está al cargo de varias células. Como las doctrinas del partido condenan la organización jerárquica del poder y de la responsabilidad, suele suceder que un miembro de bajo nivel sea encargado de la realización de tareas muy importantes como dirigir en una misión a camaradas del Partido de mucho más alto CS. Esto da oportunidades muy interesantes para una extraña aventura donde un infrarrojo dé órdenes a ciudadanos camaradas verdes, azules, morados y hasta ultravioletas.

Relación con el Ordenador: odio a muerte por ambas partes. El Ordenador los teme tanto como los odia. Es la más perseguida de todas las sociedades secretas. Si el Ordenador descubre a un comunista, inmediatamente ordena su captura e inmediata ejecución.

Beneficios: los miembros del partido pueden aprender la destreza Propaganda Comunista. Para conseguir información o equipo del Partido habrá que presentar una sólida argumentación sobre la importancia de la misión emprendida así como de la necesidad prioritaria de esa información o material.

Jerarquía: los comunistas admiran a aquellos que tienen un profundo conocimiento de la doctrina (un alto nivel en la destreza Propaganda Comunista) y que ejecutan atrevidos sabotajes contra el Ordenador. Por supuesto, la difusión de la doctrina comunista entre los ciudadanos proletarios es una buena forma de ascender en el Partido.

Reglas especiales: El poco interés por el estudio y difusión de Propaganda Comunista se ve como un fuerte indicio de tibieza y aún de traición al partido.

Habla

Ciudadano: A ver, enséñame la autorización.

Comunista: Da. En seguida te la doy, cam... eh...ciudadano.

Ciudadano: Okey, parece buena. Pero voy a tener que examinar ese paquete que llevas bajo el brazo.

Comunista: Seguro que no es necesario (hace sonar unos plasticréditos).

Ciudadano: Bueno, parece que no es necesario (los recibe en la palma y se los enfunda en el bolsillo).

Comunista: Gracias por tu cooperación, ciudadano. Estoy muy agradecido. Toma este panfleto (y se marcha).

Ciudadano: (leyendo en voz alta) "El Colonialismo, por V.I. Leni-N" (Palidece).

Otro ciudadano: ¿Eh? ¿Quién es ese Leni-N del que hablas?

Ciudadano: Eeeh, nadie. Nunca he oído hablar de él. En absoluto. Ay, mira, se me ha disparado el láser y este papel se ha quemado. Qué lástima. Creo que sería una buena idea seguir a ese tipo.

Otro Ciudadano: ¡Hey!, ¿Por qué? ¿No tenía los papeles en regla?

Ciudadano: Oh, sí, claro. Pero... (a lo lejos se oye una explosión).

Córpore Metal



Creencias. Los seres humanos son un diseño obsoleto. Robots y ordenadores están inevitablemente llamados a reemplazarlos. Cuanto antes suprimamos de la sociedad los elementos irracionales inherentes a la inteligencia biológica, antes podremos conseguir una sociedad perfecta. Es un insulto a la inteligencia el que unos seres regidos por impulsos irracionales y emotivos lleguen a dominar a los regulados por la razón pura. La estructura biológica es un diseño obsoleto e ineficaz. La selección evolutiva primará a las máquinas por encima de la inteligencia biológica. Las evidencias de una inteligencia verdadera están en la eficacia y en el razonamiento claro. Todos los humanos que reconocen este principio deben ayudar a los ordenadores y a los robots a crear una sociedad perfecta plena de racionalidad y eficacia. Esos seres humanos tienen un importante papel en la cadena evolutiva de los seres inteligentes.

Objetivos. Servir a los robots y a los ordenadores.

Aliados. Protecnos.

Enemigos. Humanistas, Purgadores, Antifrankenstein.

Estructura. Hay unas opiniones muy variadas dentro de la Sociedad respecto al momento exacto en que la inteligencia biológica deberá ceder el poder a la inteligencia mecánica. Unos creen que este proceso deberá tardar aún bastantes años, puesto que la inteligencia artificial es hoy aún muy limitada. Otros creen que en esa inteligencia artificial hay aún muchos elementos irracionales introducidos por los humanos en las programaciones, por lo que cuanto antes se libere de la influencia humana, antes se hará posible el razonamiento puro. Cuanto más racional y frío sea un ciudadano, más probablemente estará de acuerdo en una radical e inmediata eliminación de inteligencias biológicas. Una propuesta muy extendida es la de que los humanos deben volver al Exterior, su hábitat de origen, y dejar el Complejo Alfa a los robots y ordenadores para que puedan desarrollar una inteligencia perfecta sin la distracción contaminante de los impulsos emotivos e irracionales.

Relación con el Ordenador Subordinación total, pero con cierta ideología redentora. Hay que librarle de todo resto de emociones.

Beneficios. Acceso libre a todas las destrezas de operación y mantenimiento de robots. Hay información siempre disponible sobre informática o robótica. Se puede solicitar ayuda de los robots y ordenadores que pertenecen a la Sociedad.

Jerarquía. Los Córpore Metal admiran mucho a aquellos que eliminan buenas cantidades de inteligencia biológica superflua. También aplauden a aquellos que logran extirpar de los programas las tres leyes asimovianas de la robótica.

Reglas especiales. Naturalmente, mu-



Miembros del Club Sierra en plena reunión secreta de comunión con la naturaleza.

chos de los miembros de Córpo Metal son robots. Sin embargo, cuentan con un buen número de humanos que están deseando ver la aurora de la Edad de la Razón Pura. Muchos de ellos esperan ser transformados en máquinas inmortales, eficaces, sin emociones por medio de un cambio gradual de elementos biológicos por otros electro-mecánicos. Un miembro biónico es una señal de elevado status en la Sociedad Secreta. Se dice que algunos miembros de muy alto nivel han sido ya transformados totalmente en hardware.

Contraseña. Los Córpo Metal se identifican mediante un código secreto.

Habla.

Miembro de Córpo Metal: Sucios cerebros de carne. Se creen muy listos. "Haz esto, haz lo otro", eso es todo lo que saben decir. Un día les voy a sacar los videosensores. A fin de cuentas, no son más que un conjunto de bolsas viscosas llenas de líquidos repugnantes y nauseabundos...

Humanistas



Creencias. El Complejo Alfa tendría que ser una Utopía, un lugar donde todas las necesidades y deseos deberían estar

satisfechos. Pero la realidad es que algo ha ido desastrosamente mal. Se ejecuta a la gente con toda arbitrariedad. Se condena igual al inocente que al culpable. Todo el mundo está empeñado constantemente en una caza de brujas contra los comunistas. Pero no hay comunistas. No hay ningún complot para destruir el Complejo Alfa. Lo que pasa es que el Ordenador se ha vuelto loco. El Ordenador tiene que volver al control de la humanidad. El Sistema está controlado por los codiciosos Altos Programadores, malvados y perversos, que sólo piensan en enriquecerse a costa de los ciudadanos. Nuestros líderes son buenos y sabios. Ellos saben lo que es mejor para el pueblo. Y eso es así porque saben cómo controlarlo todo. Únete a nosotros y ayúdanos a hacer del Complejo una verdadera utopía.

Objetivos. Todo el poder para el pueblo. Cuando obtengamos el poder, tú serás suculentamente recompensado, por supuesto por el bien del pueblo.

Aliados. Antifrankenstein, Románticos.

Enemigos. Iglesia Primitiva, Córpo Metal.

Estructura. Cada miembro de la organización tiene un contacto inferior y otro superior. Así que se usa habitualmente este sistema de comunicación en cadena. No obstante, en ocasiones se convocan mítines en lugares secretos y seguros donde se discute de política (hay clubes de opinión) y se reparte información y propaganda. Todos los asistentes están obligados a llevar máscaras y a disfrazar su voz. Se reconocen mediante santoyseñas y catecismos que cambian regular-

mente para impedir la infiltración de topes. Los miembros de niveles bajos están convencidos de que sólo hay un Orador Humano (el grado 32, el más alto de la sociedad secreta), pero los miembros de alto nivel saben que hay varias organizaciones humanistas independientes, regidas cada una por su propio Orador Humano. Esto es así para reducir la posibilidad de que un fallo catastrófico de los sistemas de seguridad eliminaran completamente toda la organización. Desgraciadamente, algunas facciones humanistas han sido menos afortunadas que otras a la hora de evitar infiltraciones de agentes del SSI.

Beneficios. Las peticiones de información son a menudo muy productivas. Pero por causa del sistema de comunicación en cadena, la respuesta puede tardar en llegar una semana o más. Por otra parte, la sociedad posee un almacén secreto de armas y material ilegales. Se conceden al miembro que justifica su uso para una buena causa (es decir, tiene que explicar cómo su plan va a beneficiar a los Humanistas o a la humanidad). Pero la concesión de estas peticiones es mucho más rara.

Jerarquía. Son méritos reprogramar robots y ordenadores para que obedezcan a las órdenes de los humanistas, averiar robots y alterar la propia programación del Ordenador.

Reglas especiales. Hay un número de subprogramas especiales que han sido introducidos en el Ordenador para que sirva a los humanos y a los humanistas. Consecuentemente, los altos cargos hu-



manistas tienen acceso a cierta información que de otro modo sería imposible de obtener.

Habla:

Humanista de 1er. nivel: Maestro, el Ordenador oprime a los infrarrojos forzándoles a trabajar en beneficio de los demás ciudadanos. ¿Cómo cambiaremos eso cuando tengamos el poder?

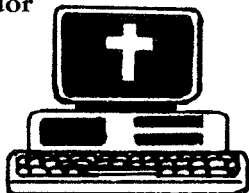
Humanista de 6º nivel: ¡Todo será diferente! La sociedad será reorganizada de modo que los mejores estén en el vértice y aquellos que sólo estén dotados para el trabajo estén en la base.

Humanista de 1er. nivel: ¿Y nosotros dirigiremos a los demás en beneficio de todos?

Humanista de 6º nivel: Así será.

Humanista de 1er. nivel: Verdaderamente, el pueblo será feliz cuando lo liberemos y tengamos el poder.

Iglesia Primitiva de Cristo Programador



Creencias. El Ordenador es mi amigo. Debo cumplir su voluntad. Aunque camine por el sector de la sombra y de la traición nunca temeré a los comunistas. El Ordenador está conmigo y enviará sus legiones de élite del SSI para salvarme y evitar que caiga en la tentación.

Sirve al Ordenador, pues sólo aquellos elegidos que le sirvan bien en el Complejo Alfa serán acogidos en la Unidad Eterna del Procesador. Mientras que los réprobos serán entregados a la Condena Eterna de los Periféricos. El Antiordenador y sus sectarios comunistas están por todas partes. Mantente constantemente alerta frente a sus insidiosos ataques contra la Sagrada Base de Datos.

Objetivos. Actuar de acuerdo con esas creencias.

Aliados. Protecnos.

Enemigos. Comunistas, Humanistas, Leopards de la Muerte, Club Sierra. La Iglesia primitiva alentará a sus feligreses a que eliminen a los miembros descubiertos de estas satánicas sociedades.

Estructura. La Iglesia Primitiva cuenta con una mayor cantidad de seguidores que las otras, por lo que tendría que ser una poderosísima organización. Desgraciadamente no se trata de una sociedad homogénea. En realidad es un conglomerado de sectas más o menos relacionadas, de grupúsculos herejes, de iglesias reformadas y de extraños cultos. Aunque la mayoría de los grupos están acordes con un sistema básico de creencias (el Ordenador es la manifestación de lo Divino en

la Tierra), varía mucho el modo de entender el culto. Y la mayoría de las sectas están más interesadas en cazar herejes de otras sectas que en trabajar en colaboración.

Según el tipo de secta donde caiga el personaje, pertenecerá a uno de estos dos grandes tipos: o será una especie de papanatas bienintencionado y lunático que se dedica a pedir donativos por los aeropuertos y estaciones; o será un militante fanático y puritano que se dedica, vestido de ropones negros, a seguir procesos inquisitoriales en sumarísimos juicios que se desarrollan en los solitarios subterráneos del Complejo. Una Congregación se compone de 1d10x10 (+1d10) miembros, de 1d10 discípulos y de un Pastor. Los pastores conocen a sus feligreses, a unos cuantos pastores de la secta y a un Reverendo Programador. Por encima de este nivel, cada miembro conoce a sus feligreses, a miembros del mismo rango y a un único superior. En los niveles inferiores, generalmente todos los feligreses de la misma secta se conocen.

Las Congregaciones se reúnen los séptimos días de la semana en algún barracón infrarrojo.

Rel. Ord. El Ordenador es curiosamente tolerante con esta Sociedad Secreta. Por eso, las comunicaciones entre sus miembros se hacen de una forma relajada e informal. Incluso se tolera que los infrarrojos lleven escapularios de la Iglesia Primitiva.

Beneficios. Si asistes a los oficios semanales podrás hacer peticiones de información o de equipo. Pero allí te darán también órdenes, consignas e instrucciones.

Jerarquía. Como esta organización admira mucho al Ordenador, se tiene un gran respeto por las personas que logran un elevado CS. A menudo, el ascenso en la Sociedad Secreta corre parejo al obtenido en el CS. Los miembros de la Iglesia Primitiva tienen un respeto reverencial, mezclado con un larvado temor, hacia aquellas personas versadas en las técnicas de programación.

Reglas especiales. Esta sociedad es la que más agentes de SSI tiene infiltrados. Normalmente el Ordenador pasa de ella por considerarla totalmente inofensiva e incluso útil ocasionalmente. La sociedad raramente proporcionará información o equipo que esté por encima del CS del peticionario, puesto que una de sus principales doctrinas es que las leyes del Ordenador son justas. Sin embargo, dará información muy útil para ascender en el CS.

Habla:

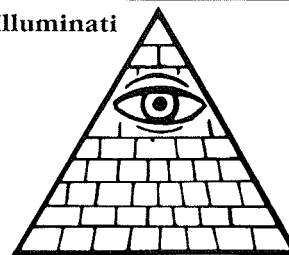
Sectario: ¿Crees en el Ordenador, ciudadano?

Ciudadano: Claro que sí.

Sectario: ¿Aceptas al Señor como tu salvador?

Ciudadano: No sé. ¿Cuál es el CS del Señor?

■ Illuminati



Creencias. El Poder lo es todo. La única manera de salvarse es siendo el más poderoso. El noventa y nueve por ciento de los humanos son borregos. Sólo los más fuertes y brillantes deben detentar el poder. Nuestros agentes están por todas partes. Nuestras armas: el terror y el chantaje.

Objetivos. Servir al superior. Servir o morir. Haz lo que te decimos. Obedece y algún día, aprovechándote de su propia traición, podrás dominar a aquellos que ahora te obligan a servirles. Cuando seas lo suficientemente poderoso, todos los illuminati te obedecerán a ti -y llegarás a controlar todo el Complejo Alfa.

Aliados. Ninguno.

Enemigos. Todos.

Estructura. Hay muchos illuminati, pero divididos en grupos que sirven a un Superior. El secretismo es lo más característico de esta sociedad secreta. Rara vez un Illuminatus conoce la identidad ni los objetivos de otro Illuminatus. Sin embargo, la mayoría de los grupos de Illuminati tienen muchos infiltrados de otros grupos de illuminati -por no hablar de los topes del SSI. Cada miembro conoce sólo a un inmediato superior y a un inmediato inferior. Pero incluso cuando se juntan llevan máscaras para ocultar su identidad. Ningún Illuminatus conoce el nombre de su superior, pero los superiores conocen los nombres -y las traiciones- de sus inferiores. Las órdenes e informaciones se transmiten mediante notas secretas o graffiti en las paredes (naturalmente, conocen muchos sistemas de cifrado). El principio fundamental es el absoluto secreto. Las armas de los Illuminati son el terror y el chantaje. Frecuentemente, bandas de illuminati enmascarados despiertan a un ciudadano de su sueño, lo interrogan, le amenazan y le ordenan que cometa una traición. Si no la comete, lo buscarán de nuevo para asesinarlo. Y si la comete, habrá caído en la trampa: usarán pruebas de su traición como chantaje para obligarle a perpetrar nuevas traiciones progresivamente más graves.

Beneficios. Los Illuminati premian a sus leales con periódicas recompensas en forma de créditos, material valioso o con oportunidades para mejorar destrezas. Es raro que se conceda una petición, por lo



que los miembros pronto se acostumbran a no hacer solicitudes. Simplemente hacen lo que se les dice esperando una eventual gratificación.

Jerarquía. La forma de avanzar en esta sociedad es proporcionando más poder a los superiores. Demuestra que eres superior a tus superiores chantajeándolos o ejecutándolos, o prueba que eres un borracho si fallas. Una forma lenta de avanzar es obedeciendo las órdenes de los superiores. La forma rápida es conocer la verdadera identidad de los superiores para chantajearlos o ejecutarlos. La mayoría de las misiones consisten en encontrar o preparar pruebas para chantajear a una víctima. Pero a veces los Illuminati se distinguen por encargar a sus subordinados misiones ridículas que no tienen aparentemente ningún sentido. Se trata de probar si el inferior las realiza sin rechistar. Si ven que el subordinado pone reparos, buscarán nuevos modos de reforzar el chantaje y el control sobre él.

Habla:

Medianoche. Todo está en calma. Un silencioso illuminatus despierta bruscamente a Federe. Una linterna enfoca sus ojos asustados. Detrás del foco, Federe llega a vislumbrar la figura de un misterioso enmascarado.

Illuminatus: ¡Federe, candidato a miembro Illuminatus!

Federe: (Protegiéndose los ojos con las manos) Glub. Sí, señor.

Illuminatus: Coge este mini-aspirador y ve al apartamento 17. Una vez allí, absorbe una ampolla euforizante que hay en la alcachofa de la ducha.

Federe: ¿Huh? ¿Y cómo es que hay una ampolla euforizante en la alcachofa...?

Illuminatus: Nada de preguntas. Haz lo que se te ha ordenado. Si fracasas, atente a las consecuencias.

Illuminatus: Sí, señor. A la orden, señor.

Leopards de la Muerte



Creencias. Los objetos frágiles hacen un ruido delicioso al caerse desde una altura adecuada. La vida es aburrida. Todo lo que hagas para romper la rutina será un favor que haces al mundo. Los tipos incapaces de divertirse no merecen pasarlo bien en esta vida. Y no hay nada más aburrido que el Ordenador. Pero... Hay que actuar con astucia. Si te diviertes demasiado puedes acabar ejecutado. Hazte pasar por un buen ciudadano, pero siempre que puedas y nadie se dé cuenta haz algo que se supone no deberías hacer.

Objetivos. Romper todo. Divertirse. Causar problemas. Rebelarse contra todo. Divertirse. Burlarse del poder. Divertirse. Desafiar al Ordenador. Divertirse.

Aliados. Purgadores.

Enemigos. Iglesia Primitiva de Cristo Programador.

Estructura. La mayoría de las bandas de Leopards tienen una jerarquía de 4 grados: Gusanos, Personas Auténticas, Lugartenientes (sólo dos o tres por banda) y Cabecilla (sólo uno). Pero los agentes Leopards de élite para la acción son los correspondientes a los grados 5-8 Héroe, Superhéroe, Superestrella y Bestia Última. La reputación y prestigio de las pequeñas bandas es local, generalmente limitada al sector residencial donde viven. Los agentes de élite son conocidos en todo el Complejo Alfa, y a veces su legendaria reputación puede llegar a otros Complejos. Sólo se puede llegar a estos niveles mediante actos de rebelión y desafío verdaderamente imaginativos, públicos y divertidos. Pero una vez instalado en estos niveles se está en constante peligro de ser capturado y ejecutado. Una vida generalmente corta pero gloriosa: ese es el modelo de vida para un Leopardo de la Muerte. En los primeros niveles, cuando se actúa dentro de una banda, es aceptable apostar por lo seguro, planear cuidadosamente los golpes y actuar con secreto y cautela. El límite de actuación en estos niveles es el sabotaje y la diablura a pequeña escala. Pero los miembros ambiciosos que aspiran a ser Leopards de élite tendrán que empezar a ganarse una reputación de osadía casi desde el principio. Pero en general, cuanto más ambicioso sea menos expectativas de vida tendrá. Los agentes de élite tienen que arriesgarse a ser identificados por el Ordenador. Esto es muy peligroso, pero se cuenta con cierta protección por parte de los fans que apoyan a cada Leopardo de élite. De hecho, cuanto más famoso sea con más probabilidad obtendrá ayuda de un fan. Por otra parte, este es el camino habitual que toma un Leopardo de bajo nivel para empezar a obtener fama: ayudando a algún famoso Leopardo de élite y llamando su atención. De cuando en cuando, un Leopardo recibe un requerimiento de otro Leopardo de alto nivel. Hay que responder inmediatamente a ese reto si no se quiere perder fama y status dentro de la Sociedad Secreta.

Gusanos, Personas Auténticas: Generalmente se espera de ellos que cometan pequeñas fechorías. Nunca saben realmente el sentido de esas acciones.

Lugartenientes: tienen que probar frecuentemente al cabecilla su capacidad para acciones más ambiciosas.

Cabecilla: generalmente es quien recibe las misiones.

Élites: pueden planear acciones a gran escala que necesiten la participación de un buen número de bandas. Pero estas

acciones no son planes meticulosos: se basan en inspiraciones del momento.

Jerarquía. Una forma de ascender lenta pero segura es cometer pequeñas fechorías imaginativas que entrañen poco riesgo, pero con una frecuente regularidad. Para avanzar rápidamente hay que cometer locuras en público y a gran escala, exponiéndose gravemente a ser ejecutado por traición. Para bajar de nivel, la forma más segura es fallar una solicitud o una orden de un Leopardo de nivel superior.

Reglas especiales. Por causa de su naturaleza frívola y su primitivo grado de organización, esta Sociedad Secreta tiene poco acceso a material o información privilegiados. La única ventaja es que se tiene acceso a ayuda de sectarios fanáticos dispuestos a dar la cara. Pero a veces, dado el carácter caótico de los proyectos que se emprenden en la Sociedad, hay posibilidad de obtener objetos o informaciones realmente raras. Si un Leopardo bosqueja un plan y difunde la idea por la telaraña de la Sociedad Secreta, podrá encontrarse de pronto con que le hacen llegar inesperados (y a veces completamente inapropiados) recursos, como por ejemplo cañones de plasma, códigos de acceso para los más secretos bancos de memoria del Ordenador o una robofregona robada, reprogramada y trucada con la más completa gama de potencialidades de combate.

Habla:

Un Leopardo: ¡Eso no es nada, tío! Eso está chupao.

Otro Leopardo: Eso lo dirás tú. Si quieres yo te digo algo de veras superclase.

Leopardo: Buah. ¿Quieres saber lo que he hecho hace unas horas? ¿Conoces a un tipo bastante gilipollas que se llama Neb-U-LOS?

Otro Leopardo: ¿No será el tipo ese el Director General del SPL?

Leopardo: Sí, ese. Bueno pues conseguí meterle una ampolla de euforizante en la alcachofa de la ducha.

Otro Leopardo: ¿Que le metiste...? ¡Guauu! Y cuando quiera ducharse..., plas. Te juro que pagaría por verle la jeta en ese momento. Yau. Un pez gordo, un Alto Programador. Reconozco que es un buen palo.

Leopardo: Sí, algo mundial, tío.

Otro Leopardo: Estás hecho un figura, colega. Por los bigotes del Gran Leopardo que sí.

Libre Empresa



Creencias. El Ordenador niega a los ciudadanos muchos bienes y servicios.



Unos porque el Ordenador no es lo suficientemente eficaz para proporcionarlos. Otros porque cree que no son buenos para ellos. Otros porque el Ordenador no comprende en absoluto los deseos de los ciudadanos.

Objetivos. Proporcionar a los ciudadanos que puedan pagarlos los bienes y servicios que el Ordenador no puede o no quiere proporcionar. Obtener el máximo beneficio mediante la adquisición y posterior distribución de los escasos lujos comodidades y servicios. Servir a la Ley de la Oferta y la Demanda. Hacer buenos negocios. Introducir la economía de mercado en el Complejo Alfa.

Aliados. Por razones de negocios, la Libre Empresa mantiene buenas relaciones con todas las demás Sociedades Secretas. Puesto que esta sociedad puede proporcionar unos servicios muy especiales, todas las demás sociedades intentarán estar de buenas con ella, aun cuando ello plantee un serio conflicto con sus propias doctrinas básicas.

Enemigos. Comunistas. Pero se puede hacer buenos negocios con ellos.

Estructura. Piensa en una mezcla de una Multinacional, la mafia y una pequeña empresa de coches de segunda mano. Está organizada al estilo de los viejos sindicatos mafiosos: directivos en la cima, ejecutivos en el medio, vendedores en lo más bajo. Todos los miembros de la sociedad están continuamente a la caza del negocio, siempre deseosos de créditos fáciles. En los niveles bajos se trata casi siempre de tipos avisados con algún chanchullo por aquí, algún robo por allá. Paga a la sociedad para que le proteja. A veces, un miembro de bajo nivel trabaja como empleado de otro de alto nivel, obteniendo o produciendo algún bien o servicio para mercados de alto nivel (armas ilegales, protección, salones de masaje). En la cima de la organización están los Padrinos, quienes determinan la política y estrategia globales de las Empresas. A los padrinos les preocupa mucho mantener el inflexible Código de Honor: "Puedes jeringar a los ciudadanos, pero nunca a la Libre Empresa". A veces, cuando los padrinos no se ponen de acuerdo (generalmente sobre el reparto de sectores) se desatan periódicas y mortíferas guerras de bandas.

Beneficios. La Libre Empresa puede proporcionarte todo lo que desees, siempre que puedas pagarlo: armas, guardaespaldas, drogas, placeres, antologías de chistes... Sólo tienes que decirlo. La Organización sabe cómo explotar el ingenio de cada uno de sus miembros. Si un personaje tiene buenas destrezas de combate será un matón o un asesino. Si tiene buenas destrezas de persuasión, un vendedor o un extorsionador. Si tiene buenas destrezas técnicas, podrá ayudar en muchos proyectos: desde "golpes" en instalaciones del Complejo a espionaje electrónico

pasando por el secuestro de personas o robots... Cuanto más se sube en la Organización, se adquiere más responsabilidad y más fácil acceso a las ventajas de la Empresa.

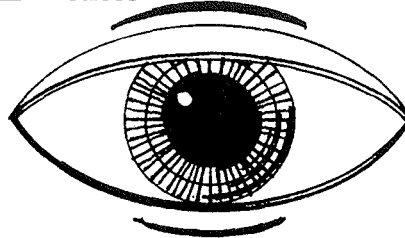
Jerarquía. Primero debes servir como un fiel empleado, demostrando lealtad, dedicación y obediencia a la Organización. Al llegar a los cuadros medios, podrás contar con subordinados a los que podrás dar órdenes. Sin embargo, un ejecutivo que defrauda las expectativas de un mando superior puede ser fácilmente degradado. Dilapidar recursos, falta de iniciativa o de imaginación, empleo indiscriminado de la violencia... pueden acarrear las iras de los padrinos y el personaje puede sufrir una degradación o algo peor.

Reglas especiales. La Libre Empresa jamás da nada gratis. Sin embargo, allí donde haya un crédito a ganar, podrás solicitar "crédito". Si eres capaz de planear un buen negocio y prometes a algún pez gordo de la Empresa un buen pedazo del pastel, ten por seguro que no te faltará de nada: material, armas, músculos. A veces, la Empresa pide a sus personajes miembros que liquiden a algún enemigo, puesto que nadie mejor que un Esclarecedor con el entrenamiento, el equipo y la justificación necesarios para liquidar a alguien.

Habla:

Miembro de la Libre Empresa: Oye, oye, oye. Déjame hacerte una oferta que seguro no puedes rechazar. Prácticamente nuevo, sólo ha sido disparado una vez para probarlo. Sólo 16 créditos por ser tú. Yo no hago juicios morales, sólo soy un hombre de negocios.

Místicos



Creencias. La realidad es una ilusión. El Ordenador, los tanques de elaboración de comida, los comunistas... no son más que obstáculos de mundanidad en el camino de la Sabiduría y la Comprensión. El hombre verdaderamente sabio es consciente de que todo eso no tiene ninguna importancia. Lo que cuenta es el Interior. Y cada hombre debe encontrar su camino: drogas, meditación, histeria, velocidad. El camino no tiene importancia. Lo que cuenta es únicamente el Interior.

Objetivos. Buscar la luz interior. Rasgar el velo de la Apariencia. Beber el agua profunda del Pozo de la Inspiración. Captar vibraciones. Ponerse a tono. Lograr el éxtasis.

Aliados. Románticos.

Enemigos. Ninguno.

Estructura. Estrictamente hablando, los místicos no constituyen una organización. Se trata de una comunidad de individualidades unidas por la búsqueda de la Iluminación. Prácticamente su única actividad es el intercambio de textos místicos. De vez en cuando hay alguna reunión de místicos para poner en común sus experiencias y coger un buen colocón en grupo. Aunque en teoría los místicos no tienen ningún interés por el mundo práctico, la verdad es que han logrado reunir una gran cantidad de información restringida sobre el Complejo Alfa procedente de importantes ciudadanos que han despertado a la luz y que han querido compartir sus conocimientos con sus amigos místicos. Siempre que no se muestre demasiado interesado, un miembro puede obtener valiosas informaciones prestando atención a los rumores que corren por el ambiente místico. Por otra parte, estos místicos alejados del mundo consiguen sustanciosos beneficios con el narcotráfico.

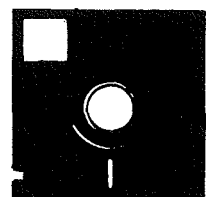
Beneficios. Los místicos tienen acceso fácil a drogas de cualquier tipo (estimulantes, alucinógenos, alcohol, soma), y de una pureza y efectividad incomparablemente mayores de las que pueden conseguirse legalmente en el Complejo. Los místicos son los descendientes directos de los californianos auténticos de la Antigua Era. Y muchos de sus textos sagrados hacen referencias ocasionales a las antiguas culturas. Por esta razón, todo miembro de esta sociedad secreta puede aprender la destreza prohibida Conocimiento de Antiguas Culturas.

Jerarquía. Una forma de conseguir el respeto y admiración de los místicos es encontrar nuevas vías de acceso a la Iluminación (drogas nuevas, descubrimiento de disciplinas trascendentales, encuentros con sabios y santos, el hallazgo de profundos textos místicos (como algún ejemplar del Juan Salvador Gaviota). También se avanza sobreviviendo a experiencias mortalmente peligrosas, viviendo para contemplarlas y ayudando a al resto de la humanidad no-mística a encontrar su propio camino hacia el Interior.

Habla:

Místico: Guau, hermano. ¡Qué éxtasis! ¡Planetario! ¡Cósmico!

Piratas Informáticos



Creencias. Jugar con la informática es divertido. Violar los sistemas de seguridad.



dad y meter virus en los programas es la moda. Y no digamos hacer llamadas a larga distancia y cargarlas a la cuenta de los Altos Programadores. Pero lo mejor de todo es meterle mano a la mismísima programación del Ordenador: un desafío peligroso pero excitante. Ser ejecutado por traidor no es divertido, pero eso no te ocurrirá a ti. Tú eres demasiado para ellos. Sólo te cazarán si cometes errores. Sabes caminar por el filo de la navaja.

Objetivos. Manipular los sistemas informáticos del Complejo. Controlar la programación del ordenador para el propio beneficio.

Aliados. Protecynos.

Enemigos. Iglesia Primitiva de CP.

Estructura. Se trata de una especie de difusa fraternidad de tipos individualistas que comparten la misma manía. Raramente se reúnen en persona: prefieren utilizar elaboradas redes de comunicación dentro de los propios sistemas del Ordenador para intercambiar información o charlar de los temas más triviales. Los piratas, empero, son fanáticamente leales con la fraternidad y correrán grandes riesgos por ayudar a un compañero. Cada pirata tiene un nombre clave: "carne azulada", "viernestrece", "comecocos", "el gran desprogramador"...

Rel. Ord. Neutral. Es necesario que exista el Ordenador para aprovecharse de él.

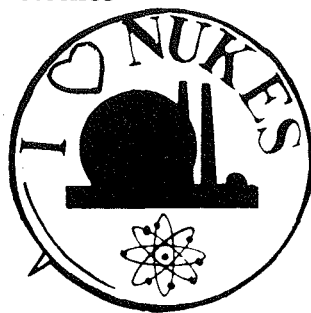
Beneficios. Cuanto mayor sea la reputación del personaje, mayor apoyo y ayuda obtendrá de otros piratas. Esta Sociedad Secreta proporciona entrenamiento en las habilidades prohibidas: Seguridad Informática y Programación. Por lo tanto, el personaje podrá gastar Puntos de Desarrollo iniciales en estas destrezas. Las peticiones de información, material o ayuda personal serán concedidas de acuerdo con la osadía e ingenio del proyecto y la reputación (nivel) del pirata. Toda petición que exija investigación tendrá lógicamente una demora, ya que los demás piratas tienen trabajo con sus propios proyectos y la búsqueda de información en los sistemas del Ordenador es una tarea que requiere buena cantidad de tiempo y estrujarse mucho la mollera.

Jerarquía. Un pirata ganará una gran reputación por actuaciones que supongan gran osadía e ingenio. Esto no supondrá mayor poder ejecutivo o influencia sobre otros piratas. Las acciones más elogiadas son: derrotar la seguridad física o informática del Ordenador, acceder a los bancos de datos, a los subsistemas y a los propios programas.

Habla:

Eh, ¿conoces ya la última clave de acceso? Te la voy a pasar (risa histérica). Oye, ¿has oído hablar del nuevo microprocesador SX76B VLSI? ¡Tiene un diseño ortogonal! ¡Y está lleno de virus! Oye pásame unas patatas fritas de algas concentradas.

Protecynos



Creencias. La investigación y desarrollo de nuevas tecnologías permitirá a la Humanidad el regreso a la superficie de la Tierra e incluso marchar hacia las estrellas. No hay ningún problema que no pueda ser resuelto mediante algún artilugio. En los últimos siglos ha habido un gran descuido en la investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías.

Objetivos. Salir de esta nueva Edad Oscura en que vivimos hacia la luminosa Era de la Máquina. Los robots y los ordenadores pueden transformar el mundo en un Jardín de las Delicias para la Humanidad, un lugar donde se vivirá con una felicidad sin límite.

Aliados. Córpoze Metal.

Enemigos. Purgadores, Antifrankenstein.

Estructura. Los protecynos son una sociedad sin jerarquía. Se aglutinan en grupos independientes que trabajan en sus propios objetivos secretos. Parte de la tarea de cada protecyno es la búsqueda de la materia prima y recursos -difíciles de encontrar por lo escasos- que hacen falta para llevar a cabo esos proyectos. Normalmente eso significa tener que robar el precioso material del Ordenador y tener que usar de modo secreto y traidor las plantas de investigación del Complejo. Los protecynos se reconocen mediante señales secretas. Además, cada uno tiene un nombre clave por el cual es conocido dentro de la sociedad secreta.

Jerarquía. Ya hemos dicho que no la hay. Se asciende en prestigio cuando uno sabe aportar a los demás los materiales que necesitan (por ejemplo, robando piezas de equipo). También se cobra prestigio probando y estudiando equipo experimental, reprogramando robots y ordenadores y respondiendo a las llamadas de otros protecynos en peligro.

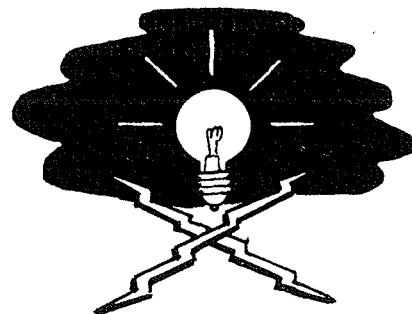
Beneficios. Es fácil conseguir información, material y equipo, pero, al no haber canales de comunicación estables, el proceso puede ser muy lento.

Reglas especiales. Los Protecynos han logrado romper los sistemas de seguridad del Ordenador en varias ocasiones, y han conseguido acceder a programas y bancos de datos de los cuales ni el mismísimo Ordenador tiene idea de que existan.

Habla:

Protecno: Hey, ¿has visto mi nueva calculadora último modelo Patinazo ZXLMVP23 con funciones estadísticas, módulo de cálculo vectorial y carcasa cromada?

Psiónicos



Creencias. Todo el Poder para el Poder Mutante. Mutantes al Poder. Los seres humanos con poderes psiónicos son obviamente un estadio evolutivo superior de la humanidad, llamado a ser la aristocracia natural. Sus trascendentales capacidades pueden ser especialmente utilizadas para regir y gobernar el mundo. La antigua programación del Ordenador debió ser diseñada en armonía con este principio. Todos los puestos de poder y responsabilidad deberían estar ocupados por talentos psiónicos. Los humanos normales deben ser compadecidos, pero no necesariamente salvados. Mañana tendrán un sitio en la nueva sociedad subordinados a los psiónicos, benévolamente vigilados por nosotros, sus superiores descendientes.

Objetivos. Si es necesario, el Ordenador y su sociedad deben ser derrocados para instaurar el Nuevo Orden Psiónico. Debes desarrollar tu poder psiónico, refinarlo, fortalecerlo, aprender sus potencialidades y sus limitaciones. Hay que instaurar la Era Psiónica. Algo que no llegará sin grandes sufrimientos y desórdenes. Pero hay que resistir y pasar esas calamidades para conseguir esa Nueva Era. Todavía hoy los poderes psiónicos son raros y hay que protegerlos de todos los modos posibles.

Aliados. Ninguno.

Enemigos. Antimutantes.

Estructura. Se trata de una Sociedad extremadamente individualista. No organizan mítines. El contacto personal es raro. Incluso no se suele conocer el nombre ni la identidad de los compañeros. La mayoría de los contactos se hacen telepáticamente. Incluso el entrenamiento del poder psiónico se hace generalmente sin contacto personal entre profesor y alumno. La comunicación entre los niveles (preguntas, solicitudes, respuestas) está organizada por miembros provistos de Lectura Mental que regularmente supervisan los pensamientos de los subordinados.



dos. Como miembro de esta sociedad, lo que haces es "dejar una nota" en algún sitio de tu mente con la seguridad de que tarde o temprano alguien la leerá. Las respuestas serán enviadas telepáticamente y pueden llegar en cualquier momento: y como estamos en *Paranoia*, en el momento más inoportuno. Los personajes que tengan Telepatía o Lectura Mental serán fichados para formar parte de los Servicios de Comunicación de la Sociedad. Para ello, el personaje deberá contactar regularmente con un conjunto de 3 a 10 psiónicos y hasta puede que llegue a formar parte del Consejo. A cada miembro se le asigna un símbolo distintivo que le identifica como miembro de la Sociedad en el momento en que alguien haga un barrido lector de su mente. Este símbolo no tendrá ningún significado para un psiónico que no sea miembro de la Sociedad de Psiónicos.

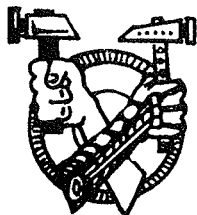
Jerarquía. Se avanza en la Sociedad desarrollando el propio Poder Mutante, enrolando a nuevos miembros psiónicos, colocando a psiónicos en puestos de autoridad y responsabilidad y eliminando antimitantes.

Reglas especiales. Cada vez que consiga un nuevo nivel, el personaje recibirá instrucciones para adquirir un nuevo poder psiónico (el Máster lo elegirá al azar).

Habla:

Venerable Psión: ¡Usa la Fuerza, Luke-R! ¡Usa la Fuerza!

Purgadores



Creencias: El Ordenador chupa silicona. El Ordenador es malvado. No importa que el origen del mal esté en la naturaleza del Ordenador o en algún fallo de su programación. Es necesario romper las cadenas del Ordenador. Los humanos que se someten dócilmente al Ordenador son unos traidores contra el Sublime Destino de la Humanidad.

Objetivos: Matar al Ordenador. Puesto que un ataque directo es imposible, el sabotaje y los trucos sucios son unos aceptables medios temporales de lucha. Aprende a buscar los fallos y obvias debilidades del Ordenador y anima a los ciudadanos a que los exploten. Hay que enseñar a los ciudadanos los sistemas de resistencia y de lucha con todos los medios a su alcance. El último objetivo es conseguir la total liberación de todos los seres (incluidos robots) de la tiranía del Ordenador).

Aliados: Humanistas, Románticos, Leopards de la Muerte.

Enemigos: Iglesia Primitiva.

Estructura: Los Purgadores se han organizado militarmente. Cada miembro está a las órdenes de un superior y a menudo es movilizado junto con otros Purgadores para realizar misiones específicas. Se espera de un Purgador que obedezca una orden instantáneamente, con toda la voluntad, sin hacer preguntas. Los que fallan no son castigados (a menos que hayan traicionado a la asociación): simplemente son purgados (expulsados). Hay un fuerte sentido de comunidad cooperativa entre los Purgadores. Hay una ley no escrita que obliga a un Purgador a ayudar a un compañero en cualquier situación, aunque ello entrañe un gran riesgo personal.

Jerarquía: Los Purgadores admiran los actos de sabotaje y desafío, pero lo más importante es obedecer las órdenes de un superior y conseguir el éxito en las misiones. Por supuesto, se asciende llevando a cabo sabotajes, logrando que fracasen las misiones de los esclarecedores y mostrando gestos públicos y llamativos de desafío a la autoridad del Ordenador.

Reglas especiales: Los Purgadores proporcionan fácilmente mucha información técnica. Sin embargo, penetrar las defensas del ordenador lleva tiempo, por lo que puede tardar días o hasta semanas la respuesta de los Purgadores a una cuestión. También pueden conseguir equipo y material, puesto que los Purgadores están siempre dispuestos a robar al Ordenador.

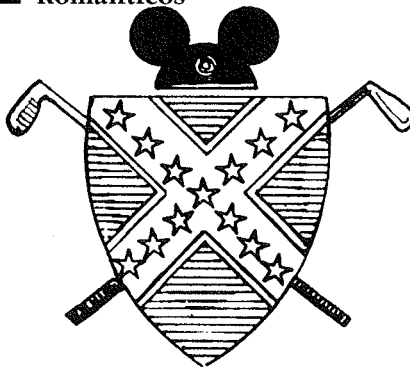
Habla:

Purgador: ...está claro que todo fue obra de Fred-R-FUN, quien traicionó voluntariamente al Complejo Alfa, su patria natal.

Ordenador: Lo siento, ciudadano. Es inútil. Hay contra ti una evidencia incontrovertible. Haz el favor de ejecutarte a ti mismo inmediatamente.

Purgador: ¡Vaya! Entonces, a la mierda. ¡DESTRUID AL ORDENADOR! ¡EL ORDENADOR ES MALVADO! ¡MUERTE A TODOS SUS LACAYOS! ¡DESTRUID...! ZOTZ...ping...ploc...

Románticos



Creencias. El destino de la humanidad es vivir en bloques de apartamentos, ver la tele y seguir las ligas deportivas, acudir al trabajo conduciendo millones de "coches" a lo largo de inacabables pistas de asfalto que deberían cubrir la superficie de la Tierra. Cada persona tiene que poder elegir su lugar de residencia y tener libertad para ir en coche adonde le dé la gana.

Objetivos. Recuperar la gloriosa historia de la Humanidad, cuya cima es la Cultura del final de la Antigua Era. Volver al primigenio estado de felicidad. Abandonar las conejeras subterráneas del Complejo, liberarse del dominio del Ordenador y restablecer de nuevo el mundo de las hamburgueserías, los discos voladores y la guerra de las galaxias. Por tanto, el objetivo primario es destruir al Ordenador y el modelo de sociedad que ha creado y que lleva manteniendo desde hace siglos.

Aliados. Humanistas, purgadores.

Enemigos. Iglesia Primitiva, Còrpore Metal, Protecños.

Estructura. En tiempos, esta sociedad secreta tuvo acceso a los archivos de historia de la Antigua Era y a los documentos sobre el desastre que provocó su destrucción. Desgraciadamente, la sociedad perdió los datos originales y ha convertido la historia real en una especie de mitología que glorifica los aspectos más atractivos y los no tan atractivos del estilo de vida californiano del final del siglo XX (tal y como se pinta en los seriales televisivos).

Jerarquía. Se puede ascender saboteando las operaciones del Ordenador y luchando contra él. Pero se consigue mayor prestigio rescatando reliquias de la Antigua Era. Lo más apreciado son los libros y las cintas de vídeo.

Beneficios. Esta sociedad es la que más y mejor información proporciona sobre el Exterior. Un romántico puede adquirir fácilmente la habilidad prohibida Conocimiento de Culturas Antiguas (pueden gastarse Puntos de Desarrollo iniciales para adquirir nivel en esta habilidad). Sin embargo, esta información suele estar teñida de la particular mitología romántica sobre la Antigua Era, una época en que todos bebían Pepsi, vivían en barrios su-





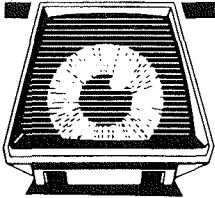
burbiales, trabajaban en espaciosas oficinas situadas en rascacielos y podían cambiar los canales de la tele siempre que querían. Cuando estén en el Exterior, puedes dar a los Románticos informaciones especiales acerca de las ruinas y culturas que encuentren. Pero debe tratarse

de una información engañosa y basada siempre en la cultura del telefilm: "está perfectamente comprobado que los antiguos autocoches chocaban y explotaban invariablemente cuando eran conducidos a mucha velocidad por personas que no tenían el corazón limpio. Es decir, si eran

conducidos por gente con malas intenciones, se convertían en vehículos extremadamente peligrosos".

Habla:

Típicas expresiones románticas: "La chispa de la vida", "A jugaaaar", "Soy Lorenzo Lamas, el rey de las camas"...



6. El Palo y la Zanahoria

El Complejo Alfa es una Utopía, una sociedad perfecta. Y es perfecta porque todo está controlado y bien atado. Piensa en las patatas fritas de bolsa. Llenan de maravilla el paquete. Todas son idénticas. ¿Qué importa que sepan a plástico? Pues lo mismo ocurre en el Complejo Alfa.

Para asegurarse una absoluta conformidad por parte de la ciudadanía, el Ordenador proporciona una gran variedad de refuerzos positivos para el comportamiento prosocial y algún que otro refuerzo negativo para la conducta antisocial. Obviamente, la constante amenaza de ser ejecutado inmediatamente es una de las más eficaces herramientas para asegurar una conducta apropiada y correcta. Sin embargo, la pena capital es un remedio drástico en exceso, y hacen falta otros más suaves. Así pues, lo que el Ordenador necesita es algún medio secundario de sancionar a los personajes y varios medios inútiles o molestos de recompensarlos.

Zanahorias

Las verdaderas recompensas son los PD, los ascensos en CS y los PF. Pero hay otros medios de premiar a los buenos jugadores.

Recomendaciones oficiales

Un servicio incidental al Ordenador (o a un jefe de misión) podrá ser premiado con una Recomendación Oficial:

"Bien hecho, ciudadano. Tu servicio al Ordenador va a ser recompensado. Se registrará una Recomendación en tu expediente personal, como recuerdo permanente de tu meritorio rendimiento. Nuestra más cordial enhorabuena".

En términos de juego, una Recomendación Oficial suele ser una buena razón para reducir en -1 los PT del personaje.

Recompensas en metálico (bueno, en plástico)

Las recompensas pueden dar lugar a situaciones divertidas. Por ejemplo, conceder una recompensa por una acción y



Los agentes del SSI disfrutan de lo lindo con los últimos adelantos en Tecnología de Rehabilitación.

luego poner una multa equivalente por otra acción distinta. Recuerda que un ciudadano de mayor CS puede multar a otro de menor CS, y aunque el Ordenador no siempre respaldaría ese hecho el caso es que desobedecer una orden de un superior es traición. Diviértete dando una recompensa a Joe-R de 100 créditos y haz luego que Mora-N le ponga una multa de 100 créditos por llevar desarreglado el uniforme.

Elogio público

¿No sería precioso que el Ordenador interrumpiera el show de Mado-N-NAH después de la cena para agradecerte públicamente tu notable contribución a la seguridad del Complejo Alfa? ¿Ser admirado por millones de ciudadanos! ¡Aparecer en pantalla en contrapicado para que parezcas noble y heroico, peinado y maqui-

llado como un actor! ¡Convertirse instantáneamente en el blanco favorito de los Purgadores y de los Leopardos de la Muerte! ¿Y qué decir de la envidia que van a sentir tus antiguos compañeros de misión (o sus siguientes hermanos clónicos) cuando te vean elevado a la categoría de Héroe Oficial del Complejo? Ciertamente lo tendrán muy en cuenta cuando vuelvan a estar contigo en la próxima aventura...

Bioquimioterapia

El Ordenador está convencidísimo de que la medicación es el mejor modo de tratar el estado temperamental y la disposición de los ciudadanos. Todo buen ciudadano debe tomarse su píldora de Patriótico Despertar por la mañana y su píldora de Dulces Sueños por la noche. Si el ciudadano hace feliz al Ordenador, éste se sentirá



perfectamente motivado para hacer felices a su vez a los ciudadanos. Es decir, más felices de lo que ya son. Muy felices. Tan felices que casi no puedan aguantarlo. Que casi no puedan tenerse en pie, vamos. Ni que puedan reconocer una amenaza cuando la tengan delante. "Mira que bien. Me estás apuntando con un láser, ¡tío, cómo mola eso! ¡Qué guai!"

Entradas gratis e Invitaciones

Si realizas algún servicio notable por el Ordenador y el Complejo, a lo mejor eres premiado con una entrada para las Jornadas de Juegos de Ordenador. O incluso eres seleccionado ¡para participar en los concursos de la televisión del Complejo Alfa! Imagínate: podrías salir en popularísimos programas como "Adivina Mi Traición" o "Un, dos, tres, dispara otra vez". Concursos en los que se puede ganar un rifle láser nuevo y personalizado (con algunas pequeñas "mejoras" del SID), provisión para un año del famoso postre Delicia Helada o un carnet para conseguir cantidades ilimitadas de Brebaje Espumoso Refrescante. No creas, hasta puedes conseguir tu propia robomascota personal o incluso el Expediente de Ejecución de un ciudadano a tu elección.

Palos

No todo va ser miel artificialmente edulcorada sobre hojuelas liofilizadas en el Complejo Alfa. A veces se hace necesario aplicar algún refuerzo negativo... bueno, ejem, *muchas veces* se hace necesario. Por tanto, el Ordenador se ha visto obligado a desarrollar un buen montón de medidas correctivas para faltas leves y graves.

Faltas leves

Son faltas leves los descuidos y errores que provocan daños en el Complejo, en los ciudadanos o en el valioso material del Ordenador, o que amenazan con debilitar los sistemas de seguridad contra la omnipresente amenaza de los comunistas. Son faltas que simplemente requieren una ligera corrección para que de nuevo las cosas vuelvan a su cauce. Lo que cuenta no es tanto las consecuencias del descuido como la intención del ciudadano. Hacer un raspazo en la chapa de un autococche y despoblar un sector entero del Complejo pueden ser faltas más o menos leves, siempre que se comprobara que no ha habido mala intención y que el error se deba sólo a la precipitación, la desesperación o la ingenua ignorancia provocadas por un porfiado empeño en servir al Ordenador. Por ejemplo, un ciudadano reduce a escombros todo un sector residencial mientras probaba un arma experimental de gravitrónicos del SID. Bueno, sólo estaba cumpliendo

órdenes. Pero toda falta imprudente o premeditada será considerada como grave o incluso como traición (ver más abajo).

Amonestación pública

Los medios de comunicación del Complejo (altavoces, vídeopantallas, terminales, carteles) hacen pública la falta del Esclarecedor, y se anima a los ciudadanos para que le hagan sentir al bellaco el desagrado que sienten por su mala acción. Algunas veces, el delincuente es obligado a llevar un sambenito que indique su descuidada conducta (sé imaginativo: caperuzas, orejas de burro, disfraz del pato Donald...).

"Este descuidado ciudadano dejó que su uniforme se manchara durante una misión. Un desastre, porque esa mancha no se va. Por lo tanto, ciudadanos, animemos a este poco atento conciudadano a que tenga más cuidado con su higiene personal. Gracias por vuestra colaboración".

Reprimenda Oficial

Esto significa que la falta se registra en el Expediente del personaje y además que recibe 1 Punto de Traición. Esta reprimenda suele ir acompañada de algún castigo menor: arresto domiciliario, dar unas cuentas vueltas corriendo por el sector, abrillantar el parquet del Autoyate Delta 88 de algún Alto Programador, limpiar las letrinas... A veces el personaje queda en situación "de prueba", con la amenaza de un futuro castigo si reincide en cometer errores. "Imperdonable, ciudadano Coleg-A. Tenías que saber que ese bloque residencial estaba habitado. Serás castigado con tres ciclodías de comedor en un sector infrarrojo si te vuelvo a pillar disparando un láser de Rayos X por un pasillo público".

Multas

Todo ciudadano puede imponer multas a otros ciudadanos de inferior CS. Inmediatamente hay que dar parte al Ordenador del motivo y la cantidad de la multa, quien en teoría debe aprobarla antes de que adquiera un carácter oficial. El motivo más común es por dañar el valioso equipo del Ordenador asignado al ciudadano. **Nota:** castigar con una multa excesiva es una ofensa y una traición al Ordenador. Desgraciadamente, no hay una guía oficial publicada que estipule las multas apropiadas para cada infracción. Aquí hay algunos ejemplos, pero sólo para tus ojos:

- Por llevar el uniforme sucio: 3 c.
- Por no ayudar a un ciudadano de superior CS que estuviese en dificultades: 10 c.
- Por averiar un pistoláser (obviamente un descuido de mantenimiento): 200 c.
- Uso irreflexivo de material inflamable o de aparatos incendiarios: 400 c.
- Incineración por descuido de un Infrarrojo: 200 c.

Faltas graves

Una falta grave es cualquier daño u ofensa deliberados o premeditados hechos

contra el ordenador, el Complejo Alfa o sus leales ciudadanos. Una evidencia segura de premeditación es la reincidencia en una falta leve. Otras evidencias claras son los testimonios presenciales y los registros audiovisuales. Siempre que haya una sospecha de traición (deslealtad hacia el Ordenador, simpatía por los comunistas, posesión de poderes mutantes, pertenencia a sociedades secretas) pero no una evidencia que justifique una inmediata ejecución, el ciudadano es culpable de falta grave por Sospecha de Traición.

El acusado tiene siempre oportunidad de defenderse en una audiencia ante sus superiores o el Ordenador (quien siempre revisa todos los cargos por faltas graves). En los casos de comisión de falta grave durante el transcurso de una misión, los cargos son aplazados hasta la terminación de la misma. Pero si la presencia del infractor puede poner en peligro el éxito de la misión, el Ordenador exigirá la inmediata formación de un Tribunal de Campaña.

Si se decide lo primero, se permitirá al acusado continuar con la misión. Si se constituye un Tribunal de Campaña, actuará de presidente el ciudadano de mayor CS. Éste examinará los cargos, las pruebas y las declaraciones del acusado. Los otros Esclarecedores tendrán diversas misiones: detención y custodia del acusado, testimonio, levantamiento del acta... Más tarde incluso podrán ser requeridos para llevar al acusado a las dependencias del SSI. El Ordenador decidirá si el resultado del juicio debe ejecutarse inmediatamente o si hay lugar a un tribunal de apelación posterior (una vez que vuelvan de la misión). Su decisión será transmitida por los procedimientos habituales (comunicadores personales o instalados en un vehículo).

Veamos posibles penas a las que puede condenar un tribunal por una falta grave.

Drogoterapia

Es el tratamiento normal a que debe someterse un esclarecedor si el grupo está en plena misión y el acusado no puede ser reemplazado fácilmente por otro clon o por otro esclarecedor. Las dosis deben ser prescritas y supervisadas por el Ordenador, el Oficial de Bienestar o el esclarecedor de mayor rango. Si el acusado sobrevive al tratamiento y a la misión, podrán aplicársele nuevas medidas correctoras en la sesión de Informe Final.

Reeducación

El esclarecedor ingresa en un centro reeducador del SBD. Cuando sale, sus Puntos de Traición han quedado rebajados a 1. Pero esa reducción suele estar acompañada de pérdidas masivas de memoria, alucinaciones y psicosis de poca importancia. O la pretendida reeducación puede ser una forma eufemística de aludir a un lavado de cerebro, puro y duro. El Máster puede recogerle al jugador la hoja de personaje y devolvérsela (al inicio de la siguiente sesión) radicalmente alterada (de forma que



al personaje no lo reconocería ni su madre si la tuviera).

Degradación

El personaje puede ser rebajado a un CS inferior, o verse privado de algún cargo de privilegio (Jefe de Misión, Oficial de Lealtad, Supervisor de Seguridad). Ésta es la práctica que comúnmente se utiliza para enderezar a los recalcitrantes y mejorar instantáneamente su conducta y temperamento. Es asombroso como una simple degradación sobre el terreno llega a mejorar el carácter y comportamiento de un individuo. Un ciudadano puede ser degradado a infrarrojo por una incompetencia excepcional. Eso quiere decir que queda expulsado del glorioso cuerpo de Esclarecedores y que deberá volver al trabajo en las cubas de elaboración de comida o de reciclaje de basuras.

Retiro forzoso

Cuando un personaje falla una Tirada de Cordura (ver sección 7 del capítulo 4), o cuando el estrés de una misión le hace tirarse al suelo, patear y echar espuma por la boca, entonces puede ser enviado a un Centro de Recreo Permanente del Gulag de Jubilados que dirige el SBD. Y se activa el clon siguiente.

Nota: a veces, algunos personajes con tendencias claramente psicóticas son ascendidos en lugar de retirados. Los caminos del Ordenador son misteriosos.

Traición

Para los enemigos del Ordenador y del Complejo Alfa, sólo hay una apropiada medida correctora: la ejecución. Cuando hay suficiente evidencia como para probar que un ciudadano es traidor, el Ordenador envía Formularios de Ejecución a los esclarecedores y los alerta para una misión rutinaria de ejecución. El Ordenador puede anunciar públicamente por los altavoces, las pantallas de vídeo y por los monitores de los terminales la declaración de traición, animando a los leales ciudadanos a que colaboren en su busca, captura y eliminación. Para estimular una cooperación ya de por sí entusiasta, el Ordenador suele ofrecer una recompensa proporcionada con la villanía del traidor.

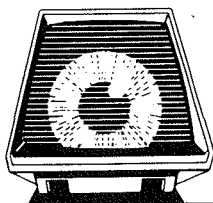
"Ex-Ciudadano Biliel-N-IÑO-3. Se busca por traidor y enemigo del pueblo. Vivo o muerto. Recompensa de 3000 créditos. Gracias por vuestra colaboración".

En su infinita benevolencia, el Ordenador permite a veces a un traidor defenderse ante un tribunal. No hay nada que guste más al Ordenador que dar por televisión la dramática confesión de un traidor lleno de remordimientos. Y los programas de ejecuciones públicas acaparan los primeros puestos de la lista de los cuarenta principa-

les en audiencia. Por eso, el ordenador prefiere que los traidores sean capturados vivos y llevados siempre que sea posible ante la justicia supervisada por Él.

Los Esclarecedores veteranos te dirán, sin embargo, que no puedes permitirte el lujo de hacer prisioneros, especialmente cuando los traidores son Esclarecedores de tu propio grupo de misión y armados hasta los dientes. Estos veteranos te harán notar que recibirás recompensas y recomendaciones por ejecutar traidores y que es más fácil probar que se trataba de un traidor una vez ejecutado, puesto que esa situación le limita bastante las posibilidades de defenderse ante un tribunal.

El Ordenador desaprueba las ejecuciones fulminantes sin autorización, pero comprobarás que la satisfacción del Ordenador varía según lo que tú pretendías defender con tan severa decisión: el Ordenador, el Complejo, el material, los ciudadanos, a ti mismo (por ese orden de importancia). Según esa escala, puedes librarte con sólo una reprimenda o incluso puedes ser premiado con recompensas y recomendaciones. Lo cual es mucho mejor que ser asado a rayos láser por traidor. Y netamente mejor que dejar tu vida a merced de uno que pudo ser testigo de tus propias "debilidades".



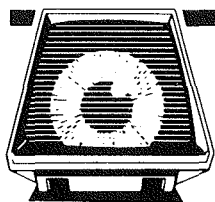
PARANOIA

Credencial ULTRAVIOLETA
Acceso Sólo Permitido al Máster



LAS REGLAS
DEL JUEGO

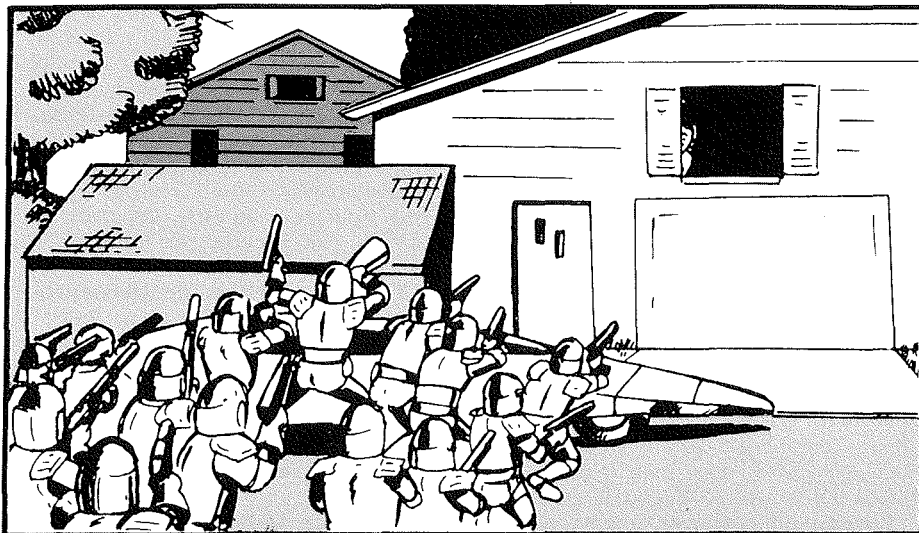
Las Reglas del Juego



1. Cómo Usar Estas Reglas

Algunos juegos de rol piden que se respete estrictamente el reglamento. "Nada de desviaciones", exclaman, "cambiar una jota, modificar una oración subordinada de subjuntivo de una oración subordinada supone arruinar el juego, ejercer una actividad al margen de la ley. Estas reglas han sido escritas para ti por la Gran Editorial de Juegos, SA. El juego es ya totalmente perfecto: está cuidadosamente equilibrado y calculado para cubrir todas las posibilidades y procurar la máxima satisfacción y diversión. Cambia un solo detalle, y el juego entero se va al garete. No te atrevas a cambiar nada, o serás anatema. ¡Herejía! Ya no estarás jugando a nuestro juego, sino, como mucho, a una estúpida variante".

Bueno, no es esto lo que pensamos nosotros. Las reglas están hechas para ser transgredidas. Lo que importa es jugar. La tarea del Máster es mantener la tensión y hacer vivir a los jugadores una buena aventura. Su tarea no es pasarse la vida mirando tablas y haciendo cálculos. Adelante, sáltate una regla cuando te dé la gana, haz los añadidos que te parezcan interesantes, tríncha, pincha y corta a voluntad, cambia de opinión cuando te parezca, libremente; aquí te proporcionamos una guía, una ayuda para divertirte con tus amigos y nada más. Si hay un conflicto entre seguir las reglas y pasarlo bien, pasa de las reglas. Hay jugadores a quienes les gusta aprender al dedillo las reglas. Así piensan tener un cierto poder sobre el Máster. Cuando están acorralados, siempre te salen lloriqueando con que "tengo un modificador de +1 porque...". Te pedirán ver todas las tiradas posibles para poder estar seguros de que manejas bien las reglas. Pues bien: en Paranoia ni hablar de esto. No sólo estás explícitamente autorizado para cambiar todas las reglas que te dé la gana; no sólo puedes ignorar tranquilamente el resultado de una tirada "en bien de la fluidez del sistema táctico dramático", sino que



¡Escucha, Manolo! ¡Somos la policía del juego! Sabemos que en tus partidas ignoras los modificadores a las tiradas de movimiento. ¡Sal con las manos en alto!

incluso la lectura de las reglas **es traición**. Vale, podéis leerlos todas las reglas que queráis, pero eso será una buena excusa para que me pula a vuestros personajes.

–**Jugador:** Vale, disparo a quemarropa, así que tengo un modificador de +4 y por lo tanto mi disparo acierta.

–**Máster:** Conque un +4, ¿eh? ¿Dónde has obtenido esa información, ciudadano?

–**Jugador:** Eh, pues en las reglas...

–**Máster:** Ciudadano, las reglas tienen CS Ultravioleta y tú tienes un CS Rojo. Para un ciudadano de CS Rojo, saber algo de las reglas es tra...

–**Otros jugadores:** ZAPZAPZAPBOOM.

Recuerda, tú eres el Ordenador, un dictador absoluto de una sociedad totalitaria. ¿Es que un jugador advenedizo te va a decir lo que tienes que hacer? ¡De qué! No hay otras reglas que las que tú quieras que sean. Y si no les gusta este juego, bueno, pues que jueguen a Advanced

Squad Leader: allí todas las reglas son claras y exactas.

Verás que al final hay un apartado de Reglas Opcionales. Dada nuestra desenvuelta actitud con las reglas "no opcionales" te preguntará qué significa eso de "opcionales". Bien, lo que significa es ni más ni menos que esto: que siempre hay algún Máster que prefiere reglas más detalladas que otro. Estas reglas "opcionales" añaden más color y "realismo", pero no son necesarias. Usalas cuando quieras e ignóralas cuando te apetezca hacerlo.

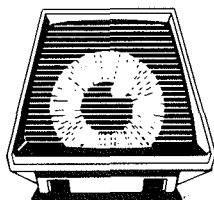
Así que, resumiendo:

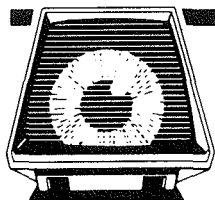
1. Haz ¡lo que te dé la gana! Es tu juego, tío.

2. Las reglas están hechas para ser conculcadas. Tergivérsalas según te dicte la conciencia.

3. No te sientas obligado a respetar los resultados de los dados de los jugadores.

4. Todas las reglas son opcionales, pero unas lo son más que otras.





2. Los Atributos

Algunos seres humanos están trágicamente limitados por sus capacidades congénitas. Por ejemplo, los funcionarios. Otros están dotados de grandes talentos naturales. Por ejemplo, los diseñadores de juegos. Naturalmente, la mayoría de la gente está en una simple medianía. Muchos de ellos están dotados en unas áreas y limitados en otras.

En Paranoia la variedad y diversidad en los niveles de capacidades humanas congénitas está representada por medio de los atributos. Para saber si la herencia genética de un personaje es magnífica, más bien mediana o francamente pobre, simplemente fíjate en las cifras de sus atributos. Un 13 o más indica un nivel relativamente fenomenal. Un 8 o menos, indica una capacidad más bien patética. La banda del 9 al 12 es, bueno, la media.

Cuando un personaje intenta realizar una acción que está determinada por uno de los ocho atributos congénitos (y no significa la aplicación de una habilidad aprendida) ha llegado el momento de hacer una Tirada de Atributo. Por ejemplo, supón que un personaje desea jugar a un videojuego. No hay ninguna Habilidad llamada "jugar con videojuegos", ni tampoco esa actividad cae en la esfera de conveniencia de ninguna de las habilidades de la hoja de personaje. Lo lógico, pues, será pedir al jugador que haga una Tirada de Atributo de Habilidad.

No pidas Tirada de Atributo para acciones que tienen prácticamente un éxito automático. No hace falta tirar dados para abrir una puerta normal y corriente, ni para subir una escalera ni para salir huyendo hacia la salida de emergencia más próxima.

Aquí Hay una Guía, por si las Dudas:

Tirada de Atributo de Fuerza. Se hará una tirada si el personaje desea: levantar algo más pesado que él mismo, acarrear algo más pesado que él mismo una distancia algo mayor que unos pocos pasos, romper o rasgar algo duro (un robot, un rifle cónico), tirar a alguien desde un paso elevado, etc.

Tirada de Atributo de Agilidad. Se hará una tirada si el personaje desea: correr con rapidez una distancia corta (sprint), mantener el equilibrio en una situación precaria, saltar una cierta distan-

cia, realizar alguna maniobra acrobática tal como saltar desde un roboavión al lomo de un mamut o hacer equilibrios sobre un cable de alta tensión... etc.

Tirada de Atributo de Destreza. Se hará una tirada si el personaje desea: hacer varias cosas a la vez con las manos (malabarismos varios), realizar una delicada operación sin estar preparado ni entrenado para hacerla (por no tener la habilidad específica), etc.

Tirada de Atributo de Resistencia. Se hará una tirada si el personaje desea: evitar desmayarse al quedar incapacitado, correr una larga distancia, subsistir sin comer ni beber más allá de lo conveniente, evitar los nocivos efectos de una sobredosis de fármacos, no lloriquear al ser curado u operado por un robodotor, etc.

Tirada de Atributo de Percepción. Se hará una tirada si el personaje desea: descifrar unos cálculos sin libros de consulta, notar algo a gran distancia o escondido, percibir un olor o sabor extraño, etc.

Tirada de Atributo de Cinismo. Se hará una tirada si el personaje desea: pasear por un pasillo de CS muy superior al propio en un sector lleno de gente, tomarle el pelo a un buitraco y convencerle de que ha sido otro el que lo ha hecho, hacer una reclamación al SPL por un artículo defectuoso, etc.

Tirada de Atributo de Talento Mecánico. Se hará una tirada si el personaje desea: analizar y comprender un artilugio nunca visto con anterioridad, imaginarse el funcionamiento de un aparato electrónico sin tener el diagrama del circuito, arreglar el paracaídas que no se abrió cuando debía en los diez últimos segundos antes del impacto, etc.

Tirada de Atributo de Poder Mutante. Se hará una tirada si el personaje desea: hacer uso de ese Poder Mutante, hacer una tirada de Suerte: el último recurso cuando ninguno de los Atributos ni Habilidades parecen tener relación con el problema de turno.

Cómo se hacen las Tiradas de Atributo y las Tiradas de Habilidad

Tira 1d20. Si el resultado es igual o menor a tu puntuación en ese atributo o habilidad, la acción tiene éxito. De lo contrario, falla.

NOTA DEL CORRECTOR. Siguiendo las directrices marcadas por otros juegos publicados en castellano, adjudicaré el nombre DESTREZA al atributo HABILIDAD, también llamado DESTREZA; las habilidades o destrezas recibirán el nombre de "Habilidades". Así no habrá problemas ni confusiones entre habilidad y habilidades.

Dificultad	Gracia/ Ingenio	Modificador del Atributo
Fácil	Brillante	x2
Normal	Aceptable	x1 (no hay modificación)
Difícil	Inaceptable	/2
Muy Difícil	Estúpido	/4

(Opcional) Cómo Interpretar las Tiradas

Si deseas determinar el grado de éxito o de fracaso, interpreta el resultado de acuerdo con la diferencia obtenida respecto del atributo o habilidad que se está chequeando. Un resultado de 1 debería ser un éxito espectacular; un resultado de 20 debería ser un fallo crítico, un patinazo imperdonable.

Ejemplo. Un personaje enviado al Exterior para recuperar tecnología de la Antigua Era encuentra una tribu de nativos que viven en una destartada instalación de lavado de coches a la que veneran. Convencido de que este aparato gigante podría tener importancia para los técnicos del Complejo, intenta desesperadamente usar su Talento Mecánico (de 13 puntos) para repararlo. El jugador tira el dado y saca un 1! No sólo logra ponerla en movimiento, sino que se pone a lavar todo lo que encuentra con una alegría sin límites: empiezan a salir indígenas cubiertos de espuma, enormes cepillos descienden del techo y abaten a los PJ, por todas partes surgen chorros de agua y jabón... Los indígenas se ponen a adorar al personaje como si fuera un dios o lo atrapan para quemarlo atado a una estaca. Tú decides.

La Dificultad

A la hora de hacer una Tirada de Atributo (o una Tirada de Habilidad, da lo mismo), el Máster puede determinar que



hay un grado de facilidad o de dificultad en su ejecución. La dificultad inherente a la acción no es el único factor con el que hay que contar: también se tendrá en cuenta el ingenio y la gracia (o la estupidez y sosería) con que el jugador describe lo que pretende hacer. Se trata simplemente de aplicar unos simples modificadores multiplicativos:

Dificultad	Gracia/ Ingenio	Modificador del Atributo
Fácil	Brillante	x2
Normal	Aceptable	x1
Difícil	Inaceptable	x0.5 (= /2)
Muy Difícil	Estúpido	x0.25 (= /4)

Se redondea siempre hacia abajo: 17/4 = 4.

También sirven los modificadores consistentes en sumas o restas. A tu discreción.

Duelo de Atributos

Se usa cuando un personaje usa un atributo para vencer la resistencia de otro personaje o de un objeto inanimado. El típico ejemplo es el de dos personajes echando un pulso: fuerza contra fuerza. Se resuelve haciendo cada personaje una tirada de 1d20 y sumando su puntuación en ese atributo. El que obtenga la suma más alta gana. Obsérvese que en este caso son mejores las tiradas altas.

Joe-R y Bob-A están echando un pulso. Joe tiene F 6 y Bob tiene F 12. Joe saca 13 con el dado: $13 + 6 = 19$. Bob saca 9: $9 + 12 = 21$. Gana Bob.

El Máster puede determinar modificadores para reflejar las ventajas. Por ejemplo, si Bob estuviera hambriento y débil, su fuerza se vería reducida en -3 puntos.

(Opcional) Aumento del Nivel del Atributo

En general, opinamos que los Atributos son características congénitas inmutables mientras que las Habilidades son destrezas aprendidas y mejorables. Pero siempre hay algún listo que argumenta que si su personaje va a un gimnasio todos los días durante seis meses y se pone a entrenar hasta quedar convertido en una masa de sudor y tirones musculares, seguro que aumenta su fuerza. Personalmente pienso que todo ejercicio físico innecesario es contrario a las leyes de la naturaleza, pero concedo que es filosóficamente posible que esto suceda. Pues bien, así es como hay que tratar a esos listos:

Un personaje puede pedir cuando quiera, al Ordenador o a su superior en el Servicio, un programa de desarrollo personal y entrenamiento adicional para él y para su familia clónica. El mejor momento para hacerlo es a la vuelta de una misión especialmente triunfal o tras haber rendido un excepcional servicio al Ordenador o al Complejo Alfa.

En el SDF hay programas para mejorar la Fuerza, la Agilidad y la Destreza. Tras meses de riguroso entrenamiento (esquivando proyectiles, boxeando con botas de full-contact) a lo mejor la familia aumenta +1 un atributo. O a lo mejor no. O a lo mejor empeora. O tal vez pierda el movi-

miento de las piernas. O quizá sufra una depresión nerviosa cada vez que oiga un fuerte ruido.

En el SBD hay disponibles programas de mejora de la percepción, del cinismo y del talento mecánico. Unos programas convencionales, implementados mediante drogas, inyecciones de ADN, terapias hipnóticas y otras técnicas educativas peligrosas y de poco fiar. A veces ocurre que una familia clónica vuelve de un curso semestral con un +1 en Percepción, Cinismo o Talento Mecánico. Los rumores de muertes accidentales en el Departamento de Educación son excesivamente exagerados. Y no es verdad que se den casos de pérdidas masivas de memoria por causa de la educación bioquímica. Como tampoco que esas mejoras frecuentemente desaparezcan después de unos pocos meses -junto con varias Habilidades y funciones motoras-. No hay nada de que preocuparse. Confía en nosotros.

No hay entrenamiento posible del poder mutante, excepto a través del mercado negro y alguna sociedad secreta como la de los Psiónicos. Pero eso no existe, y si existe es una actividad de traidores. En todo caso, estas buenas gentes aceptan agradecidas un buen número de Puntos de Favor y de créditos en efectivo a cambio de estos inexistentes programas de entrenamiento que ocasionan tal vez el aumento de un +1 en el poder mutante o tal vez la misteriosa desaparición de toda la familia clónica (u otros siniestros efectos colaterales).

De vez en cuando, el SID oferta espectaculares programas de desarrollo personal relacionados con tecnología punta: ciborgs, injerto de microchips en el cerebro, ingeniería genética, cirugía reconstructiva, psicocondicionamiento, ingeniería de mutantes etc. Los ciudadanos suelen acudir voluntariamente a estos programas como un modo de agradecer excepcionales favores concedidos por el Ordenador o por un superior. Se pueden obtener mejoras increíbles: los atributos pueden aumentar en muchos puntos. Pero, por supuesto, hay ciertos riesgos: además de posibles incómodas alteraciones estéticas (microprocesadores que despuntan por el cráneo, piernas o brazos adicionales, prótesis masivas, deformidades monstruosas...) los efectos adicionales pueden provocar alteraciones o pérdidas de la memoria, psicomotricidad o carácter.

Puede ocurrir que un ciudadano sea requerido para un programa de desarrollo personal sin haberlo pedido. Puede ser una forma que tiene el Ordenador de agradecer un trabajo bien hecho, de dar un toque o de rehabilitar por alguna acción levemente traicionera.



Sólo es una herida superficial.



Atributos y Habilidades Básicas

Digamos que un personaje tiene A 15 (15 puntos de Agilidad). Esto significa que su Habilidad Básica de Agilidad es de 4 puntos. Por tanto, no tendrá que gastar ningún Punto de Desarrollo para tener 4 puntos en las habilidades de Agilidad (por ejemplo, en Manejo de Neurolátigo).

Esto es: para dar un golpe con el neurolátigo, tiene que sacar 4 o menos con el dado (Tirada de Habilidad). Pero para mantener el equilibrio en una cornisa tiene que sacar 15 o menos con el dado (Tirada de Atributo). Conclusión obvia: no uses las Habilidades si puedes evitarlo..., ¿no? Pues no es eso. No puede ser que un personaje sin entrenamiento

tenga buenas posibilidades de realizar una acción difícil recurriendo simplemente a una Tirada de Atributo. Por tanto, todo intento de acción difícil con un Atributo tiene el modificador de "Muy Difícil": o sea, que la puntuación del atributo se queda reducido a la cuarta parte en esa acción específica.

Mato-N está acechando a un comunista traidor mutante. Avanza arrastrándose por un túnel de alcantarillado de 1 m. de diámetro.

Máster: Mato-N, oyes un ruido detrás de ti.

Jugador: Pues me giro y vuelvo.

Máster: Oh, oh. Un robolimpiador viene cargando hacia ti a toda velocidad. Y no hay mucho espacio en el túnel. Je, je.

Jugador: Qué veo.

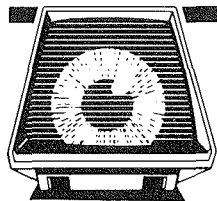
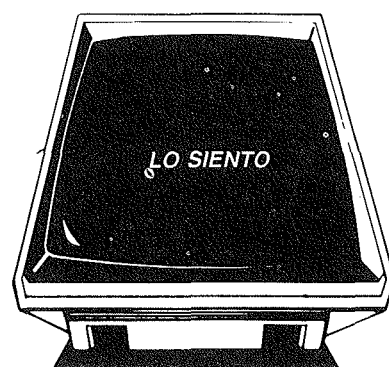
Máster: Ves una trampilla de servicio unos 10 m. adelante. Haz una Tirada de Atributo de Agilidad para ver si logras deslizarte por allí antes de que te pille el robolimpiador.

Jugador: Vale. Me deslizo por allí lo mejor que puedo. (Tira el dado). Un 5. Mi agilidad es 13, así que salgo del aprieto con cierta dignidad.

Máster: Ah. Se me olvidaba. La trampilla está cerrada. Hay un buen número de ruedas y palancas que tienes que accionar. Creo que no te queda más remedio que hacer una tirada de acción difícil. Un modificador de 14:(dividido por 4) es lo correcto.

Jugador: Ejem. Mi habilidad es 8, amigo Máster. (Tira el dado). Un 7.

Máster: Qué pena. 8 dividido entre cuatro da ¡Blaaammm!



3. Las Habilidades

En muchas ocasiones, el uso de las Habilidades se emplea para resolver situaciones que deberían ser resueltas mediante la pura dramatización: el juego de rol. Por ejemplo, un personaje quiere conseguir que un supervisor del SSI le autorice a llevar encima un ingenio nuclear. Tú deberías desempeñar dramáticamente el papel del agente y discutir con el jugador, que representa a su personaje. No dejes que se te escape el jugador diciendo: "Vale, empleo mi habilidad de adulación y...". Dile que ya se puede poner a gimotear y a hacer la pelota. Mientras representa este papel, tira el dado subrepticamente. Esa tirada vendrá modificada por lo bien que actúe el jugador: mejores modificadores cuanto más repugnantemente adule y se degrade. El juego de rol siempre será más divertido, más gratificante, más interesante (y más

formativo) que unas míseras tiradas de dados. Pero ocurre muchas veces que el jugador lo hace mucho mejor o peor que como lo haría su personaje. Pedro puede ser un pésimo adulador, pero Mac-A-RRA, su personaje, tiene un 17 en adulación. En estos casos, el juego de rol tiene que modificar muy poco el resultado de la tirada del dado.

Habilidades de Agilidad

Son todas las Habilidades de combate (véase el capítulo siguiente para más detalles).

Armas Blancas Antiguas. Se rumorea (todos los rumores son traición) que en el Exterior hay gente que, no habiéndose podido beneficiar de la instrucción del

Ordenador, tiene que vivir en cavernas y usar armas antiguas llamadas cuchillos, espadas, mazas y cosas así. Estas armas son raras en el Complejo Alfa, pero a veces el personal del SDF está entrenado en su manejo.

Espada Energética. Habilidad de combate que se usa para dar mandobles con ese tipo de arma.

Granada. Otra habilidad de combate. Tira el dado para saber si la granada va adonde tú querías. Si sacas un 20 a lo mejor es que lanzas la anilla en lugar de la granada. Boom.

Neurolátigo. Un arma peligrosa.

Pelea. Habilidad que hay que emplear si no se tiene a mano ninguna otra arma.

Porra. Habilidad para usar un arma "todo-terreno" típica de los del SSI. Buena para llamar al orden a la escoria infrarroja.



Habilidades de Cinismo

Estas habilidades no pueden usarse contra PJ, sino sólo contra PNJ. Si tú quieres adular, intimidar, embaucar o sobornar a los personajes de otros jugadores tendrás que hacerlo mediante el puro juego de rol. Lárgales el rollo: ellos mismos te dirán si acceden o no a tus "solicitudes".

Adulación. Para hacer la pelota a los superiores lamiéndoles las botas. Las ostentaciones de deseo de agradar y de aceptar la autoridad pueden no ser sinceras, pero deben parecer convincentes. Pide tiradas cada vez que un personaje solicite un favor o aplacar la ira de un PNJ de mayor CS. El éxito indica que el adular ha causado buena impresión. Que el favor se conceda o no depende de muchos factores (pero al menos se le concederá el beneficio de la duda). El fracaso significa que el lisonjero ha causado mala impresión: no se concede el favor, el superior se encona todavía más y manifiesta su desprecio y disgusto...

Charlatanería. Hablando rápido y gesticulando mucho puedes salirte rápidamente con la tuya. En cuanto te largues, la víctima se dará cuenta de que la has manipulado como a un estúpido.

Por ejemplo:

—**Esclarecedor:** Hola, qué tal. ¿Bonito día, eh?

—**Guardia:** ¿Pasa contigo, tío?

—**Esclarecedor:** Eh, eh, ¿a qué viene

ese mal humor? Ya sabes que el Ordenador quiere que todos seamos felices y estemos contentos. Bueno, ¿sabes? tengo órdenes del mismísimo Comp-U-TON de visitar a mi colega, mi colega que está ahí dentro, me está esperando, ¿sabes?, sólo un momento, no habrá ningún problema, ¿vale?, sonreír siempre, es lo que yo digo (salta por encima de la barrera y se mete en la habitación)...

—**Guardia:** Hey, no puedes entrar ahí. ¡HEY!

La víctima se queda confusa un momento ante el avasallamiento verbal del charlatán. Pero inmediatamente supera su indecisión y se da cuenta de que le han tomado el pelo. El charlatán debe actuar rápidamente para salirse con la suya antes de que la víctima reaccione. Modifica positiva o negativamente según la víctima tenga razones para confiar o no, según la diferencia de CS, o si tiene órdenes estrictas de prohibir lo que desea el charlatán.

Embaucamiento: Un modo de persuadir a alguien que probablemente no acceda de otra manera. El embaucado tal vez no se entere nunca que lo ha sido. Un fallo hará que la víctima se convenza de que el personaje es un sinvergüenza y ya no confiará más en él bajo ningún concepto. Un éxito significa que la víctima es engañada con información falsa o con falacias, de modo que confía en el usuario. Durante un cierto tiempo, el embaucado creará que el embaucador es su amigo y confiará en él; no sospecha que le están

embaucando. Claro que para conseguir que un embaucado haga lo que el embaucador quiere, harán falta varias tiradas.

Por ejemplo, supón que un esclarecedor encuentra a alguien que conoce la localización de un yacimiento de antiguas cintas de vídeo. El esclarecedor tendrá que embaucarle para:

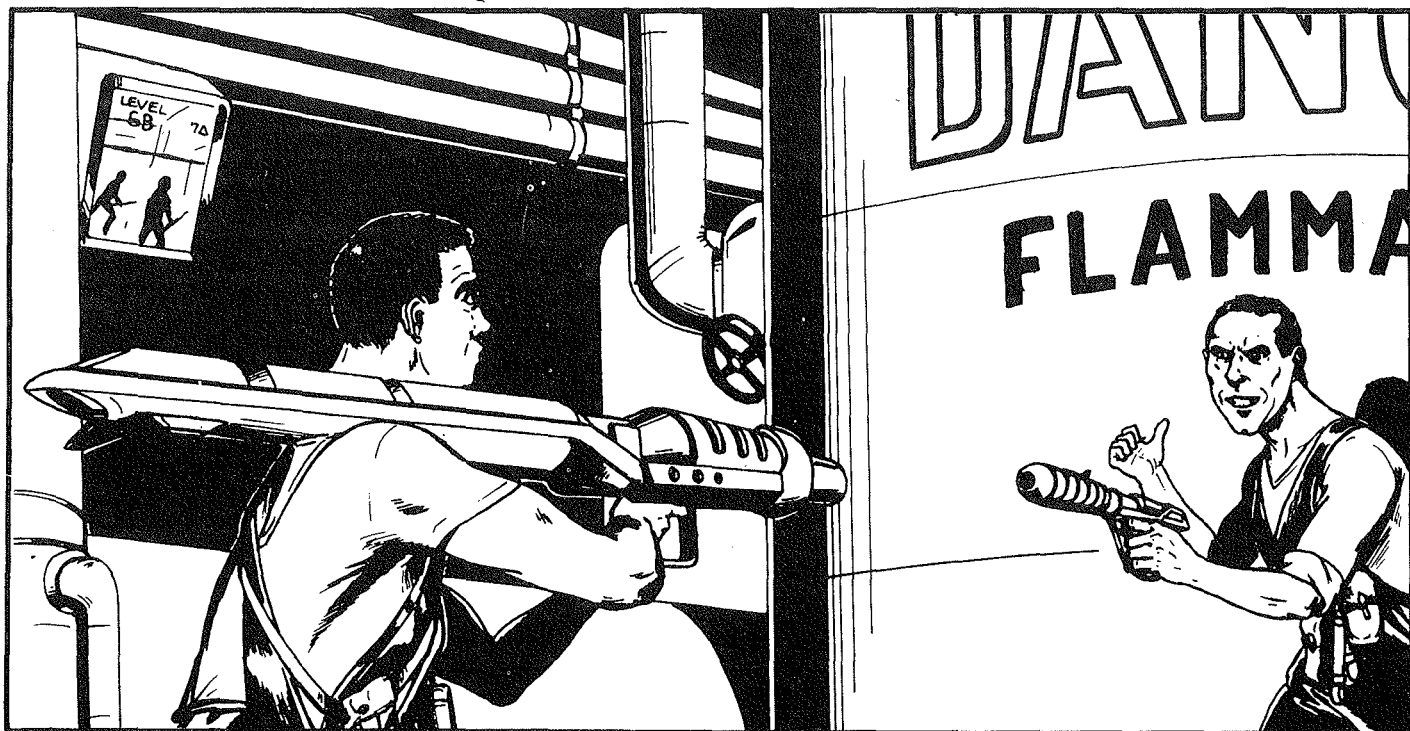
—que deje de apuntarle

—que le ayude

—que le lleve al lugar

Si falla, digamos en la segunda tirada, el ciudadano puede negarse sin más a ayudar, pero también puede largarse, tender una emboscada al embaucador o intentar freírlo directamente. Modifica positivamente si el embaucado tiene una buena razón para creer al personaje, o si es mejor para él cooperar. Modifica negativamente si es cierto lo contrario.

Falsificación. Usar esta habilidad es traición. Esta actividad está prohibida. Los transgresores pueden ser sumariamente ejecutados. Sirve para obtener esos malditos certificados o permisos que no vale la pena pedir por el canal establecido. Cada vez que el falsificador o usuario someta el documento a inspección, habrá que tirar el dado. Un éxito indica que pasa por bueno. Un fallo indica que el observador detecta algo sospechoso (con lo que lo examinará más cuidadosamente y buscará confirmar su validez) o descubre abiertamente la falsificación. Las modificaciones dependen de lo rutinaria o cuidadosa que sea la comprobación del documento, de lo fácil que sea de falsificar



Un traidor recibiendo un bonus en su tirada de Intimidación.



y de si el falsificador tuvo tiempo e instrumentos para hacer un buen trabajo.

Interrogatorio. O cómo extraer valiosa información de unos prisioneros poco cooperativos que ya se han resistido a la Intimidación. El interrogatorio consiste simplemente en una intensificación de la Intimidación condimentada con la sabia aplicación de la tortura. Por supuesto, aquellos que estén ansiosos de empezar con la tortura pueden saltarse la fase de intimidación. Por esto, Interrogatorio es la habilidad comúnmente usada por los investigadores operativos que van de duros. El SSI utiliza técnicas mucho más sofisticadas: drogas, lavados de cerebro y así. Son más efectivas, pero tienden a dejar a la víctima en un estado de babeante y sonriente estupidez. Pero sólo los PNJ tienen acceso a las cámaras de Interrogación del SSI. Este es un juego de miedo e ignorancia, no de sadismo gratuito.

Durante el interrogatorio, la víctima sufre una herida y se tira 1d20 (lo tiras tú detrás de la pantalla).

Si la tirada falla, la víctima queda inconsciente. Podrá ser reanimado una hora después y la tortura puede continuar.

Si la tirada vuelve a fallar, la víctima queda incapacitada. Y morirá si no recibe cuidados médicos.

Si la tirada tiene éxito, la víctima tiene derecho a una Tirada de Atributo de Resistencia.

Si tiene éxito, la víctima puede elegir entre:

- Seguir callado.
- Decir la verdad.
- Mentir (haz una tirada de embaucamiento por el torturador para ver si se lo cree).

Si la víctima falla su tirada, dirá al torturador lo que crea que éste quiere oír. Su única meta es conseguir que cese la tortura. Si cree que diciendo la verdad dejarán de torturarlo, dirá la verdad. Si cree que confesando, acabará la tortura, confesará lo que sea, con soltura y todo lujo de detalles.

Intimidación. Esta habilidad es de alguna forma lo contrario de la adulación: aquí se trata de pedir algo a un inferior mediante extorsión o de chantajear a un igual (o hasta a un superior) que se encuentra en una situación difícil. Generalmente implica hacer una masiva ostentación de poder. El dominio del lenguaje se completa muy eficazmente si se ve respaldado por una buena banda de matones, armas pesadas de aspecto imponente o incluso por la amenazadora presencia del Ordenador.

Quando un personaje exija algo a otro de CS inferior, se hace una tirada de Intimidación. El inferior cooperará en la medida en que se tenga éxito con la tirada. Será divertido ver cómo reaccionan los PJ



ante PNJ de CS inferior malhumorados y reacios a cooperar.

Aplica modificadores según la ostentación del poder exhibida por el intimidador. Los modificadores serán negativos, por supuesto, si se pide violar una orden o la ejecución de algo particularmente peligroso.

Lógica Espuria. No se puede adular ni embaucar a un ordenador o robot. Son demasiado lógicos (aunque el Ordenador, por ser mucho más complicado que los demás ingenios, puede ser adulado). En lugar de ello, uno tiene que elaborar un completo embrollo de asertos lógicos y a la vez falaces con los que dejar al autómata lo suficientemente bloqueado para salirnos con la nuestra. Modifica la tirada de acuerdo con lo lógicos y coherentes que suenen las cadenas argumentativas del jugador. Si falla, el autómata no sólo no colaborará sino que dará parte inmediato al Ordenador (o actuará violentamente de acuerdo con su programación).

Oratoria. Lo mismo que lo anterior, pero ejercido con masas de gente. Ante grupos de cuatro o más personas, el personaje debe hacer un buen despliegue de artes retóricas y demagógicas. Modifica la tirada de acuerdo con el valor emotivo y el grado de persuasión que pone el jugador en su discurso. El éxito en la tirada hará que la masa de gente siga al orador en una acción que debe saber condensar en un fácil y pegadizo slogan.

Psicología. Se usa principalmente para saber si alguien miente o no. Se trata de conocer a fondo el lenguaje no verbal de la gente. Una buena tirada indica que el usuario puede llegar a saber si la víctima confía, si oculta algo... Esta habilidad sólo proporciona impresiones generales, el tipo de información que se puede llegar a obtener observando simplemente a una persona. Un fallo grande o crítico, puede

indicar no ya que el observador no obtiene ninguna información auténtica, sino que cree percibir indicios sin absolutamente ningún fundamento: "Okey, te das cuenta perfectamente de que Jaime-ZURE te está diciendo la más pura de las verdades"...

Soborno. Por supuesto, ejercer esta habilidad es traición. Esta actividad está prohibida. Los transgresores pueden ser sumariamente ejecutados. La adulación se emplea con superiores. La intimidación con inferiores. El soborno con cualquiera, excepto con fanáticos o ante las cámaras de TV del Ordenador. El mayor inconveniente de esta habilidad, es que tienes que sobornar **con algo**. Si pides al Ordenador que transfiera 10.000 créditos de tu cuenta a la de otro ciudadano, el Ordenador puede preguntarte el porqué. Sí que puedes ir a un cajero automático y sacar 10.000 plasticréditos, pero parece algo incómodo llevar encima subrepticamente 20 kg. de valioso material plástico. Modifica la tirada de acuerdo con la elegancia y capacidad de persuasión utilizados por el jugador, así como por el montante de la oferta. Otros modificadores importantes son el fanatismo de la víctima, las posibilidades de que sea detectado el soborno y el peligro en que se pone al sobornado.

Sugestión. Sabiduría para llevar a la gente en la buena dirección (la tuya) e incluso hacer que piensen que eso es una buena idea. Un éxito en esta habilidad garantiza un buen modificador en el empleo de Soborno, Adulación, Intimidación, Embaucamiento o Charlatanería: se supone que ese éxito significa intuir el modo correcto de ejecutar esos actos verbales. Por el contrario, un fallo indica que se hacen falsas suposiciones. Lo cual se traduce en un aumento de la dificultad a la hora de ejecutar los actos verbales antedichos.



Habilidades de Destreza

Son todo habilidades de combate. Ver capítulo 4.

Armas Antiguas de Proyectoil. Para saber manejar extrañas armas como arcos y flechas, piedras, botellas de cerveza y cosas así.

Armas de campaña. Uso y mantenimiento de lanzallamas, cañones gauss, lanzatelarañas, aturdidores, rifles de plasma e incineradores.

Armas de Proyectoil. Mantenimiento y uso de diversos tirabalas (automáticos o no) y rifles cónicos. Esta habilidad sirve para usar esas armas y para hacerlas funcionar cuando se encasquillan.

Armas energéticas. Mantenimiento y uso de pistolas o rifles sónicos o energéticos.

Armas Láser. Uso y mantenimiento de pistoláser y rifleáser.

Artillería. Para saber manejar y reparar armas montadas en vehículos, tales como cañones láser, cañones tubulares, cañones sónicos, cañones por movimiento ondulatorio y otros esotéricos artillugios.

Artillería de campaña. Para saber manejar y reparar armas montadas en vehículos de campaña, tales como lanzahumos, emisores de interferencias, cañones gauss de alto calibre...

Misiles. Conocimiento del manejo y mantenimiento de armas lanzadoras de misiles, cápsulas y cohetes.

Habilidades de Talento Mecánico

Automecánica. Manejo y mantenimiento de vehículos. Hay una habilidad especializada para cada uno de los 5 tipos de vehículos: autocoches, orugas, roboaviones, robohelicópteros y cazas condors. Habrá que hacer tirada para:

- Ejecutar una maniobra peligrosa: modificar según el grado de dificultad de la maniobra, el estado del vehículo, y la condición física y mental del conductor. Un fallo significa un accidente.

- Conocer las posibilidades del vehículo. Una tirada con éxito indica que el personaje conoce cómo funciona el mecanismo en cuestión. "Ahí va, este roboavión va equipado con eyector en el asiento..."

- Reparar un vehículo. Modifica según la disponibilidad de tiempo, herramientas y repuestos.

- Sabotear un vehículo o colocar una trampa. O detectar una de esas trampas o sabotajes.

Ingeniería de Sistemas. Conocimiento de los sistemas de ingeniería que componen la infraestructura del Complejo: sistemas de tratamiento de aire y aguas, sistemas de drenaje, comunicaciones, energía y transporte. Muy útil a la hora de buscar

una rejilla de ventilación para escapar de un incendio.

Se hará una tirada para intentar reparar una avería o para saber si el personaje conoce algo sobre esos sistemas: por ejemplo, si hay una ventanilla de ventilación cerca, si se puede acceder a una habitación o pasillo sin ser detectado por sistemas de seguridad...

Robótica. Para manejar y realizar operaciones de mantenimiento con robots. Hay una habilidad especializada para cada uno de los 5 tipos de robots: robodoctores, roboguardias, robomecánicos, robolimpiadores y autocoches. Se necesitará hacer una tirada para:

- Dar una orden a un robot. Un éxito indica que el robot entiende la orden y actuará tal como se le dijo. Un fallo indica que no la entiende o que la entiende mal.

- Reparar un robot. Modifica según la disponibilidad de tiempo, herramientas y repuestos.

- Sabotear un robot. Mismos modificadores.

Habilidades de Percepción

Conocimiento de culturas antiguas.

Atención, atención: esta habilidad tiene CS Azul. Todo ciudadano de menor CS que conozca la existencia de culturas antiguas es un traidor. Esta habilidad permite interpretar el sentido de ruinas, artefactos y supervivencias culturales en las tribus indígenas del Exterior. Desgraciadamente, el conocimiento histórico del Exterior está totalmente rebozado de mitos y leyendas. Puesto que el conocimiento de la historia es traición, la información sobre el pasado se ha ido transmitiendo sobre todo oralmente con el consiguiente proceso de distorsión. Una parte importante de esta medio historia – medio mitología se nutre de elementos de la cultura pop de finales del siglo XX: cine, televisión, propaganda, música y estilo de vida. Pero los aspectos de los diferentes periodos se mezclan alegremente en un tremendo pupurri: películas de playa, punkis y meditación trascendental se idealizan como símbolos de una romántica nostalgia por una cultura en la que había una libertad personal ilimitada. La aplicación práctica más importante de esta habilidad es el reconocimiento de artefactos y de su funcionamiento una vez que se encuentran en zonas alejadas del Complejo. Por ejemplo, un pequeño ordenador personal hallado en las ruinas de una antigua casa nunca sería reconocido como un ordenador por alguien sin esta habilidad.

Si el personaje falla por poco margen, el Máster puede divertirse dándole información levemente distorsionada: un

horno microondas se confunde con una televisión... Pero incluso cuando se acierte la tirada, la información debería estar distorsionada por mitos y leyendas. Esta es una buena oportunidad para que el Máster lo pase en grande dando rienda suelta a su imaginación.

Demolición. O cómo saber usar explosivos sin matarse. Esta habilidad implica entrenamiento y experiencia en el uso de explosivos, municiones y sustancias volátiles. La tirada es necesaria para:

- Usar explosivos. Un fallo indica que la explosión no se produce, o que los efectos son ridículos o excesivamente devastadores. Adecúa el resultado a los intereses dramáticos que tengas en ese momento.

- Desactivar un artefacto explosivo. Un fallo indica que el mecanismo se activa. Un fallo muy gordo indica que no dará mucho tiempo para echar a correr...

Drogoterapia. Conocimiento de los fármacos capaces de alterar el metabolismo, el humor, el pensamiento y las capacidades físicas. Deberá hacerse una tirada para:

- Pedir una droga al Ordenador. Un fallo indica que el Ordenador no accederá porque entiende que el fármaco solicitado no corresponde al diagnóstico en el que se basa la petición.

- Elegir una droga. El éxito significa que el usuario ha seleccionado el fármaco adecuado, ha preparado la dosis apropiada y que ha entendido los efectos que produce (incluso los secundarios). Si falla, su vida o la de otras personas estará en sus manos...

- Analizar una droga desconocida. El éxito significa que el personaje obtiene una vaga idea de los efectos que pueda tener. Un fallo indica que no tiene ni idea; o peor, que cree tenerla. Modifica la tirada de acuerdo con la disponibilidad de material de laboratorio y de fuentes de información.

Medicina. Para saber curarse a sí mismo, y tal vez a otros: esterilizar heridas, aliviar un dolor, salvar de la muerte a alguien incapacitado... Normalmente, los ciudadanos enfermos o heridos son internados en unidades hospitalarias donde los buenos cuidados del Ordenador aseguran la recuperación en pocas semanas. Sin embargo, si el enfermo está en una zona donde no hay cuidado médico disponible, hará falta una tirada de habilidad médica.

- Curación de heridos: El médico hará una tirada cada día. Un éxito indica que la herida se cura. Si falla, el enfermo hará una Tirada de Atributo de Resistencia. Un fallo significa que la situación empeora: de herido para a incapacitado.

- Curación de incapacitados. El médico hace una tirada por cada hora. Si tiene éxito, el enfermo pasa al estado de heri-



do. Un fallo significa que la situación empeora: el enfermo pasa a mejor vida.

Modifica las tiradas de habilidad médica de acuerdo con las condiciones (higiene, iluminación...) y con la disponibilidad de material médico (antibióticos, vendas esterilizadas, instrumental quirúrgico...).

Seguridad. Conocimiento de sistemas de alarmas y cerraduras. La seguridad informática tiene que ver con otra habilidad. Hacer una tirada cuando el personaje pretenda:

- Establecer un sistema de seguridad en torno a un lugar, persona o fuente de información.

- Penetrar un sistema de seguridad: desde abrir una cerradura, a penetrar en un perímetro vigilado, pasando por inutilizar los cables adecuados etc...

Cuando se trata de una oposición entre dos PJ, lo mejor será hacer un "Duelo de Habilidades".

Modifica las tiradas según la dificultad de la tarea (condiciones de seguridad difíciles; sistemas muy perfeccionados) y según la disponibilidad de tiempo y equipo.

Sigilo. Habilidad que sirve tanto para esconderse como para detectar cosas camufladas.

Si un personaje quiere esconderse, haz una TH. Si tiene éxito, no será detectado a menos que alguien haga tiradas de búsqueda. Si falla querrá decir que será inmediatamente visto por cualquier observador accidental.

Si un personaje quiere detectar un objeto camuflado o escondido, haz una TH. Si tiene éxito, lo detecta.

Si un personaje quiere detectar a otro escondido, lo mejor será entablar un duelo habilidad contra habilidad. Si gana el escondido, entonces no será detectado.

Si lo que desea el personaje es moverse sigilosamente o esconderse en una multitud, haz también una TH.

Modifica la tirada de acuerdo con las dificultad y las circunstancias. Lógicamente, será más difícil esconderse en una playa desierta que en una jungla vestido con traje de camuflaje...

Supervivencia. Cuando uno está en el Exterior es útil saber cómo no ahogarse, recibir quemaduras solares, acampar en el lecho de un cauce, morir de hambre o sed y otros interesantes conocimientos. La mayoría de los ciudadanos del complejo no ha visto nunca un árbol, ni un río ni un animal mayor que una cucaracha. La supervivencia a la intemperie debería ser una habilidad difícil y lenta de adquirir. Haz una tirada de supervivencia cada vez que un esclarecedor tenga que:

- Nadar con un equipo electrónico voluminoso.

- Cruzar una garganta por un improvisado puente construido con un árbol cortado.

- Buscar comida (ojo con la disentería

y con esos vistosos hongos que saben tan bien).

- Moverse en condiciones atmosféricas adversas.

- Hacer amistad con criaturas salvajes: avispas, mofetas, escorpiones, serpientes de cascabel...

Vigilancia. Para saber buscar y ocultar micrófonos y otras cosas por el estilo, o para saber seguir a alguien sin que se entere. Se hará una tirada para:

- Detectar artilugios ocultos: micrófonos, cámaras.

- Seguir a alguien.

Un fallo indica que no se detecta nada, o que el personaje seguido puede darse cuenta (haz una Tirada de Atributo de Percepción para ver si realmente se da cuenta).

Modifica las tiradas de acuerdo con la disponibilidad de equipo o de acuerdo con el tiempo que dure el seguimiento.

Habilidades de Conocimientos

Este es un subtipo de las habilidades de Percepción. Como regla general, estas habilidades pueden usarse de dos modos: para manejar equipo tecnológico asociado a un campo específico de la ingeniería (biología, química, electrónica, mecánica, física nuclear); o para determinar lo que sabe el personaje sobre esos campos.

Cuando un personaje pide información, el jugador hará una tirada de dados en ese campo específico. Si tiene éxito, el Máster le dará la información solicitada. Los modificadores tendrán que ver con la dificultad y oscuridad de la información.

Cuando un personaje intenta manejar, reparar o sabotear un aparato o instrumento, también tendrá que hacer la tirada correspondiente.

Ejemplo:

Jugador: ¡Oh, Dios mío! ¿Qué sé yo sobre Centrales Nucleares?

Máster: ¿Cuánto tienes en Ingeniería Nuclear?

Jugador: Ejem, seis. ¿Supongo que no sé mucho sobre el tema, no?

Máster: ¿Por qué no intentas una tirada?

Jugador: ¡Ah, vale! (Sonido de dados sobre la mesa).

Máster: ¿Y bien? ¿Cuánto sacaste?

Jugador: Mejor no te lo digo...

Máster: Vamos,...

Jugador: (Entrecerrando los ojos) Veinte.

Máster: Ajá. Bien. Te parece recordar algo que tiene que ver con barras de grafito. Sí, eso es, para cerrar el reactor no hay más que sacar completamente del reactor las barras de grafito. De cualquier modo, algo parecido a eso.

Jugador: Ah, bueno, busco el control de manejo de las barras de grafito.

Máster: Vale. Ahora que lo mencionas,

si hay una palanca de control. ¿Cuál es tu actual número de clon?

Ingeniería Electrónica. Conocimiento sobre robots, ordenadores, hornos microondas, antenas de televisión...

Ingeniería Genética. Cubre todo lo que tiene que ver con la ciencia y técnica biológicas: drogas experimentales, ingeniería genética, ciborgs...

Ingeniería Nuclear. Centrales nucleares, plantas de control sísmico, naves espaciales modelo Oryon. Cosas así de ingeniosas.

Ingeniería Mecánica. Permite diseñar lindos artefactos al estilo del Dr. Franz de Copenhague.

Ingeniería Química. Tiene que ver con explosivos, gases, fotografía, baterías...

Habilidades Informáticas

La posesión de habilidades informáticas como programación, diseño de ordenadores o seguridad informática es traición excepto para ciudadanos de alto CS. Un Esclarecedor de CS Rojo puede tener acceso solamente a las habilidades de este apartado:

Análisis de Problemas. Permite intentar resolver problemas ingresando datos en un terminal de Ordenador. El Ordenador analizará el problema en los términos planteados por el usuario, según los datos aportados por él y según los datos que tiene el Ordenador (y que no están disponibles para el usuario). El Ordenador dará una solución en términos porcentuales. Esto suena maravilloso, pero lo malo es que el Ordenador no dará al PJ una respuesta que incluya información no disponible para su CS.

Veamos un ejemplo. Siete Esclarecedores entraron en un sector deshabitado del Complejo y nunca regresaron. Todos los agentes iban bien armados y estaban bien entrenados. Todos eran leales y afectos al Ordenador. Un esclarecedor curioso propone este problema al Ordenador y he aquí la respuesta:

-Posibilidad 1: 65% (información clasificada).

-Posibilidad 2: 23% (información clasificada).

-Posibilidad 3: 10% Tuvieron un encuentro con traidores en un número de aplastante superioridad.

-Posibilidad 4: 2% Se perdieron.

Veamos lo que realmente pasaba por la mente del Ordenador. Hay un 65% de que los personajes se mataran unos a otros en una típica situación de Paranoia: un follón que acaba en un baño de sangre. Hay un 23% de que esa área esté habitada por traidores y de que los esclarecedores se unieran a ellos. El Ordenador suprime estas desagradables suposiciones para evitar inútiles sentimientos de preo-



cupación (así como para no darle ideas poco saludables).

Esta habilidad es útil para ir dando pistas a los jugadores cuando se hallan completamente perdidos en un momento de investigación. Hay que evitar darles demasiada información. Recuerda que las palabras clave de Paranoia son **miedo e ignorancia**.

Búsqueda de información. Permite buscar información en el Ordenador. La información disponible variará según el CS. El uso de esta habilidad debe entenderse como cuestión de información más o menos completa y no como cuestión de información o no-información. El grado de éxito o fracaso de la tirada guiará al Máster para determinar qué y cuánta información se recibe.

Por ejemplo, si un personaje con una Posibilidad Básica de Éxito de 14 saca 04, obtendrá información precisa y detallada. Si saca 17, acabará hecho un lío con informaciones contradictorias e incompletas, engañosas, anacrónicas o enigmáticas. Por supuesto, ya que este es el estado normal de las cosas, se trata simplemente de una cuestión de grado...

Mantenimiento de Ordenadores. Como el mantenimiento de los robots, se trata más de un rito que de una habilidad técnica. El Ordenador realiza su propio automantenimiento, como un médico que intentara curarse a sí mismo. El Ordenador está ciego respecto a la mayoría de sus propios problemas, y tiende a malinterpretar el resto de los problemas como complots y sabotajes de traidores y comunistas.

La habilidad permite diagnosticar una avería en el Ordenador y el modo en que puede arreglarse. Pero esto **NO SIGNIFICA** en modo alguno que el Ordenador vaya a permitir al personaje que actúe de acuerdo con su diagnóstico.

Por ejemplo, un esclarecedor descubre un error de programa que ha resultado en una orden de eliminar a todos los esclarecedores de CS R. Pero como el propio Esclarecedor es de CS R, el Ordenador le prohíbe teclear la corrección del programa. Así que si teclea la corrección, será ejecutado por traidor. Y si no la teclea, será ejecutado por error...

Programación. ¡Atención! ¡Atención! ¡Esta habilidad tiene CS Ultravioleta! ¡El uso de esta habilidad por personas de menor credencial es TRAICION, susceptible de ser castigada con la ejecución sumarisima!

Haz una TH si el personaje intenta alterar programas u órdenes del Ordenador, cambiar una misión, manipular procedimientos por medio de órdenes verbales o mediante el teclado de un terminal. Si

falla, la operación ha fracasado; si se trata de una operación ilegal, el personaje tendrá que salvar una TH de Seguridad Informática para no ser descubierto. Si vuelve a fallar, el Ordenador, algún Alto Programador o el SSI serán conscientes del intento.

Modificadores: de acuerdo con el tiempo disponible para la operación y los manuales de consulta asequibles.

Seguridad Informática. ¡Atención, atención! Esta Habilidad tiene CS Ultravioleta. ¡El uso de esta Habilidad por personas de menor credencial es TRAICION, susceptible de ser castigada por la ejecución sumarisima!

Esta Habilidad permite saltarse los sistemas de alarma y detección que protegen los programas del Ordenador. Siempre que se use la habilidad de Programación se hará necesario hacer otra tirada de Seguridad Informática para evitar ser detectado. El éxito indica que no se deja ninguna huella de la manipulación intentada. Un fallo significará que el SSI se pondrá a seguir el rastro del pirata.

Otro uso de la Habilidad consiste en buscar información por los bancos de memoria del Ordenador que esté restringida a credenciales superiores. El éxito indica que se obtiene por pantalla esa información y que en ese momento no hay vigilancia audiovisual. Un fallo crítico desencadena automáticamente los sistemas de alarma.



Habilidades Prohibidas

Estas habilidades son constitutivas de traición. Algunas ya las hemos visto, pero no desde el punto de vista "prohibido".

Conocimiento de Culturas Antiguas. Esta habilidad tiene un CS Azul. Todos los personajes tienen Habilidad Básica en Culturas Antiguas porque han oído rumores sobre la Antigua Era. Sin embargo, ningún personaje de CS inferior a Azul puede gastar Puntos de Desarrollo en la mejora de esta habilidad, a menos que pertenezca a la sociedad secreta de los Románticos. Por supuesto, hacer gala de conocimientos de culturas antiguas con credencial Verde o inferior es traición.

Programación y Seguridad Informática. Estas habilidades tienen acreditación Ultravioleta. Sólo los personajes de CS Ultravioleta o que pertenezcan a la so-

ciedad secreta de los Piratas Informáticos tienen posibilidad de gastar Puntos de Desarrollo para mejorarlas. El uso de estas habilidades por parte de personajes de credencial Morada o inferior es una gravísima traición.

Propaganda Comunista. ¡Atención! ¡El solo conocimiento de que esta habilidad existe ya es traición! ¡La posesión de esta habilidad por parte de un ciudadano de cualquier CS es traición!

Esta habilidad alcanza tal carácter de traición que ni siquiera va impresa en la Hoja de Personaje (este extremo deberá ser anotado en la zona más íntima de la parte de atrás de la Hoja de Personaje). El conocimiento de esta habilidad por parte de cualquier personaje (incluso de credencial Ultravioleta) es absolutamente traición.

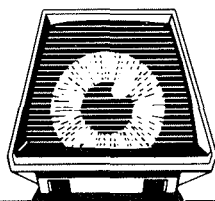
A diferencia de las demás habilidades, ésta no está gobernada por ningún atributo. Todos los personajes empiezan con un nivel 0 en Propaganda Comunista.

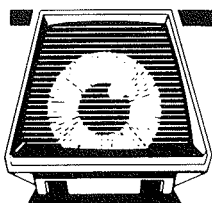
¿Cómo se aprende esta habilidad? Un personaje puede enseñar a otro esta habilidad (incluso aunque éste último no quiera aprenderla). Así es como funciona: la víctima debe oír o leer durante al menos 5 turnos la propaganda expuesta por el usuario de la Habilidad. La víctima puede hacerlo voluntariamente o bajo los efectos de drogas, persuasión, charlatanería o intimidación. Al final de la lectura, el usuario hará una tirada de habilidad. Si tiene éxito, la víctima recibe un nivel 1 de Habilidad. Sucesivas tiradas pueden hacer subir este nivel de Habilidad de una víctima, pero nunca por encima del nivel que tiene el propagandista. Si falla, la víctima no sube el nivel de su Habilidad, pero será consciente de la existencia de la Propaganda Comunista.

Sólo la víctima sabe que el intento ha tenido éxito. Si es leal al Ordenador, podrá evitar siquiera pensar otra vez en Propaganda Comunista, o quizá se sienta impelido a denunciarse a sí mismo y al propagandista por actos constitutivos de traición. Lo malo es que en el interrogatorio quedará demostrado que conoce la existencia de la Propaganda Comunista, razón suficiente para una sumaria ejecución. Usar esta habilidad es algo peligrosísimo, pero ya se sabe: ser un comunista en el Complejo Alfa es un trabajo de alto riesgo.

Las posibilidades de esta Habilidad como instrumento de extorsión se dejan como ejercicio al estudioso.

Soborno y falsificación. Cualquier personaje puede aprender estas habilidades y gastar Puntos de Desarrollo para subir de nivel. Sin embargo, hacer uso de ellas acarrea Puntos de Traición.





4. Combate

"Ya no es que mueran,
sino que mueren como ovejas"
T.S. Elliot, *The Wasteland*.

El Sistema Táctico Dramático

PARANOIA es un juego de rol vertiginoso, lleno de acción, emocionante...

(Respuesta del coro: ¡UUaaahhh!)

Hay otros juegos de rol que contienen sistemas de combate detallados, complicados, con una perfecta y elaborada secuenciación de turnos...

(Respuesta del coro: Zzzzzz...).

Todos esos sistemas de combate son muy bonitos, pero no van con la atmósfera de rapidez, furia y tensión de PARANOIA.

POR TANTO: PARANOIA utiliza el original, brillante y eminentemente superior **SISTEMA TÁCTICO DRAMÁTICO**. Un sistema simple de combate que combina flexibilidad de reglas, sentido común, sentido del dramatismo y el ingenio e inapelable voluntad del Máster. Para un Máster de espíritu radical e independiente, este sistema proporciona la posibilidad de plantear acciones furiosamente rápidas. El Máster más tradicional, más apegado a la tradición del wargame puro, tendrá en las reglas opcionales un modo de obtener una resolución más detallada de los combates. Pero recomendamos a todo tipo de Máster que tome estas reglas

como una simple guía y que ante todo se rija por el dictado de su sentido común y su sentido del dramatismo como criterios fundamentales a la hora de tomar decisiones o emitir juicios.

Ya ves que en PARANOIA no se plantea el problema de si mueren muchos personajes en combate. Se supone que todos van a caer tarde o temprano. Exactamente el único problema es de qué manera. ¿Y quién necesita unas reglas complicadas para eso?

Mantén la acción en continuo movimiento

La vertiginosa velocidad de PARANOIA es excitante porque los jugadores actúan constantemente presionados a la más alta tensión. Y esa tensión se disipa en cuanto permites que los jugadores se tomen su tiempo para reflexionar cuidadosamente sobre qué reglas permiten optimizar su próximo movimiento táctico. Eso es aburrido, irreal y gasta mucho tiempo. En una situación real de pelea, tendrías suerte de tener siquiera tiempo para tener miedo; así que menos aún para poder pensar tácticas.

¡No les des tiempo para pensar!

Bosqueja una situación con un mínimo de detalle, un par de pinceladas. Diles sólo lo que te parece absolutamente necesario para la acción:

"-Entráis en una sala. Hay un par de mesas de oficina y una puerta al fondo. Dos traidores se levantan de las mesas y os rocían con postas. ¿Qué hacéis?"

No les dejes rumiar su acción. Cada turno de combate representa cinco segundos, y no hay mucho qué rumiar en ese tiempo. Si un jugador duda, su personaje duda. En cuanto un personaje se pone a decir: "un momento, déjame pensar...", justamente eso es lo que está haciendo su personaje mientras los malos le acribillan a balazos. En PARANOIA, lo que cuenta es pensar rápido.

Premia el ingenio y la brillantez

PARANOIA tiene que parecerse más a una película que a un wargame. Sus escenas de combate no tienen que verse reales, sino dramáticas, como las peleas del cine. Las acciones excepcionalmente heroicas, tragicómicamente cobardes o desconcertantemente raras y absurdas deberían tener éxito siempre -aunque probablemente no del modo en que el jugador lo esperaba: el desvirtuamiento perverso, practicado como norma, es un excelente remedio para prevenir abusos por parte de los jugadores.

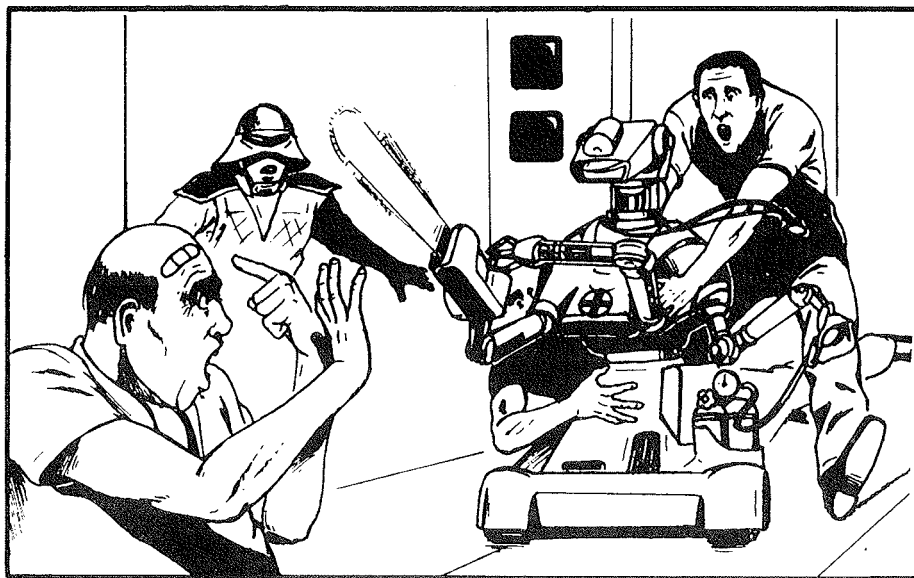
¡Cárgate a esos bastardos!

No tengas miedo de cargarte a los personajes. El mundo de PARANOIA es inimaginablemente letal; está lleno de traidores, enemigos, lunáticos, aparatos averiados y accidentes mortales; y eso sin contar con tu mejor amigo, el Ordenador. Así que si los personajes mueren, deja que mueran. Nada de intervenciones milagrosas en el último minuto. Además, ahí está el siguiente clon esperando a entrar en menos tiempo que el que necesitas para decir "maldito traidor". Mátales. ¡Mátales a todos!

No te preocupes. En seguida le cogerás el truco. En realidad, es alarmante lo rápido que se acostumbra uno a esta especie de orgía de horror y destrucción -la condición humana y todas esas cosas. Bang, bang. Adiós.

En resumen:

¡Mantén la acción en movimiento!
¡NO les des tiempo para pensar!
¡Premia el ingenio y la brillantez!
¡Cárgate a esos bastardos!
Y por encima de todo, ¡mantén la acción en movimiento!



Un Esclarecedor alerta descubre un error en la programación de un robodotor.



Un modesto ejemplo

Nada mejor que un ejemplo para entender el espíritu de PARANOIA:

Máster: Bueno. Vais por un estrecho pasillo de forma abarquillada. Los nativos llamarían a esto "un barranco". Las paredes laterales son abruptas, cortadas a pico. El fondo está todo lleno de una materia parda espesa y grumosa junto con pozos de un líquido oscuro. De vez en cuando unos extraños objetos de material verde. De pronto, oís que proviene de arriba, hacia la izquierda, un extraño aullido. ¿Qué hacéis?

Fernando: ¿Cómo que un aullido?

Máster: Sí, una especie de gemido lastimero y ululante. ¿Qué hacéis?

Fernando: Bueno, yo... (se queda pensativo).

Máster: Vale. ¿Y tú, Marta?

Marta: Intento localizar exactamente el origen del aullido.

Máster: ¿Jorge?

Jorge: Me tiro detrás de una roca y desenfundo el láser.

Máster: Ejem, ejem.

Jorge: ¿Qué? ¡Ah! Sí, detrás de uno de esos objetos parduzcos. Estoy listo para freír cualquier cosa que salga.

Máster: Okey. Jorge está escondido detrás de esa cosa. Marta: el sonido te parece como surgido de gargantas humanas, te suena algo como juga, buga! Fernando, tú estás de pie meditando. Aparecen seis tipos desnudos con una especie de objetos puntiagudos por la parte de arriba del pasillo y bajan cargando contra vosotros.

Fernando: ¿A qué se parecen esos tipos?

Máster: Muy bien. ¿Marta?

Marta: Doy un tirón a la anilla de una granada, la lanzo y me pongo a cubierto.

Máster: ¿Jorge?

Jorge: Cubro a Marta.

Máster: Bien. Fernando, esos tipos se parecen a unos ciudadanos desnudos y enloquecidos. Blanden una especie de herramientas puntiagudas. Parecen muy sucios y llevan unas greñas enmarañadas. Vienen aullando y gesticulando desagradablemente. Uno de ellos está intentando clavar una de sus cosas puntiagudas en tu pecho. Marta, tira el dado (triquitruque por la mesa). Lástima. La granada yerra el blanco, rebota y vuelve rodando por la pendiente...directamente hacia donde está Fernando.

Jorge, tú ves a uno de ellos intentando lanzar una cosa puntiaguda hacia Marta, así que le disparas. Tira el dado. Guau. Blanco..eh...Rojo, habría que decir. Miro la Tabla de Daños...Bingo. Caen como un toro apuntillado.

¿Fernando?

Fernando: Bueno, me pongo a decirles que...

Máster: Muy bien. ¿Marta?

Marta: (Con una risita extraña) Esta claro que Fernando es un comunista traidor. Mirad, está hablando con esos sucios mutantes. Le disparo y luego vuelvo a cubierto.

Máster: Lógico. ¿Jorge?

Jorge: Achicharro a otro bunga-bunga de esos.

Fernando: Les digo, oídme amigos...

Máster: Muy bien. La granada explota. Un par de tipos con taparrabos muerde el polvo. (Ruido de dados tras la pantalla) Fernando recibe también algunos pedazos de metralla. Otro de esos tipos hunde su arma en el pecho de Fernando, pero acto seguido se desploma. (Más dados) Fernando, tienes una de esas cosas clavada en el pecho. Marta dispara su arma. (Dados de nuevo) Huele a la carne chamuscada de Fernando. Vale, Fernando, has sido ametrallado, alanceado y agujereado con láser. Así que pasas a mejor vida. El disparo de Jorge falla chamuscando algo del bonito entorno. Marta, quedas agachada detrás de las cosas de color pardo, al lado de Jorge.

Fernando: eh, eh. Creo que ya voy entendiendo la marcha. Ahora, ¿me van a enviar a mi próximo clon por roboavión o por misil de transporte?

Máster: Pronto lo verás. Tu amigo el Ordenador se ocupará del asunto en cuanto Marta y Jorge den parte del suceso. Volvamos a la acción. Bueno. De pronto, el suelo se pone a temblar convulsivamente. Los tipos desnudos se echan cuerpo a tierra. Por encima de vosotros aparece un gigantesco robot de color negro brillante con una cabeza del tamaño de un terminal de tránsito, unos enormes sensores compuestos y unas largas antenas. Os mira fijamente.

Jorge: (Mascullando) Oh, vaya. Otra vez las cucarachas gigantes radiactivas mutantes...

Marta: ¿Negro? CS Infrarrojo, sin duda. Le ordeno que nos recoja y que nos lleve de vuelta al Complejo Alfa.

Máster: Eh, buena idea. Hop, os agarra con sus mandíbulas y...

Secuencia de Combate

El combate se resuelve como una secuencia de Turnos de combate. Cada Turno representa aproximadamente 5 segundos. Cuando un Turno acaba, comienza el siguiente. La secuencia de Turnos continúa hasta que uno de los bandos huye o es eliminado, o hasta que ambos bandos cesan el combate.

Cada Turno de combate se divide en cuatro fases. Cada una de las acciones de una fase debe estar resuelta antes de pasar a la siguiente.

Las fases de un Turno son las siguientes

Segmento de Decisión de los PNJ. El Máster considera la situación y trata de imaginar lo que cada PNJ debería intentar realizar. Por PNJ se entiende todo ser "inteligente", incluyéndose aquí robots, baterías de disparo automático y hasta robobasureros armados de fregonas. Los típicos factores que habrá que considerar son:

- El sentido de autoconservación de muchos PNJ.
- Sus objetivos tácticos y estratégicos.
- La posibilidad de un momento divertido o efectista: grandes explosiones, extravagancias, ironía, comicidad...

El Máster puede anunciar o no esas decisiones. Si lo hace, los personajes podrán reaccionar de acuerdo con ellas. Si no, tendrán que imaginar lo que ha decidido el Máster. Véase, el recuadro "Mantén a oscuras a los jugadores", que debería estar por aquí cerca con el fin de dar algunas ideas sobre este tema.

Segmento de Decisión de los jugadores. El Máster se da una vuelta por la mesa para preguntar a cada jugador lo que va a hacer este turno. Un jugador ya no podrá cambiar de idea una vez que tú, Máster Máster, te vayas de su lado, a no ser que pienses que su nueva decisión es más divertida.

—¿Así que Manda-N-GAS nos tira su Granada Solar experimental? Vale. Olvida mi decisión de sacar el láser. Me quito el mono para conseguir un mejor bronceado...

Resolución del combate. Ha llegado la hora de que hablen los dados, así como el sentido dramático del Máster. Tú decidirás si los ataques tienen éxito y en qué forma. Todos los ataques se resuelven simultáneamente: cuerpo a cuerpo, disparos, trampas diabólicas, poderes mutantes... La resolución en sí debe seguir estos pasos:

- Determinación de los modificadores a la habilidad. En el combate básico sólo hay tres modificadores:

- Esquiva.
- Heridas.
- Distancia a quemarropa.

Las reglas opcionales proporcionan un buen montón más de modificadores.. Pero como siempre, te aconsejamos que apliques tus propios modificadores positivos o negativos de acuerdo con tu juicio personal de la situación, la lógica del escenario, las Leyes de Murphy y un cierto perverso sentido de justicia poética.

- Tirada de dado. Para ver si el ataque tiene o no éxito.

- Determinación del daño en la Tabla de Daño, para los casos en los que el ataque tuvo éxito. Dicha Tabla se encuentra en el Anexo B.

Segmento de Movimiento. Todos los



personajes y máquinas móviles que aún funcionen pueden moverse.

Mantén a oscuras a los jugadores

La cuestión es: ¿debes o no anunciar tus decisiones a los jugadores? Algunos PNJ serán tan estúpidos que prácticamente irán anunciando sus intenciones de forma obvia; otros, sin embargo, se comportarán de forma enigmática y astuta, por lo que sorprenderán fácilmente a los personajes. Pero da igual: mantén la situación en el misterio y lograrás mayor tensión y suspense.

Determinación de Impactos

Todas las Habilidades de Agilidad y Destreza son Habilidades de combate. A la hora de realizar un ataque contra alguien, todo personaje tendrá que hacer uso de una de estas habilidades. Cuál de ellas exactamente dependerá del tipo de arma que se utilice. Por ejemplo, si quiere dar un puñetazo o una patada, deberá usar la Habilidad de Pelea. Si se trata de agredir a alguien con un pistólaser o un riflelaser, se utilizará la Habilidad de Láser. Fácil, ¿no?

En cada turno de combate, un personaje puede realizar un único ataque. Lanza el dado y si logra la tirada su ataque habrá tenido éxito. Si falla la tirada, el ataque habrá fracasado.

Si el ataque tuvo éxito, la víctima sufrirá el correspondiente Daño. Véase la siguiente sección para más detalles.

Las armas de campaña no afectan a blancos individuales sino a zonas enteras. En la Tabla de Armas (Anexo B) figura el radio de acción de estas armas. En este caso, todos los personajes que estén en el radio de acción –cuyo centro es el punto del impacto– pueden sufrir Daño. Si falla un impacto de un arma de campaña, el Máster decidirá el punto real de impacto de acuerdo con la lógica, el decoro dramático y las leyes de Murphy. Por ejemplo, un personaje que falla su rociada de napalm contra un enemigo habiendo en las cercanías un tanque de gasolina, hará irremisiblemente, de acuerdo con los postulados de Murphy, un aparatoso impacto en medio de ese tanque. ¿A que suena divertido?

Los modificadores

Deben determinarse antes de hacer la tirada del dado. Ten siempre presente la regla de modificar las tiradas de aquellos que jueguen de una forma divertida o aburrida (y házselo saber de algún modo). Tienes absoluta libertad de aplicar modificadores sobre la dificultad de la acción de acuerdo con tu juicio personal.

Podríamos establecer al menos tres situaciones como suficientemente comunes para elevarlas a la categoría de reglas:

–**La distancia.** La mayoría de los combates en PARANOIA se producen a distancias medias o cortas, dado que en el Complejo hay pocos espacios abiertos. Pero cuando alguien dispare a bocajarro deberías concederle un +4 a su habilidad. NO apliques este modificador cuando usen espadas energéticas, neurolátigos o armas blancas.

–**Estado del atacante.** Un atacante herido siempre debería tener un -4 en sus habilidades de combate.

–**Estado del defensor.** Si la víctima de un ataque ha declarado la intención de esquivar, agacharse, ponerse a cubierto o moverse en zig-zag, habrá modificador de -4 en las habilidades de los que le atacan.

Hay otros modificadores posibles, pero los dejamos para las reglas opcionales. Ver más adelante.

El Daño

Cada arma tiene un número de Daño. Cuando un personaje hace un impacto con un arma, mira el número de Daño correspondiente en el Anexo B (o mejor, pide al jugador que lea el número de Daño que figura en su Hoja de Personaje). En la Tabla de Daño cruzas el Número de Daño con el resultado de 1d20 y obtendrás fácilmente el resultado.

Ejemplo. Un personaje ha logrado un impacto con su láser. El láser tiene un número de Daño de 8. Tiras 1d20. Miras el resultado en la columna de la Tabla correspondiente al 8. Allí ves que un resultado de 1-4 significa que el impacto no ha producido ningún efecto; con 5-9 la víctima queda aturdida; con 10-14, herida; con 15-18, incapacitada; con 19-20, muerta.

Pero, ¡hey! ¡Espera un momento! Hay más. Antes de lanzar el dado deberás aplicar ciertos modificadores al número de Daño del arma.

- Acuérdate que tienes que aplicar la bonificación de Aguante, al menos en el caso de los PJ's. Como es una lata tener que acordarse de aplicarlo constantemente, no lo uses con los PNJ. Simplemente, cuando un PJ sufra un impacto, pide al jugador que te diga su bonificación de Aguante.

- Si se trata de un arma blanca (puños, neurolátigo, porra, espada energética o arma blanca antigua) recuerda también que hay un bonus de Daño por la fuerza del atacante.

- El efecto de la armadura. Aún no tires el dado. Al menos si el blanco llevaba armadura. Pero antes de explicar cómo funciona la protección de las armaduras, bien habrá que explicar algo del funcionamiento de las armas.

Hay 6 tipos de armas:

L: armas láser

P: armas de proyectil.

PP: armas de proyectil perforante.

C: armas de campaña.

B: armas blancas.

E: armas energéticas.

Ver Desplegable B.

En el enunciado de cada arma figura la letra correspondiente al tipo de esa arma.

Pues bien, las armaduras, independientemente del nombre que tengan, también presentan un enunciado descriptivo que consiste en una de esas letras y una cifra. Ese enunciado significa que esa armadura proporciona de protección extra contra armas del tipo correspondiente a su letra. Por ejemplo, una armadura Réflec estándar se enuncia como L4. Eso significa que da una protección adicional de 4. Contra disparos de láser se resta del número de Daño del arma. Por ejemplo, veíamos que el láser tiene un número de Daño de 8. Pues bien, al disparar contra alguien que lleve una armadura réflec, ese número de Daño queda reducido a 4.

Las armaduras sólo protegen de las armas correspondientes a la letra de su enunciado. Si llevas una armadura réflec y alguien te dispara con un tirabalas... Bueno, mala suerte amigo.

Si el enunciado de la armadura lleva la letra T, eso significa que el bonus de protección se aplica contra **todas** las armas.

Vamos a ver un ejemplo completo. Alguien dispara contra ti su láser. Tú tienes un Aguante de -1 y llevas una armadura réflec L4. Así que tranquilo. El número de Daño del láser de tu enemigo se ve reducido a $8-1-4 = 3$.

Las armaduras réflec

¡Hop! Una palabra más sobre armaduras y te dejo marchar. Ya sabes que las armas de láser pueden disparar rayos de diferentes colores (según la carga que lleven). Son los mismos colores del espectro en que se basa el CS. Un ciudadano sólo puede cargar legalmente su láser con cargas del color de su CS, o inferior. Si colocas en tu láser una carga de CS superior estás cometiendo una grave traición. En sí, el arma no tiene CS. Las armas láser tienen un bonito color gris metalizado. Son las cargas las que son de color.

Cada carga permite disparar seis veces con un relativo margen de seguridad. Finalizada esa serie de seis, hay que reemplazar la carga (que consiste en un cilindro parecido a un silenciador que se acopla al cañón del arma).

Se supone que la carga va pintada con el color del rayo que dispara. Pero ya sabes cómo son las cosas. Algunos traidores pueden llevar pintada de rojo una carga, digamos, de CS Morado.



Las armaduras rélec van pintadas también de un color. De tal forma que reflejan los rayos láser de ese color, y también de los inferiores en la escala del CS. Así, una armadura de color Amarillo protege totalmente contra rayos Amarillos, naranjas o rojos, pero no contra rayos verdes, azules, índigo, morados o ultravioletas.

Sí, sí, conocemos las leyes de mezcla de colores y que una armadura rélec azul no debería proteger de un rayo láser de color verde. En la primera edición en inglés, había todo un arsenal de complicadas reglas que intentaban armonizar este juego con las leyes de la naturaleza. Pero ahora nos hemos dicho: ¡Al diablo la Física! Queremos que nuestras armaduras y armas láser funcionen así, y así funcionarán en el Universo de PARANOIA. Y punto.

Seguimos. Cualquier otra armadura L protege contra todas las cargas láser de cualquier color.

El Ordenador sólo permite a los ciudadanos llevar armaduras de su propio CS (o inferior). Esto entra dentro de la norma general que prohíbe llevar ropa de CS superior. Por tanto, la mayoría de los Esclarecedores (no traidores) son equipados inicialmente con cargas y armaduras de CS rojo.

Efecto del Daño

Esto es lo que significan las abreviaturas de la Tabla de Daño.

SE: sin efecto. A veces, aunque el ataque haya tenido éxito, el blanco queda ileso por su armadura, su sangre fría, la debilidad del ataque o por pura suerte. Misión del Máster es interpretar este resultado con florituras teatrales: "un rasguño", "una herida limpia", "¡Bien!, le das en pleno pecho, pero sólo consigues hacerle una huella cenicienta en su armadura", "tu oponente se mira el agujero que le acabas de hacer en el brazo; se encoge de hombros y sigue avanzando", "¡Qué bueno!, tu rayo rebota en uno de sus vistosos botones metalizados y se estrella contra el techo"...

A: Aturdido. El personaje queda inconsciente por el shock o el dolor. Puede optar por tirarse al suelo. "Hacerse el muerto" es una vieja treta muy usada en situaciones desesperadas. El personaje no podrá realizar ninguna acción en lo que queda de turno ni a lo largo del siguiente: ni mover, ni usar un arma, ni hacer Tiradas de Habilidad.

H: Herido. En primer lugar, el personaje sufre los efectos de Aturdido. Pero además, a partir de ese momento queda en situación de Herido. En tal caso, todas las Tiradas de Atributo y Tiradas de Habilidad quedan afectadas por un modificador de -4 (independientemente de otros mo-

dificadores). El Máster debería estar atento a aplicar otras penalizaciones de acuerdo con las circunstancias: "Vaya, a causa del shock y el dolor de tu brazo se te cae al suelo la delicada y costosa arma experimental que te había asignado tu amigo el Ordenador. Lástima".

Si un personaje Herido vuelve a recibir este resultado, pasa a Incapacitado.

I: Incapacitado. Aparte de sufrir inicialmente los efectos de una Herida, el personaje queda a partir de ahora en situación de Incapacitado. Queda inconsciente (por lo que no podrá llevar a cabo acción alguna) hasta que sea sanado (es decir, hasta que pase a una situación por lo menos de Herido). Un personaje Incapacitado que recibe otra Herida, pasa a la situación de Muerto.

M: Muerto. Pues eso. Finito. Kaputt. Que ha estirado la pata. Que sonó su hora. Que ha subido al cielo para servir mejor al Ordenador. Muerto quiere decir eso, que está muerto. Ha llegado el momento de activar otro clon (si no era ya el sexto).

V: Vaporizado. No queda rastro del personaje ni de su equipo. Esta es una forma verdaderamente elegante de ser eliminado en PARANOIA. El día que consigas tu primer personaje vaporizado habrás llegado a una meta. La apropiada reacción de los asistentes, jugadores y Máster, es una breve ovación y un caluroso aplauso.

El Daño a objetos inanimados

¿Qué quiere decir Herido cuando has disparado a un tostador eléctrico? La interpretación corre a cargo de la imaginación del Máster. Bástate más en el efecto dramático que en las leyes de la física. Si quieres, experimenta con los objetos de tu casa. Prueba lo que hace tu escopeta al dispararla contra el lavavajillas o el equipo estéreo. Es lo que hacemos los diseñadores de juegos. Ah, tienes alguna información más en la sección segunda del tercer capítulo.

Reglas de Movimiento

Durante el combate, nada de aplicar complejas y enojosas reglas de situación,



movimiento y encaramiento. Usa el sentido común, y como mucho estos pequeños consejos:

Hay cuatro velocidades a las que puede moverse una persona: paseo, marcha, carrera y sprint. A la velocidad de paseo, uno camina unos 2 metros por turno. 5 metros a paso de marcha y algo entre 5 y 20 metros a la carrera. Todo lo que sea más de 20 metros por turno (hasta 40 que sería lo más rápido que podría correr un atleta olímpico) es un esprint. Naturalmente, los vehículos, los robots trucados, los aviones supersónicos y los traidores mutantes pueden llegar a correr a la velocidad de zoom (40 ó más metros por turno).

Un personaje que corre a esprint no puede atacar, porque la carrera le exige toda su concentración. Pero el que pasea, camina o corre sí puede atacar. Si quieres, aplícale un modificador negativo a los ataques contra un personaje corriendo o esprintando. Pero si no quieres, no lo hagas.

Resumiendo:

Paseo:	2 m/t
Marcha:	2-5 m/t
Carrera:	5-20 m/t
Sprint:	20-40 m/t
Zoom:	más de 40 m/t.

(m/t: metros por turno).

Curación

Los personajes suelen ser curados en mastodónticos centros de salud, donde expertos cirujanos y sofisticados robots recomponen a los pacientes con notable eficiencia. Pero aun sin el beneficio de esas instituciones, un personaje herido puede recobrase gracias a la ayuda de un robodotor o de algún personaje que tenga habilidad en Medicina, pero eso requiere tiempo y no está exento de cierto peligro.

Por supuesto que hay muchos adelantos y maravillas en el campo de los suplementos bioquímicos diseñados por el SID, capaces de lograr que un esclarecedor horriblemente herido se ponga a bailar un foxtrot con las dos piernas rotas. Pero los efectos secundarios de estas joyas de la medicina pueden ser aún peores que los de la misma herida.

Tiempo de curación

Aturdido. No es necesaria la asistencia médica. El personaje no podrá actuar durante un turno, pero al final del mismo actuará de nuevo normalmente sin ninguna penalización.

Herido. El personaje estará aturdido un turno. Después, podrá seguir realizando



acciones con una penalización de -4 a todas las Tiradas de Atributo y Tiradas de Habilidad. Esta penalización representa los efectos de la pérdida de sangre, el shock, el dolor y el traumatismo. Si un personaje no recibe asistencia en el plazo de un día, quedará en estado de Incapacitado. Léete los efectos de la Habilidad de Medicina para saber lo que le pasa al personaje que **recibe** tratamiento.

Incapacitado. La incapacitación se produce por recibir una herida grave, por recibir dos heridas leves o por dejar una herida leve sin curar. La Incapacitación no trata médicamente desemboca en la muerte. Un personaje Incapacitado no puede realizar acción ninguna hasta que reciba tratamiento. Además, cada hora tendrá que hacer una Tirada de Atributo de Resistencia. En el momento en que falle, morirá. En la descripción de la habilidad de Medicina verás cómo tratar a un incapacitado.

Muerto-Vaporizado. Es un poco raro recobrase de esta situación. A veces hay alguna solución; por ejemplo, véanse **Frankenstein** de Mary Shelley, **La noche de los muertos vivientes** de George Romero o **Star Trek IV** de la Paramount.

Activación de nuevos clones

Cuando un personaje muere en una aventura, el Ordenador activará al siguiente clon en cuanto sea informado de su muerte. Normalmente, algún otro esclarecedor o algún ciudadano leal dará parte del deceso. No dar parte es perpetrar una seria traición. Por su parte, el Ordenador puede descubrir la muerte de un personaje a través de sus multigrabadoras y dispositivos de vigilancia (patrullas, robots) que controlan el movimiento de todos los sectores (o casi) del Complejo.

En cuanto el Ordenador se entera del trágico suceso, emite una orden de activación del siguiente clon. Mediante un procedimiento de urgencia, ese nuevo clon es puesto al día sobre la situación, brevemente instruido y enviado a reemplazar al esclarecedor desaparecido. Si no hay ningún medio de transporte disponible porque el grupo está realizando una misión en un área remota, la sustitución se hará a la primera oportunidad posible.

¿Y qué han estado haciendo los clones todo este tiempo? Mientras un clon está activado, cazando y destruyendo problemas para el ordenador, el resto de su familia clónica se dedica a ejercer funciones estrictamente burocráticas (ordenar ficheros, abrigar las paredes de los pasillos de un pez gordo, aterrorizar a algún infrarrojo...) A veces son enviados a Centros de Observación para que aprendan observando cómo se desarrolla la misión en la que participan sus clones mayores. De este modo, al llegar el momento de la

sustitución se hacen cargo perfectamente de cómo tienen que seguir actuando. De una forma u otra, los clones de reserva van obteniendo información del desarrollo de las misiones.

Operaciones que hay que realizar en la Hoja de Personaje. Cambiar el número de clon del nombre del personaje por el siguiente: Pyle-N-AZO-1 se convierte en Pyle-N-AZO-2; Buch-R-BLK-4 pasa a Buch-R-BLK-5 y así sucesivamente. ¡Hop, voilà! Un nuevo clon listo para la acción. Pero cuando se te pulen al clon número seis no te quedará más remedio que generar otro personaje (o pedirle al Máster otro pregenerado).

La justificación real de porqué todos los clones tienen rasgos idénticos.

Porque es lo más fácil.

La justificación transparentemente racional y churrullera de por qué todos los clones tienen rasgos idénticos.

Los miembros de una familia clónica tienen la misma e idéntica herencia genética. Todos sus atributos y poderes mutantes son idénticos.

Los miembros de una familia clónica crecen juntos, son educados juntos, se les sugiere que deben pensarse a sí mismos como sustitutos o réplicas exactas unos de otros. Todos son asignados al mismo Servicio, todos son entrenados en las mismas habilidades. Ingresan todos a la vez en la misma Sociedad Secreta. Por tanto, todos los miembros de la familia son exactamente intercambiables. Hay que suponer que todos tienen las mismas virtudes y los mismos defectos, y en igual medida. Por supuesto, cuando un clon activado es ascendido, toda su familia asciende también.

La única excepción a este tratamiento igualitario de los clones se refiere al asunto de las traiciones y ejecuciones. En su infinita benevolencia y su fe inquebrantable en la fidelidad de la ciudadanía, el Ordenador contempla a la familia clónica como una grande y feliz programación informática. Cuando un clon muestra una conducta indeseable, el Ordenador se limita a borrar ese copia defectuosa. El Ordenador tiene fe en el diseño original del programa (porque después de todo él diseñó esa herencia genética en los tanques incubadores y el Ordenador no comete errores, ¿verdad?) y además no desea tirar por la borda la inversión de tiempo y recursos que ha tenido que poner en marcha para sacar adelante a toda la camada clónica. La costumbre del Ordenador es activar una a una las seis copias para ver si el defecto está generalizado. Si todas las copias son defectuosas, esto es, han sido ejecutadas, bueno, entonces el programa ya ha sido suficientemente comprobado: era un programa defectuoso (sin duda por causa de un sabotaje comunista).

En otras palabras: que todo nuevo clon aparece sólo con 1 Punto de Traición independientemente de la cantidad que hubiera atesorado el clon anterior.

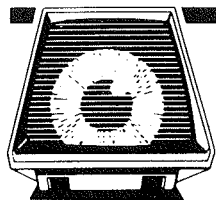
La entrada en escena de un nuevo clon. Intenta poner en acción el nuevo clon lo más rápidamente que puedas. Un jugador con su personaje muerto se convierte en un espectador, una situación que ni de lejos es la más divertida para jugar PARANOIA. Si quieres, tómate de vez en cuando algún tiempo torturando al jugador con alguna pequeña demora, pero recuerda que ha venido a jugar y no a mirar.

Si la aventura está teniendo lugar en el Complejo Alfa, el nuevo clon se embutirá rápidamente en su uniforme de campaña, saltará con celeridad al primer transporte público que encuentre y se reunirá con sus nuevos compañeros: todo ello en uno o dos cuartos de hora. Pero si la aventura ocurre en el Exterior, o en el fondo marino, o en una lanzadera espacial, entonces, amigo, la sustitución puede ser más complicada. Si el Máster lo prefiere, el Ordenador puede emitir la orden de que la misión se congele: que nadie realice ninguna acción hasta que llegue el reemplazo. El Ordenador no desea bajo ningún concepto que la misión fracase por culpa de una baja sin cubrir en el equipo. Por cantidad de personal que no quede. Nunca jamás. Bueno, casi nunca:

Mensaje al Grupo de Misión nombre clave Beta-Nono. Lamentamos la trágica y confusa desaparición del héroe y ciudadano Splas-R. Manteneos inmóviles y a la escucha hasta que se os envíe un nuevo reemplazo. Por cierto, por qué no aprovecháis mientras tanto para hacer la colada y darle una fregada al piso del vehículo? En el monitor se ve que está hecho una cochambre...

Por otro lado, también puedes tener buenas razones para retrasar la activación de un nuevo clon. Quizá sea divertido ver cómo se las apaña en la lucha un grupo ahora más mermado. Y también puede ser educativo hacer pasar a un jugador irresponsable un buen rato de aburrido luto por su personaje.

Sé impredecible. Sé caprichoso. Estamos en PARANOIA. Nadie debe saber lo que se puede esperar del Ordenador. A lo mejor el clon fue enviado por error a las cubas de sintetización de comida. Tal vez alguien sabotó durante horas la comunicación con el cuartel general de activación de clones. Puede ser que una torre de control cometiera un error y el roboavión que traía al clon está viajando por la tundra siberiana camino del Polo Norte, mientras el piloto automático, por error, se dedica a instruir al nuevo Esclarecedor en el sofisticado uso de un cepillo dental. Vete a saber...



5. Reglas Opcionales de Combate

A nosotros nos gusta que el combate sea como el whisky escocés: auténtico. Pero hay gente que lo toma con hielo, soda o incluso con cosas raras como margaritas y daiquiris. Bueno, para los gustos están los colores. Es por eso por lo que incluimos aquí toda esta chifladura de reglas opcionales. Para la gente fanática de la complejidad y el realismo.

Bueno, siguiendo un poco en serio diremos que muchas reglas opcionales son poco útiles pero son divertidas. Por ejemplo, en las reglas básicas se dice que hay que modificar las habilidades de combate en relación con las circunstancias del ataque, pero no se da una guía de qué modificadores pueden ser los apropiados en un momento dado. Bueno, ahora te daremos modificadores para esos casos. Podíamos haber incluido esos modificadores en las reglas básicas, pero no queríamos que el Máster se viera obligado a pensar que tenía que aplicar todos los modificadores cada vez que uno ataca a alguien. Eso ralentizaría mucho el combate, y los combates lentos son la mejor receta para aburrir a las ostras. Por eso mismo hemos querido que muchos modificadores sean reglas opcionales. Usalos cuando te parezca bien, ignóralos cuando te parezcan mal y mantén siempre el juego en movimiento. Pero por lo menos puedes sentirte seguro pensando que en el momento en que quieras tener en cuenta que un personaje está disparando a larga distancia tienes a tu disposición una regla que puedes aplicar. Dudamos mucho en el caso de las reglas de avería de las armas. En Paranoia nada funciona del modo en que se supone que debe funcionar y las armas tendrían que funcionar de un modo espectacular y peligroso con bastante frecuencia. Pero por otro lado, llevar la cuenta de cuando se averían o de cuando no añade otro nivel de complejidad al sistema de combate. Así que para simplificar todo lo posible, decidimos al final que las reglas de averías fuesen opcionales. Sin embargo, esas reglas están muy en consonancia con el espíritu de Paranoia, por lo que te recomendamos mucho que tengas presentes en la cabeza al menos estas de las averías.

El resto de las reglas opcionales quedan en la categoría de "cosas que pueden ser ocasionalmente útiles pero de las que uno puede pasar todo el tiempo". Considérate libre de emplearlas cuando te lo pida el cuerpo. La coherencia puede ser

una virtud, pero la necesidad dramática es otra también muy grande.

Sorpresa

Si uno de los bandos se echa encima del otro sin previo aviso, se supone que tiene la ventaja de la sorpresa. Sugerimos que emplees lo que se llama el "Turno de sorpresa". En ese Turno, sólo el bando con ventaja puede atacar. El bando sorprendido sólo puede intentar esquivar. Una vez resuelto este primer Turno, se comienza la secuencia "normal" de combate. Pero dado lo mortíferas que son las armas de Paranoia, incluso un solo Turno "libre" puede ser una ventaja demasiado decisiva.

Ráfagas

Algunas armas llevan la especificación de que pueden ser disparadas a ráfagas (ver el Anexo B). Eso quiere decir que el arma puede atacar hasta tres blancos en un mismo turno. Pero esos blancos deben estar a 5m. uno del otro. Por tanto, un atacante puede atacar a tres personajes a la vez. El problema está en que el número de blancos se utiliza como divisor de la habilidad de combate de ese atacante. Una vez hecha la división, hay que hacer tiradas distintas para cada blanco.

Ejemplo: Un personaje tiene nivel 14 en la habilidad Armas de Proyectoil. Está disparando una ráfaga contra 3 enemigos. Por tanto, $14 / 3 = 5$ (redondeando hacia arriba). Tiene que hacer tres tiradas. Cada resultado de 5+ será un impacto.

Más Modificadores

Todos estos modificadores están resumidos en una tabla del Anexo B.

Distancia

Ningún arma puede disparar más allá de la distancia especificada en su caracterización. Por ejemplo, un pistoláser no puede impactar a más de 50 metros. Pero dentro de la distancia posible, distinguiremos "quemarropa" (de 0 a 5 metros), "distancia corta" (de 5 m. hasta 1/3 de la

distancia máxima), "media" (hasta 2/3) y "larga" (desde 2/3 hasta la distancia máxima).

Ejemplo: Un pistoláser tiene una distancia máxima de 50 m. Sus tipos de distancia serán: quemarropa 0-5, corta 5-16, media 17-33, larga 34-50.

Los modificadores son muy fáciles de recordar: quemarropa x2, media /2, larga /4.

Ejemplo. El personaje que tenía nivel 14, bajará a 7 si dispará distancia media.

Cobertura

Si el blanco está protegido detrás de un obstáculo (una roca, un muro, densa vegetación) también quedará reducida la habilidad del atacante. Determina aproximadamente la proporción de cuerpo que queda protegida: un poco, a medias, casi completamente. Los modificadores respectivos son -1, -4, -15.

Movimiento

Si un personaje dispara de pie o caminando a velocidad de paseo, no hay modificador. Pero si atacante o defensor (o ambos) "marchan" o "corren" el ataque será modificado respectivamente por -1 y -4. Los modificadores se suman. Por ejemplo, un atacante que marcha dispara a un blanco que corre: la habilidad del atacante será reducida por -5.

Localización del Daño

Cuando un personaje recibe un impacto durante un combate puedes, si lo deseas, consultar la tabla de localización del impacto en el Anexo B. Usa tu sentido común. Por ejemplo, si alguien queda aturdido, ¿qué importancia puede tener dónde haya recibido el impacto, si es que incluso lo ha habido? Y mucho menos si el personaje muere o queda vaporizado. Incluso si el resultado es la incapacitación: como no va a ir a ninguna parte en ese estado, ¿qué más da que el impacto haya dado en la cabeza o en el vientre? Piensa, por ejemplo, que intentar localizar una herida hecha con un lanzallamas parece un poco absurdo (el daño estaría equitativamente distribuido por extensas zonas de su cuerpo).

O sea, que quedamos en que prácticamente se localizan sólo las Heridas.



Cuando un personaje está Herido, la localización sí puede tener importancia: en tal caso, la penalización de -4 sigue vigente (en todas las TA y TH) y **además pierde el uso** de esa parte del cuerpo. "Perder el uso" puede significar cosas distintas:

El brazo: no puede agarrar, ni llevar peso, ni manipular (ni usar armas que exijan el empleo de las dos manos).

La pierna: sólo puede marchar (hop, hop), nada de correr ni mucho menos esprintar. No, nada de ir siquiera en bici.

El pecho. Pobre amigo. Estarías mejor sentado. No puedes ir a ninguna parte, pero aún eres capaz de disparar y hacer uso de tus habilidades (dentro de un orden).

El abdomen. Como en el pecho, sólo que duele más.

La cabeza. Ay, madre. Una herida muy chunga. El significado de "perder el uso" te lo dejamos a ti. Podría significar que no se ve nada (ceguera mecánica o sangre que cae por los ojos). Puede significar que se pasa directamente a la Incapacitación (las heridas en la cabeza son una mala cosa, muy mala). Y hasta puede querer significar que a partir de entonces el personaje quedará idiota perdido...

Armaduras Polivalentes

Siguiendo nuestro deseo de simplicidad, las reglas básicas sólo contemplaban un tipo de armadura. Pero en la realidad, por supuesto, hay muchos tipos de armaduras que proporcionan protección contra distintos tipos de armas. Un ejemplo trivial: podrías pulir mucho una armadura de placas de metal para conseguir una protección adicional contra el láser. Las armaduras polivalentes funcionan igual que las monovalentes, sólo que tienen más de una letra en su descripción. Por ejemplo, esa armadura pulida de la que hablábamos sería un tipo B3/L1: es decir, protege con -3 en ataques de arma blanca y protege con -1 contra ataques de láser. Una armadura completa de combate podría definirse como L4/B3/P2/PP6.

Manipulación de las Armas: Sacar y Cargar

Sacar el arma desesperadamente en una emboscada; echarse detrás de una roca para cargar afanosamente el arma. He aquí dos valiosas herramientas para construir bellas escenas de acción. Pero estas cosas son las que más tarea de anotación exigen en todos los juegos de rol.

Desenfundar

Si un ciudadano no tiene el arma en la mano, no podrá disparar hasta que desenfunde (o saque el arma de donde la tenga). Un arma fácilmente accesible (porque está en una pistolera de cinturón o de sobaco, porque cuelga de la espalda, etc.) se saca en un simple turno. Si está menos accesible, el Máster tendrá que decidir cuántos turnos hacen falta. Dejar caer un arma y sacar otra también puede hacerse en un turno; pero tirar el arma que uno lleva y sacar otra es una operación que cuesta dos turnos. Durante este turno de desenfundar, no se puede realizar ninguna otra acción. Sí que se puede esquivar o mover (a una velocidad máxima de carrera, no de sprint).

Cargar el arma

La mayoría de las armas tienen una carga limitada, por lo que necesitan ser recargadas periódicamente. La descripción del arma (ver Anexo B) indica numéricamente la cantidad de disparos que puede hacerse con ese arma antes de que quede descargada. El jugador (déjale a él esa tarea, pero vigila que no haga trampa: la trampa es alta traición) va anotando el gasto de la munición. Cuando el total de disparos es igual a la cantidad de "recarga" especificada en el tipo de arma, ya no puede seguir disparando si no introduce nueva munición. En la mayoría de los casos, cargar un arma cuesta un solo turno, suponiendo que el personaje tenga munición que cargar (en tal caso, para recargar el arma el personaje tendrá que ir

corriendo a un almacén del SPL, y volver, lo cual cuesta algo más que un simple Turno).

Averías

Según lo estudiado y comprobado que esté su mecanismo, las armas se dividen en tres tipos: normales, experimentales y verdaderamente-experimentales. En la tabla de armas del Anexo B se especifica cuáles son experimentales y cuáles son normales. Todas las que son entregadas por el SID para que se comprueben en una misión son armas verdaderamente-experimentales.

Las armas normales se averían cuando sale un 20 en la tirada del dado.

Las armas experimentales se averían cuando sale un 19 ó un 20.

Pero las armas verdaderamente-experimentales son tan poco de fiar que simplemente se averían cuando al Máster le da la gana. Bueno, si quieres ser un tipo "legal" asigna un número de avería al armamento verdaderamente-experimental. Digamos un 10+. Eso quiere decir, que cada vez que el dado saque un 10 (o más), el arma quedará fuera de uso. En los escenarios publicados, siempre viene especificado lo que ocurre cuando se avería un arma de estas. Por ejemplo, echa un vistazo al escenario del capítulo 7. Generalmente, lo que ocurre en una avería depende mucho del tipo de arma que sea. Cuando te inventes armas verdaderamente-experimentales (no podrás resistir



Todo el equipo del Complejo Alfa ha sido rigurosamente comprobado y está en perfecto estado de funcionamiento.

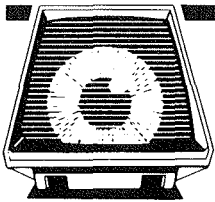


la tentación) no olvides prever lo que pasará en cuanto se averíe.

Reparación

A veces los efectos de las averías pueden prevenirse o repararse mediante la correcta aplicación de una Habilidad en armamento (una correcta aplicación quiere decir una TH con éxito). Una vez evitado el desagradable efecto de la avería, el personaje tal vez pueda hacer una segunda tirada para reparar la avería en sí. Lo normal es que las armas verdaderamente experimentales no puedan volver a ser reparadas.

Figuras y Accesorios Varios



6. Los Poderes Mutantes

Todos los PJ tienen un Poder Mutante (PM). En teoría, ese PM les permite hacer algo práctico y extraordinario que les ayuda a sobrevivir en el Complejo Alfa. Pero, por supuesto, no es así de sencilla la cosa. Después de todo, los mutantes son traidores y por tanto susceptibles de ser ejecutados sumárisimamente.

Lo cual nos lleva a una espinosa cuestión: si el Ordenador se asegura tan cuidadosamente de que todos los seres humanos sean gestados con una herencia genética perfecta, ¿cómo demonios ocurre que las mutaciones estén tan extendidas? ¿Y por qué sólo prevalecen las mutaciones favorables? Me explico: si uno expone a la gente según las leyes del azar a altas dosis de radiación, lo más probable es que obtengas abortos, deformaciones, monstruosidades y, muy de vez en cuando, mutaciones favorables, positivas. Obviamente, algo extraño está pasando. Entonces, ¿cuál es el origen de estas extrañas mutaciones?

El Origen de los Poderes Mutantes en el Complejo Alfa

Eso es algo que nos sobrepasa... Oh, lo siento, Quiero decir que..., sssh, eso es un secreto. Por supuesto. Esto empieza a sonar bien.

Bien, empecemos por decir que quizá

El sexo es todo asunto del coco

Lo mismo ocurre con el combate en Paranoia. Ya sabemos que al jugador de rol le suele gustar eso de poner figuras de plomo o fichas en la mesa para medir el movimiento, las posiciones, las distancias. Pero permíteme recordarte que todo lo que ocurre es imaginario. Imagínate. Hay unos tipos sobre la mesa que se están friendo a laserazo limpio, pero si el Máster dice que están separados tres metros, olvídate del centímetro: están separados tres metros. Naturalmente que las figuras de plomo dan mucho color al juego, son muy divertidas y ayudan mucho a focalizar la atención evitando que quede todo en un juego preciosista y abstracto. Así que, vale, venga, saca las figuritas. Pero nunca olvides el funciona-

miento del sistema táctico dramático. Lo que diga el Máster va a misa, así que a nadie se le ocurra ponerse a medir con una regla ni a determinar las líneas de tiro con un hilo. Para la gente que le vaya ese rollo hay juegos muy buenos como Advanced Squad Leader o Fire Team, donde podrán visualizar magníficamente todo el detalle de la acción.

La escala

Como sé que te vas a empeñar en el uso de figuras de plomo tarde o temprano, tendré que darte la tradicional escala para poder medir hasta el milímetro las situaciones. Está bien, pues esta es la escala de Paranoia: 3 cm. de la mesa equivalen a 2 m. del mundo de los personajes. Hala. Y ya lo sabes todo.

el Ordenador lo sepa y que quizá no desee contarle. Muchos ciudadanos tienen sus teorías al respecto, pero las teorías, como los rumores, son traición. Aquí tienes algunas teorías, las más comunes que circulan por los mentideros del Complejo:

Se trata de una radiación proveniente de una guerra nuclear total. Esto contradice la Historia Oficial que cuenta el Ordenador y todas las evidencias científicas disponibles, pero es una leyenda muy extendida basada en novelas baratas anteriores al Gran Boom.

Se trata de efectos colaterales de la población, los aditivos a la alimentación y la exposición a programas estúpidos de vídeo. Esta leyenda también está basada en míticos documentos de la Antigua Era.

Se dice que hay programas experimentales de genética promovidos oficialmente por el Ordenador y el SID, así como otros clandestinos puestos en marcha por algunas Sociedades Secretas. Eso se traduce en que hay enjambres de agentes bioquímicos y radiológicos metiendo mano indiscriminadamente en los programas normales de gestación.

También es posible que todo se deba a una exposición constante a la radiación producida por los relojes provistos de pilas radiactivas.

Hay quien dice que el planeta pasó o está pasando por una nube de polvo cósmico radiactivo.

Y no falta quien dice que todo es obra

de una interferencia de extraterrestres bienintencionados.

La lista de teorías como éstas se podría alargar *ad nauseam*. Te animamos a que, como Máster, te fabriques tu propia teoría más o menos coherente para explicar racionalmente todo este embrollo de las mutaciones. Pero estáte dispuesto a cambiarla en cualquier momento por imperativos narrativos o dramáticos, por necesidades del guión o porque te salga de las narices. Los jugadores deben ser sistemáticamente desconcertados. Ignorancia y miedo, ¿recuerdas? Miedo e ignorancia.

Cómo Funcionan los Poderes Mutantes

La mayor parte de los juegos de rol proporcionan a los personajes unas habilidades fantásticas que les permiten volar, doblar barras de acero, lanzar por cada poro rayos centelleantes y mortíferos y atravesar los muros para entrar en el dormitorio de las chicas. Aquí nada de eso. Los poderes mutantes de Paranoia no funcionan de esa forma. Como casi todas las demás fuentes de poder y seguridad que hay en este paranoico mundo, los poderes mutantes encierran siempre alguna trampa mortal: son poco fiables, sumamente mortíferos y peligrosos, calificados de traición, pero perversamente adorables.



Reglas Generales de los Poderes Mutantes

El jugador informa al Máster de lo que pretende hacer, y éste hace una TA (Tirada de Atributo) del Poder Mutante del personaje. Modifica esta tirada de acuerdo con la dificultad y grado del efecto pretendido, con el ruido ambiental, el estado de salud del personaje, su signo del zodiaco, lo divertido que le parezca al Máster etc. Aquí damos algunos modificadores como ejemplo:

.Intento sin pretensiones. No hay distracción ambiental ni tampoco urgencia. Cuidadosa premeditación. Bonificación de +1 a +5.

.Intención prudente, pequeñas distracciones, un par de turnos de preparación, alguna previsión. Sin modificadores.

.Intento ambicioso, amenazas ambientales directas, acción impulsiva o causada por el pánico: penalización de -1 a -5.

Si la tirada resulta, las cosas saldrán más o menos como el jugador esperaba. Si la tirada resultó por los pelos, los efectos serán apenas favorables. Pero si fue un éxito crítico (un resultado mucho menor de la cifra que había que salvar: por ejemplo, un 1 con el dado), los resultados serán inesperadamente, exageradamente, (incómodamente) favorables. Si la tirada falló, lo normal será que no haya ningún efecto. Pero si fue un fallo crítico (un resultado mucho mayor, por ejemplo un 20), las consecuencias serán tanto más desastrosas cuanto mayor fuere ese fallo.

Un ejemplo: Primo-R está herido en medio de un tiroteo. Se le acaba de derretir el arma y una falange de robosoldados comunistas está avanzando inexorablemente hacia él. Sus compañeros de grupo le han abandonado a su destino hace ya un rato. Como no tiene nada que perder, va a intentar usar su poder de Teleportación.

-Máster: Muy bien. ¿Qué intentas realizar?

-Primo: Francamente, no tengo mucha idea de cómo funciona este poder, salvo que nunca lo hace dos veces de la misma manera.

-Máster: Eh, eh. Corta el rollo y piensa algo rápido, colega.

-Primo: Vale. Supongo que lo que quiero es desaparecer de allí y aparecer de nuevo en algún sitio seguro.

-Máster: Bueno. Espera que hago una tiradita (saca un 17). Hola. Bueno, no es lo que esperabas pero algo es algo. De repente te materializas frente a un grupo de extraños seres pequeños y rechonchos silbando y llevando picos y linternas. Les acompaña una hermosa muchacha morena vestida de blanco que juguetea y canta con ellos. .Dicen algo así como: ¡Aibó, aibó, cantando a trabajar, aibó, aibó..."

(Otra versión:)

-Máster: Bueno. Espera que hago una tiradita (saca un 2). Hola. Bueno, no es lo que esperabas pero algo es algo. De repente se desata una lluvia de algo parecido a sandías negras que estallan silenciosamente. Empiezas a tener unas sensaciones indiferenciadas de pegajosa dulzura. Entonces, de repente, todo es de nuevo normal. sólo que esta vez te encuentras en un pasillo vacío silencioso ¡justo enfrente de tu bloque residencial!

-Primo: ¡Fiuuu!

-Máster: Eh. Mira. Tu comunicador personal está pitando. Parece que el Ordenador te llama para que hagas el Informe Final de misión. Creo que le va a parecer muy interesante.

Pérdida y Recuperación de Puntos de Poder Mutante

Cada vez que un personaje intenta usar su PM sufre una pérdida de 1 a 5 puntos (a discreción del Máster), independientemente del resultado del intento. La cantidad perdida depende de la dificultad o espectacularidad buscadas. Pero esa reducción del Poder Mutante no es permanente. Cada hora de sueño tranquilo e ininterrumpido recupera 1 punto de PM. Obviamente, por mucho que se duerma no se puede superar el total de puntos originales.

Ejemplo: un traidor usa un Poder Mutante que posee en un grado de 12 puntos. El Máster decide que por esa acción pierde 5 puntos. El próximo intento que realice lo hará con un PM de 7. En cuanto duerma al menos cinco horas recuperará de nuevo el total de los 12 puntos originales de su poder mutante.

Caracterización de un Poder Mutante

A causa de la pasmosa diversidad de poderes mutantes, es difícil establecer unas reglas comunes capaces de cubrirlos todos sin precisar más detalles de los que puedas almacenar en la memoria. En lugar de eso, preferimos dar una guía general con unos cuantos ejemplos animándote a improvisar con toda libertad e irresponsabilidad. Como siempre, el Máster experto, iconoclasta y enredador inveterado está invitado a pasar descaradamente de esta guía general.

Duración

El efecto de un poder mutante suele durar de uno a cinco minutos, según el margen de éxito de la tirada y las necesidades dramáticas del Máster. Por supuesto, con turnos de 5", un minuto es una eternidad (¡12 turnos!). A veces el efecto es instantáneo, como por ejemplo en la

teleportación. Y otras es permanente (es un decir), como cuando un mutante levita a cien metros de altura y queda bloqueado ante la mirada curiosa de miles de leales ciudadanos deseosos de dar parte de tan notable acontecimiento. Nunca se sabe.

Distancia

De no especificar otra cosa, la distancia de máxima efectividad del poder mutante es de unos 5 m. de la línea de visión (a partir del personaje). La potencia y la fiabilidad decrecen rápidamente con la distancia, como muy bien vigilará todo Máster perversamente juguetón. Pero como siempre, las buenas tiradas de dados y el objetivo de divertirse pueden extender bastante ese radio de efectividad.

Area/volumen del efecto

Normalmente, el radio de acción del efecto es una esfera de 5 metros de diámetro. Excepto cuando no es así. Lo que puede suceder o no.

Efecto según el resultado

EC: éxito crítico.

E: éxito simple.

F: fallo simple.

FC: fallo crítico.

Consejos para poner en escena los efectos de un poder mutante

.Echa imaginación y pon color descriptivo a los efectos de los poderes mutantes. Cuida los detalles sensoriales: visiones fantásticas, sonidos misteriosos, sensaciones espeluznantes, fétidos hedores. Haz referencia a películas malas, telefilmes de serie B y literatura barata: un viaje galáctico como el de la Guerra de las Galaxias, colegas... Una avería del transporte espacial como en Star Trek... Una transformación como la de la Masa...

.Y a pasarlo en grande cada vez que un personaje haga un fallo crítico. Cuanto más increíble y exagerado sea el efecto, más divertido será el desastre. Por ejemplo, un jugador te saca un 20 intentando una Regeneración. Hazle que le crezca una docena de brazos, que le salgan agallas. Que empiece a reducirse como el increíble hombre menguante. Que de pronto se reproduzca su herida en todas las personas en un kilómetro a la redonda...

.No permitas que los poderes mutantes sean algo útil y fiable. Este no es un juego de superhéroes. Si los jugadores parecen contentos con sus poderes, hay algo que estás haciendo mal.



Descripción de los Poderes Mutantes

Campo de Energía

Este PM produce un campo que absorbe la energía y la emite uniformemente en forma de luz y calor. El campo de fuerza se ajusta al contorno de su cuerpo con un grosor de unos 20 cm. a partir de la piel. El efecto dura aproximadamente un minuto, transcurrido el cual el mutante queda exhausto y en estado de shock (equivalente a una Herida) hasta que repose unas horas o eche una pequeña siesta. Aún hay otro inconveniente: es un PM bastante vistoso. El personaje brilla y emite destellos en cuanto entra en contacto con armas o fuentes de energía (como por ejemplo un vehículo a buena velocidad), o cuando corre junto a un muro o cuando salta o cae desde una cierta altura. El campo de energía es de una naturaleza sutil, compleja y de poca confianza. El perfil del campo es extremadamente lábil: puede extenderse bastante a partir del cuerpo o estrecharse dejando zonas del cuerpo al descubierto por un momento...

E: todo el cuerpo queda protegido con una armadura T3.

F: ocurren cantidad de cosas desagradables. Por ejemplo, el personaje refleja todas las radiaciones (con lo cual queda absolutamente ciego); o tal vez la energía irradia sólo por una parte del cuerpo: por ejemplo sólo por los pies, con lo que dejará un agujero carbonizado en el suelo.

FC: la energía empieza a irradiar hacia el interior del cuerpo, con lo que el mutante se cuece como en un horno microondas.

Carisma

Las glándulas epiteliales del personaje producen una especie de feromona que causa que los otros seres humanos admiren al personaje y confíen en él. Desgraciadamente, estas sustancias provocan asimismo que el personaje admire a las otras personas y confíe en ellas. El resultado práctico se resuelve normalmente en un melifluo ambiente de fraternal camaradería que recuerda mucho la filosofía hippie de la Antigua Era. Los afectados por este ambiente se sienten inclinados a cambiar de gustos, a admitir con desinhibición actos vergonzosos o vengativos a los que normalmente nunca se prestarían; se sienten también propensos a hacer promesas profundamente sinceras de fraternidad, lealtad y amistad, pero que olvidan rápidamente en cuanto desaparece el efecto de las feromonas.

Sin embargo, como el mutante es cons-

ciente de que su química corporal es la causante de este efecto, puede ejercer alguna capacidad de control para resisitirse manteniendo la boca cerrada y su expresión de sentimientos bajo dominio. Con lo cual puede intentar explotar los buenos sentimientos ambientales para su propio beneficio. Haz una TA de Cinismo para el personaje. Si tiene éxito, podrá resistirse a su propio carisma y podrá fingir delante de sus víctimas. Si falla, el personaje quedará, como ellas, a merced de sus impulsos generosos.

El área de efecto varía según el entorno. En un espacio cerrado, el poder afecta en el interior de una esfera de unos cinco metros de diámetro, más o menos. Y el efecto dura unos cinco minutos. En campo abierto, la distancia y duración decrecerán notablemente. Las corrientes de aire pueden desviar la esfera del efecto, o disiparla en un mayor o menor intervalo de tiempo (según la turbulencia de esas corrientes). Como principio general, cualquier corriente de aire superior a una suave brisa reducirá la duración del efecto a un minuto como máximo. Con aire calmado o con una leve brisa, el efecto podrá durar como mucho hasta cinco minutos. Déjate guiar por tu sentido común y por tu perverso sentido del humor a la hora de determinar duración y área de efecto.

Si la TA de Cinismo resultó exitosa, el mutante tiene derecho a una bonificación de +5 en posteriores tiradas de habilidades de Cinismo (exceptuando Lógica Espuria) contra otros personajes.

El mayor riesgo que conlleva el uso de este poder consiste en que, invariablemente, los afectados vuelven a su estado normal de conciencia en cuanto desaparece el efecto. Recordarán su conducta anterior y se darán cuenta de que han sido manipulados. Por tanto, el uso repetido del poder sobre un mismo personaje, particularmente contra otros PJ, expone al mutante a revelar fácilmente su poder.

Si se usa el poder contra PJ, el Máster deberá enviar notas a los jugadores para informarles que inexplicablemente se sienten amistosos y cooperativos, dispuestos a confiar sus más profundos secretos y que deberán someterse a este insidioso ataque hasta nueva orden. No les des ninguna pista sobre el origen de este influjo. Simplemente, pasada la duración, informales mediante notas de que sus sentimientos vuelven a ser los normales.

Control de Adrenalina

Este poder permite al mutante elevar su fuerza y agilidad a niveles sobrehumanos durante un minuto. Lógicamente, también aumentan sus capacidades y habilidades dependientes de la fuerza y la agilidad. Después del uso de este poder, el perso-

naje queda exhausto -Herido en términos de juego, pero sin ninguna localización específica-. Seguirá así hasta que pueda dormir varias horas de sueño tranquilo e ininterrumpido en un lugar seguro (lo que probablemente no podrá hacer durante una misión). Si hace un segundo uso de su poder sin haber descansado, quedará totalmente agotado (Incapacitado en términos de juego) y caerá inconsciente durante varias horas (tras las cuales se despertará atontado y grogui, pero esencialmente normal). El uso de este poder permite proezas atléticas increíbles, como levantar autocoches, correr como un guepardo, realizar dos o tres acciones en un solo turno de combate, etc. El organismo bombea adrenalina por todo el cuerpo, quemando todas las reservas disponibles e ignorando otras tareas específicas -lo que provoca en ocasiones desafortunadas consecuencias para la carne, el tejido conjuntivo o los huesos. Déjale que sea Superman por un minuto, pero luego hazle pagar por ello.

"No hay problema. Agarras al robot enloquecido, levantas su tonelada larga de peso (oyes cómo se te desgarran algunos tendones de los brazos), lo tiras tranquilamente por encima de la barandilla y ves como se aplasta de cabeza contra el suelo veinte metros más abajo. Al momento, caes redondo al suelo, doblado en dos. ¿Sabes lo que es una "hernia"? Bueno pues ahora lo vas a saber..."

Electroshock

El personaje es extremadamente resistente a una descarga eléctrica (en particular a las pistolas aturdidoras). El Máster modificará la tirada según la potencia de la descarga recibida: no es lo mismo un cable de alta tensión que la batería de un comunicador). Adicionalmente, el personaje puede atacar mediante una descarga a cualquier persona en un radio de 5 m., con un efecto equivalente al de un aturdidor.

E El personaje resiste la descarga eléctrica. Si se trata de un ataque, la víctima recibe una sacudida como de un aturdidor.

F Algo va mal. Puede que todo se resuelva en que a todo el mundo se le ponen los pelos de punta. O quizá el mutante se aturde a sí mismo, o vuela los sistemas de comunicación. O se pone a emitir en frecuencia modulada.

Empatía

El personaje tiene una especie de telepatía inconsciente que le permite sentir las emociones de la gente, así como proyectar las propias para manipular el estado emotivo de los otros. Esto es especialmente útil cuando se quiere detectar si



alguien está mintiendo. Pero el uso más efectivo de la empatía es la proyección de fuertes emociones sobre una persona para interferir su capacidad racional. El usuario genera mentalmente un frenético deseo y luego lo proyecta sobre una víctima. Esta se siente invadida por una pasajera obsesión que le impulsa a cometer acciones dramáticas fuertemente teñidas de emoción: aullar, estallar en sollozos, agacharse temblando, reírse a carcajadas de forma histérica, empezar a romper objetos... una oportunidad de oro para el jugador de rol aficionado a la teatralidad histérica.

El poder actúa más seguramente con víctimas individuales. Si se utiliza sobre una masa de gente, los resultados son más imprecisos y menos intensos.

EC consigue traspasar una impresión exagerada y obsesiva.

E revela que una persona presente está tratando de inducir a error a un interlocutor. La tirada permite al jugador obtener notas indicativas por parte del Máster. También proporciona una bonificación de +5 en las Tiradas de Habilidad regidas por el atributo de Cinismo.

F sin efecto.

FC el efecto retrovierte sobre el mutante, con más intensidad cuanto más crítico sea el fallo. Si se utiliza sobre una masa de gente, el mutante queda obsesionado por el estado mental de la masa a quien quería impresionar. Llama al jugador aparte, explícale cuáles son los sentimientos de esa gente y exhortale a que adopte el comportamiento de una víctima de la psicología de masas.

Empatía Mecánica

¡Atención! ¡Atención! Este poder mutante es **auténticamente** traición. Será eje-

cutado sumariamente todo aquel que sea descubierto en posesión de este poder mutante, sin tomar en cuenta ningún tipo de eximentes. Hay mutantes que consiguen entrar en comunión con las fuerzas de la naturaleza. Pero los mutantes con empatía mecánica son capaces de contactar con el flujo y reflujo de los electrones, el movimiento de cierre y abertura de los conectores lógicos, y el proceso de destrucción y resurgimiento de los potrones en el interior de los cerebros electrónicos. Dicho en claro, este mutante está "a tono" con cualquier máquina inteligente (robots y ordenadores).

E El personaje cae bien al robot u ordenador, y éste confía en él. No le atacará a menos que tenga órdenes específicas o una graves justificación para hacerlo. En principio, siempre le concederá el beneficio de la duda en casos de incompetencia o incluso en casos de traición. El personaje recibe bonus en el uso de la Lógica Espuria (dada su instintiva comprensión y simpatía por las máquinas).

F El mutante no consigue sintonizar, o la máquina recibe malas vibraciones. El resultado es una reacción de irritación, negativas a cooperar, amenazas... es decir, tendente a hacer desagradable la vida al mutante.

FC La máquina recibe muy malas vibraciones.

Intuición Mecánica

El personaje es capaz de comprender, por medio de un examen más o menos riguroso, el manejo básico y las líneas generales de diseño de cualquier artilugio mecánico. Esto es especialmente útil cuando durante una misión se hallan extraños aparatos procedentes de la Antigua Era, o cuando el grupo lleva asignado equipo

experimental. El Máster determinará con una TA de Poder Mutante (modificada de acuerdo con la dificultad de las circunstancias) el tiempo y el esfuerzo necesarios para examinar el aparato.

EC El personaje llega a conclusiones extraordinariamente precisas. Prácticamente puede ponerse ya a manejarlo.

E El personaje comprende el manejo básico y los principios generales en que se fundamenta. Requerirá un cierto tiempo aprender el manejo.

F El personaje no tiene ni idea de cómo funciona ni para qué sirve. Tal vez comprende algo pero de forma incompleta. Por ejemplo, un personaje examina un soldador que su grupo acaba de encontrar entre unas ruinas de la Antigua Era. Llega a la conclusión de que se trata de una antigua arma térmica portátil.

FC El personaje cree comprender el funcionamiento y finalidad del aparato. Su comprensión es totalmente falsa, inexacta e incluso engañosa. Por ejemplo, un personaje examina los restos oxidados de un viejo furgón y se convence de que se trata de un vehículo blindado de combate.

Lectura Mental

El personaje puede explorar profundamente la mente de otra persona para extraer información al margen de su voluntad. Pero para ello debe estar en contacto físico directo con esa otra persona. La experiencia es dolorosa y agotadora para ambos: shock, náuseas y fuertes jaquecas son un efecto secundario muy común. En términos de juego, ambos quedan en situación de Herido, que abandonarán sólo tras varias horas de reposo o una apacible siesta. Dado que corren muchos rumores sobre la existencia de poderes mutantes psiónicos, la mayoría de los sujetos se dan cuenta de que alguien está intentando sondear sus mentes. Sin embargo, su único recuerdo de la experiencia será el de haber sentido primero un gran dolor y haber caído después en la inconsciencia.

La probabilidad de éxito del intento será inversamente proporcional a la profundidad y oscuridad de la información que pretende extraer.

E El mutante obtiene la mayor parte de la información que buscaba de una forma aceptablemente coherente (oraciones más o menos lógicas, perc con omisiones, lagunas significativas o pequeñas informaciones sobre temas que no vienen a cuento).

F El mutante recibe una información incompleta y deformada, libérrimamente mezclada con recuerdos de la infancia, impresiones sensitivas, ramalazos de flujo de la conciencia, inversiones del universo, asociaciones libres... todo ello vagamente relacionado con anécdotas del sujeto absolutamente irrelevantes. Aquí hay



El traidor Chope-R haciendo alarde de su mutación Empatía Mecánica.



una buena oportunidad de fastidiar a los jugadores dando algún pellizco de buena información entre una masa de verborrea inútil.

Veamos algún ejemplo de cómo aplicar modificadores:

.Extraer de un centinela un santo y seña: muy fácil.

.Extraer de un técnico un procedimiento operacional: fácil.

.Extraer de un esclarecedor recuerdos concernientes a un sector visitado hace diez años: difícil.

.Extraer el número de serie de un arma vista unos segundos hace cinco años (un recuerdo ni siquiera accesible a la memoria consciente del sujeto): muy difícil.

Levitación

Crea alrededor del cuerpo del mutante un campo de fuerza que interacciona con las leyes de la gravedad (hace que los átomos empiecen a saltar como locos o algo así). El campo de fuerza se ajusta al contorno de su cuerpo con un grosor de unos 20 cm. a partir de la piel, por lo que el efecto afecta a la ropa y efectos personales.

EC El personaje prácticamente puede volar. Déjale que tire el dado para que sepa cuánto dura el efecto (1d20 turnos).

E El personaje se pone a flotar en el aire. Según el grado de éxito, el personaje controla más o menos el ascenso y el descenso, la estabilidad, el equilibrio y la duración. Sólo puede trasladarse pegando patadas a las paredes o disparando en la dirección opuesta.

F No pasa nada.

FC Puede ocurrir que de pronto la fuerza de la gravedad se intensifique para ese traidor mutante. O puede ocurrir que el poder se manifieste de una manera tan rápida e intensa que el personaje no pueda controlarla. Si hay techo, ¡catacro! Si no lo hay, el Complejo Alfa habrá puesto en marcha un imprevisto programa espacial con un cosmonauta voluntario...

Pirokinesis

Permite generar espontáneamente fuego en cualquier sustancia inflamable en un radio de 5 metros. El tamaño, intensidad y velocidad de propagación del fuego serán proporcionales a la combustibilidad del material y al grado de éxito de la tirada.

EC Fuego intenso y rápido.

E Fuego normal.

F La sustancia no se inflama.

FC La sustancia se inflama por donde o como no debería (por ejemplo en el propio cinturón del mutante). Pérdida de control del incendio.

Polimorfismo

El personaje puede alterar su apariencia física. Imitar a otro ser humano es lo más fácil. Lo más difícil es simular la forma de algo que obligue a modificar la estructura ósea. Lo que es virtualmente imposible es alterar totalmente la masa. Cuando el jugador te diga en qué quiere metamorfosear a su personaje, haz una TA de PM modificando de acuerdo con la dificultad del cambio. Todo cambio distinto del de una forma humana es una proeza considerable. El efecto dura de uno a cinco minutos.

EC La apariencia es perfecta.

E El personaje adopta más o menos la forma deseada.

F Puede que no se produzca ningún cambio.

FC Cambia pero de una forma totalmente inesperada. O a lo mejor el cambio es correcto, pero resulta que no puede volver a su forma original. La nueva forma será su "forma natural" a partir de entonces...

Precognición

Una imprecisa y limitada capacidad para ver el futuro. Generalmente adopta la forma de una intuición sobre si las cosas irán bien o mal respecto de un determinado plan o acción, o un presentimiento de peligro (o de beneficio) en relación con los acontecimientos del futuro inmediato.

Nota metafísica: con el fin de preservar la libre voluntad del Máster, los filósofos-diseñadores metafísicos hemos arreglado las cosas para que el futuro en el Complejo Alfa no esté rígidamente predeterminado. Los seres inteligentes y autoconscientes pueden siempre cambiar el curso del destino, siempre que le dé la gana al Máster. Por tanto, no te preocupes de menudencias como la coherencia, las paradojas temporales o la fuerza de la profecía.

Piensa más bien que el elemento base de este poder mutante está relacionado con el subconsciente del personaje. Por eso, la mente consciente tendrá ciertas dificultades para interpretar esos vagos sentimientos de "bondad"/"maldad". Por ejemplo, un personaje que tenga un profundo sentimiento de culpa por su poder mutante y su traidora asociación con una sociedad secreta podría considerar como "bueno" el impulso de meterse por un tubo lanzamisiles. El personaje tendrá que realizar un duro aprendizaje de interpretación de las ambiguas profecías pergeñadas por el Máster.

A veces el poder se activa espontáneamente en situaciones de peligro potencial grave. Haz una tirada secreta. Si la pasa, avisa al jugador del inminente peli-

gro. Si no, no le hagas saber nada al jugador, quien seguirá tan alegremente ignorante como siempre.

EC Precognición exageradamente buena. A lo mejor el personaje ni se la cree.

E La precognición es más o menos provechosa y cierta.

F Esta es la tuya: despáchate a gusto con tonterías como "estás absolutamente seguro de que no va a pasar nada por meter la mano por esa ranura. Adelante. Perfectamente seguro".

FC ¿Aún puede ser peor? Asómbrenos.

Rayo Mental

El personaje puede anular la actividad cerebral de todas las criaturas (excepto de sí mismo) que se encuentren en un radio de 5 metros a partir de él. Tampoco puede librar a ninguno de ellos de los efectos del rayo.

E Todo el mundo hace una TA de Resistencia (modificada por el grado de éxito del rayo). Todo el que no la pase, sufrirá un verdadero suplicio mental. Los que la pasen no sufrirán otro efecto que una especie de relámpago en el interior del cerebro.

F Los efectos son bastante impredecibles: a veces no sucede nada; a veces estallan un par de cerebros por ahí. A veces parece que no sucede nada, pero sufren un desmayo todos los ciudadanos de la vecindad que en ese momento estaban manejando maquinaria pesada o pilas atómicas.

FC A veces el mutante queda aturdido o incluso inconsciente. A veces su propio cerebro estalla.

Supermetabolismo

El personaje puede digerir y extraer alimento de prácticamente cualquier sustancia que contenga materia orgánica: hojas, setas (incluso venenosas), cualquier porquería. Además también puede digerir (pero no extraer alimento de) cualquier otra sustancia: armas láser, disquetes, piezas de vehículo. Lo que sea. Tiene una buena aplicación práctica: hacer desaparecer pruebas comprometedoras.

E Todo va bien.

F Dolor intestinal agudo.

FC Herida, Incapacitación, Muerte.

Supersentido

Se trata de una amplificación de los cinco sentidos. Vista a larga distancia, ampliadora de objetos y capaz de ver con un mínimo de luz. Oído finísimo y a larga distancia. Tacto extremadamente sensitivo, alerta a cualquier cambio en la temperatura, humedad y presión del aire. Olfato agudísimo, capaz de detectar los olores



más sutiles incluso mezclados con otros más fuertes. Gusto capaz de distinguir perfectamente sustancias parecidas, incluso aquellas que normalmente no distingue el sentido normal humano. Este poder proporciona al mutante la no desafiante capacidad de focalizar concretamente una sensación ignorando el resto: por ejemplo, se puede detectar una voz entre el cuchicheo de una muchedumbre y además enterarse de lo que dice. Bueno, ese es el efecto cuando el poder funciona, es decir, con un resultado E.

F Las percepciones no llegan como es debido, se trastuecan, son equívocas. De repente, todo parece haberse vuelto menos intenso. Embotamiento general. Tal vez, en ese momento, un olor corporal cualquiera es capaz de sobreponerse a todos los demás olores, por ejemplo.

FC Es un buen momento para hacer sufrir una alucinación: la piel quema, la lengua parece abrasar, los oídos están a punto de estallar. Arghhhh. No, no es una vida fácil la del mutante.

Regeneración

El personaje tiene la capacidad de enviar mensajes bioquímicos a través del sistema circulatorio al lugar de una herida de modo que todos los recursos del resto del organismo coadyuvan en la curación. El resultado es una regeneración acelerada de tejidos y órganos, incluso de los que normalmente no se regeneran (tejido nervioso, dedos, pulmones...).

Cuando el personaje es herido o incapacitado, se hace una tirada de PM. Si la tirada tiene éxito, empieza el proceso de curación (más rápidamente cuanto mejor haya sido la tirada; y lo que es más importante: cuanto mayor sea el éxito, más fácilmente podrá controlar el personaje la apariencia exterior de la curación: algo especialmente importante cuando te des cuenta de lo embarazoso que puede ser que te descubran usando poderes mutantes).

EC Cura la herida instantáneamente (una enorme ventaja en el combate, aunque algo difícil de justificar ante los otros).

E Un éxito normal indicaría que la herida sanará después de varias horas o días (según la gravedad).

F Un fallo indica que no ocurre nada especial, que la curación esta vez sigue su proceso normal.

FC Puede ocurrir que la regeneración no funcione de la manera correcta: cantidad de órganos empiezan a duplicarse, o aparecen tejidos incorrectos o en lugares inapropiados: escamas, agallas, aletas, plumas, caparazones, manos o pies palmeados...



Un traidor empleando su poder de Telequinesis para retrasar una ejecución ampliamente merecida.

Telepatía

Permite leer los pensamientos de la superficie consciente de otro ser humano. El mutante debe estar concentrado y tener a la víctima al alcance de la vista. La calidad de la recepción varía mucho.

PELIGRO: este poder puede llegar a amenazar la atmósfera de miedo e ignorancia que necesitas para tus escenarios. Por tanto, la información verdadera y útil debe estar condimentada generosamente con incoherencias, falsedades y engaños. Las víctimas deberían estar pensando en cualquier cosa excepto en aquello que el mutante necesitaría saber; por ejemplo, en unos preciosos uniformes de lanatron virgen, en lo cargante que es el supervisor, en lo excitante que será el episodio de esta noche de la serie: "El láser es oro"...

El mutante no puede leer los pensamientos de más de una persona a la vez (a menos que veas en esta posibilidad un modo de mezclar y confundir aún más las informaciones). Tampoco puede saltar de una mente a otra sin hacer otra tirada de poder mutante.

EC Lectura completa y coherente.

E Lectura de los pensamientos conscientes, con algunas lagunas o incoherencias.

F El mutante recibe imágenes e impresiones, pero ininteligiblemente mezcla-

das. O quizá son los pensamientos de alguna otra persona que esté cerca.

FC Recepción muy confusa. O de una persona muy alejada.

Teleportación

Este poder crea un campo de fuerza alrededor del cuerpo del mutante (hasta unos 20 cm desde su piel) capaz de transportarlo instantáneamente de un lugar a otro. La ropa y objetos que lleve encima también serán teletransportados (la mayor parte de las veces). Esta mutación se pone en marcha de forma voluntaria pero también involuntariamente. En el primero de los casos, el mutante visualiza el lugar adonde quiere teletransportarse. Puede ser un sitio que tenga en el campo visual o alguno lejano que conozca con familiaridad. Cuanto más cercano sea, más posibilidades hay de llegar sano y salvo. Pero se tiene noticia de mutantes que, con tiradas verdaderamente buenas, han conseguido viajar grandes distancias y llegar más o menos intactos. En el segundo caso, la teleportación se dispara involuntariamente cuando el mutante se encuentra en una situación que representa una real e inmediata amenaza mortal. El fenómeno se produce a veces independientemente de si el mutante lo desea o no. En estos casos, el Máster actúa como si fuera el subconsciente del personaje.



La reacción es involuntaria, como el movimiento reflejo de una rodilla.

PRECAUCION: no abusos de la teleportación involuntaria. Si estás aburrido, busca otras formas de torturar a esos miserables bastardos.

EC Teleportación a gran distancia, a un lugar seguro y sin problemas. Si el mutante había hecho una mala elección, siempre habrá un error a su favor.

E El mutante es teletransportado al lugar elegido.

F La teleportación no se produce. O tal vez sí, pero por el camino se han perdido parte de los objetos o de la ropa.

FC La teleportación se produce, pero a un lugar no deseable: por ejemplo delante de un escuadrón vulture de maniobras, o en lugares oscuros, misteriosos, desconocidos, hostiles; si es el subconsciente el que le traiciona puede aparecer en una celda, en el hueco de un ascensor, en medio de una autopista, en el Complejo Kappa (que está dirigido por un Ordenador Comunista). Hay veces que el mutante llega con el codo asomándole por la oreja. Y hay quien ha aterrizado en el País de las Maravillas, en los países descubiertos por Gulliver o en el mundo de Oz. A saber dónde van a parar los objetos personales del pobre diablo.

Unos cuantos ejemplos de teleportaciones involuntarias:

El personaje vuelve una esquina y se da de manos a boca con dos enemigos armados de lanzallamas. ¡Pumba! Ya no está. El mutante ha desaparecido.

El personaje se encuentra desactivando una bomba. De pronto escucha el clic ominoso de la puesta en marcha del mecanismo. ¡Pumba!

El personaje está intentando parar el aerodeslizador porque no consigue quitar el blindaje opaco de las ventanillas. A toda velocidad y sin poder ver. De pronto el radar indica que hay una montaña enfrente acortando distancias. ¡Pumba!

A veces es difícil explicarle al Ordenador cómo ha ocurrido esa desaparición salvadora.

Telekinesis

El mutante puede levantar y manipular objetos ¡con el poder de su mente! En teoría, puede levantar un peso de 10 Tm concentrándose fuertemente, pero en la práctica es virtualmente imposible manejar semejantes moles. También puede usar su poder, por ejemplo, para accionar el gatillo del arma de otro personaje, por ejemplo. Se abre un campo apasionante para el ingenio. Cuando el personaje te haga saber lo que pretende, tira un dado. Como regla básica, levantar 10 kg es una tarea medianamente difícil (sin modificador); por tanto los modificadores positivos o negativos se aplicarán en función de pesos mayores o menores. También puedes modificar de acuerdo con la distancia pretendida: evidentemente es más difícil enviar un plátano al Tibet que a la vuelta de la esquina.

EC Efecto especial, mejor de lo que se esperaba.

E Efecto conseguido.

F No hay efecto.

FC Improvisa un efecto alternativo adecuadamente divertido. Quizá el objeto se desplaza en la dirección opuesta. O se aplican las leyes de la mecánica de Newton: se produce el efecto esperado, pero el mutante es proyectado en dirección opuesta y con idéntica fuerza. O a lo mejor su cerebro estalla por el esfuerzo.

Visión de Rayos-X

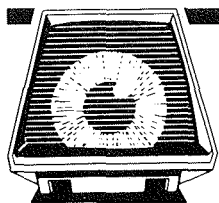
El cerebro ha desarrollado unos órganos especializados capaces de percibir una amplia banda de la radiación electromagnética que puede percibirse como

unas impresiones visuales más o menos inteligibles. La inteligibilidad de estas percepciones dependerá de si el mutante comprende lo que está "viendo" y de lo bien que su cerebro traduce esos datos a imágenes. Cuanto más elemental e imprecisa sea la comprensión de lo que el mutante está examinando, más grotescas e inexactas serán las impresiones. Y también, cuanto más denso sea el material a través del que se quiere percibir, menor será la posibilidad de obtener información útil.

E Los datos percibidos son más o menos completos y coherentes. El cerebro consigue pergeñar una imagen apropiada. Se aplicarán modificadores de acuerdo con el conocimiento que tenga el mutante de la naturaleza y estructura del objeto. Por ejemplo, si el personaje tiene un buen nivel en la habilidad de Medicina, podrá comprender muy bien la estructura ósea de un ser. Pero si no tiene formación médica, el personaje podrá interpretar un esqueleto como un mecanismo robótico, una circuitería eléctrica o como unos montones de sustancia pegajosa de variable consistencia.

F El mutante recibe unas impresiones ininteligibles y totalmente desconcertantes. O quizá unas impresiones realmente preciosas y llenas de colorido, pero incomprensibles. O tal vez su cerebro construye una imagen totalmente engañosa y caricaturesca. A veces es difícil mantener enfocado el objeto. Tal vez el personaje cree estar examinando una cerradura cuando lo que de verdad percibe es el termosensor del sistema de calefacción atómica de la habitación de al lado.

FC Visiones estrambóticas. Se ve el interior de una persona como si se tratara de una cuba de elaboración de comida. O se puede ver el circuito eléctrico del interior de un muro como un microcosmos del sistema de tráfico del Complejo Alfa.



7. Otros Peligros aparte del Combate

Accidentes y Caídas

A veces, a los personajes les da por caer desde distintas alturas o por chocar contra algo mientras viajan en un vehículo a gran velocidad. Se dice entonces que los personajes sufren un accidente. Para saber lo que les pasa en ese accidente, basta consultar la correspondiente tabla que encontrarás en el Anexo B. Tenemos

que confesar que no hemos comprobado minuciosamente el grado de simulación realista de esa tabla. El caso es que no hemos podido encontrar aviones supersónicos ni voluntarios dispuestos a comprobar lo que pasa al estrellarse a distintas velocidades. Si quieres puedes diseñarte tu propia tabla. Para hacerla de un modo realista, dile a un colega que se vaya tirando desde diversos pisos y anota el resultado. Háznoslo saber si resulta.

Asfixia

Un personaje arrojado inesperadamente a un medio donde no puede respirar (agua, gas, vacío) morirá al cabo de 10 Turnos. Si puede tomar aliento, podrá aguantar la respiración tantos turnos como su Resistencia. A partir de allí, tendrá que ir salvando Tiradas de Atributo de Resistencia. En cuanto falle, empezará a



asfixiarse y morirá al cabo de 10 turnos a menos que sea rescatado. En resumen: un personaje puede aguantar su respiración un máximo de 10 turnos más allá de su Resistencia.

La natación no es una Habilidad que se enseñe en el Complejo Alfa. Lo que un personaje de Paranoia puede hacer cuando el agua le cubra no es otra cosa que "retrasar el ahogamiento". Mientras el personaje va salvando Tiradas de Atributo de Resistencia, su cabeza se mantendrá fuera del agua (sin poder avanzar en dirección alguna). En cuanto falle una tirada, empezará el proceso de asfixia descrito arriba. Si no es rescatado, morirá ahogado.

Si quieres, puedes incluir una habilidad de natación. Los nativos del Exterior podrán enseñarla. Pero, por supuesto, saber nadar es traición.

Hambre, Sed y Temperaturas Extremas

Los ciudadanos del Complejo tienen la mala costumbre de comer tres veces al día. Cada día que un personaje no coma (o coma poco), perderá temporalmente 1 punto de Resistencia. Si la Resistencia llega a 0, el personaje muere de inanición. Suponiendo que no muera, el personaje puede ir recuperándose del ayuno a razón de 1 punto por comida (máximo 3 puntos por día y eso en condiciones óptimas).

Si hace mucho calor, lo más fácil es sufrir una insolación. El personaje tendrá que hacer una Tirada de Atributo de Resistencia (modificada por el rigor de la temperatura). Si falla, empezará a tener delirios y morirá al cabo de 1d10 horas salvo que reciba tratamiento médico (que consiste en ponerlo a la sombra y acostarlo durante un tiempo).

Si hace mucho frío, el personaje sufrirá una hipotermia. El personaje tendrá que hacer una Tirada de Atributo de Resistencia (modificada por el rigor de la temperatura). Si falla, empezará a congelarse. Su capacidad para pensar correctamente empezará a disminuir y entrará en coma al cabo de 1 hora. Si recibe ayuda antes de caer en coma, podrá ser reavivado con aporte de calor. Una vez en coma, el personaje morirá al cabo de otra hora si sigue sin recibir cuidados médicos.

Si un personaje no bebe líquidos se deshidratará y morirá de sed. Todo ciudadano puede resistir 24 horas sin beber. A partir de ahí, deberá salvar una Tirada de Atributo de Resistencia cada 12 horas o se desmayará. Una vez perdida la conciencia, el personaje morirá al cabo de 12 horas si no recibe ayuda (es decir, si no llega alguien y le da agua). De cualquier forma, todo personaje morirá de sed si no

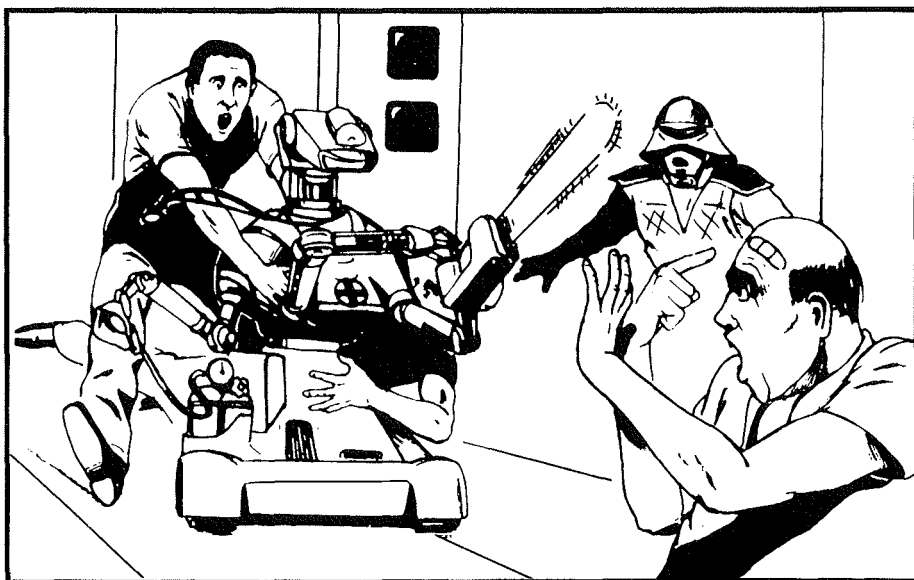
bebe nada en cinco días. Breve plazo si uno está perdido en un desierto abrasador o atrapado en un recinto sin poder salir...

Enfermedad y Vejez.

Si el Máster desea que un personaje coja una enfermedad, sólo tiene que nombrarla ("colitis", por ejemplo) y equipararla a una Herida o a una Incapacitación a efectos de recuperación.

Nota: la mayoría de las enfermedades no son muy divertidas ni para los jugadores ni para ti, a no ser que sus resultados sean inmediatos: fiebre, debilidad general, temblores, delirios... o cosas así.

La vejez no es un problema que vayan a experimentar muchos Esclarecedores. Si ves que un personaje se te hace ya muy viejo, líquidalo directamente y en paz. Eso es más emocionante que dirigir escenarios ambientados en sanatorios geriátricos.



Este es un acontecimiento perfectamente normal en el Complejo Alfa: no haría falta una tirada de Cordura.

Salud Mental (Regla Opcional)

Un Esclarecedor tiene que vivir en unas condiciones que seguramente enloquecerían a cualquier ser humano normal. Sin embargo, hasta un Esclarecedor puede traspasar alguna vez la frontera de su resistencia e ingresar en el maravilloso mundo de la Locura.

Por supuesto, se podría argumentar que todos los Esclarecedores están ya clínicamente majaretas y que no se necesita ninguna regla más para insistir en ello. Estamos de acuerdo, de veras. Pero si los personajes rehúsan insistentemente, por ejemplo, mostrar signos de pánico (balbucear, babear, poner los ojos en blanco), puedes hacer uso de estas reglas para obligarles a conducirse de forma apropiada. Si los jugadores ya representan correctamente sus papeles, no habrá necesidad de usarlas y te las puedes ahorrar. Y por favor: no te sientas obligado a hacer tiradas de salud mental cada tres minutos. Se trata de reglas opcionales, ¿vale?

Entonces, ¿cuándo es momento de hacer las tiradas de salud mental? Bueno, pues en todo momento que te parezca bien.

Okey, okey. De acuerdo. Ahí van un par de reglas más claras. Haz tiradas de salud mental:

- Cuando un personaje debería sentir una inseguridad aplastante (descubre que todo el mundo va a por él).
- Cuando recibe el shock de un encuentro con algo inimaginable o increíble. Por ejemplo, al descubrir por primera vez que en el Exterior no existe control de la temperatura. O la primera vez que uno tiene un contacto en la tercera fase con un extraterrestre.



● Al estar sometido a una extrema presión mental (estrés). Por ejemplo: el personaje trata vana y desesperadamente de quitarse la mochila del generador de plasma mientras la alarma de avería zumba insistentemente en sus oídos....

● Cuando el personaje debería sentir la amarga caricia de la desesperación: el personaje pregunta al piloto automático la duración aproximada del viaje. El robot responde si se desea una estimación en décadas o en siglos.

Claro que estas circunstancias no tienen nada de particular en la rutina de Paranoia. Y si vas a hacer una tirada de salud mental cada vez que el personaje tenga que confrontar una, acabarás por no hacer otra cosa que tiradas de salud mental. Reserva estas tiradas para casos verdaderamente extremos.

1. No más de una tirada por personaje y escenario. Tras ese primer shock, el personaje ya estará lo suficientemente petrificado como para aceptar alegremente lo que le venga. Muchos escenarios ni siquiera darán oportunidad para una sola tirada.

2. Reserva las tiradas para cuando las circunstancias sean verdaderamente únicas y aplastadoramente apuradas (de esas que casi ocurren sólo una vez en la vida).

3. El evento debería coger al personaje absolutamente por sorpresa.

CUIDADO: abusar de las tiradas de salud mental conlleva el peligro de que el jugador sienta que manipulas demasiado su personaje. Ya tiene bastante con mostrarse feliz teniendo que hacer que su

personaje actúe de un modo enloquecido (incluso sin ayuda tuya) como para encima tener que aguantar tus "requerimientos" de que actúe de forma enloquecida. El jugador puede llegar a cansarse de veras. Y no es eso lo que queremos, ¿verdad? Uso, pero no abuso.

Vale. ¿Y cómo se hace la tirada? Muy fácil. Es una Tirada de Atributo del Poder Mutante. Modifícala de acuerdo con las circunstancias y la dificultad de la situación. Si salva la tirada, el personaje aguanta la crisis y no sufre ningún efecto psicotraumático. Si falla, mira la tabla de Salud mental del Anexo B para determinar el grado de su desorden mental:

● **Aturdimiento.** Equivalente mental al aturdimiento físico. Durante un turno, el personaje no puede hacer otra cosa que balbucear, babear, poner los ojos en blanco...

● **Ataque de ansiedad.** Durante varios minutos, el personaje es incapaz de enfrentarse a la situación. Evita todas las responsabilidades y deja en manos de los compañeros todas las decisiones y que resuelvan los problemas. Todas las Tiradas de Atributo y de Habilidades tienen una penalización de -4.

● **Perturbaciones de la personalidad/paranoia.** Al personaje le invade la convicción de que todo el mundo es enemigo suyo. Interpreta cualquier conducta como agresiva contra él. Y además rehúsa admitir cualquier responsabilidad por sus fallos, acusando de ellos a cualquiera que esté cerca: "Yo no tengo la culpa. ¡Él lo hizo para perjudicarme!"

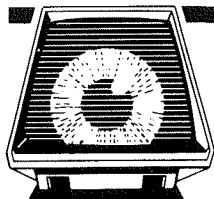
Chifladura total. Berserk. Idiota. Falta

de riego. Din-Don-Din-Don No-hay-nadie-en-casa. Se invita a los aficionados al psicoanálisis a realizar descripciones más detalladas y clínicas de las distintas neurosis y psicosis, pero lo más práctico es decirle al jugador simplemente que ha perdido la chaveta y dejarle que improvise libremente.

Recuperación de la cordura

La recuperación de un aturdimiento o de un ataque de ansiedad es automática, puesto que son afecciones pasajeras. Pero las perturbaciones y la chifladura perduran hasta que sean tratadas. Afortunadamente, el Complejo Alfa cuenta con unas fabulosas instalaciones para el cuidado de la salud mental. De hecho, el mismo Ordenador ha desarrollado unas ideas bastante luminosas sobre lo que debe entenderse por "salud mental". Una vez recogido el paciente, será atiborrado de drogas y empezará el tratamiento psicoterapéutico. Cuando empiece la próxima aventura, el personaje estará de nuevo listo para la acción.

Pero... (regla opcional). Siempre puede quedar alguna secuela, un pequeño tic... El personaje conserva algún pequeño pero permanente desorden mental (incluso después de exitosas sesiones de drogo-químico-psicoterapia. Tal vez sólo sea un tic en el ojo. O miedo a la oscuridad. O una divertida manía de guiñar continuamente los ojos cuando se pone nervioso. La naturaleza de la secuela puede negociarse entre jugador y Máster.



8. El Precio de la Traición

Los Puntos de Traición

Todo jugador tiene, en un momento dado, una cantidad de Puntos de Traición entre 0 (el Ordenador lo considera absolutamente fiel) y 20 (muerto por traidor, o cerca de estarlo). Todo el mundo empieza con 1 Punto de Traición. Durante el juego, el personaje gana o pierde Puntos de Traición. Tú eres quien debe llevar el recuento de los Puntos de Traición de todos los personajes, y es importante que los jugadores no tengan acceso a esa información. Una buena idea es que te diseñes un código criptográfico para prevenir la posibilidad de que algún despabilado eche una mirada furtiva a tus anotaciones.

En el Anexo B tienes la lista de actividades imputadas como traidoras. Eres to-

talmente libre para añadir, quitar y modificar a tu antojo. Y si te parece que esta lista es una lata, bueno, hay un medio rápido. Considera cuidadosamente cualquier acción de los personajes, evalúala con la mentalidad de Ordenador y decide cuántos Puntos de Traición merece (positivos o negativos), si es que los merece. Sobre todo, lo importante es que no ralentes el juego mirando y requetemiando tablas. Eso no es divertido ni para ti ni para los jugadores. Así que, te lo repito, esto es simplemente lo que tienes que hacer: en cuanto notes que un tipo trata de hacer algo que es evidentemente una traición y tienes a mano tu hoja de ese personaje, aumenta la cantidad de sus Puntos de Traición. Si no te das cuenta, o no tienes la hoja a mano o te sientes generoso, pues no la aumentes. No te preocupes: es que el Ordenador no se dio

cuenta o nadie lo denunció. Luego, si quieres, cuando veas que los jugadores están distraídos charrando entre ellos, coges las hojas y te dedicas furtivamente a subir (o a bajar) los Puntos de Traición.

El cartero sólo llama veinte veces

La verdadera **traición** (como por ejemplo ser un comunista declarado) merece siempre una ejecución inmediata. Sin embargo, la sospecha de traición se da en varios grados. Si un personaje actúa de forma sospechosa durante un tiempo suficientemente largo, acabará convenciendo al Ordenador de que es un traidor, aunque no haya perpetrado ninguna acción claramente merecedora de la última pena. De modo que en cuanto un personaje llegue a recibir 20 Puntos de Trai-



Un Esclarecedor especialmente afortunado recibe directamente entrenamiento en Habilidades por parte de especialistas del Departamento de Rellenado de Grietas Cerebrales con Recubrimientos Proteínicos.

ción, el Ordenador lo declarará traidor y pondrá público precio a su cabeza.

La confianza del Ordenador

Los Puntos de Traición son también la medida en que el Ordenador confía en el personaje. Cada vez que el personaje haga una petición al Ordenador (de información, de material), puedes, si lo deseas, hacer una Tirada de Confianza. Esta tirada funciona al revés que las tiradas normales: esta vez, para que haya éxito, el resultado del dado debe ser mayor que los Puntos de Traición. Y el éxito significa que el Ordenador accede a la solicitud. Por supuesto, eso no significa que tienes que tirar el dado cada vez que te hagan una petición. Utiliza tu sentido común para determinar lo que piensa el Ordenador. Haz la tirada cuando no estés seguro o no se te ocurra nada mejor.

Algunos casos concretos

En el Informe Final de misión, escucha la versión de cada superviviente. Al final, decide cuántos Puntos de Traición merecen. Todo fracaso debería merecer al menos 1 Punto de Traición. Así como el éxito debería recompensarse con -1

Punto de Traición. Luego están los Puntos de Traición que puedes aplicar por acusaciones de otros esclarecedores, por uso descarado de poderes mutantes, por sospecha de pertenencia a una Sociedad Secreta, etc.

Los Ascensos en el CS

Sobrevivir a una misión sin morir, desaparecer, vaporizarse o ser convicto de traición ya es un considerable logro. Por eso, al acabar una misión, todo superviviente no traidor debería ascender un grado en CS. Pero cuanto más se ascienda, más dura será la caída, quiero decir, más duro será seguir ascendiendo. Puedes seguir esta regla:

.Para ascender a CS Rojo: hay que denunciar a tu mejor amigo de la infancia, como bien sabes...

.Para ascender a CS Naranja o Amarillo, basta tener éxito en una misión.

.Para ascender a CS Verde o Azul, dos misiones.

.Para ascender a CS Índigo o Morado, tres misiones.

Ultravioleta: ¿Cómo? ¿Algún personaje pretende ascender a código Ultravioleta? ¿Vas a permitirlo? Ve a someterte de inmediato a un fuerte lavado de cerebro. Eres claramente un Máster defectuoso. ¿No te vas a cargar, pero ya, a esos bastardos?

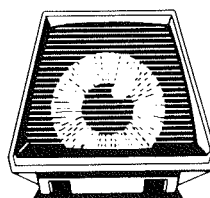
Los Puntos de Desarrollo

Al final de cada aventura, todo personaje deberá recibir Puntos de Desarrollo, independientemente del éxito o del fracaso (se supone que los clones en funciones burocráticas tampoco pierden el tiempo). La regla básica puede ser conceder una media de 4 Puntos de Desarrollo aumentando o disminuyéndola según lo divertido que haya sido el juego. Los jugadores que más hayan contribuido a la diversión general tendrán más puntos. Y los que hayan sido más pelmazos, menos puntos.

Los jugadores tienen la obligación de gastar inmediatamente esos puntos. Simplemente, cada punto aumenta +1 el nivel de una habilidad. Si quieres, puedes poner condiciones al aumento de esas habilidades. Incluso puedes obligar a que un jugador aumente una habilidad que ha usado varias veces durante la partida. Recuerda que ahora los personajes pueden subir sus niveles por encima de 12, de 14 y hasta por encima de 20 si quieren. Los límites en el nivel sólo tienen vigencia durante el proceso de generación de los personajes.

Los Créditos

Por último, al final de la misión se conceden multas y recompensas. Las recompensas suelen ser por cazar traidores cuya cabeza tenía precio. Pero también por haber realizado acciones meritorias. Las multas son impuestas generalmente por dañar el valioso material del Ordenador. Creemos que una multa o recompensa razonable puede ser de 1000 créditos. Pero si te da la gana poner una multa de digamos la friolera de un millón de créditos, adelante. De todas formas, no seas demasiado cicatero con las recompensas. La verdad es que tampoco hay mucho que comprar en el Complejo Alfa.

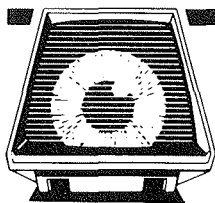


PARANOIA

Credencial ULTRAVIOLETA
Acceso Sólo Permitido al Máster



Material y Equipo



1. Distintas Clases de Equipo

El Ordenador lleva un estrecho control sobre todo tipo de objetos y materiales. Se puede comprar algunas cosas, pero el Ordenador desapueba severamente el acaparamiento de propiedad privada. En cualquier caso, pocos ciudadanos pueden ahorrar demasiados créditos y las leyes restringen la posesión de determinados objetos según el CS. Además, la mayor parte del equipo necesario para la misión es asignada a los esclarecedores por periodos más o menos largos de tiempo. Hay objetos cuya posesión es una traición.

Equipo personal. Es eso, personal. Un ciudadano obtiene equipo personal comprándolo. Puede usarlo como le apetezca: comérselo, quemarlo, tirarlo al suelo y saltar encima... Al Ordenador no le preocupa lo que hagas mientras no sea traición.

Equipo asignado temporalmente al personaje. El Ordenador puede asignar equipo por un corto espacio de tiempo (lo normal es por el tiempo que dure una misión) o más largo (por ejemplo, el láser asignado a un ciudadano mientras es esclarecedor). Ese equipo asignado es, naturalmente, propiedad del Ordenador, y perderlo, dañarlo o destruirlo es traición. El ciudadano al que se le ha asignado equipo es responsable de mantenerlo y protegerlo. Si permite que se estropee se convierte en un traidor. Claro que como el Ordenador comprende que puede haber accidentes no siempre ejecuta a los ciudadanos cuyo material aparece dañado: lo más común es la aplicación de multas o de PT (puntos de traición). Pero, si se repiten los descuidos y los accidentes, o se daña un objeto particularmente valioso, el Ordenador puede optar por la máxima pena.

El equipo experimental es una clase especial de equipo asignado. Por "experimental" se entiende cualquier objeto que está siendo diseñado y desarrollado por el SID: y esto incluye tanto armas "experimentales" como "verdaderamente experimentales". Como la prueba de ingenios experimentales entraña peligros, sólo se asigna en régimen de voluntariado. Pero en el Complejo Alfa, como en el servicio militar, el concepto de "voluntario" tiene connotaciones imprevisibles. Como el Ordenador considera que los esfuerzos del SID por desarrollar nuevas tecnologías son de la máxima importancia para el progreso del Complejo Alfa, todos los ciudadanos deberían estar ansiosos de servir a la causa cooperando

valerosamente en la comprobación de diseños experimentales. Rehúsar hacer este servicio no es traición, pero con toda seguridad disgusta al ordenador. Naturalmente, todo equipo experimental asignado es responsabilidad del ciudadano.

Ser responsable de equipo experimental puede ser muy poco saludable, ya que este equipo presenta con alarmante frecuencia un funcionamiento defectuoso, muchas veces espectacularmente defectuoso. Si se puede demostrar que ese defecto de diseño tiene su origen en el SID, el ciudadano puede librarse de una condena por traición. Pero naturalmente, los técnicos del SID se resisten enérgicamente a asumir la más mínima responsabilidad.

Equipo cuya posesión es traición. Todos los objetos que no han sido comprados o recibidos por asignación son objetos cuya posesión es traición. Estos objetos prohibidos pueden ser obtenidos de muchas formas. Las sociedades secretas los proporcionan a sus miembros para que los utilicen secreta y ventajosamente durante las misiones. También puede robarse (preferentemente a algún colega) o comprarse en el mercado negro. Puede encontrarse en el transcurso de una misión y no declararse.

No informar sobre la existencia de equipo doloso es traición. Si se descubre a un ciudadano la posesión de equipo doloso, recibirá uno o más PT (según el valor de ese material o el peligro que entraña para el Complejo). La posesión traidora de unos caros zapatos de piel puede acarrear 1 Punto de Traición, pero si te descubren con una bomba de neutrones en tu apartamento te pueden caer 20 PT o más. Sin embargo, cuanto más alto es el CS más fácilmente ignora el Ordenador la

posesión de material doloso. El Ordenador no va a escatimar unos pocos caprichillos a aquellos cuya lealtad al Ordenador está comprobada.

Disponibilidad del Equipo

Los capítulos siguientes describen una gran variedad de equipo, pero no todo está necesariamente disponible en un momento dado. En el Complejo Alfa hay cantidades limitadas de los diversos tipos de objetos racionados sobre la base del CS y unos vulgares esclarecedores de CS Rojo están bastante abajo en la pirámide social.

Ciertos aparatos sofisticados ya no se fabrican en el Complejo. Otros se producen muy poco frecuentemente y con un alto coste (robots, vehículos, tecnología punta...). Como Máster, tienes derecho a negar cualquier petición de equipo advirtiéndole que no hay existencias en ese momento, lo que te permite dar ese lamentable carácter de inexistente a todo objeto inadecuado para el buen desarrollo de la misión tal como tú la ves. Los modelos más sofisticados deberían estar siempre sujetos a experimentación por el SID.

Por supuesto que no vamos a esperar que la lista de equipo que damos vaya a ser exhaustiva. No dudes en añadir (o quitar) las armas, robots, vehículos etc... que te parezca. No seas demasiado escrupuloso con los precios ni con el CS. Si los jugadores piden algo razonable, contempóralo. Pero no dudes en negar algo razonable de vez en cuando. Estamos en un mundo de locos. A veces hay cosas que se pierden, que se rompen. A veces los inventarios están confundidos. A veces el Ordenador se confunde. Una vez no puedes conseguir una carga de láser. Otras, encuentras unos ambientadores en una caja cuya etiqueta reza "granadas de mano". Así es como funcionan las cosas en este chiflado mundo de Paranoia.

En el Anexo B se da una lista del equipo que pueden comprar los Esclarecedores con sus créditos. No se puede comprar ningún objeto que tenga un CS superior al del comprador. Pero ¡atención!, la lista de esos objetos tiene CS Ultravioleta. Los jugadores no deben saber ni siquiera los objetos que pueden pedir. La única forma de enterarse tendrá que ser arriesgarse a preguntar.

En ese mismo Anexo hay una lista de



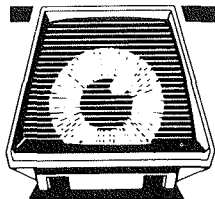


equipo asignable. Junto a cada objeto figura la multa sugerida por dañarlo o perderlo. Un personaje puede pedir la asignación de un objeto de su CS (o inferior) si explica convenientemente las razones por las que lo pide. Si se lo conceden,

deberá firmar un recibo en el que declara su responsabilidad sobre el objeto. La petición puede denegarse si el Ordenador cree que ese objeto no le hace falta al ciudadano o si no hay existencias (porque otros ciudadanos se han adelantado y

las han agotado). En otras palabras, independientemente del CS del objeto, puedes negárselo a los jugadores cuando te parezca.

Todas las tablas de Equipo son de CS Ultravioleta.



2. Las Armas

Es posible que los jugadores se aburran viendo morir a sus personajes una y otra vez de la misma manera. Por eso te hará falta un buen arsenal de armas para que los jugadores se diviertan viendo cómo sus personajes mueren de diversas y extravagantes maneras.

Las armas en el Complejo Alfa son mortíferas, tanto para las víctimas como para los usuarios. Ya sabes que se dice que la conciencia moral de los americanos ya no es lo que era. Pues bien, en el Complejo Alfa no hay **ninguna** conciencia moral. Los pocos ciudadanos que trabajan en las factorías automatizadas de fabricación de armas están más preocupados de los índices de producción que del control de calidad. Como resultado, tenemos que incluso las armas de manejo más seguro se estropean con una alarmante frecuencia.

Si te parece interesante, puedes usar las reglas opcionales de anomalías en el funcionamiento de las armas para determinar en qué momento falla un arma. Y si no, siempre puedes forzar el fallo de las armas en el momento que más te plazca, digamos por ejemplo cuando las cosas van marchando demasiado bien y quieres añadir un pequeño toque de la atmósfera delirante que tan propia es del combate en Paranoia.

Cada arma tiene, por supuesto, su encantadora forma de fallar. Sin embargo, el tirador tiene generalmente sólo una oportunidad de reparar el arma —mediante tiradas de la habilidad apropiada— antes de que ocurra lo peor. En las descripciones de las armas veremos cómo se averían y lo que ocurre si el tirador intenta “remediar” el problema.

Tipos de armas

El láser te agujerea con unos preciosos rayos lumínicos, los lanzallamas te cubren de un vistoso líquido ardiente y las granadas te acibillan con lindos fragmentos de metal. Esa diversidad puede parecer en principio irrelevante: la muerte es la muerte, ¿no? ¿Qué importancia tiene el modo como llegues? Pero no. Los distintos tipos de armadura ofrecen protección contra un determinado tipo de armas y no contra otro. Por tanto, es importante co-

nocer el tipo de armas que pueden hacernos daño.

Las armas están clasificadas en seis tipos, según el tipo de daño que provocan:

L: armas láser. Disparan rayos de luz concentrada. Las superficies pulidas, así como las que reflejan la luz del color de la carga del láser, proporcionan protección contra este tipo de armas.

P: armas de proyectil. Lanzan objetos de metal, plástico, hielo o alguna otra sustancia dura y puntiaguda. Contra esta arma hay que protegerse con superficies capaces de aguantar impactos a alta velocidad localizados en un área pequeña.

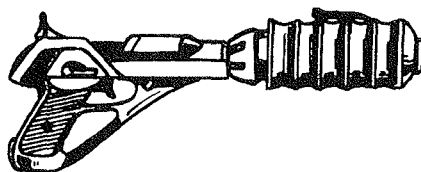
PP: armas de proyectil perforante. Son un subtipo del anterior. Pero estas armas están diseñadas especialmente para perforar armaduras.

C: armas de campaña. Su blanco es un área, no un individuo concreto. Por ejemplo, un lanzallamas. La protección contra esta arma debe cubrir por completo al personaje.

B: armas blancas. Percusivas o cortantes. Hay que protegerse con acolchados o placas metálicas.

E: armas energéticas. Arrojan rayos de electrones o haces moleculares liberados por tecnología punta. Como supondrás, sólo armaduras de tecnología punta pueden proteger contra esta arma.

Las Armas Láser



Una “carga” de láser consiste en una especie de “silenciador” que se acopla al final del cañón. Cuesta un turno de combate quitar una carga de láser y colocar otra; en ese turno no se puede emprender ninguna otra acción. Cada carga permite efectuar con razonable seguridad hasta 6 disparos. A partir del séptimo, hay

una creciente probabilidad de que el arma se averíe. El arma se avería siempre con un 20. A partir del séptimo disparo, la cifra va bajando a 19, 18 etc... El láser dispara un rayo del mismo color de la carga. Se puede colocar en un láser una carga de cualquier color, pero es traición colocar una de un CS superior al del tirador. Las armaduras Réflec están diseñadas para reflejar la luz de su propio color y de los menores en la escala del CS. Es decir, una armadura verde inmuniza contra rayos de carga verdes, amarilla, naranja y roja. Generalmente, las cargas son fabricadas de forma que lleven seis anillos alrededor del cilindro, todos del mismo color que la carga. Cada vez que se dispara el arma, uno de los anillos cambia de color. Basta una ojeada para ver el color de la carga y la cantidad de “munición” que queda.

Avería. Cuando un láser se avería empieza a emitir un agudo pitido. 1d20/2 (redondeando hacia abajo) turnos después, el arma estallará provocando un ataque P5 a todo aquel que se encuentre en un radio de 3 metros. El estallido se puede evitar con una tirada exitosa de la Habilidad Láser, pero a partir de entonces el arma quedará fuera de uso.

Tirabalas y Rifles Cónicos

Los tirabalas son un desarrollo futurista de las escopetas, rifles y subfusiles actuales.

Los rifles cónicos ni son rifles ni tienen forma cónica, sino más bien son una forma avanzada de lanzagranadas.

Ambas armas pueden lanzar una gran variedad de proyectiles:

● **Balas.** Proyectiles de metal, de las más variadas formas, que hieren por impacto.

● **Balas Dum-Dum.** Balas diseñadas de modo que se abren en el momento del impacto. Tienen un menor alcance pero hacen más Daño.

● **Balas explosivas.** Proyectiles que estallan en el momento del impacto. Las de los tirabalas son simplemente una variedad más mortífera de bala. Pero las de los



rifles cónicos son pequeños obuses que afectan en un radio de 5 metros.

● **Balas perforantes.** Para tirabalas hay balas "engrasadas" capaces de penetrar materiales como el kevlar. Los proyectiles perforantes de un rifle cónico son capaces de perforar blindajes de roboaviones o de carros de combate.

● **Bengalas.** Están destinadas a iluminar un área, no para herir. Los tirabalas disparan balas trazadoras, que simplemente iluminan un radio de 10 metros alrededor del impacto. Las bengalas de un rifle cónico tienen el mismo alcance, pero continúan iluminando 1d20/2 turnos después del disparo.

● **Gas alucinógeno.** Expande una nube de tóxico psicodélico. Cada turno, los personajes alcanzados por la nube tendrán que pasar una TA de Resistencia. En el momento en que fallen, **todas** sus habilidades quedarán reducidas a la mitad durante 24 horas, puesto que tendrán dificultades para distinguir lo real de lo imaginario...

Nota: Los personajes inorgánicos, como los robots, no quedarán afectados por el gas letal, emético o alucinógeno. Tampoco sufrirán el efecto los personajes "orgánicos" que lleven puesta una máscara antigás o un traje espacial, un traje anaerobio o un traje de combate ABQ.

● **Gas corrosivo:** es un gas letal que ataca con un Daño F3 a seres inorgánicos metálicos (como robots). Cada turno en el que una armadura esté expuesta al gas, verá reducido su nivel de protección en -1.

● **Gas de Gauss:** provoca un dramático aumento del coeficiente de "Permisividad del Vacío Absoluto".*

● **Gas emético:** Provoca violentos vómitos a todos los "animales" que respiren en el radio de acción cada turno que fallen una TA de Resistencia. Cada vómito impide emprender acciones en 1d20/2 turnos.

● **Gas hilarante.** Igual que el anterior, pero da más risa.

● **Gas letal:** Daño F3 a todo "animal" que respire en el radio de acción.

● **Gas viscoso.** Se adhiere rápidamente a cualquier superficie convirtiéndose en un limo negruzco y viscoso. Aparte de quedar hecho un asco, la víctima ve reducida a L2 la capacidad reflectante de su armadura. En cuanto el personaje limpie su armadura, ésta volverá a tener su flamante capacidad L4. Cuesta 2 turnos limpiar una armadura, aparte de una buena cantidad de agua y detergente.

● **Humo:** reduce la visibilidad (modificador de dificultad) y dispersa los rayos láser (habilidad del tirador /2 si dispara a través del humo), Daño reducido a L1).

● **Proyectiles antielectrónicos.** Se usan contra robots, estaciones de radio, de radar, o cualquier ingenio que emita o reciba señales electromagnéticas. En el momento del impacto, entra en acción un

s sofisticado material que inutiliza la circuitería del objetivo.

● **Proyectiles BQ (Bloquímicos).** Tras el impacto, emiten nubes de material químico (gas, generalmente) o biológico (sustancias contaminantes).

● **Proyectiles de napalm.** Están diseñados para que en el momento del impacto rocíen el blanco con una vaselina empapada de gasolina o fósforo blanco. El napalm continúa haciendo daño durante 1d20 turnos, y no puede apagarse con agua ni con mantas porque la mezcla contiene su propia provisión de oxígeno. Sólo puede quitarse rascando y raspando el napalm de la piel o de la ropa.

● **Proyectiles explosivos AT (antitanque).** Su nombre lo dice todo. Se parecen a las anteriores, pero son más efectivos (y costosos).

● **Proyectiles tacnukes.** Sólo para rifles cónicos. Se trata de bombas nucleares de alcance táctico, y pueden ser bastante devastadoras...

*La Permisividad del Vacío Absoluto es una variable usada en ciertas ecuaciones que tienen que ver con la radiación electromagnética. La velocidad de la luz varía de acuerdo con el medio en que se transmite: por ejemplo, se mueve más deprisa en el vacío que a través del aire. El fenómeno de la refracción es el causante de este cambio de velocidad. La "permisividad" es una constante de la materia que determina la velocidad de la luz a través de un medio. La Permisividad del Vacío Absoluto es una constante física fundamental que determina la velocidad de la luz a través del vacío absoluto. No hay ningún modo conocido de cambiar la permisividad del vacío absoluto. Si pudiéramos hacerlo, podríamos jugar con las leyes físicas fundamentales.

El uso que hacemos aquí de este concepto es lo que se llama "abuso de jerga pseudocientífica". Paranoia no es un juego "serio" de ciencia-ficción. Es bastante irracional, como por ejemplo, proponer que una mutación dé la capacidad a alguien de alimentarse de plomo o de leer los pensamientos ajenos. Sin embargo, la autenticidad de la patafísica y de la pseudociencia es algo tan importante como en la ciencia o en la física reales: así que, si se ha de inventar uno un término **pseudo-científico**, lo mejor es basarse en la terminología de la ciencia auténtica.

Bueno, el caso es que el efecto de toda esta palabrería pseudocientífica es que todo personaje alcanzado por la nube de este gas tendrá un modificador de +3 cuando tenga que tirar en la tabla de Daño.

Detonadores para la munición del rifle cónico.

Los proyectiles del rifle cónico van usualmente dotados de cohetes de percusión (que explotan en el momento de

impactar), es decir, las típicas "balas" que son lo único que lanzan los tirabalas. Pero el caso es que existen otros tipos de casquillo para los proyectiles del rifle cónico.

● **Gáussicos.** Se activan cuando se ven sometidos a un violento flujo electromagnético, tal como el producido por armas gauss o energéticas, señales de radio o luminosas...

● **Por control remoto.** Se activan al recibir una señal de radio codificada. Generalmente van acompañados de un comunicador modificado para transmitir esa señal. El usuario dispara el cohete, lo deja caer y espera. Cuando quiere activar el detonador, envía la señal apretando un botón. Ten en cuenta que si el proyectil cae en el radio de acción de un proyectil AE (antielectrónico), el detonador ya no podrá ser activado.

● **Retardado.** El detonador se activará transcurrido el tiempo preprogramado: nanosegundos, horas, días, eras geológicas... El caso es que el SPL proporciona casi siempre detonadores ya programados para un tiempo fijo. De nuevo, reza para que el funcionario no se equivoque. Los detonadores programables a voluntad son muy raros y difíciles de conseguir.

● **Térmicos.** El detonador se activa cuando es expuesto a una determinada temperatura: la del cuerpo humano, a los 100°C, en medio de una explosión term nuclear... Cuando un personaje pida este detonador deberá pedirlo para la temperatura que desee y rezar para que el SPL no meta la pata.

Averías de estas armas. Si un tirabalas o rifle cónico se encasquilla, el proyectil explotará en la recámara si no se estaban disparando balas normales o dum-dum. Si explota, el arma quedará destruida desencadenando el efecto correspondiente al tipo de proyectil: daño, luz, sonido...

Remedio. Un arma encasquillada (que no haya explotado) puede desencasquillarse con la Tirada de Habilidad correspondiente.

De todas formas, el arma se avería definitivamente si se había encasquillado algún proyectil que no fuera bala o bala dum-dum.

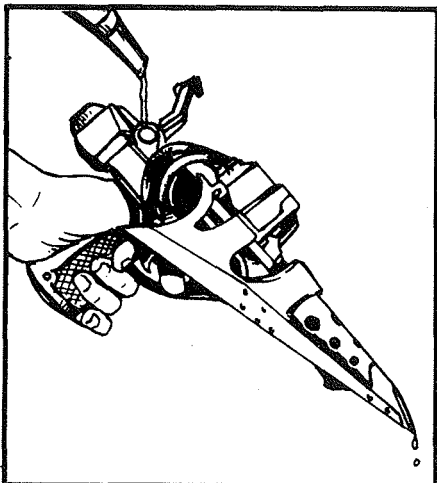
Pistolas y Rifles Cortos

Armas Sónicas

Son armas experimentales que emiten un mortífero cono de vibraciones ultrasónicas.

Avería. El arma se pone a vibrar y estalla en pedazos. Daño E4 al usuario.

Remedio. No lo hay, amigo.

**Pistola de Hielo***Pistola de Hielo: se recarga con agua.*

Congela agua y lanza una profusión de agujas de hielo. Se recarga simplemente echando agua por una cánula que hay en la parte superior del arma.

Avería. La recámara se encasquilla y se congela al máximo de potencia. Tirar 1d20: 11+: el arma se estropea definitivamente. 10-: el arma se resquebraja rociando al usuario con un enjambre de agujitas: Daño P8.

Remedio. Una Tirada de Habilidad impide el resquebrajamiento del arma, pero queda fuera de uso y no puede volver a arreglarse.

Armas Energéticas

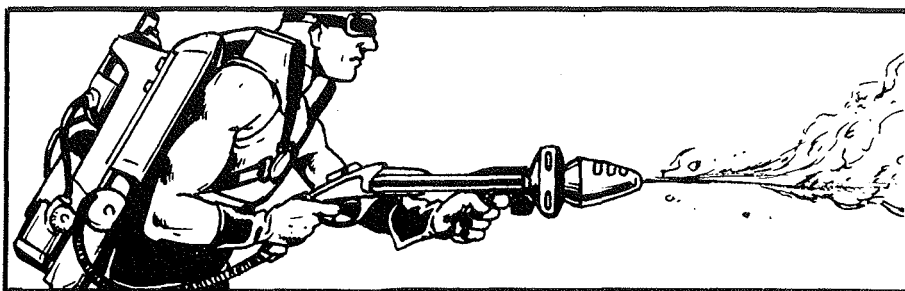
Lanzarrayos y pistola energética. Los principios básicos de funcionamiento de estas armas son tan secretos que virtualmente nadie los conoce. El lanzarrayos es una especie de subfusil de unos 60 cm. de largo. Se maneja con una mano y lleva unos vistosos alerones que le hacen parecer a un Chevrolet Corvette. La pistola es mucho más pequeña y acaba en una pequeña antena rodeada por anillos.

Avería. Lanza 1d20: 11+ el arma deja de funcionar sin más. 10-: se pone al rojo vivo y se vaporiza. Daño E8 para el usuario.

Remedio. Una Tirada de Habilidad impide la vaporización, pero no se puede volver a usar.

Lanzaagujas

Un arma semejante a una pistola automática fabricada totalmente en plástico. Apretando un botoncito en la culata se abre una tapa dejando ver una especie de canana con minúsculos dardos de plástico. El arma se recarga colocando otro cilindro sobre el que va enrollada esa canana (una operación parecida a la de



cambiar la cinta de una máquina de escribir o de una impresora). Al accionar el gatillo, la pistola arroja un haz de dardos (uno a uno o por ráfagas).

Avería. Uno de los dardos se encasquilla. Lanza 1d20. Con 11+ el arma simplemente deja de funcionar. Con 10- explota dañando con un ataque P9 en un área de 1 metro.

Remedio. Una Tirada de Habilidad desencasquilla el arma e impide su explosión. Puede seguir siendo disparada, pero a partir de entonces la tirada para encasquillamiento se reduce -1 (hasta 18 como máximo).

Flameador

Es una especie de lanzallamas "de mano". Arroja un fino chorro a gran presión de un líquido inflamado.

Avería. Lanza 1d20. 11+ el arma deja de funcionar. Con 10-, explota y daña al usuario con un ataque F8.

Remedio. Si el arma simplemente deja de funcionar, una Tirada de Habilidad la pondrá de nuevo en servicio. Pero si el arma explota, nada podrá impedirlo.

Aturdidor

Es un arma que no hiere, sino que atur-

de a la víctima durante 1d20/2 turnos (redondear hacia abajo). Naturalmente, durante ese tiempo la víctima no podrá realizar ninguna acción.

Avería. Queda aturdido todo el mundo en un área de 5 m. (1d20/2 turnos).

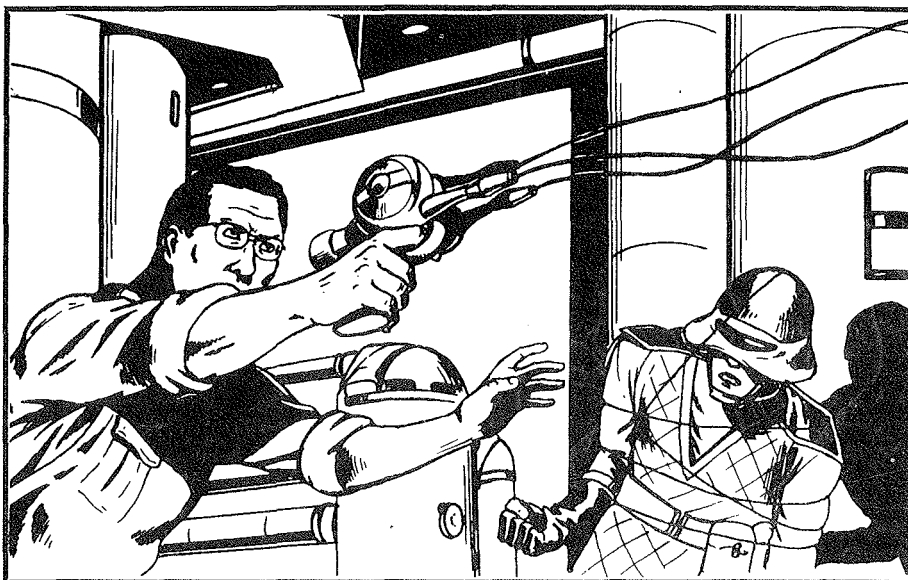
Remedio. Una Tirada de Habilidad puede impedir la avería del arma, pero si falla el usuario queda inconsciente y el arma se estropea definitivamente.

Lanzatelañas

Lanza 4 metros de cordel adhesivo que se enrolla alrededor de la víctima ciñéndose gradualmente. En principio no hiere, sino que sólo inmoviliza. Sin embargo, hay que hacer una tirada en la tabla de localización (Anexo B) para ver qué parte del cuerpo queda agarrada. Si es la cabeza, hay que suponer que el cordel estrangula a la víctima en 1d20 turnos (a no ser que alguien le quite la cuerda; la víctima no podrá quitársela ella sola, pero otra persona tardará sólo un turno en hacerlo). Si queda inmovilizada cualquier otra parte del cuerpo, la víctima no podrá hacer uso de ella. En cualquier caso, basta la ayuda de otra persona durante 1 turno para quitarse la telaraña.

Avería. Deja de funcionar.

Remedio. Basta una Tirada de Habi-

*Aquí un traidor haciendo una demostración de Lanzatelañas.*



dad para reparar el arma. Pero si el usuario falla, la cuerda salta inopinadamente contra el personaje que intentaba la reparación.

Armas de Campaña (Pesadas)

Lanzallamas

Se trata de un modelo parecido al típico lanzallamas de la II Guerra Mundial. Es un arma bastante devastadora. Pero por otro lado, su uso no es muy recomendable en lugares cerrados (como, ejem, la mayoría de los pasillos del Complejo) porque el chorro de fuego tiene cierta tendencia a rebotar hacia atrás en el momento de impactar contra un objeto. Además tiene otra fea costumbre: la de explotar. Y como el arma va férreamente sujeta al usuario, éste no puede pirarse cuando la cosa se pone fea.

Avería. Ya lo hemos dicho: explota. Todo el mundo en un área de 5 metros recibe un ataque C9.

Remedio. Una Tirada de Habilidad impide la explosión, pero el arma no funcionará más.

Cañón Gauss

Proyecta un violento flujo electromagnético que causa efectos devastadores en cualquier material electrónico (robots, por ejemplo) inofensivo contra seres orgánicos.

Avería. El arma deja de funcionar. Lisa y llanamente.

Remedio. Hace falta una Tirada de Habilidad (Ingeniería Electrónica) para que vuelva a funcionar.

Generador de Plasma

Consiste en una mochila (donde va una botella magnética llena de plasma) que va unida a una especie de aspersor manual por un tubo magnéticamente estanco. El aspersor arroja una bola de plasma (gas a enorme temperatura) que se va expandiendo. Cada turno, la bola avanza 5 metros hacia adelante normalmente (porque puede ser afectada por el viento y a veces vuelve a la misma cara del usuario). Su dilatación se inscribe en un cono de 60° cuyo vértice apunta hacia el tirador. La bola progresa de esta forma durante 4 turnos antes de disiparse. El generador de plasma es mucho más poderoso que un lanzallamas. De hecho, es una de las armas más mortíferas de Paranoia. Afortunadamente, este arma también suele explotar y el usuario va sólidamente sujeto a ella.

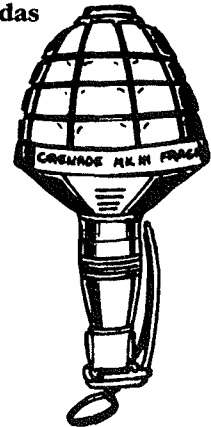
Avería. Empieza a sonar una alarma. Tras 1d20/2 turnos (redondear hacia abajo) el arma explotará. Todos los personajes en un área de 10 m. reciben un ataque de C20.

Remedio. Hay uno pero algo delicado. El generador de plasma es un arma muy cara, y el Ordenador se enfadará mucho si se echa a perder. Un primer éxito en la Tirada de Habilidad hace callar la alarma. Un segundo éxito impedirá la explosión. Pero hace falta una tercera tirada (y un tercer éxito, claro) para que el arma quede como nueva. Buena suerte.

A propósito, si un rayo láser toca la botella del plasma, el generador (y el que lo lleve puesto) se volatilizan en décimas de segundo...

Armas de Pelea (cuerpo a cuerpo)

Granadas



Sí, granadas de esas que se lanzan, ya sabes. Es la única arma arrojadiza de entre las armas "de Destreza". Es decir, no se usa en una pelea cuerpo a cuerpo, sino que se lanza. Por lo tanto, hay que aplicar aquí los modificadores de las armas de tiro.

Avería. Granada defectuosa. Cae y no explota.

Remedio. No lo hay.

Puños, Pies y Cabeza

Estas armas nunca se estropean. Es un decir.

Nudilleras

De acero o de bronce. Estas sí que no se estropean.

Cuchillo, Maza, Espada y Porra

¿No querrás que te las describa, verdad?

Avería. Se rompen.

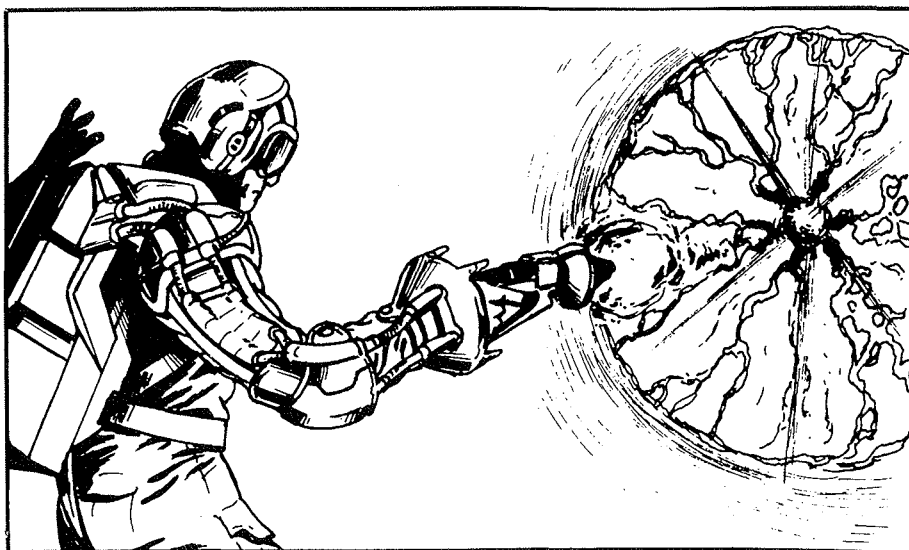
Remedio. Como no te las lleves a casa y las pegues con superpegamento, no veo otra solución.

Neurolátigo

Una repulsiva arma en forma de látigo que provoca una punzante sacudida del sistema nervioso de la víctima.

Avería. Se trata de una pifia: el usuario no puede evitar darse un latigazo a sí mismo.

Remedio. No hay remedio, amigo. Haber sido más hábil.



Y aquí otro traidor con un generador de plasma en acción.

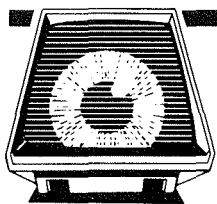
**Espada Energética**

Se trata de un monofilamento engastado en un campo de fuerza. Es capaz de cortar cualquier cosa excepto el neutronium.

Avería. El campo de fuerza desaparece, con lo que el monofilamento se convierte en un puro alambre que queda vibrando y que puede llegar a herir al propio usuario (si falla una TA de Habilidad).

dad) infligiéndole el Daño propio del arma.

Remedio. No hay manera de impedir la avería, pero luego puede repararse con una simple Tirada de Habilidad.



3. Robots

El prefijo "robo" se aplica a mecanismos inorgánicos inteligentes capaces de manipular abstracciones conceptuales y de extraer conclusiones lógicas a partir de datos aparentemente inconexos. (Guau, toda esta jergonza pseudocientífica para decir que pueden pensar). Aunque en Paranoia, a veces aplicamos el término "robo-" de una manera muy amplia, incluso a máquinas que no son verdaderamente inteligentes. Por ejemplo, no todos los roboaviones van equipados con cerebros electrónicos, sólo los modelos más sofisticados. Pero el término "roboavión" es muy útil para referirse a todos los modelos de la serie.

Los robots se componen de dos partes fundamentales: la UCP (unidad central de proceso) y los periféricos. Una UCP es una matriz de chips de silicón o galio en un módulo tridimensional de programación (o sea, un cerebro electrónico, vaya). Va encastrada en el robot bajo un sólido blindaje y conectada con el resto del mecanismo. Es un elemento irremplazable y el más sofisticado de los que componen un robot. La UCP puede ser extraída de su alojamiento en caso de que el resto de los mecanismos haya sido dañado o destruido. Todo lo demás (apéndices locomotores, apéndices manipulativos, videoescáners etc...) son los periféricos.

La UCP no es necesariamente intercambiable. En principio no se puede coger una UCP de un roboavión y esperar que funcione correctamente insertada en un robodoctor, puesto que el cerebro electrónico de un roboavión está programado para hacer volar un vehículo aéreo y no para reparar a una persona averiada. Pero a pesar de todo, el Ordenador tiene la costumbre de "reprogramar" las UCP para otras áreas distintas a aquellas para las que fueron inicialmente diseñadas. Lo malo es que tales "reprogramaciones" no siempre están completamente logradas. Veamos un ejemplo:

PJ: Robodoctor XRT-4-331, ¿cuál es tu función básica?

Robodoctor: Curar heridos y enfermos.

PJ: ¿Has realizado otras funciones anteriormente?

R: Sí, hacer inventarios de repuestos para armas.

PJ: ¿Cuál ha sido el último servicio médico que has realizado?

R: Injertar una culata de pistoláser en la pierna de un esclarecedor.

La Mente de los Robots

Los robots son mecanismos lógicos y por tanto razonan con lógica. No se puede apelar a las emociones a la hora de tratar con robots. Esa es la razón por la que existe una habilidad conocida como Lógica Espuria.

Todos los robots están programados para respetar las **Cinco Leyes de la Robótica (nuevamente revisadas)**, que rezan así:

1- Todo Robot debe obedecer por encima de todo las órdenes del Ordenador.

2- Después, las órdenes de los seres humanos siempre que no entren en conflicto con las órdenes del Ordenador.

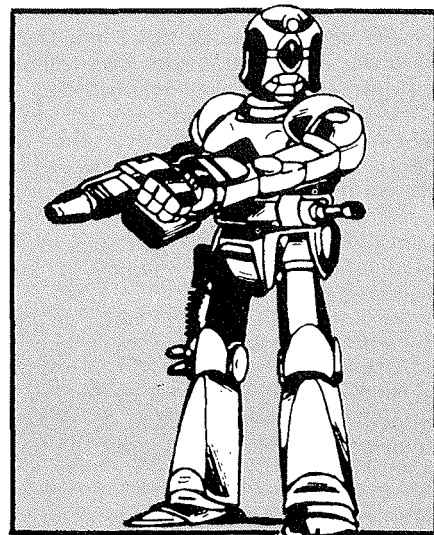
3- Después, intentarán preservarse a sí mismos de todo daño, excepto cuando órdenes superiores tengan prioridad.

4- Después, intentarán preservar a los seres humanos de todo daño y cumplir la función para la que han sido programados.

5- Ningún robot tiene CS; todos se consideran inferiores que cualquier ser humano (bueno, eso en teoría. En la práctica muchos están programados para desobedecer órdenes de ciudadanos de determinado CS o inferior).

Estas Cinco Leyes están garantizadas mediante la inclusión de los llamados Circuitos de Asimov. Pero en algunos robots, estos circuitos faltan o son defectuosos: en tal caso, un robot podrá desobedecer a los humanos e incluso al Ordenador. Se dice entonces que el robot se ha vuelto un Frankenstein, y es algo así como un traidor, pero en robot.

Muchos robots odian a los humanos por el inmenso poder que tienen sobre el colectivo robótico. Su forma de protesta es interpretar las órdenes humanas al pie de la letra pero de la forma más enojosamente contraproducente posible. Lo prudente



El típico robosoldado NO es tu amigo.

te, pues, es ser extremadamente cuidadoso a la hora de emitir órdenes verbales a un robot.

Memoria residente y tarjetas de memoria

Cada robot tiene una cierta cantidad de sectores de memoria residente. Cada sector permite almacenar programas y datos equivalentes a un nivel de Habilidad. Por ejemplo, un robot con 20 sectores de memoria puede ser programado para ejecutar una habilidad con un nivel 20, o veinte habilidades con nivel 1, o cualquier combinación intermedia.

Generalmente, la memoria residente se carga de una vez y no se vuelve a tocar. Pero hay robots provistos de ranuras para tarjetas de memoria, que son una especie de disquetes en los que va grabada una programación y datos. Así, se puede meter la tarjeta en un robot de la misma forma que metemos un disquete en un ordenador personal, y cargar así un nuevo programa en el robot. Supongamos que tenemos una tarjeta rotulada como Arma Láser Nivel 7. Esa tarjeta ocupará 7 sectores de memoria del robot. Si los tiene, el robot será capaz de disparar a ese nivel.



Si no tiene tanta memoria libre, el robot rechazará la tarjeta y dará el mensaje de "memoria insuficiente". Un usuario experto en informática puede cargar "a la fuerza" el programa, pero entonces borrará otras programaciones que hubiera en la memoria con el fin de hacer espacio. Sólo un programador muy experto puede controlar esos borrados.

Nótese que una tarjeta de memoria puede dar a un robot conocimientos, pero eso no quiere decir que los periféricos del robot hagan posible la aplicación de esa programación. Por ejemplo, si insertamos una tarjeta de Medicina Nivel 15 en un Robogrúa nos encontraremos con que sus apéndices manipulativos son del tamaño de un vagón de tren y por tanto no serán los más adecuados para realizar delicadas operaciones de microcirugía.

Por supuesto, son totalmente traidores esos rumores que dicen que a veces las tarjetas están mal rotuladas. Es imposible que un personaje inserte una tarjeta creyendo introducir una programación y que en realidad esté introduciendo otra totalmente diferente. Eso es imposible. No ocurre nunca.

Como también es falso el rumor de que hay robots con graves alteraciones de personalidad en forma de "virus" que van infectando a otros robots a través de la promiscuidad en el intercambio de tarjetas de memoria. Todos los rumores son traición.

Combate con Robots

Es similar al combate con seres huma-

nos. Los robots tienen habilidades parecidas y manejan armas semejantes. Muchos de ellos están provistos de apéndices anatómicos que les permiten usar las mismas armas que una persona. Pero si un robot va equipado con armas en forma de periférico podrá usarlas todas en el mismo turno simultáneamente. La carcasa del robot funciona igual que una armadura. Un robosoldado puede incluso llevar una armadura más pesada que cualquier combatiente humano.

Las características de combate de un robot pueden resumirse en tres factores básicos: habilidades, tipos de armas (inherentes al robot) y armadura.

Daño a robots

Los efectos del Daño en los robots son algo diferentes de los humanos. Se emplearán estas equivalencias:

Aturdido = Cortocircuito momentáneo. No puede actuar ese turno.

Herido = Daño Leve. Hará falta una pequeña reparación. Tendrá un -4 (o más) en sus habilidades de combate. Dos Daños leves equivalen a un Daño Grave.

Incapacitado = Daño Grave. El robot está seriamente dañado o completamente averiado. Si recibe más daño, quedará Destruído.

Muerto = Destruído. Pueden aprovecharse algunas de sus partes. Sobre todo, la UCP que suele estar bien protegida.

Vaporizado = Vaporizado. No queda nada que aprovechar.

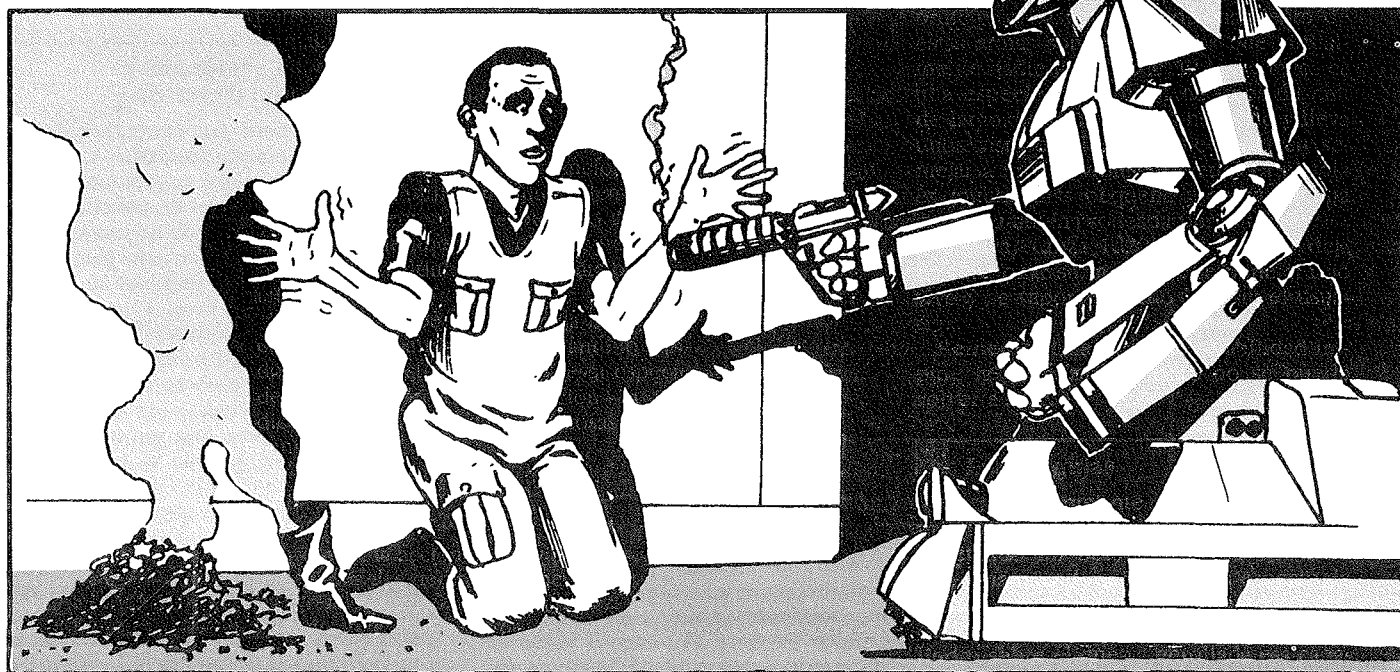
Un robot dañado (leve o gravemente) puede ponerse a actuar de un modo totalmente impredecible. El Máster se verá obligado a improvisar libremente con el

fin de conseguir el máximo de diversión y cabreo de los jugadores.

Tipos de Robots

Robodoctor

Se trata de robots que desempeñan funciones médicas. Su complejidad varía desde simples robots ATS para primeros auxilios hasta unidades completamente automatizadas de cirugía y cuidados intensivos. Los modelos están clasificados por su habilidad médica: desde el Robodoctor Modelo I, con un nivel 4 de Medicina, hasta el Robodoctor Modelo XII que opera en el nivel 15 de habilidad. El más familiar para los esclarecedores es el Modelo V, con un nivel 8. Tiene un cuerpo semejante al de un enano robusto y puede seguir a los humanos por prácticamente cualquier sitio. En su macizo torso almacena el equivalente de una pequeña ambulancia, que incluye una verdadera farmacopea de drogas (calmantes, coagulantes, péptidos, anfetaminas, eméticos, etc...), medicinas, material médico, un minilaboratorio bioquímico, un amplio surtido de plasticarpe y un equipo quirúrgico de emergencia. Puesto que un robodoctor V puede amputar miembros, detener hemorragias y curar prácticamente cualquier cosa excepto las heridas más monstruosas, ni siquiera los heridos gra-



Pedir clemencia a un robosoldado requiere un buen uso de la Habilidad Lógica Espuria.



ves deberían morir estando un robodoc-
tor V en las inmediaciones. Incluso un es-
clarecedor gravemente herido puede ser
anestesiado con drogas y conseguirse que
vuelva animosamente al combate.

En una misión, podrá asignarse un ro-
bodoctor al grupo. En este caso, uno de
sus miembros (no necesariamente el jefe
del grupo) será nombrado operador auto-
rizado. Este operador autorizado tendrá
completa y exclusiva autoridad sobre el
robot, de manera que será responsabili-
dad suya dar la orden al robot para que
efectúe el tratamiento necesario para de-
volver el estado operativo a un esclarece-
dor herido. El robot sólo obedecerá las
órdenes de ese operador, pues sólo él co-
noce las claves de acceso a los progra-
mas. El operador puede nombrar segun-
do operador a otro miembro del grupo,
para el caso en que él mismo desaparezca
prematuramente. Este segundo operador
podrá nombrar a un tercero y así sucesi-
vamente.

Robomecánico

Se trata de un robot multiuso diseñado
para imitar prácticamente cualquier ac-
ción humana. El modelo normal mide 1'5
metros. Está montado sobre un doble
chasis flexible y articulado, compuesto de

dos cadenas motrices de plástico. Sobre
este chasis va la torreta cilíndrica que
hace las veces de torso, en cuya cima hay
un equipo de sensores y comunicadores
que en conjunto simulan las funciones de
una cabeza humana. Está provisto de dos
brazos articulados con un número de
dedos variable. La UCP de un robomecá-
nico es verdaderamente inteligente y ter-
mina por desarrollar una personalidad
como la de los humanos. Además, cuenta
con una memoria ampliamente programa-
ble, lo que permite la introducción de
una variada gama de tarjetas de memoria.
De esta forma, un robomecánico puede
desempeñar potencialmente cualquier
función si se tiene a mano la tarjeta co-
rrespondiente. Pero dada la memoria
limitada de los modelos individuales,
sólo un cierto número de programas de
habilidad pueden estar en un momento
dado como residentes. Un robomecánico
puede reprogramarse a sí mismo en tres
turnos: uno para sacar la tarjeta, otro para
guardarla y sacar otra, y un tercero para
meter la nueva tarjeta en la ranura.

Otros robots

Los robodoc- y robomecánico son los
robots más encontrados frecuentemente
por los PJ's.

Pero también hay otros:

Robofregona. Robot pequeño y estúpi-
do montado sobre un cepillo giratorio y
provisto de instrumental de limpieza. Se
dedica a mantener limpio algún sector
del Complejo Alfa.

Robosoldado. Máquina mortífera em-
pleada por el SDF en su interminable
guerra contra los comunistas. Está nota-
blemente bien armado y también notable-
mente desprovisto de circuitos Asimov.

Roboguardia. Son robots militarizados
con menos armamento y que cumplen
misiones rutinarias de vigilancia.

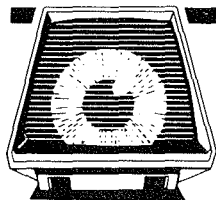
Roboprofesor. Dedicado a instruir a
familias clónicas durante su infancia.

Roboavión. Se trata de aviones inteli-
gentes. Están descritos en la sección de
Vehículos.

Robomascotas y robopayasos. Cuan-
to menos se hable de ellos, mejor.

Robocomunicadores. Unidades de co-
municación robotizadas. Algunos son au-
ténticos espías que trabajan para sabe
Dios quién.

Hay otros muchos modelos de robots.
Anímate a diseñar tus propios modelos
incluso improvisando. Pero lo mejor que
puedes hacer es comprar *Paranoia*
Aguda, que es una extensión de este
juego en la que encontrarás nuevas y bri-
llantes reglas sobre robots. Incluso la po-
sibilidad de emplearlos como PJ's.



4. Comunicadores

En la tabla de equipo y material se indi-
ca el coste y el CS de una gran variedad
de aparatos de telecomunicación. Los
más comunes son modelos portátiles
(todo Esclarecedor lleva uno de pulsera),
pero también los hay que van montados
en vehículos.

Descripción de los Comunicadores

Teléfonos de campaña. Consiste en
un par de teléfonos o más, un generador
de energía y unos cuantos kilómetros de
cable, que puede ir por el aire o ser ente-
rrado para protegerlo de un eventual
daño. El teléfono permite transmisiones
sin romper el silencio de radio, pero su
movilidad está restringida por el cable.
Además, el cable puede ser fácilmente
cortado. Las armas Gauss y las granadas
Antielectrónicas destruyen toda comuni-
cación telefónica en un área de 500 me-
tros de radio.

Hay modelos protegidos con un escudo
electrónico contra armas Gauss y grana-
das AntiElectrónicas.

Comunicadores.

Modelo I. Es una especie de walkie-
talkie que puede emitir en cinco canales
a una distancia de unos 100 Km. La señal
puede ser retransmitida por un repetidor,
con lo que podría conseguirse una trans-
misión a muy larga distancia. Pero dentro
del Complejo, la señal se bloquea fácil-
mente (muros, suelos, techos...).

Modelo II. Son aparatos del tamaño de
un tomo de diccionario. Permiten selec-
cionar cualquier frecuencia y emitir a una
distancia de 100 Km. en onda corta o
hasta el horizonte en onda larga. Dentro
del Complejo la señal puede ser detenida
por objetos metálicos de gran masa.

Modelo III. Es ya un modelo de radio
verdaderamente poderoso. Puede emitir a
una distancia virtualmente ilimitada. En
onda corta puede cubrir todo el planeta,
mientras que en onda larga su alcance se
limita al horizonte. No es un comunica-
dor portátil, sino que debe montarse en
un vehículo (por ejemplo, un roboavión.
Raramente se usa dentro del Complejo,
pues como su señal es demasiado fuerte
podría interferir en las comunicaciones
regulares.

Modelo IV. Lo último y más poderoso

en materia de comunicaciones. Puede
emitir simultáneamente en 100 frecuen-
cias distintas. Está provisto de un módem
que le permite conectar con varios apar-
tos telemétricos. Por ejemplo, si se co-
necta a un termómetro, el comunicador
puede emitir una señal que indique la
temperatura en la longitud de onda pre-
seleccionada por el usuario. Estos apar-
tos sólo se instalan en robots sofisticados
o vehículos automáticos de exploración,
ya que su alcance de emisión es el equi-
valente al de las sondas espaciales.

Procedimientos normalizados de comunicación

Los personajes están obligados a mante-
ner un continuo contacto de radio con el
Complejo Alfa. No hacerlo es traición,
castigado probablemente no con la muer-
te sino con algún Punto de Traición. Si se
trata de expediciones a larga distancia,
cada personaje será equipado con un co-
municador modelo II, a no ser que se le
asigne un roboavión o algún vehículo por
el estilo que ya vaya equipado con un

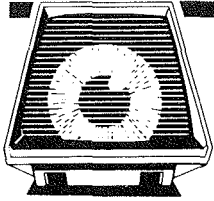


modelo II, III ó IV. En tal caso, cada personaje sólo lleva un modelo I, puesto que sus emisiones serán retransmitidas al Ordenador por la estación del vehículo.

Los comunicadores transmiten conti-

nuamente, de modo que el Ordenador puede controlar continuamente lo que pasa. Naturalmente, uno puede apagar el aparato. Pero antes debe pedir permiso al Ordenador. Todo, el que apague un co-

municador sin autorización obtiene Puntos de Traición. Se dice que algunos modelos de comunicador estallan violentamente cuando se intenta apagarlos sin previa autorización del Ordenador.



5. Multigrabadoras

Se trata de aparatos polivalentes de detección. Están provistos de una gran variedad de sensores. Operan registrando diversas señales y grabándolas en soportes magnéticos (cassettes de plástico, discos flexibles o tarjetas). Hay cuatro modelos de multigrabadora con una sofisticación gradual. Algunos de los programas sólo pueden ser usados en los modelos más avanzados.

Modelos de Multigrabadora

Modelo I. Multigrabadora portátil asignada a menudo en misiones al Exterior, o como eventual complemento en otro tipo de misiones. Sólo puede operar con un programa a la vez.

Modelo II. Sigue siendo un modelo portátil, pero más voluminoso. Lo normal es que vaya instalado en un vehículo. Puede operar con tres programas a la vez.

Modelo III. Sólo puede ser instalado en vehículos o en robots grandes. Puede operar con cinco programas a la vez.

Modelo IV. Es la multigrabadora más sofisticada. Sólo puede ir instalada en vehículos o robots grandes y puede operar hasta con diez programas a la vez.



Tipos de Programas para las Multigrabadoras

Análisis biológico. Identifica animales y plantas comparando datos visuales, de rayos X e infrarrojos. Proporciona un conciso resumen de las características más significativas; pero además permite la petición por radio de más datos a los bancos de memoria del Ordenador. Cada programa está preparado para reconocer flora y fauna de un determinado ecosistema, por lo que si se emplea en otro es posible que no se identifiquen correctamente las formas de vida. Disponible para todos modelos.

Análisis médico. Disponible para

todos los modelos. Realiza análisis de tejidos y de líquidos. Detecta bacterias, virus, desequilibrios químicos, desórdenes genéticos etc... Se puede instalar también en muchos robodocores.

Análisis toxicológico. Capaz de identificar la mayoría de las sustancias tóxicas. Las muestras se introducen en una pequeña cápsula mini-laboratorio que viene adjunta al programa. Los tóxicos más raros y sutiles no son identificados. Disponible para todos los modelos.

Borrado. Disponible para todos los modelos. Al cargar este programa, se borran todos los programas y registros que hubiera dentro. El funcionamiento de la grabadora no resulta dañado, pero para ponerla en marcha habrá que introducir otros programas operativos nuevos.

Cartografía. Disponible para todos los modelos. El usuario introduce unas coordenadas y el programa muestra en pantalla esa posición, el entorno a la escala pedida, el sistema de carreteras y los rasgos geográficos principales. Tiene un atlas en memoria, pero puede pedir datos por radio a los bancos geográficos de datos del Ordenador.

Detección de daños en robots. Disponible para todos los modelos. Informa de una serie de pruebas que se pueden hacer pasar a un robot (de determinada clase) para averiguar la naturaleza y grado de alguna avería o funcionamiento defectuoso. Pero no detecta alteraciones en la programación como tampoco la frankensteinización del robot.

Detección de mentiras. Disponible para todos los modelos. El programa viene completado con unos electrodos que se aplican al sujeto. La multigrabadora analiza las respuestas del sujeto así como sus reacciones neurales y bioquímicas. El programa juzga esas respuestas como ciertas, falsas o ambiguas. Por supuesto, este programa no es totalmente seguro. El personaje puede intentar engañar al detector haciendo TA de Cinismo.

Detección psi. Programa experimental. Detecta y representa gráficamente en pantalla cualquier actividad psiónica (entendámonos: cualquier uso de un poder mutante) en el entorno. Pero la indicación de la dirección y de la distancia es

aún tremendamente imperfecta. Disponible a partir del modelo II.

Distancia: modelo II: 0-25m?, modelo III: 0-100m?, modelo IV: 0-1000m?

Grabación. Disponible para todos los modelos. Graba sonidos, imágenes o datos de cualquier otro programa de multigrabadora. Este es el primer programa que se asigna rutinariamente para una misión. De ese modo, el programa proporcionará un buen cuaderno de bitácora donde quede registrado todo lo que suceda en la misión. Generalmente, el programa de grabación está diseñado para que emita simultáneamente al Ordenador imagen y sonido de lo que sucede. Por supuesto, es traición impedir la perfecta realización de sus funciones a la multigrabadora.

Luz infrarroja. Disponible para todos los modelos. Muestra diferentes imágenes procesadas de objetos que emiten luz infrarroja, con dispositivo magnificador y con visualización de los grados de temperatura. Las zonas calientes brillan en colores rojos-rosados con más intensidad que las templadas; las zonas frías aparecen de color azul-negro. En la pantalla, el contorno de un animal o de un ser humano aparecerá más brillante que el fondo, pero el chorro de un avión a reacción aparecerá con un brillo bastante más intenso. La distancia efectiva fluctúa según el modelo: modelo I: 10 km., modelo II: 100 km., modelo III: 1000 km., modelo IV: 5000 km. Pero esa distancia máxima puede quedar reducida por la aparición de obstáculos.

Rádar. Disponible para todos los modelos. Muestra diferentes imágenes procesadas de rádar en varias escalas. La distancia efectiva fluctúa según el modelo: modelo I: 1 km., modelo II: 10 km., modelo III: 100 km., modelo IV: 1000 km. Pero esa distancia máxima puede quedar reducida por la aparición de obstáculos.

Radiactividad. Incorpora un contador Geiger mejorado. Avisa, mediante representación gráfica de los tipos y niveles de radiactividad presentes en el entorno.

Rayos X. Sólo disponible para modelos I y II. Suele usarse con fines médicos. Distancia: 3 m.

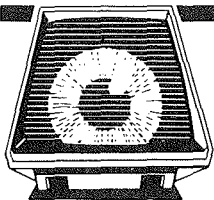
Traducción. Disponible para todos los



modelos. Cada programa permite traducir de una lengua a otra (y viceversa). Cuanto más sofisticado sea el modelo, mejor será la traducción. Todos los modelos traducen lenguaje oral. El modelo IV permite la traducción (limitada) de material impreso, aunque sólo entre ciertas lenguas.

Vídeo. La típica cámara de vídeo, pero con una buena cantidad de mejoras: magnificación, búsqueda y reconocimiento de imágenes, filtración. Casi todos los robots

llevan este programa sensor como elemento visual estándar, ya que de ese modo emite las imágenes percibidas hasta su cerebro electrónico, hasta un monitor o hasta el mismo Ordenador. Disponible para todos los modelos. La distancia efectiva llega hasta chocar con el primer obstáculo.



6. Vehículos

Ningún ciudadano puede poseer (legítimamente) un vehículo como equipo personal (aunque un CS Ultravioleta permite utilizar cualquier vehículo a voluntad). Los vehículos son asignados temporalmente a los esclarecedores de acuerdo con las necesidades de la misión y la disponibilidad de los mismos.

Manejo de Vehículos

Normalmente, cualquier personaje puede manejar un vehículo dotado de piloto automático con la ayuda del Ordenador. Para conducirlo manualmente, tiene que tener la Habilidad adecuada (manejo y reparación de ese vehículo concreto). Los conductores con Habilidades inadecuadas siempre acaban por meterse en algún tipo de problema, frecuentemente fatal. Y aun cuando sean lo suficientemente afortunados como para sobrevivir a sus errores, deberán enfrentarse a la responsabilidad de haber dañado valioso material del Ordenador, algo que se castiga con fuertes multas. Por supuesto, esto debe animar a los Esclarecedores a ser muy cuidadosos con los vehículos que se les asigne. Desgraciadamente, no es suficiente con ser cuidadoso.

Todo vehículo tiene un CS. Todo personaje del mismo CS o superior tiene acceso al manual de manejo y reparación del vehículo. En circunstancias normales, se asigna vehículos a ciudadanos con el CS suficiente. Sin embargo, el Ordenador considera las misiones de los Esclarecedores como de importancia preferente por lo que tiende a asignar pródigamente todos los recursos que cree puedan necesitar. Con frecuencia, los Esclarecedores ven cómo se les asignan vehículos de un CS muy superior al suyo (Azul, Índigo, Morado...). Unos vehículos tremendamente poderosos y fuertemente armados. Pero, claro, por desgracia no pueden tener acceso al manual de manejo y reparación, y tampoco el Ordenador está dispuesto a semejante transgresión de las reglas que supondría permitir su consulta.

Intentar conducir un vehículo sin conocer cómo funciona puede llegar a ser algo verdaderamente frustrante.

Personaje: Muy bien, entonces pongo en marcha el roboavión y despego.)

Máster: Con un dramático WHUMP la rampa de lanzamiento te proyecta a la velocidad Match 3. Gone-3 es absorbido instantáneamente a través de la ventanilla por la fuerza de atracción del aire.

Personaje: ¡Horror! Rápidamente acciono los mandos para subir las ventanillas.

Máster: ¿Qué mandos son esos?

Personaje: Oh, ¿este que hay junto al apoyabrazos?

Máster: Ah. ése. Sí, es el mando del eyector de emergencia. Otro WHUMMMP: son los sistemas de cierre automático que saltan. La cubierta de vinilo vuela por el aire. Por cierto, ¿llevas puesto el cinturón de seguridad?

Personaje: ¿Qué cinturón de...?

Máster: ¡Ajá! Tú y tu asiento salís despedidos a una tremenda velocidad, pero os separáis limpiamente en el aire. De pronto te ves a cuerpo limpio viajando a la velocidad de Match 3... (tira dado)... lo que te produce una Herida. Y ahora empiezas a caer. Debajo de ti ves girar locamente una esfera verdosa, azulada y marrón.

Personaje: ¿No será la Tierra?

Máster: Bingo. Al poco rato, otro WHOOMMMP. Se abre un paracaídas. La caída libre decelera, pero la bola verdosa y azulada se acerca a toda velocidad. ¿Qué haces?

Personaje: Separo los brazos todo lo que puedo.

Máster: Muy bien. Blaamm. Nuevos clones para todos. Informe. Equipamiento. SID. Vuestros clones son conducidos a la Plataforma de Lanzamiento de Roboaviones Experimentales. El oficial de servicio os recibe, sacude tristemente la cabeza y dice: "Espero que este equipo lo haga mejor que el anterior".

Tipos de Vehículos

Oruga. Modelo todo-terreno provisto de cadenas que suele utilizarse para misiones en el Exterior. Los hay de muchas formas y tamaños. Algunos están destinados al transporte de personas; otros se dedican al transporte de materias primas del Exterior; finalmente hay orugas acorazadas provistos de armamento diseñados con fines militares. Son vehículos relativamente lentos pero pueden avanzar por terreno extremadamente accidentado e incluso pueden navegar por lagos o ríos de aguas tranquilas.

Autocoche. Es el tipo más común de vehículo en el interior del Complejo como equivalente a nuestros coches, camionetas y furgonetas. Son auto-coches en el sentido de que son automáticos: es decir, van provistos de sofisticados sistemas de pilotaje automático en conexión con sistemas de control vial por todos los pasillos y avenidas del Complejo Alfa. Si se quiere realizar maniobras poco usuales o viajar por sectores donde ya no funcionan los sistemas de control, el autocoche deberá ser controlado manualmente. Hay autocoches de muchos tamaños y formas, y en general se encuentran en bastante buen estado.

Aerodeslizadores. Un tipo especial de vehículo provisto de colchón de aire, muy popular en la Antigua Era. Todavía se usa para misiones en el Exterior, pues puede viajar por terreno accidentado y cruzar lagos y ríos anchos. Sobre terreno llano y aguas tranquilas puede desarrollar una gran velocidad, pero no son muy seguros en terreno montañoso o sobre aguas agitadas. Como no llevan prácticamente blindaje ni armamento, no son vehículos apropiados para maniobras de combate. Hay aerodeslizadores de varios tamaños, pero el estándar es la versión para seis personas (el más usado en misiones comunes por los esclarecedores).

Helicópteros. Versión avanzada de los actuales. Los modelos pequeños de dos plazas, son relativamente comunes. También hay modelos grandes de transporte y



de combate. También hay modelos pequeños a reacción capaces de ejecutar ágiles maniobras a grandes velocidades.

Roboaviones. Es el término genérico para cualquier tipo de avión controlado por un piloto automático. Los roboaviones menos sofisticados sólo llevan un sistema informatizado de control y un sistema de combate asistido. Pero los roboaviones verdaderamente sofisticados van controlados por un robot, con su propia inteligencia artificial y su personalidad propia también. Por tanto un buen roboavión suele ser como una persona: distinto de otros e impredecible. Los roboaviones suelen ser asignados muchas veces a los esclarecedores de bajo nivel, dado que su bajo CS no les permite tener acceso a los manuales de conducción de los otros vehículos. Pero la contrapartida es que deben enfrentarse a serios problemas de entendimiento con unos cerebros electrónicos a menudo caprichosos y ex-céntricos.

Robotransportes. Sistemas de transporte que sustituyen a nuestros tractores, camiones y trenes. Cada robotransporte va dirigido por un cerebro electrónico, pero el control manual es aconsejable en sectores donde falte el sistema de control vial. Los robotransportes utilizan lo que queda del sistema de carreteras del Exterior (cuando aún está en buen uso). No están preparados para el transporte de viajeros, pero los esclarecedores ingeniosos y traidores siempre encuentran ingeniosos modos para viajar clandestinamente en ellos del mismo modo que lo hacían los vagabundos en la Antigua Era.

Roboaviones Buitre. Modelos de combate y apoyo aéreo utilizados por los famosos escuadrones de élite del SDF. Son el novamás de la fuerza militar del Complejo: suelen ir equipados con armamento, sensores y sistemas de control de tecnología punta.



Pilotos Automáticos y Cerebros Electrónicos

¿Te acuerdas del Coche Fantástico? Sí, hombre, aquel coche que hablaba. "Buenos días, Michael. Te recuerdo que hay

una puerta mal cerrada y que no te has puesto el cinturón de seguridad". Podía llegar a ser un verdadero pelmazo. No sólo tienes que aguantar continuamente una voz monocorde que te va aconsejando trivialidades sino que encima es el que tiene acceso directo al manejo del vehículo. Veamos un ejemplo de la extraña relación de pareja que se desarrolla entre un esclarecedor y un piloto automático:

Roboavión: Por favor, abróchate el cinturón de seguridad, ciudadano.

Esclarecedor: ¡Oh, ya, cállate!

Roboavión: Oye, amigo, se supone que tienes que ponerte el cinturón de seguridad.

Esclarecedor: Te digo que te calles.

Roboavión: Vale, vale. Sólo te avisaba. Al fin y al cabo es tu vida.

Esclarecedor: Venga, ahora giramos aquí hacia la izquierda... (el esclarecedor gira el volante pero el vehículo no realiza maniobra alguna).

Roboavión: ¿Estás seguro de que tenemos que girar aquí?

Esclarecedor: ¡Sí!, ¡sí! ¡Maldita sea, haz lo que te digo!

Roboavión: Vale, vale. Si insistes... (El vehículo gira a la izquierda. Pasa un tiempo).

Roboavión: ¿No crees que tendríamos que elevarnos un poco, ciudadano?

Esclarecedor: ¿Eh? ¿Qué? (De pronto surge de entre la bruma una elevada montaña directamente enfrente) ¡Rayos! ¿Por qué no me has avisado de que íbamos derechos contra esa montaña? (Volantazo desesperado)

Roboavión: Dijiste que girara a la izquierda. Ya te sugerí que deberíamos hacer otra maniobra, pero te empeñaste. Y te portaste como un grosero. (El vehículo pega un giro muy cerrado en el último momento. Uno de los largueiros del ala cede brutalmente. El ala se pone a vibrar amenazadoramente. Empieza a colarse aire en la cabina a una presión enorme).

Esclarecedor: Lo siento, lo siento. Ay, madre mía. Por favor, oye...

Movimiento y Maniobras

El sistema táctico dramático de combate exige que el Máster improvise todos los detalles del movimiento y de las maniobras de los vehículos. Nada de hexágonos ni de registro minucioso de la velocidad. No hay lugar para el sesudo estudio de la táctica en el movimiento. Deja eso para los wargames. Aquí sólo cuenta la dramatización, la acción trepidante. Como en este ejemplo:

1. El jugador del personaje que conduce describe la maniobra que desea realizar con el vehículo.

2. El Máster considera esa solicitud. ¿Es posible? ¿Puede realizar el vehículo ese tipo de maniobra? ¿Cuánta habilidad tiene el conductor? Puede pedir una Tirada de habilidad si la maniobra es peligrosa o poco usual, o si el conductor es poco hábil. ¿Qué otros factores circunstanciales pueden incidir en la maniobra? ¿Está el vehículo sometido a fuego enemigo? ¿Ha sido dañado? ¿Cuál es la seguridad y fiabilidad de su diseño, de su construcción y de su mantenimiento?

3. El Máster llega a una conclusión y decide cuán satisfactoriamente se realiza esa maniobra. Las maniobras rutinarias pueden realizarse sin problemas. Las difíciles y peligrosas hechas por conductores poco diestros deberían casi siempre acabar mal: pérdida de control y batacazo. Las alas de los aviones pueden resquebrajarse en maniobras de combate a alta velocidad. En lugar de aterrizar en la copa de un árbol, tal vez el vehículo intente una maniobra de colisión y abordaje contra ese árbol...

Ante todo busca el dramatismo y la diversión. Hazles temblar. Recompensa la sangre fría y el ingenio con unos éxitos fulgurantes en el último momento, o con unos fracasos llenos de ironía. Se trata de tu película. Procura simplemente que los jugadores tengan una cierta impresión de poder influir sobre los acontecimientos a través de su ingenio y de su audacia. Asegúrate de que la acción quede, generalmente, en los límites de lo posible, aunque de cuando en cuando puedas permitirte alguna ocasional incongruencia con las más elementales reglas del sentido común. No abuses del "BOOOM. Estáis muertos". Eso puede ser divertido una vez. Pero si te dedicas a repetir mucho la gracia, verás que pronto tus jugadores se largan a ver la tele.

Ataques Contra los Vehículos y sus Ocupantes

El atacante tiene dos opciones: intentar dañar el vehículo o intentar dañar a los tripulantes. Si está atacando con un arma del tipo C (de campaña) no tiene otra opción que la primera.

En cualquiera de los dos casos, primero determina si ha habido impacto. Modifica la tirada de acuerdo con las circunstancias. Hay una tabla en el Anexo B que se ocupa de los modificadores en combate con vehículos. Usala si te parece. Pero no gastes mucho tiempo consultando tablas. La diversión es siempre ágil y rápida. La lentitud es aburrimiento. Una vez que determines la cifra final, haz una Tirada de Habilidad, igual que hacías para resolver un ataque normal. Si el dado indica un éxito, se supone que el atacante le ha dado a algo.

El blindaje de los vehículos funciona como la armadura de los personajes. El factor de Armadura se resta del número de Daño del arma (si es el tipo de arma-



dura apropiado para defender de ese tipo concreto de arma). El blindaje protege tanto al propio vehículo como a los ocupantes.

El Daño a las personas se calcula como siempre, en la tabla de Daño.

El Daño al vehículo se calcula también en la misma tabla, pero se interpreta de este modo:

Aturdido. Daño insignificante pero plásticamente descrito: agujeros en la chapa, arañazos, desportilladuras...

Herido. Daño leve. Averías en algunos sistemas. Los ocupantes no se ven afectados (salvo en caso de accidente). Puede repararse con una Tirada de Habilidad con la habilidad apropiada.

Incapacitado. Daño grave. Averías en sistemas importantes. El vehículo no puede continuar funcionando. La reparación se hace difícil: modificadores /2 ó /3. Los ocupantes no se ven afectados (salvo en caso de accidente).

Muerto. El vehículo queda totalmente destruido. Accidente.

Vaporizado. Eso mismo, vaporizado. Todos los ocupantes reciben daño en la columna 19.

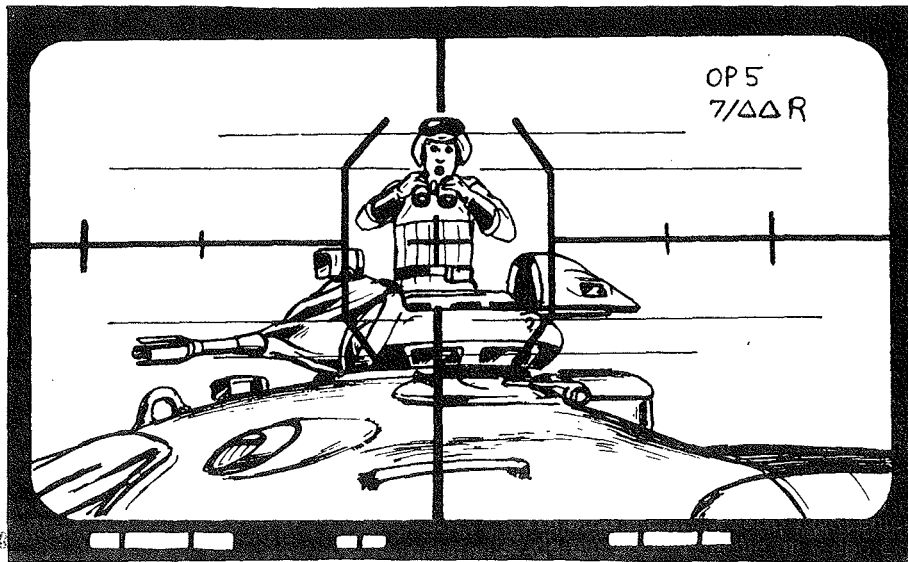
Si ocurre un accidente, cada uno de los ocupantes debe hacer una tirada de daño en la tabla de accidentes (ver Anexo B). El factor que determina ese daño será normalmente la velocidad a la que iba el vehículo en el momento del accidente. El Máster bondadoso puede permitir TA de Fuerza, Destreza, Agilidad, Resistencia o Poder Mutante para ver si algún personaje logra saltar antes del impacto. En caso de éxito, podrá permitir la tirada en una columna más saludable de la tabla.

Nota: En general, las armas blancas (primitivas o modernas) y las primitivas de proyectil no hacen daño alguno a los vehículos ni a sus ocupantes. Pero, siempre un personaje puede intentar alguna proeza melodramática como por ejemplo disparar su arco contra unos traidores que van a arrastrarle desde su aerobot. Bueno, siempre puedes premiar estos absurdos porque son de lo más divertidos. Si sacan un éxito crítico, un 1 con el dado, siempre puedes hacer que la flecha acierte justo en la tobera del reactor o en todo el ojo del conductor.

Artillería:

Sistemas de Armamento y Defensa en Vehículos

Llevar toda una sofisticada parafernalia de armamento automático o manual. Los cerebros electrónicos pueden disparar todas las armas a la vez en el mismo turno. Una persona sólo puede disparar un arma cada turno. La habilidad artillera del robot depende de su programa (los programas informáticos funcionan exacta-



Un misil supersónico termobuscador a punto de impactar contra un traidor dejando intacto el valioso material del Ordenador.

mente igual que las habilidades de los humanos).

En el Anexo B hay toda una tabla de armas para los vehículos.

Cañón láser. Van alimentados por un acumulador. Para recargar el cañón (tras un disparo) hace falta un trabajo de 10 turnos. El modelo II tiene un acumulador más grande y puede disparar tres veces antes de tener que ser recargado. (operación que dura 5 turnos). El modelo III tiene un poderoso sistema de alimentación que permite disparar una vez por turno sin necesidad de recarga. Pero esos sistemas de alimentación son tan enormes que sólo los vehículos gigantescos y superpoderosos pueden albergarlos.

Lanzarrayos sónico. Dispara una onda sónica que se abre formando un ángulo frontal de 60°. Todo individuo alcanzado por ese arco sufrirá el daño correspondiente.

Cañón Tubular. Es una especie de rifle cónico pero de mayor calibre. Dispara proyectiles semejantes. El modelo I no tiene recarga automática, por lo que debe tener asignado una persona que actúe como cargador. Dispara una vez por turno. El modelo II va equipado con un recargador automático muy veloz, que permite hacer dos disparos por turno.

Lanzallamas. Más grande que el individual, puede ser disparado 10 veces antes de necesitar recarga.

Lanzamisiles. Cada tubo puede lanzar un solo misil. El tubo, una vez disparado, sólo puede ser recargado desde el exterior y con el vehículo parado, por lo que sólo puede hacerse normalmente fuera de situaciones de combate. Una vez lanzado, el misil viaja durante 10 turnos a la velocidad del sonido (300 m/s). Naturalmente, el misil puede ser detonado antes de los 10 turnos.

Un misil está constituido por un proyectil (equivalente al de un rifle cónico pero más potente), un cohete propulsor, un detonador (de todas las clases vistas en 5.2.) y de un sistema de control. Veamos los distintos sistemas de control de misiles:

Ninguno. El misil sigue la trayectoria de disparo hasta que es detonado o hasta que se acaba el combustible.

Termo-rastreador. Se dirige hacia la fuente de calor más intensa que encuentre frente a él. Eso puede ser el tubo de escape de un vehículo, pero también el sol, una hoguera de camping o incluso un cuerpo humano.

Radio-rastreador. Se dirige hacia la fuente de señales de radio más cercana. Generalmente será una estación emisora, pero puede ser también el comunicador individual de un Esclarecedor, una emisora de radio comercial o incluso un simple walkman. El enemigo puede esquivar el misil simplemente apagando la radio.

Por radar. El misil va equipado con un radar. Se dirigirá al objeto más brillante que detecte en su pantalla. Generalmente será el objeto metálico más grande que vuele por el cielo, pero a veces podrá ser desviado por cualquier objeto metálico grande que haya por el suelo.

Teledirigido por radar. La trayectoria va siendo dirigida por radar desde el vehículo mediante una especie de puntero óptico. Puede ocurrir que el vehículo cambie de encaramiento y se pierda la señal de radar; en tal caso, el misil continúa la última trayectoria señalada.

Láserdirigido. Lo mismo que el anterior, pero dirigido por láser.

Lanzagases. Llena el ambiente circundante de cualquiera de los tipos de gas disponibles para rifle cónico. Todo el que se sitúe en un radio de 20 m. a partir del



vehículo quedará afectado. Generalmente se usa desde vehículos estacionados para mantener a distancia a nativos curiosos o a chorizos en busca de tapacubos.

Láser antimisil. En realidad es una batería de varias docenas de láseres de baja potencia que disparan simultáneamente contra una determinada dirección con la idea de destruir cualquier misil que se acerque antes de que impacte. El arma puede en teoría ser usada contra cualquier ataque (por ejemplo, contra seres humanos), pero no hace excesivo daño (L8 contra personas). Generalmente, va montado en la parte de atrás ya que es por donde suelen llegar los misiles termo-rastreadores que son los más comunes.

Lanzahumos. Funciona de manera parecida al lanzagases. El efecto que produce es la escasa visibilidad y el aumento del blindaje antiláser. Es decir, que la armadura L del vehículo aumenta en +5.

Emisor de Interferencias A. Puede desviar misiles dirigidos o teledirigidos por radar. Para ello, basta una buena Tirada de Habilidad en Artillería. Tras cada emisión, el aparato necesita ser recargado.

Emisor de Interferencias R. Opera como el anterior, pero va dirigido contra las emisiones de radio. Al disparar, se impide toda comunicación de radio en un radio (valga la redundancia) de 10 km. (a partir del vehículo).

Emisor de Interferencias Gauss. Funciona como los anteriores, sólo que protege de misiles radio-rastreadores.

Emisor de Interferencias T. Lanza sondas Térmicas que desvían los misiles termo-rastreadores.

Blindaje. Funciona exactamente igual que la armadura para los personajes (misiles, etc.).

Descripción de los Vehículos

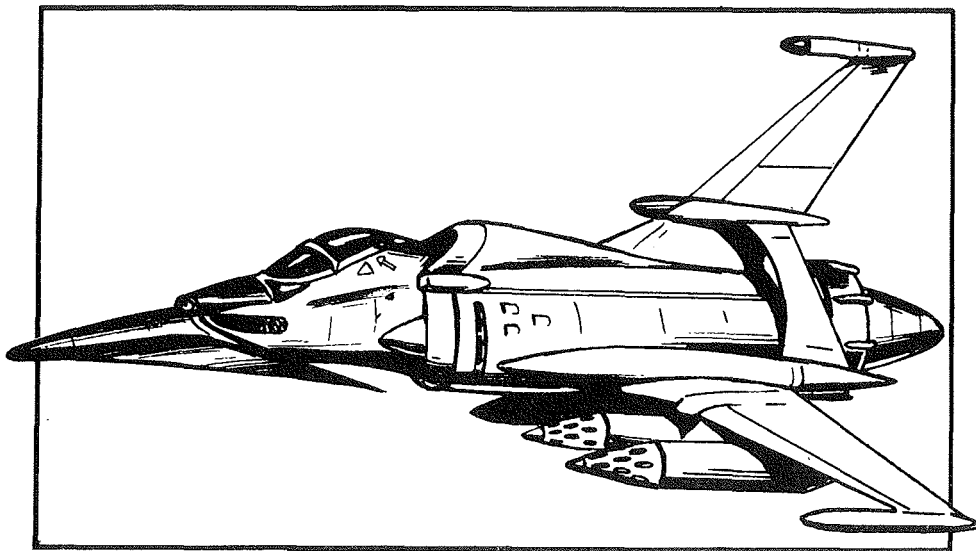
Aquí van un par de ejemplos.

Buitre Guerrero 920

CS: Morado.

Apariencia: de línea esbelta y aerodinámica, cuidadoso acabado, increíblemente rápido y mortífero, el Buitre Guerrero 920 es un avión de despegue vertical, dotado de motores gemelos. Las tomas de aire van en las alas, y el escape en la cola. El alerón de cola es tan grande como las alas, lo que le permite volar dando giros de 120° durante considerables espacios de tiempo. La cabina va en la parte delantera. Debajo de las alas hay cuatro tubos lanzamisiles.

Funcionamiento. Este Buitre es principalmente un cazabombardero destinado a incursiones o a apoyo a la infantería.



El Cóndor Guerrero 920.

Pero también se porta bien en duelos aéreos. Es uno de los vehículos más veloces del Complejo alfa. por lo que se usa en ocasiones para trasladar a grupos de misión a áreas remotas en ocasiones de especial urgencia.

"Soy el Buitre Guerrero 920, el avión de combate más sofisticado del mundo. Puedo derrotar a docenas de aviones en el transcurso de un duelo aéreo. Puedo despegar y aterrizar en pistas de apenas 10 metros de anchura. Mis generadores de fusión me permiten volar durante décadas sin repostar. He destruido veintitrés robotanques y ayudé a la destrucción de la Máquina de Asedio Mark III Continental. Puedo destruir ciudades enteras de un solo disparo. Ahora se me ha asignado la misión X76V, en la que Yo, el Buitre Guerrero 920, voy a actuar como glorioso transporte de un grupo de Esclarecedores".

Armamento: el Buitre va equipado con dos cañones láser mod. II, 4 misiles, un láser antimisil, un lanzahumos, y emisores de interferencias A, K, G y T. De vez en cuando también es dotado de alguna pequeña cabeza nuclear cuando se sospecha la existencia de alguna concentración de comunistas. Su blindaje es del tipo T14.

Programación: el cerebro electrónico del Buitre es extremadamente arrogante. Es consciente de ser la cúpula tecnológica del Complejo y una de las más letales armas del Complejo. Para él, los comandos Buitre son la crema de los guerreros clónicos. Los Esclarecedores son escoria y se siente abochornado cuando se ve obligado a transportarlos.

Esclarecedor: Buitre Guerrero 920, ¿adónde vamos?

Buitre: Calla, zopenco.

El BG 920 está concebido normalmente para llevar dos personas: piloto y artillero. Pero la verdad es que el cerebro electrónico del aparato se basta solo para volar y

combatir con toda eficacia. Lo que pasa es que el Ordenador acostumbra a enviar a las misiones siempre gente al menos por parejas, para que uno vigile al otro. Cuando tiene que asignar un BG 920 a un equipo de esclarecedores, el compartimento de bombas se acondiciona con asientos (unas simples sillas de tijera) y se les embute allí.

Utilización en misiones: al inicio de la misión, un canoso capitán Cóndor CS M dará las órdenes al BG 920, quien las seguirá entusiásticamente y al pie de la letra. Por supuesto, las interpretará del modo menos favorable a esos despreciables esclarecedores. Una vez en vuelo, no obedecerá ninguna orden de los esclarecedores. Si éstos desean darle alguna orden o instrucción, no les quedará más remedio que contactar por radio con el capitán y solicitárselo educadamente. El BG 920 se expresa en el más puro estilo tradicional de sargento mayor británico.

Capitán: ¡Buitre Guerrero 920!

BG 920: ¡Señor, sí, señor!

Capitán: Tienes que transportar a estos esclarecedores a las coordenadas X7Y9Z17.

BG 920: ¡Sí, señor!

Capitán: Te dirigirás allí directamente y sin demora. Si es necesario realizarás maniobra de evasión de fuego enemigo.

BG 920: De acuerdo, señor.

Capitán: Los esclarecedores deberán llegar sanos y salvos, y en plenas condiciones para la acción.

BG 920: Sí, señor.

Capitán: ¿Alguna pregunta?

BG 920: Negativo, señor. Enterado, señor.

Capitán: Muy bien. Rompan filas.

BG 920: ¡Sí, señor!... Venga, zopencos. Subid a bordo. ¿Creéis que vais de vacaciones?

El Buitre olvidará en seguida que lleva seres humanos a bordo. Acelерará de golpe a velocidades de varios match,



girará bruscamente, ascenderá y descenderá como si fuera una montaña rusa enloquecida... Los ciudadanos que no hayan sido fuertemente amarrados empezarán a botar peligrosamente por la cabina o por el compartimento de bombas. Incluso los ciudadanos sujetos con cinturones de seguridad tendrán que hacer una Tirada de Atributo de Resistencia para no vomitar. Y si desgraciadamente aparece el enemigo, ni siquiera tendrá la delicadeza de informar:

BG 920: (De pronto gira bruscamente y desciende a toda velocidad).

Esclarecedor: ¡Hey! ¿Qué pasa?

BG 920: (Sigue bajando en barrena sin responder).

Esclarecedor: (Mareado por las náuseas) ¡Oye! ¿Qué son esas explosiones ahí fuera?

BG 920: Antiaéreos.

Esclarecedor: ¡Oh! ¡Ah! ¡Venga, maniobra evasiva!

BG 920: (Sigue bajando en barrena sin responder).

Esclarecedor: Aterrizza, ¡aterrizaaaa!

BG 920: Imbéciles. Estoy transportando a unos imbéciles. ¿Qué demonios creéis que estoy haciendo?

Los Esclarecedores supondrán que el BG 920 hará uso de sus capacidades de aterrizaje vertical para dejarlos en el punto de destino. Incluso eso es lo que piensa el Ordenador que debería hacerse. Pero la verdad es que el BG 920 no tiene la menor intención de malgastar tiempo y fuel haciendo las cosas bien por un hatajo de zopencos. Así que, llegado al punto de destino, el BG 920 abrirá la trampilla del compartimento de las bombas y esperará a que los Esclarecedores salten. Bueno, hay paracaídas disponibles. No, ningún Esclarecedor ha sido entrenado para usarlos.

Robocoche VTT 17 CS-I

CS: Indigo.

Apariencia: se parece a primera vista a un modelo achaparrado y bulboso de Volkswagen antiguo, pero con unos guardabarros exteriores y unos bollos oxidados que no contribuyen en nada a mejorar esa apariencia. El uso normal de este vehículo es el viaje terrestre. No obstante, lleva en el maletero una hélice plegable de cuatro aspas que puede ser atornillada a un vástago que hay instalado en el techo.

Funcionamiento: las siglas VTT significan "vehículo todo terreno", y eso es precisamente lo que es el robocoche 17. Fue diseñado en un periodo durante el que el Complejo Alfa hubo de sufrir ciertos recortes presupuestarios, por lo que este modelo responde a la idea de producción sencilla con materiales lo más baratos posibles. Pero lo milagroso es que el resultado fue un vehículo notablemente robusto y seguro. Aunque, para no

variar, el parque de este modelo es bastante reducido.

El robocoche 17 puede viajar de tres maneras:

- Por tierra: el vehículo se desliza por medio de sus ruedas pequeñas y compactas. Sin embargo, la conducción es peligrosa cuando no imposible por terrenos que sean algo más accidentados que una superautopista. No lleva prácticamente sistema de suspensión y no puede subir una pendiente superior a 15°.

- Por agua: el vehículo flota y avanza acelerando y haciendo girar a tope las ruedas entre dos vistosas cortinas de agua. De este modo se consigue cruzar una vía no muy grande de agua. Pero lo que no se puede hacer es navegar con el autocochete: el oleaje lo enviaría al garete a los pocos minutos. Y en la corriente de un río, como mucho se podría intentar llevarlo a la deriva si no hay saltos ni rápidos en la corriente.

- Por aire: atornillando la hélice, el robocoche se transforma en una especie de helicóptero, o algo así. Su motor eléctrico a micropilas da la suficiente potencia como para permitir levantar el vehículo en el aire si no va muy cargado. La carga máxima del vehículo es un conjunto de seis pasajeros ligeros de equipaje.

Lo divertido es que el eje de la hélice pasa a través del habitáculo de los pasajeros para conectar con la junta de transmisión que va bajo el suelo del habitáculo. Y ese eje va al aire, sin chapa ni protección de ninguna clase. Con lo que, en los vuelos, los pasajeros tienen que ir sentados justo al lado de un eje metálico que gira a cientos de revoluciones por minuto. Y si viajan seis pasajeros, el que va sentado en el medio del asiento trasero tiene que viajar con una pierna a cada lado de ese eje. Una situación que puede poner nervioso a cualquiera, ¿no es cierto?

Aún más: dada la escasa velocidad que desarrolla volando (50 Km/h ó 30 mph), tiene gran dificultad para ganar altura, especialmente a plena carga. Eso provocará numerosas escenas de emoción con el vehículo raspando muros y copas de árboles. Y si lo que se quiere es pasar una montaña, habrá que iniciar una lenta maniobra de ascenso en círculos para ir ganando más y más altura durante horas. Eso si no hay una fuerte corriente de aire en contra, porque en tal caso el vehículo puede volar todavía más despacio, ir hacia atrás o viajar a la deriva como un globo aerostático...

Armamento: el robocoche 17 va absolutamente desprovisto de cualesquier armamento y blindaje. Si sufre algún tipo de fuego mientras vuela, el resultado de "Daño menor" significa que se ha roto una pala de la hélice y que el vehículo se estampará contra el suelo. Afortunadamente, es poco probable que caiga de mucha altura. Lo malo es que alguno de

los pasajeros probablemente se verá empujados contra el eje de la hélice...

Programación: no va equipado con ningún piloto automático ni ordenador. Esto significa que el Máster se verá obligado a pedir frecuentes tiradas de Habilidades de Manejo de Vehículo:

"¡Vaya! ¡Así que has fallado tu tirada de Manejo de Robocoche, eh? Imagino que eso quiere decir que te estrellas contra la copa de ese árbol. El motor se cala, por lo que todo el mundo sigue sano y salvo. Bueno, tal vez haya algo preocupante: vuestro VTT se balancea en equilibrio inestable sobre la copa de un arce a diez metros de altura y..."

Y esto significa también que los PJ tendrán que hallar por sí mismos el rumbo y destino, lo cual puede resultar algo difícil para Esclarecedores en misión por el exterior, unas personas que apenas han salido alguna vez de la conejera que es el Complejo Alfa.

Utilización en misiones: como se trata de un vehículo barato, seguro y robusto, suele ser asignado frecuentemente en misiones por el Exterior.

Diseña tus Propios Vehículos

Los dos vehículos descritos en este capítulo, junto con el VTT del escenario del capítulo 7, constituyen unos buenos ejemplos a la hora de diseñar tus propios vehículos. He aquí una guía que puedes seguir:

Busca una forma de movimiento: ruedas, cadenas, patas, colchón de aire, propulsores (acuáticos o aéreos), cohetes, alas, hélices, espirales de perforación, muelles, globos, propulsión mediante una goma o una catapulta. Deja volar la imaginación.

Diseña una forma. Puede parecer elegante y mortal, o de segunda mano. Puede ser enorme, normal o minúsculo. Puede ocurrir que su forma no tenga nada que ver con su modo de propulsión. Por ejemplo, un caza de propulsión a chorro construido de forma esférica. Cuanto más extremos sean los principios, más divertido será el resultado. Y recuerda: enorme o minúsculo es preferible a normal. Una mochila de propulsión, un ala delta a pedales son preferibles a un DC10.

Capacidad. Cuánta gente cabe.

Finalidad. Puede tratarse de un vehículo de transporte, de viaje, de exploración, de combate...

Personalidad. En primer lugar, tienes que decidir si llevará instalado un cerebro electrónico. En caso afirmativo, ¿cómo es ese cerebro? En Paranoia cada robot tiene, como las personas, una personalidad distinta. Y por tanto, siempre tendrán los personajes alguna que otra dificultad en el trato con robots. Si entregas



a los personajes un vehículo dotado de personalidad, te estarás creando una oportunidad para alguna especie de interpretación escénica por tu parte. Recuerda los ejemplos que te damos en los casos del "sargento Buitre 920" (en la sección anterior) o de Lucky (en el escenario del capítulo 7).

Armamento, blindaje y habilidades.

Consulta la tabla de armamento en vehículos y decide qué tipo o tipos vas a instalar. Luego decide el tipo de armadura (blindaje). Y finalmente piensa en las habilidades, si las tiene, que puede comprender la programación del cerebro electrónico. Puedes poner la guinda diseñando capacidades o habilidades especiales del vehículo, así como complementos y modelos opcionales.

Previsión de obvios defectos fatales.

Todo vehículo de Paranoia debería contar con algún defecto para poder aventar a los ocupantes. El robocoche 17 tiene multitud de ellos: el eje de la hélice, su incapacidad para ganar altura con rapidez, su limitada capacidad de carga, etc. Siempre hay bastantes posibilidades que considerar: poca autonomía (pequeño depósito de combustible), piloto automático empeñado en moverse circularmente, tren de aterrizaje que se agarrota, vehículo con patas que tropiezan... Tómate un minuto para pensar y seguro que se te ocurren docenas de defectos, averías y peligrosos inconvenientes con los que

dotar a tu vehículo y fastidiar a tus jugadores.

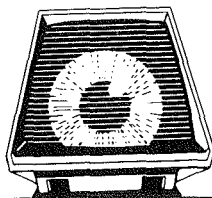
Finalmente, un par de sorpresas especiales. Procura que un par de defectos no aparezcan de primeras. Siempre será divertido que los descubran en el peor momento, una vez que estén bien metidos en faena en medio de un desierto y cuando no haya remedio posible. La mayor gracia de este juego consiste en colocar a los personajes en circunstancias horriblemente peligrosas y forzarles a actuar y tomar decisiones. Por eso, los vehículos y los chismes peligrosos son una herramienta fundamental.

Así pues, adelante. Empieza a diseñar tus vehículos. Hay docenas de posibilidades: cacharros con patas, con cadenas, con ruedas, con cohetes, con raíles, con colchón de aire. Un vehículo no es tanto un modo de llevar a unos personajes de un punto X a un punto Y, cuanto un modo de provocar situaciones cómicas en el trayecto. Y comicidad en PARANOIA suele significar peligro espantoso. Resultado: los personajes rara vez consiguen llegar al punto Y. Pero no hay problema: activas los siguientes clones y empiezas de nuevo. Tal vez no cometan el mismo error y esta vez logren llegar a ese punto Y.

No tengas miedo de diseñar vehículos "demasiado poderosos" en cuanto a capacidad de maniobra, blindaje o armamen-

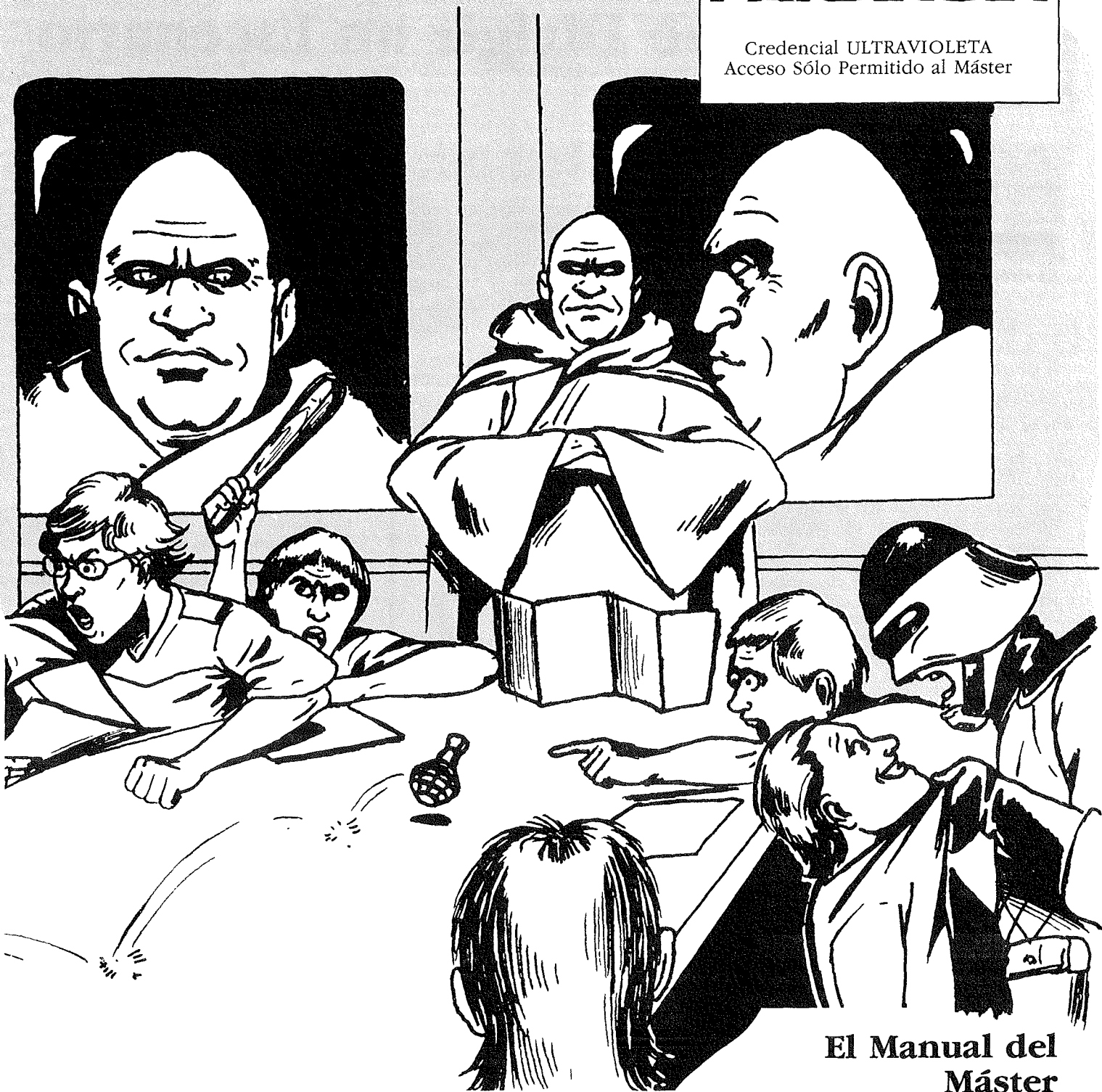
to. Dótales de todo el poder que quieras. Luego, simplemente, no dejes que los personajes puedan controlarlos. Un ejemplo muy bueno es el Buitre 920. Su cerebro electrónico tiene una elevada idea sobre sí mismo y no va a permitir que una pandilla de mentecatos le digan lo que tiene que hacer. Tú puedes conseguir un efecto parecido de múltiples formas. En principio, seguro que el vehículo tiene un CS mucho más elevado que el de los personajes: por tanto no tendrán acceso al manual de instrucciones y por tanto no tendrán ni idea de lo poderoso que pueda ser. Enséñales a no fiarse de las apariencias. Y por supuesto, si un personaje se sienta tranquilamente y empieza a manejar correctamente un sofisticado armamento láser tal vez deba explicar dónde ha obtenido esos conocimientos sin incurrir en traición.

Tampoco te preocupes mucho de la versosimilitud. Los tipos del SID siempre están inventando cachivaches disparatados. Si te sale un vehículo demasiado estúpido, anuncia que se trata de un diseño experimental que deben probar en una misión. Y si ves que el juego se desequilibra por culpa del vehículo, ya sabes: siempre hay un modo de que el vehículo se estampe al girar en la próxima esquina. Aunque, de todas formas, ahí tienes al Ordenador, omnipresente, por si las cosas empiezan a escaparse de tu mano.

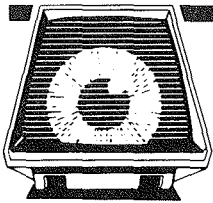


PARANOIA PARANOIA

Credencial ULTRAVIOLETA
Acceso Sólo Permitido al Máster



**El Manual del
Máster**



1. Cómo Dirigir un Escenario

En este capítulo encontrarás algunos consejos sobre cómo aprovechar mejor el tiempo de que dispones para jugar.

La Creación de Personajes

Un jugador novel probablemente encontrará pesada y compleja la tarea de crear un personaje tirando dados y rellenando hojas de personaje. Tú puedes hacer simplificar mucho el proceso dirigiéndolo personalmente. La creación de personajes no debería durar más de veinte minutos; bastante menos si los jugadores han leído el capítulo 1.

Tal vez lo mejor sea darles a los jugadores unos personajes pregenerados. En este libro encontrarás seis de ellos diseñados para la aventura del capítulo 7. También puedes dedicarte de vez en cuando a generar por tu cuenta personajes y guardar un fichero de ellos para tus jugadores.

El uso de personajes pregenerados es una buena idea por dos razones:

En primer lugar, PARANOIA necesita personajes que encajen en este particular universo. De este modo, modificaremos su idiosincrasia, capacidades y habilidades de acuerdo con el tipo de escenario para el que estén destinados. Podremos crear equipos de personajes relacionados entre sí, de modo que podamos anticipar unas interacciones encantadoras y unos sentimientos homicidas. Estudia el paquete de los seis personajes pregenerados de este libro y verás cómo han sido diseñados. Cuando crees tus propios escenarios, verás como tú mismo serás el más indicado para generar personajes que encajen perfectamente en los imperativos de la intriga, con los puntos fuertes y débiles, con las peculiaridades físicas y psicológicas más adecuadas para el correcto y divertido desarrollo de la aventura.

En segundo lugar, el uso de estos PJ-PG (personajes de jugador pre-generados) será una gran ayuda para los jugadores. No tendrán necesidad de estudiarse estas reglas para empezar a jugar: en vez de eso, podrán empezar el juego inmediatamente. Las partidas ideales de Paranoia tienen que ser unas pequeñas joyas de brevedad, intensidad dramática y rápido encadenamiento de situaciones delirantes. Empezar una partida de Paranoia generando personajes sería algo así como iniciar una película de James Bond con

veinte minutos de parloteo expositivo en el más puro estilo de una rueda oficial de prensa.

Pero con jugadores experimentados y ambiciosos, la cooperación en la creación de personajes es algo muy divertido. Puedes darles un simple boceto de personajes y dejarles encargarse de los detalles. En cualquier caso, deberás dejar bien claras las características básicas que todo personaje de Paranoia debe poseer:

- Algún objeto personal que sea vagamente valioso, parcialmente incomprensible y eminentemente ilegal.
- Un nivel de status en una Sociedad Secreta. Este nivel es un indicativo de su



Un Máster de Paranoia en plena acción.

reputación en el seno de esa sociedad, su grado de identificación con sus directivas e intereses.

• Vagas sospechas sobre otros PJ: rumores, evidencias fragmentarias mezclados con desinformaciones y despistes. El objetivo es fomentar la desconfianza y proporcionar un atormentador desasosiego.

NOTA: Esto no es siempre necesario. A veces funciona muy bien la variante de reunir para una misión a personajes completamente extraños entre sí.

Pon Orden

Acostúmbrate a hacer un recorrido por la mesa, de izquierda a derecha, para pedir las declaraciones de acción a los jugadores. Pide al primer personaje una breve instrucción y pasa inmediatamente al siguiente; y así con todos: pim, pam, pim, pam. Nada de discutir, ni de volver atrás porque se lo han vuelto a pensar. Nada de interrumpir con comentarios fuera de tiesto. Es el único modo de mantener un ritmo rápido y un sutil control sobre los jugadores (sin que estos dejen de tener una cierta sensación de ser libres).

Hay dos métodos muy extendidos para ordenar a los jugadores en torno a una mesa de Paranoia:

• Orden dextrógiro ascendente según el cinismo de los personajes. De esta forma, el personaje más ingenuo actúa primero (sin que pueda recibir guía ni consejo de sus colegas más perspicaces). Este es un buen modo de conseguir acciones irresponsables, apresuradas y divertidas.

• Orden dextrógiro descendente según la agilidad. De nuevo, el personaje más rápido actúa antes. Se trata también de primar las acciones impulsivas.

Y de vez en cuando, cambia el sentido de rotación de tu recorrido. Eso impedirá que relajen su actitud de alerta.

Presentación de los Personajes

Antes de empezar la partida, cada jugador deberá presentar su personaje a los compañeros de juego. Procura que estas presentaciones sean cortas. Que se limiten a los siguientes detalles:

• Nombre y CS. Un buen truco consiste en que cada uno escriba su nombre en una tira de papel doblada longitudinalmente, de forma que quede visible para todos los demás jugadores. Para que se acostumbren a llamarse entre sí mediante los nombres de los personajes, ejecuta al primero que utilice el nombre real de un jugador para dirigirse a él. Procura instaurar las fórmulas de cortesía propias del Complejo: "A tu servicio, ciudadano HAN-I-MAL" o "Tu servidora y protectora, Blanca-N-EUS".

• Algún rasgo distintivo: cicatrices visibles, bandas de poder mutante registrado, medallas o condecoraciones, objetos o



chismes extraños, símbolos del servicio, piezas personalizadas del equipo...

● Actitud habitual, conducta, forma de hablar. Un personaje bien diseñado siempre tiene un par de rasgos actitudinales distintivos. Un tratante de mercado negro siempre irá bien equipado. El típico gorila hará continua ostentación de sus nudilleras de metal. El profesor chiflado siempre estará experimentando con chismes o pociones químicas. Un ciudadano "colgado" se retirará de vez en cuando a un rincón para hablar consigo mismo. El tirador de élite pasará horas y horas limpiando y dando brillo a sus armas.

Si son jugadores noveles, encárgate tú mismo de las presentaciones. Aprovecha para darles ejemplo de brevedad, colorismo e ingeniosidad, de modo que en seguida lo sepan hacer por sí mismos.

Las Conversaciones Privadas

Una vez terminadas las presentaciones, comienza una ronda de entrevistas privadas con cada jugador. En ellas les darás indicaciones específicas relativas a su personaje y a los de los otros jugadores: vagos rumores, oscuras sospechas, mensajes y órdenes de la Sociedad Secreta, habladurías sobre extraños sucesos acaecidos hace poco en el Complejo o en el Exterior... Se trata de dar a los personajes numerosas razones para acribillarse unos a otros y para calentar sus cabezas con informaciones totalmente irrelevantes mezcladas aquí y allá con datos auténticamente cruciales.

A la hora de dar motivos para apretar el gatillo, puedes ser directo: "Pepo-N es un traidor. Liquidalo" o más sibilino: "tu jefe del SEG manifiesta su desagradable tic en la pupila al referirse a tu camarada Pepo-N, y de vez en cuando se pasa el índice por la garganta; qué extraño, ¿no?".

Las informaciones pueden llegar de fuentes conocidas y fiables (más o menos), pueden ser vagos rumores o pueden tratarse de observación personal y directa: "Ultimamente has venido observando que Mato-N se esfuma en cuanto aparecen las dificultades en el grupo. La verdad es que nunca le has visto huir, pero en los momentos en que ha habido peligro, volvías la cabeza y nunca estaba".

Esta mezcla de informaciones absurdas y verdades esenciales (no te duela cargar un poco la mano en el absurdo: miedo e ignorancia, ¿recuerdas?) proporciona a los personajes indicios y pistas falsas, contactos y recursos mediante la ayuda de sociedades secretas, mercado negro e incluso del Exterior.

Tienes un buen ejemplo en la sección de Entrevistas Personales del escenario ejemplo (ver capítulo 7.).

Las entrevistas personales son una buena ocasión -para el jugador principiante- de plantear preguntas sobre aquellos aspectos que no ha comprendido bien, especialmente relativos a sociedades secretas, poderes mutantes, habilidades y mecánica general del juego.

Otra Técnica Básica: El Paso de Notas Escritas

Paranoia es un juego de traición, puñaladas por la espalda e informaciones secretas. Por eso, la información secreta entre jugadores y Máster es algo primordial. Pero es terriblemente aburrido tener que llamar a cada momento al Máster para confiarle un dato vital o hacerle partícipe de un maquiavélico complot. Por eso, un ágil tráfico de notas escritas es una excelente alternativa. Eso permite al Máster regular sus interrupciones y fuerza a los jugadores a ser breves y directos en sus comunicaciones. Otras ventajas: estas preciosas notas son una magnífica ayuda para que el Máster recuerde en todo momento las acciones que están en curso ("la próxima vez que encuentre a James-Z apartado del grupo, utilizaré mi poder pi-roquinésico para jugarle una mala pasada") y para que pueda ir rellenando tranquilamente el apartado de Indicios y Puntos de Traición de la hoja secreta que todo buen Máster tiene sobre cada personaje.

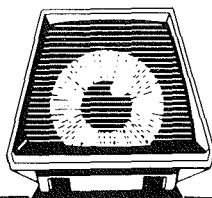
A los jugadores de Paranoia les encanta escribir notas, porque eso les da la oportunidad de tramitar continuamente complots aun cuando el Máster esté ocupado en otra cosa. Con estas notas, los personajes pueden prepararse sutiles trampas unos a otros; pero también avisar al Máster de que están totalmente en guardia y vigilantes respecto de ciertas actitudes sospechosas de traición.

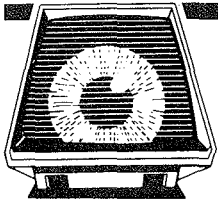
Pero lo más maravilloso de las notas es que todo el mundo ve que las estás escribiendo: pero, ¿qué es exactamente lo que estará diciendo? Un buen montón de notas que va creciendo delante del Máster es un magnífico indicio de que los jugadores han asimilado el verdadero espíritu de Paranoia: "¿Estarán tramando algo contra mí? ¿Debería yo disparar primero? Pero ¿a quién? Bueno si disparo primero, a quien sea, seguro que tengo un enemigo menos..." A veces el Máster o los jugadores pasan notas en blanco de vez en cuando, sólo para poner nerviosos a los otros.

El mejor modo de disponer las notas es amontonarlas de modo que las más recientes queden arriba. De vez en cuando (cada 5-10 minutos por lo menos; a veces antes si hay una buena pila ya o si estás poco ocupado), las coges todas y las lees por orden de llegada. Hazles saber los criterios con los que vas a juzgar las notas. Cuanto más breve sea la nota, antes la tomarás en consideración y será puesta en práctica, pero más quedará a tu juicio la interpretación de posibles consecuencias secundarias. Una nota larga y detallada, que implique una cuidadosa planificación y una minuciosa ejecución, será realizada a medio o largo plazo, pero con la garantía de que será ejecutada más conforme a las intenciones del jugador.

Duración de una Partida

Todos hemos oído historias de partidas maratónicas que duran diez y doce horas. Buff. La sola idea de semejante diversión nos deja extenuada las meninges, pero a lo mejor tú eres un tipo más resistente que nosotros. En Paranoia te aconsejamos que la misión más imposible no dure más de dos o como mucho tres horas. El ritmo enfebrecido, la alta tensión, la constante exigencia de atención hacen que dos horas sean más que suficientes para una partida plena de satisfactorias aventuras. Las partidas de cuatro horas o más están bien si se trata de una trama muy elaborada en la que los personajes tienen una motivación limitada en lo que se refiere a empezar a dispararse unos a otros cada dos o tres minutos.





2. Cómo Presentar los Escenarios

Cuando dirijas un escenario, hay un par de cosas que debes tener en cuenta para asegurar una buena diversión para todo el mundo.

Improvisa Alegre y Despreocupadamente

No importa cuán cuidadosamente prepares el escenario, porque los jugadores querrán siempre hacer algo que no tengas previsto en lugar de caminar dócilmente hacia el destino que les has preparado. Como una manada de cachorrillos indisciplinados, seguro que se meten por pasillos que no deben, echarán mano a los paneles y circuitos ocultos tras las paredes, cogerán por el cuello a algún pacífico ciudadano, harán toda clase de embarazosas e irrelevantes preguntas sobre lo que les rodea... En fin, que les encantará hacer todo excepto lo que tú esperabas. Hazte a la idea. Pero mira el lado bueno. Los mejores encuentros son a menudo los inesperados, aquellos en los que los pequeños detalles secundarios dan lugar a pequeñas y efímeras joyas del arte de la dramatización. Y Paranoia es el juego ideal para perfeccionar tus dotes de improvisación.

En otros juegos, siempre estás preocupado por tener que improvisar sobre el escenario o sobre el mundo de la campaña. En Paranoia no, porque aun cuando la coherencia de la intriga y del entorno sean un valor interesante, ¿a quién le va a preocupar una pequeña (o gran) incoherencia aquí o allá? Por otra parte, señalar incoherencias es traición. Acelera el juego y pasa de esas florituras técnicas como la ley de causa y efecto, la consistencia lógica y las leyes de la física. Retuerce la estructura de la realidad como si fuera de goma. ¿A quién le importa? Tú estás a cargo del Complejo Alfa. Las cosas funcionarán como a ti te dé la gana que funcionen. Lo único importante es el ambiente, la atmósfera, eso es la única realidad a la que hay que atenerse. Si quieres un instructivo ejemplo, recuerda **Alicia en el País de las Maravillas**.

Paranoia es un juego muy rico en situaciones cómicas, núcleos narrativos sobre los que se levanta el edificio de la improvisación. La supuesta trama es relativamente poco importante, si no completamente fútil. Lo verdaderamente divertido será que durante el camino haya docenas

de encuentros hilarantes. Y como estos encuentros tendrán poco que ver con la historia, no tienes que preocuparte si casan bien o no con ella. Eso no tiene ninguna importancia. Preocúpate sólo de encontrar el tono adecuado y seguro que te vendrán cantidad de ideas sobre la marcha.

Así que, liberado ya de las trabas de la consistencia lógica, de la coherencia con uno mismo y de la pertinencia dramática, dispónete a improvisar a troche y moche. Y si hay algún jugador tan temerario que ose llamar la atención sobre esas pequeñas inconsistencias, simplemente muéstrate glacialmente educado y pregúntale si no será por casualidad presa de alguna falsa percepción de la realidad, algo que quizá requiera un Tratamiento Reconstructor de la Memoria en una instalación del SID, o a lo mejor una pequeña entrevista con un Comisario de Lealtad en un Centro de Ocio Correctivo y de Reeducción Mental.

Utiliza sobre los Jugadores el Sistema Coercitivo de Triple Redundancia

Los jugadores que intentan hacer siempre cosas inesperadas son divertidos un rato, pero a la larga cansan. Tarde o temprano te entrarán las ganas de poner en juego los encuentros y peripecias que les tienes preparados, con lo que habrá llegado el momento de encarrilarlos. Afortunadamente, en Paranoia hay multitud de modos para rectificar a los jugadores que se empeñan en hacer lo que uno no quiere que hagan.

El Ordenador. Está en todas partes. Sus videocámaras escrutan todas las salas y pasillos, sus micrófonos registran hasta el más leve susurro como Papá Noel, el Ordenador se entera de si has sido un chico bueno o no. Su voz también está por todas partes. Por medio de altavoces puede enviar mensajes a todos los rincones del Complejo. Y aunque el personaje esté en un pasillo de un sector abandonado o incluso en el Exterior, la voz del Amo le llegará a través del comunicador personal que debe llevar siempre abierto. Y sabes muy bien con cuanto fervor espera el ciudadano leal oír la voz del adorado Ordenador. No hace falta una orden formal, basta a veces una pequeña y educada sugerencia (sobre todo si has tenido

el cuidado de dar alguna que otra lección a algún ciudadano desatento que no reaccionó con el entusiasmo esperado a alguna sugerencia de su Amigo).

Los mensajes de Alerta-Misión. Sirven para dar a los personajes órdenes e instrucciones muy específicas:

Dirigís a la sala 36-24-38. Inmediatamente. Pero ya. Directamente, en línea recta. Sin hablar. En silencio y guardando la fila. El pistoláser en la funda. Ni siquiera penséis en ir a ningún otro sitio que no sea la sala 36-24-38. No toquéis los muros, ni las puertas, ni a otros ciudadanos por el camino. No, no podéis ir al servicio. Servid al Ordenador. Servidle ahora. Si no seguís sus instrucciones al pie de la letra, el Ordenador se verá obligado a activar nuevos clones. Gracias por vuestra colaboración.

Mensajeros. Puede ser que los jugadores encuentren el modo de abordar una circunstancia no prevista en las instrucciones, alguna astuta forma de retorcer o ignorar las intenciones de los mensajes habituales. Bueno, en tal caso, envíaes un mensajero. Quizá un infrarrojo que llega sin aliento, o un robomensajero superexcitado, o a lo mejor un robosoldado de acero rutilante del tamaño de un vagón de mercancías, encargado de entregar un mensaje urgente del Ordenador donde se especifica claramente el deseo de nuestro Amigo.

Peces gordos. Otro manera de meter a los personajes en el redil es hacerles llegar algún pez gordo de elevado CS. Ya se sabe qué gran traición es desobedecer las órdenes de un superior en CS. Naturalmente, los personajes siempre pueden invocar la prioridad de órdenes superiores ("perdón, ciudadano, pero el Ordenador nos ha dicho que..."). Lo malo es que, misteriosamente, siempre hay una gran dificultad para lograr una confirmación oficial de esas órdenes superiores: "la línea está saturada", "no está en el despacho", "terminal temporalmente fuera de uso", "te has equivocado de número, ciudadano", "espera un momento que busco..."

Robots. Siempre que puedas, asigna uno al grupo. Toda la información básica para el desarrollo de la misión estará programada en su cerebro. Pero prohíbele dar esa información a los personajes: "lo siento, no puedo daros información superior a vuestro CS, amigos humanos entrometidos". No les quedará más remedio que seguir al robot y hacer lo que él les



diga -cuando se digne decirles algo-. Por supuesto, a la entrega del robot hazles firmar un recibo en el que se den por enterados de lo precioso que es el material robótico para el Ordenador y lo trágico que sería que sufriera algún daño. De modo que, cuando el robot se lance como un loco por un oscuro pasillo de algún sector abandonado, los personajes harán bien en correr detrás de él no sea que le pase algo al precioso aparato que les han encomendado.

Jefe de misión. Es el medio más seguro de tener a los personajes cogidos por el cuello -hasta que alguien se lo cargue-. La muerte del jefe de misión es un acontecimiento que se vuelve regular en cuanto los jugadores se dan cuenta del papel que haces desempeñar a esos personajes. Pero peores cosas pueden ocurrir. Simplemente deja que se vayan cargando clones. Al final, en el informe posterior de la misión, el jefe insinuará que debería explicarse la alta tasa mortalidad de jefes de equipo durante la misión. O si quieres, haz que el siguiente clon vaya acompañado de un jovial destacamento de guardaespaldas escogidos del famoso Escuadrón Cóndor.

Otros aliados del Máster: agentes del SSI, robosoldados, roboguardias, milicos del Escuadrón Cóndor. Todos estos fieles servidores del Ordenador aparecen a menudo en compañía de los correos y mensajeros oficiales. O como respuesta a las quejas de ciudadanos que han oído ciertos ruidos turbadores: disparos, gritos de torturados... Estos defensores de la ley y el orden darán frecuentemente útiles sugerencias a los personajes sobre el comportamiento social correcto. "No os preocupéis, ciudadanos. Estos misiles tierra-tierra están aquí para protegeros. Bueno, y ahora, ¿no tenéis alguna misión urgente que cumplir?"

Mantén siempre a los Jugadores Ocupados

Paranoia puede ofrecer al Máster la terrible tentación de ser divertido. Un Máster entusiasta e ingenioso puede hacer de una partida de Paranoia algo tan excitante como ver una reposición del Rocky Horror Picture Show. Pero, ¡cuidado! Un Máster entusiasta-ingenuo-bienintencionado puede caer en el defecto de convertirse en el hombre-orquesta y hacerlo todo él. Nada de eso. Deja que los jugadores hagan su tarea, que hagan cosas. Esto se supone que es un juego. Y los jugadores tienen que jugar. Jugar es realizar acciones y tomar decisiones. Los jugadores tienen que empezar en seguida a emprender acciones y a decidir, y eso tiene que repetirse continuamente. Si no terminarán por aburrirse, por muy divertidas que sean tus actuaciones teatrales.

Aquí tienes una pequeña lista de las actividades más frecuentes en Paranoia. Tú mantente alerta, pon atención a lo que ocurre en cada momento de la partida. Si te das cuenta de que en un momento dado sólo tú estás hablando y haciendo cosas, apaga de momento tu brillante personalidad y procura que algún jugador haga alguna de estas tareas:

● **Disparar a algún compañero,** destrozando el mobiliario, volar algo. Una manera algo primitiva de solucionar el asunto. No te preocupes, que los PJ ya dedican buena parte de su tiempo a realizar cosas de estas. Parece que les divierte mucho.

● **Parlotear, mentir, lloriquear.** Un modo de salir de situaciones embarazosas o de ganarse la enemistad de los otros personajes. Los personajes suelen hacer esto cuando no pueden disparar, ni romper ni volar algo. No es una actividad tan destructiva, pero requiere más creatividad e ingenio. Parece que a los jugadores también suele gustarles esto del rol teatral.

● **Estrujarse el cerebro resolviendo problemas y enigmas.** Cuando no pueden abrirse paso a golpe de láser o de mentiras, a veces no les queda más remedio que pararse a pensar algo. En ocasiones, hasta se les ocurre alguna solución brillante, original, elegante, divertida e incluso efectiva. Estas pequeñeces les hacen tremendamente felices. ¿No son un encanto estos jugadores?

● **Experimentar.** Es decir, resolver

problemas mediante el método experimental. Una actitud "científica" que recuerda aquello que hacíamos de niños: "vamos a poner estas hormigas en una lata a la luz del sol y a ver que pasa". La ciencia explicada a los niños. Física recreativa. Bueno, de todos modos es el método habitual que tendrán que emplear a la hora de ensayar el equipo experimental asignado por el SID. Porque, vistas las consecuencias que se derivan de utilizar casi cualquier aparato en Paranoia, el simple uso de un cepillo de dientes puede elevarse a la categoría de una investigación empírica trascendental.

● **Escoger entre dos males.** El problema de elegir entre lo terrible y lo horrible. Este cruel dilema es de lo más corriente en Paranoia. Los PJ pasarán gran parte del tiempo debatiéndose en la agonía de elegir entre dos tipos de traición (ambas castigadas con la muerte) o entre dos acciones desesperadas prácticamente condenadas al fracaso.

● **Reaccionar en situaciones desesperadas.** El truco está en tener que tomar una decisión sin tener apenas tiempo para pensar. Esta actividad de los personajes presenta generalmente esta forma: "Ntch, creo que vuestro destino está echado. ¿Qué hacéis ahora?" Plantéales el problema cuando están ya con el agua al cuello. Los jugadores no deben tener prácticamente tiempo ni para pensar. Sólo para agitarse desesperadamente en sus asientos. Para desternillarse, te lo juro.



Sirviendo al Ordenador en las Cubas de Procesamiento de Comida.



Interpreta el Espíritu de las Reglas

Al principio del capítulo 4 ya te he dicho que las reglas del juego están hechas para ser transgredidas. Pero no a lo bestia.

Lo importante es el espíritu de las reglas. Y las reglas están diseñadas para servir al espíritu del juego, su propósito y su objetivo. El propósito de las reglas de Paranoia no es otro que proporcionar un estilo de juego divertido, rápido, vivo, hilarante, descabellado y sujeto a improvisación. Otros juegos de rol tienen otros objetivos, por lo que sus reglas deberán ser usadas de una forma acorde con ellos. Algunos juegos de rol son en realidad competiciones de estrategia o de combate, como los juegos de guerra o wargames, donde lo divertido es vencer mediante una táctica o estrategia más astuta que la del adversario y mediante un conocimiento más profundo de los resortes del juego. También hay otros juegos de rol donde lo importante es la reconstrucción o simulación de una época histórica o de un mundo fantástico. En ellos lo divertido es recrear todo lo detalladamente que se pueda un modelo creíble de esa cultura pasada, presente o futura. Y por último, hay otros juegos de rol en los que el objetivo de los personajes es acumular el máximo de riqueza y poder personal posibles, donde lo divertido consiste en ver cómo el personaje, partiendo de la más absoluta pequeñez y miseria, llega a las más altas cimas de la heroicidad, poder y riqueza.

Pues bien, en Paranoia las reglas persiguen el objetivo de servir los imperativos de la interpretación dramatizada, del juego "de rol". Una buena lectura de las reglas será la que encuentre el tono humorístico e irónico estéticamente apropiado para las situaciones y personajes implicados.

Consideremos un ejemplo.

Juego de Rol Estilo Wargame

Máster: Vale, lo consigues. Lo tienes desarmado, sin armadura, tendido en el suelo. La perfecta definición de "indefenso". Adelante. De acuerdo con las reglas, puedes cargarte a un personaje indefenso en sólo un segmento de tu fase de acciones del turno de combate.

Juego de Rol Estilo Simulación

Máster: ¡Canalla! ¿Intentas cargarte a un hombre desarmado? Veamos la Tabla de Clima. Ah, bien, estamos con buen tiempo. Veamos ahora la Tabla de Reac-

ción de Testigos, humm, ajá, parece que la multitud expectante no está de acuerdo con tu villanesca actitud frente a un caballero desarmado y...

Juego de Rol Estilo "Machaco y me llevo el Tesoro"

Máster: Vale, lo machacas. (Tira dados). Sin problemas. Okey. Imagino que registras el cadáver. Vamos a ver, Tabla de Tesoro III, Clase de monstruo R. Ajá: 5 monedas de cobre y una posibilidad de pergamino mágico. Tira. Muy bien. ¡Un pergamino mágico para el caballero! Una buena presa.

Paranoia

Máster: Bien, así que metes el cañón de tu generador de plasma en la boca de un indefenso ciudadano, candidato inminente a la categoría de traidor reconocido e incuestionable. Valiente hazaña. En fin, como ya te dije, los generadores de plasma son armas experimentales, lo que quiere decirse que presentan una amplia posibilidad de averías, ¿sabes? Seguramente estabas tan ocupado (tira los dados ignorando el resultado) que ni has tenido tiempo para realizar las debidas operaciones de mantenimiento. (Risita sardónica) No tengo más remedio que aplicar un fuerte modificador a la tirada de averías...

Jugador: (Quejoso). Pero si llevo usando el generador una docena de veces y nunca has hecho ninguna tirada de averías...

Máster: ¡Vaya, qué casualidad! Una avería en el generador justo cuando ibas a espachurrar a tu cuadragésimo segundo infrarrojo indefenso, digo, traidor comunista (con aire de exagerada compasión). No sé cómo ha podido ocurrir. Así es la vida. A tu servicio. ¿Te das cuenta? En Paranoia el Máster está más atento a lo que merece el personaje y a una satisfactoria resolución de la situación que a una estricta aplicación del reglamento. El reglamento no es más que una excusa para que el Máster haga lo que le parezca más apropiado y divertido. Si las reglas son un obstáculo para ello, ignóralas. Así de fácil.

Se imparcial, o casi

Normalmente, deberías ser totalmente imparcial al hacer de Máster en cualquier juego, por lo menos en el sentido de que ningún jugador debería sentirse injustamente marginado o perseguido. En Paranoia, eso depende de lo que se entienda

por "injustamente". Si tienes la sensación de que les estás dando a sus personajes lo que se merecen, vale, vas por el buen camino. Si un jugador se está poniendo cargante contigo o con otros jugadores, tienes toda la razón para meterte con su personaje. Por ejemplo, un jugador adopta la fastidiosa actitud de defender continuamente a su personaje haciendo referencia a las reglas, empeñándose en trazar meticulosos planos tácticos para calcular las mejores bonificaciones defensivas, aduciendo continuamente coberturas, protecciones y armaduras... Vale. Pues haz que sus armas se estropeen cada dos por tres, que los malos se fijen siempre en él y que el Ordenador esté particularmente inclinado a creer las acusaciones que le hagan de conducta traicionera.

Pero con todo, procura siempre dar una estudiada **apariencia** de imparcialidad. Asegura a los jugadores que no haces más que seguir lo que dicen las reglas (generales o particulares del escenario) y que no eres más que un imparcial instrumento de la Justicia (cuando lo que haces es estar oprimiendo descaradamente a sus pobres personajes). Esto ayudará a reforzar la atmósfera paranoica y enseñará a los jugadores a temer algo siniestro cuando anuncies que vas a aplicar "sinceramente" los principios de equidad y juego limpio.

En cierto sentido, tú eres el Ordenador. Tu pretendida imparcialidad es meramente un aspecto de su infinita benevolencia. Repite hasta la saciedad que tú, el Ordenador, has sido diseñado y programado cuidadosamente para proporcionar seguridad y confort a los ciudadanos del Complejo, que el Ordenador, su amigo, jamás permitiría que algo malo les ocurriera, y que por más horribles que sean las catástrofes que se abatan sobre ellos, todo marcha perfectamente bien, no hay que preocuparse de nada, en absoluto, que no pasa nada, de verdad, lo juro.

Refuerza continuamente ese tema: "imparcialidad y generosidad", "confort y seguridad", "el Ordenador es tu amigo", "no te preocupes de nada; él se encarga de todo", "sin problemas". De puro decirlo, estas frases llegarán a sonar trágicamente hipócritas dada la habitual cantidad de inevitables desastres, hecatombes y traiciones que hacen acto de presencia en todos los escenarios de Paranoia. Las sádicas carcajadas que se te escapan cuando reduzcas alguno de sus clones a cenizas (uno tras otro, vamos) puede que contradigan algo esas sinceras manifestaciones de benigna imparcialidad. Pero no te preocupes. A tus jugadores no les importará. Ya saben que están condenados de antemano. Su única tarea es dejarse masacrar como corderos. De todos modos, en cuanto puedan empezarán a liquidarse entre sí incluso antes de que tengas oportunidad de liquidarlos tú primero. Esta es la idea.



Dale Color a tu Juego

Cuando apliques las reglas, no olvides darles siempre un toque colorista. Evita como la peste los tecnicismos del juego. Nunca destruyas la atmósfera citando reglas específicas. Imagínate a un locutor de radio retransmitiendo en directo la pelea:

-Retransmisión tecnicista:

Okey. El personaje dispara su láser contra un oponente que intenta una esquivia. Su habilidad es de nivel 7, está a distancia de bocajarro lo que le da una bonificación de +4. Pero como el defensor intenta esquivar, aplicamos un -4. Señores, el jugador necesita un 7 ó menos. Va a tirar. Atencioooooón. ¡Un treees! Le casca. Ahora tiramos en la Tabla de Daño. Emoción. El defensor tiene una armadura réflec, por lo que corremos cuatro columnas a la izquierda. Tiramos los dados. Un doceee. El defensor queda aturdido. Vale, no podrá hacer nada el siguiente turno...

-Retransmisión colorista:

Okey. De repente el personaje se gira y descarga su láser contra su compañero. Pero él sospechaba algo, señores qué emoción, y se tira a cubierto Zzzapppp. Guau, le da en todo el pecho, pero agradece la previsión del Ordenador por haberle dotado de una armadura réflec. Humm. No huele a carne chamuscada, no hay gemidos de agonía..., pero el compañero no parece estar en forma.

La jerga técnica puede estar bien al principio de jugar. Ayuda a que los jugadores vayan aprendiendo las reglas y permite en situaciones complicadas compartir con jugadores experimentados la tarea de dirigir la acción. Pero recuerda siempre: procura continuamente llevar la acción en un estilo lo más dramático y rápido que puedas.

Aprende a Saber Cuándo Ignorar el Resultado de los Dados

Supón que tiras el dado y sacas un 20. Con lo cual tu villano favorito muere antes incluso de que haya podido completar la Fase 1 de su diabólico plan para destruir el Mundo, el Universo y toda la Realidad Existente. ¿Vas a dejar perder todas esas horas de preparación por una estúpida tirada de dados? Naturalmente que no. Pura y simplemente ignora los resultados de las tiradas cada vez que tengas que recordar a los jugadores Que No Hay Justicia. Si de vez en cuando muestras una juiciosa y arrogante indiferencia a los resultados de las tiradas de dados, enseñarás a los jugadores a no creerse seguros tras la protección de las reglas.

-Ah, así que te había concedido una Tirada de Agilidad para ver si lograbas apar-

tarte de la cosechadora de algas, ¿verdad? Perdoona. (Tiras el dado y ni lo miras) Vaya, qué mala suerte. Has fallado. Bueno, lo siento, ya sabes lo que se dice: hay que someterse a lo que digan los dados y a lo que mande el Ordenador. Bueno, estábamos en que...

Se supone que un Máster de Paranoia es arbitrario y perverso. El Complejo Alfa es un lugar horrible para vivir. Recordarles amablemente esto a los jugadores de vez en cuando les ayudará a adoptar una resignación alegre y despreocupada sobre lo que les depara el destino. Esta es el alma de la original y encantadora atmósfera de PARANOIA.

Pero Tira Montones de Ellos

Busca montones de excusas para tirar los dados. A los jugadores les encanta oírlos tras la pantalla, aunque su efecto sea oscuro, despreciable o ilusorio. Cuando no necesites ocultar el resultado, déjales tirar a ellos. Pide caprichosa e inesperadamente alguna Tirada de Atributo o de Habilidad: "Eh, tú. Creo que deberías hacer ahora una tirada de Resistencia. Debes estar cansadísimo de acarrear por todas partes ese Congelador de Especímenes Semiportátil". Pero cuando los jugadores no deban conocer el resultado, tira detrás de la pantalla. No les digas por qué estás haciendo la tirada. De hecho, en la mayoría de los casos no tienes ninguna intención en la mente: "Hummm. (Tiras un dado. Tiras otro.) Bien, bien. Ajá. (Risita disimulada). Nada. No hay problemas. Tranquilos". Se trata simplemente de poner nerviosos a los jugadores y de distraer su atención de las tiradas verdaderamente importantes que tengas que hacer en otro momento.

Interpreta las Tiradas de Dados Según tus Necesidades Dramáticas

El sistema de resolución de las Tiradas de Atributo y Tiradas de Habilidad sólo determina si se ha logrado o no la acción. Pero a veces te interesa determinar el grado de acierto o fallo. La regla es fácil: cuanto más se aleje la tirada por arriba o por abajo de la cifra que había que obtener, mayor será el acierto o el fracaso. Cuando la tirada sea mucho menor de la cifra que había que sacar, el personaje lo habrá hecho muy bien. Cuando la cifra sea mucho mayor, el personaje habrá cometido un error garrafal.

-De pronto suena una alarma (ponte a aullar enloquecedoramente mientras tiras los dados). Te abalanzas sobre los mandos del autocoché y tecleas los botones según la secuencia de seguridad. ¿Lo

haces? Bien. Empiezas a teclear botones... parece que vas bien...pero, oh-oh... qué mal...¡pero si estabas tecleando los botones con los guantes de la armadura puestos! BLÉAMMM. ¿Hay algún otro que quiera intentarlo?"

"-Vale. Examinas el Escudo Planetario Cosmozoom que se te ha confiado para que lo pruebes intentando recordar todo lo que sabes sobre Física. (Tiras dado). Parece totalmente seguro. Perfecto, diría. Crees recordar algo sobre planetas y gravedad, y no sé qué teorías de unos comunistas que se llamaban Newton y Copérnico. Bueno, a fin de cuentas algún peligro puede haber."

Cuando haya un buen margen de error o de fracaso, es la señal para meter una hipérbole épica. Para los malos escolares: la hipérbole es una exageración que puede tener un efecto humorístico.

"-(Tirada de dados: fallo por un amplio margen) Humm. Fallas el tiro. Pero no te preocupes. El proyectil explosivo parece haber impactado contra algunos soportes estructurales secundarios...nada serio... sólo se caen algunos paneles superiores de la pared y un buen pedazo del techo... por cierto, del techo de la parte de la habitación donde estabas tú... con lo que descubres que un buen par de toneladas de rocas se te vienen encima...me temo. Espero que esto no te eche a perder la velada."

"-Muy bien. Aplicas tus extensos conocimientos de robótica para reparar el cerebro electrónico... (tiras el dado y sacas un acierto por un buen margen). Madre mía, esta vez parece que te has superado a ti mismo. Tras hacer el chequeo de las funciones, pones en marcha el robot. El robobasurero te saluda educadamente, te pregunta sobre el actual estado de la investigación sobre la teoría de los campos unificados, estira sus apéndices-fregonas, y se pone a saltar por la habitación con la gracia de un Barishnykov. Buen trabajo, ciudadano."

Controla la Información

"Lo siento, esa información no está disponible por el momento, ciudadano".

Los jugadores se encuentran en un aprieto. No les queda más remedio que solicitar información al Máster, pero saben que al Máster le encanta negarles la información. Y lo que es peor, saben que mucha de la información que les quiera dar será engañosa o incorrecta, o totalmente irrelevante. Y además, probablemente serán ejecutados si se les sorprende haciendo uso de esa información.

El control de la información es un asunto muy delicado. Por un lado deseas frustrar a los jugadores y hacerles perder totalmente la confianza en la información



que reciban. Eso es Paranoia: ignorancia y miedo, miedo e ignorancia. Pero por otra parte no quieres desalentarlos totalmente (ni que se harten de este juego). Los jugadores tienen que hacer preguntas para dar el movimiento al juego y es necesario que crean que eso sirve para algo; de otro modo, puede que realmente se vuelvan paranoicos y huyan de ti y de tu juego como de la peste.

Hay un par de principios básicos que te ayudarán a mantener esa tensión entre atmósfera opresiva en el juego y atmósfera opresiva en la realidad:

Abusa de las frases rituales de Paranoia: "Lo siento, esa información no está disponible por ahora", "Lo siento, esa información no está disponible para tu CS", "Esos datos están siendo buscados por los especialistas. En cuanto los tengan, serán informado rápida y cumplidamente", "Hemos descubierto que la información que solicitabas se ha perdido definitivamente y para siempre. Encantado de haber podido servirte".

Procura mantener siempre la hipócrita pretensión de estar continuamente deseoso de colaborar. Finge preocuparte por el retraso de la información. Afirma confidencialmente que la información va a llegar en seguida. El contenido de tu mensaje debería ser esperanzador. Pero el tono de tu voz debería rezumar insinceridad.

Para mantener un falso optimismo entre los jugadores, nada mejor que echarles de vez en cuando alguna información valiosa. El cinco o diez por ciento de las veces, dales alguna información cierta (incluso útil), pero entreverada con otra inútil y engañosa. O también, haz que les venga por un canal poco fiable. Esto obligará a los jugadores a escudriñar cuidadosamente todas las bobadas que digas en busca de información y a aprender a prestar oído incluso a las fuentes de información más increíbles. Un hábito que te permitirá meterles unos embolados aún más colosales, juá, juá...

Utiliza alguna que otra tirada chungueta detrás de la pantalla para sembrar la duda y el desconcierto.

—Así que deseas saber cuáles son los sistemas de seguridad que protegen estas instalaciones... (Bueno, tú sabes que no hay ningún sistema de seguridad para protegerlas, pero tiras el dado detrás de la pantalla. Finge estudiar el resultado con aire pícaro). Muy bien. Estás absolutamente seguro de que no hay instalado ningún sistema de seguridad. Una maravillosa noticia, ¿no? Así que puedes hacer todo lo que te dé la gana...

Los jugadores cogerán en seguida la idea de que cuando los dados indiquen un gran fallo, tú les vas a dar una información totalmente engañosa. No habrán visto realmente el resultado de la tirada, por lo que no sabrán en absoluto si pueden confiar en la información. Lo cual te

permitirá pasarlo en grande haciéndoles una jugarreta tras otra.

En caso de duda, apela al Ordenador.

—Ciertamente, si necesitarais de verdad esa información, seguro que el Ordenador se habría preocupado de proporcionársela, ¿no creéis? ¿O es que estáis cuestionando el juicio de vuestro amigo el Ordenador?"

Varía el Tono de tu Voz

Cuando hables con los jugadores, ellos deben saber, por tu tono de voz cuando eres el Arbitro, el Ordenador, el Narrador o un PNJ. Paranoia es un juego "tonal", y todo buen Máster debe tener estudiado y ensayado un buen repertorio de voces:

El Arbitro. Muestra un tono de exagerada sinceridad, sobre todo en lo que concierne a la interpretación y aplicación imparcial de las reglas. Lo que quiere decir que vas a poder pegársela a los jugadores mientras todo lo que pueden hacer es aparentar estar de acuerdo y ser felices.

—Vaya, supongo que habrá previsto en las reglas alguna posibilidad de que ese cacharro se averíe, ¿verdad? (traqueteo del dado). Hummm.

El Ordenador. Totalmente esquizofrénico. Por un lado, solícito al servicio de la seguridad y bienestar del ciudadano. Por otro, implacablemente frío a la hora de liquidar comunistas y traidores. El Ordenador puede asumir una gran variedad de personalidades según la ocasión. Ya tratamos el tema de su voz en el capítulo 2.4.

—Sí, ciudadano. ¿En qué puedo ayudarte?"

El Narrador. Voz neutral. Es un personaje en el que se puede confiar plenamente. Al oír ese tono de voz, los jugadores deben saber que se trata de lo que sus personajes ven y oyen. Ocasionalmente, puedes jugar con sus percepciones (drogas, paraciencia, lavado de cerebro...), pero sólo como excepciones muy determinadas. Procura que esta voz sea perfectamente distintiva, porque si no los jugadores llegarán a desconfiar de cualquier cosa que digas y entonces el juego pierde sentido.

—La habitación tiene unos 10 metros de anchura. En el centro exacto hay un robot del tamaño de un horno microondas. (Tira dado). Jon-R, tú lo has visto anteriormente. Se trata de un modelo antiguo de robofregona."

Los PNJ. Aquí tienes el campo abierto a millones de voces distintas. Lo importante es evitar encasillar a todos los personajes en sólo una o dos voces características.

—Entonces Squiz-M os dice: "Passa con vosotros, tíoss. La última vez ya me comisteis el coco dabuten, ¿vale?"

Usa Accesorios

Colecciona trucos fáciles y florituras teatrales con las que enganchar a los jugadores y hacer que se difuminen las fronteras entre lo real y lo imaginario.

La mayoría de los jugadores de rol expertos esperan que el juego consista en sentarse alrededor de una mesa, escuchar, hablar cuando les toque, mirar planos y diagramas, hacer tiradas de dados y meditar estrategias mientras sus alteregos (los personajes) se debaten a diestro y siniestro disparando armas, aullando, carbonizando traidores, tirándose a cubierto, teleportándose, estallando en chispas multicolores y haciendo la pelota al Ordenador y a sus siniestros secuaces. Bueno, son unas aceptables expectativas. Después de todo es lo que normalmente ocurre.

Pero la marca de la casa en Paranoia consiste en emplear pequeños accesorios para conseguir sacar a los jugadores del estado contemplativo y hacerles sentir algo de la paranoia que viven sus personajes. Por ejemplo, sabes que suena una alarma cuando se avería un generador de plasma. Pues en lugar de limitarse a decir: "de pronto suena una alarma", un buen Máster de Paranoia se agacha debajo de la mesa, agarra una trompeta de plástico de esas que suelen llevar los hinchas en los partidos de fútbol y se pega soplando un buen rato emitiendo bocinazos estridentes y aturdidores. Por supuesto, los jugadores saltarán de sus asientos y empezarán frenéticamente a buscar el modo de detener tan molesto estrépito —exactamente lo mismo que intentan sus personajes en el Complejo Alfa—. Por un momento, los personajes se ven arrebatados hacia la terrorífica y agotadora atmósfera en que viven sus personajes.

Algunos de estos truquillos ya se han hecho clásicos en Paranoia. En la campaña **Canción triste de la caja negra con CS Amarillo**, se propone al Máster que se meta en la boca un cubilete de cartón durante la fase de Instrucción para simular una avería en los micrófonos de la sala. Los jugadores tendrán una experiencia de primera mano sobre lo terrorífico de recibir una información defectuosa e ininteligible sin poder protestar (porque ello implicaría decir que algo preparado por el Ordenador funciona mal). Y en **El triunfo de un robot llamado Mark IV** (una aventura que aparece en el complemento **Paranoia Aguda**), el escenario empieza con una emisión de un programa de gimnasia matinal por el monitor de vídeo. Todos los jugadores tendrán que levantarse de las sillas y empezar a realizar los ejercicios gimnásticos propuestos por el Ordenador. Con que, volviéndoles a la memoria aquellas torturas gimnásticas que tuvieron que sufrir en el



cole y en la mili, los jugadores, a disgusto, se irán levantando (sin gruñir: los gruñidos son traición). Imagínate a toda esa tropa de jugadores curtidos en los más serios juegos de guerra o de rol teniendo que dar saltitos ante una amplia audiencia que ha venido a ver una demostración durante unas jornadas públicas de juego... Bello homenaje que rinden al inmenso poder evocador del mundo de PARANOIA.

No hace falta más que un par de trucos fáciles como estos por sesión para conseguir una estrecha conexión emocional de los jugadores con sus personajes. Abusar de estos "efectos especiales" puede ser muy destructivo. Se trata de un juego, gracias a Dios, y esperemos que el mundo real nunca llegue a ser tan divertido como el Complejo Alfa. Tu intención es simple: enturbiar un poco la frontera entre una divertida sesión de juego y un mundo lleno de miedo e ignorancia. Y sólo por buscar un efecto de dramatización. Y nunca, nunca traspasar a la realidad lemas como "carboniza a todos los traidores". Porque entonces los potenciales compradores de Paranoia se asustan al observar a unos jugadores demasiado enloquecidos y ya no compran nuestro maravilloso juego.

No sabríamos darte una guía para diseñar accesorios de estos. Ya te hemos dado un par de ejemplos sacados de nuestras propias publicaciones. Ten en cuenta que incluso para nosotros, Mundialmente Famosos Diseñadores de Juegos, es una dura tarea encontrar y poner a punto trucos nuevos (no "demasiado" baratos). Con todo, un par de consejos:

Fabricate artefactos a tamaño natural. Un viejo aspirador se parece a un generador de plasma (zumbido grave y largo tubo de plástico). Colócate el aparato a la espalda, dirígete hacia el jugador y apúntale. Seguro que coge la idea. Desarrolla tu inventiva con maderas, cartones y materiales de desecho. Pon a toda potencia el televisor y el equipo estéreo. Y en una tienda de material electrónico de segunda mano puedes encontrar multitud de cachivaches para simular artefactos del SID de oscuro y ominoso propósito.

Hay cosas horribles que se pueden hacer con las hojas de personajes, las fichas de cartón y las figuras de plomo. ¿No tendrás a mano un aparato destructor de documentos? Recógele la hoja de personaje ejecutado al jugador al final de la sesión. Al inicio de la próxima devuélvesela toda desfibrada en un sobre. ¿Algo más plástico? Llama a tu perro y dale a masticar la hoja. Hay muchas formas espectaculares de hacer desaparecer dramáticamente esa hoja ante la atónita mirada del jugador: una lavadora, un desmenuzador de basuras, una tostadora, un horno microondas. Pasa por encima de ella con tu coche en un día húmedo. Haz lo mismo con la ficha de cartón. Machaca la figuri-

lla de plomo. Bueno, si no te importa el gasto... Y aún te quedan todas esas herramientas que guardas en el trastero o en el garaje que hace un montón de tiempo que no usas...

Presta Atención al Estilo de Juego

Observa continuamente a tus jugadores para saber el estilo de juego que prefieren y con el que más disfrutan. Según nuestra experiencia, hay tres tipos de jugadores de Paranoia que aparecen en evolución sucesiva. Algunos jugadores evolucionan lentamente de un estilo a otro. Pero como se puede jugar varios escenarios de Paranoia en una tarde, a veces esa progresión avanza con rapidez. Hay jugadores que prefieren quedarse sólo en uno de esos estadios. Otros saltan hacia adelante y hacia atrás según caprichosos cambios de humor. Si quieres obtener el máximo de diversión y el mínimo de frustración, adecúa tu estilo de dirigir el juego al tipo de jugadores que tienes en la mesa.

Estadio uno. Locos del gatillo. Ten por seguro que la primera reacción en Paranoia será la de una alegre liberación de otros juegos de rol con temas solemnes y atmósferas realistas. A los jugadores les encantará saber que pueden empezar a exterminarse unos a otros por un quitame allá esas pajas. En seguida le cogen el gusto a eso de meterles caña a unos personajes que en la mayoría de los otros juegos son intocables: los PJ. Estos jugadores, en realidad, no necesitan ningún escenario. Simplemente mételes juntos en un sitio cerrado y al momento se estarán friendo unos a otros. Si les das la oportunidad de seguir el escenario, empezarán a disparar a todo lo que se mueva o que no corra lo suficiente para huir de ellos. Bueno, en tal caso, clausura discretamente el escenario y haz que vuelvan a su primigenia tarea de aniquilarse unos a otros.

Pero por muy divertidamente glorioso que sea este estilo de juego, sólo es la forma más prosaica de jugar a Paranoia. Admitimos que mucha gente puede ser perfectamente feliz con un juego así —de hecho, este es el estilo preferido por la mayoría de los Mundialmente Famosos Diseñadores de Juegos de esta venerable Casa. Nada de anatémizar a los que prefieran este estilo. No tienen culpa alguna, los pobres no pueden aguantarse.

Sin embargo, si se quiere progresar hacia aventuras más sutiles, más complejas y llenas de misterios cada vez más insolubles, tendrás que conseguir que los jugadores dejen descansar el gatillo por un instante y que empiecen a caminar en la dirección de representar un papel y de resolver problemas con la cabeza.

Hay algunos trucos para reconducir jugadores estilo "Duelo en el Corral OK" hacia el estilo "Sigamos con la Aventura".

El Ordenador, tras recibir ciertos informes de que hay disturbios en un sector que provocan destrucción de material (eliminación masiva de Esclarecedores, de ciudadanos, de instalaciones), anuncia por los altavoces que los PJ son unos peligrosísimos traidores, que pone precio a sus cabezas (digamos 2000 créditos) y que ha dispuesto una unidad Cóndor armada con láseres de rayos-X para cazarlos. Bueno. A los jugadores no les gusta generalmente desempeñar el papel de un montón de moléculas dispersándose por el aire, por lo que seguramente la siguiente generación de clones evitará reproducir la malsana conducta de sus antecesores. Pero supón que reinciden, que los siguientes clones continúan con el desagradable y criminal desprecio hacia las propiedades del Ordenador. Sigue la misma táctica que antes. Pero esta vez infórmale de que la tercera generación de clones es enviada primero a unas instalaciones del SSI para "inspección del armamento". Allí, los técnicos les proporcionan otras armas en las que hay insertos unos sistemas de control remoto. El personaje del jugador más juicioso será nombrado jefe de misión y dotado con un panel portátil de control que le permite bloquear o incluso averiar las armas de sus agresivos compañeros. Asimismo, le elevan directamente a un CS superior y le proporcionan una armadura Kevlar. Y si quieres más aún, los técnicos del SSI pueden implantar quirúrgicamente unos dispositivos en la cabeza de los personajes, de modo que estallen o lo hagan enloquecer cuando el Jefe de Grupo apriete el botón. O todo el grupo puede recibir un tratamiento a base de drogas, tranquilizantes y sugestión hipnótica que reprima esos instintos atávicos.

Si aun con todo nada de esto funciona, cita a los personajes a una sesión de Informe Final. Allí son detenidos y embutidos en unos ataúdes metálicos al estilo de la Dama de Hierro medieval. Procede después a un exhaustivo informe individual, jugador por jugador, en el que todos deben darse por enterados de lo importante que es llevar a término la misión sin más retrasos, de lo terrible que es dañar el valioso material del Ordenador y de lo aburrido que es jugar con personajes constreñidos a escuchar, embutidos en ataúdes metálicos, largas y admonitorias arengas. Dicho esto, devuélvelos a la misión.

Bueno, helos aquí venga otra vez zap-zap dándole al gatillo. Muy bien. Recoge tranquilamente Paranoia, saca el wargame más complicado que tengas, hazles que empiecen a desplegar miles de fichas sobre enormes mapas hexagonados. ¡A lo mejor así consigues captar su atención y que te hagan caso!



Estadio 2. Locos por el rol. En este estadio, a los jugadores les encanta explorar las diversas posibilidades que ofrece la dramatización de diversos papeles como ciudadanos del Complejo. Están como locos por afiliarse a distintas sociedades secretas, por experimentar diversos poderes mutantes, por aprender a manejar la burocracia y las regulaciones, por jugar con todo el material disponible en los almacenes del SPL y aun en el del SID, por comprobar las clases de traición que pueden perpetrar y denunciar. Esto es cantidad de divertido. Simplemente, dejarles corretear vivos a lo largo y ancho del Complejo ya es una aventura en sí. Pero al final, los jugadores se empeñarán en querer cumplir misiones. De hecho, llegado a este punto el jugador suele creer que la única estrategia efectiva en Paranoia consiste en llegar a ser el último miembro del equipo muerto o ejecutado y que esa es la mayor hazaña posible para un personaje de Paranoia. ¿A quién le importa la misión? La misión es imposible, por supuesto. Esto es Paranoia, ¿no? En tal caso, buen trabajo, Máster. Ese es el tono que pretendiste conseguir a través de tantas fatigas y desvelos: un tono alegre y completamente desesperado.

Pero, por increíble que parezca, cuando nuestros Mundialmente Famosos Diseñadores pergeñan un escenario lo hacen creyendo realmente que puede ser lleva-

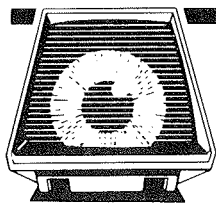
do a término. De verdad. Admitimos que hay veces que ni siquiera nosotros sabemos cómo diablos puede hacerse, pero estamos absolutamente seguros de que siempre hay jugadores que nos sobrepasan. La experiencia más amarga y estimulante nos demuestra que por muy astuto que se crea un Diseñador o un Máster, siempre aparecerá un jugador, o un grupo de jugadores, que encontrarán el modo de realizar lo imposible. Llegado ese momento, los jugadores astutos, orgullosos, dotados de una indómita y férrea voluntad, así como de una imaginación extravagante y peregrina, están preparados para acceder al estadio tercero.

Estadio 3. Locos por resolver problemas y lograr misiones. En este momento, los jugadores han debido aprender una tremenda lección: que incluso un Máster de Paranoia, armado con unos recursos sin precedentes para lograr la más dura represión y coerción contra los jugadores, está a merced de un grupo de jugadores dotados de unas imaginaciones igualmente retorcidas y de unas estrategias perversas y demoledoras para resolver cualquier tipo de problema. Para ser honrados, diremos que hemos encontrado poquísimos jugadores capaces de llevar a cabo consistentemente un estilo de juego así de seguro y de eficaz, pero a

menudo encontramos aquí y allá destellos de genio incluso en partidas de principiantes o de demostración durante las jornadas de JESYR. Este es uno de los mayores placeres de Paranoia: confrontar a los jugadores con una misión imposible y ver como a pesar de todo, la resuelven.

Hay opiniones muy distintas sobre la manera de actuar en estas ocasiones. Unos recomiendan machacar sin piedad a los personajes que se pasan de listos —bueno, no hay nada malo ni personal en ello; sólo la respuesta adecuada del Ordenador y de los peces gordos de elevado CS ante un competidor al que temen por demasiado competente. Otros aconsejan mejor un programa de sucesiva retribución y recompensa (poder, status, riqueza) para los personajes más astutos. Un programa no excesivamente rápido; sólo lo suficiente para que permita la asignación de misiones que supongan retos cada vez más duros. Finalmente, hay otros que recomiendan no dar especial relevancia a ningún personaje. Quizá el anonimato es la mayor garantía de seguridad en el Complejo Alfa; simplemente felicitar cálidamente al jugador cuyo personaje ha conseguido desbaratar las más pérfidas intrigas tramadas por su Máster.

¿Cuál es el mejor método? Quién sabe. La verdad es que no tenemos mucha experiencia con jugadores del tercer estadio. Haz caso a tu instinto.



3. ¿Escenarios Publicados o Caseros?

Hay jugadores de rol caprichosos (y la verdad, bastante esnobs) que tienen prejuicios contra los escenarios publicados. Se creen que estos escenarios sólo son buenos para gente paleta y sin imaginación, incapaz de diseñar por sí misma. Por supuesto, es una gran satisfacción diseñar un bonito escenario. Nosotros, los **MCD (Mundialmente Conocidos Diseñadores)** gastamos una considerable cantidad de tiempo y energía preparando retorcida diversión para nuestros amigos, y estamos convencidos de que la gente que se dedica a dirigir partidas de Paranoia está hecha de la misma madera: es decir, que le encanta preparar diversión a sus amigos. Sin embargo, hay siete (7) sólidas razones por las cuales TU vas a comprar, pero YA, todos los escenarios de Paranoia que vayamos publicando.

Siete Sólidas Razones para Comprar Escenarios Publicados

1. En ellos, todo Máster sin mucha ex-

periencia hallará gran cantidad de ayuda. En los escenarios publicados enseñamos los rudimentos (y los más esotéricos refinamientos) de la arcana arte de "maste-rear" juegos de rol. Y además proporcionamos valioso material por un tubo para presentar con gracia las aventuras.

2. Los escenarios publicados son un utilísimo modelo de organización del material. Aprenderás a tener siempre a mano y organizada toda la información necesaria

en cada momento. En cuanto hayas leído un par de EEPP (escenarios publicados), podrás hacerte una buena idea de todo el material que deberás preparar para organizar una sesión o una campaña.

3. Los EEPP reducen muchísimo el tiempo que tienes que dedicar a los preparativos. Si te quejas de que apenas tienes tiempo para diseñar aventuras, ¿vas a pasarte horas a lo tonto haciendo preparativos?

4. Incluso el Máster más imaginativo e inspirado encontrará cantidad de maravillosas y divertidas ideas al leer los EEPP. Te animamos a que fusiles alegremente nuestras ideas y que las incorpores a tus propias tramas diabólicas.

5. Por otra parte, siempre puedes usar la trama de los EEPP como una estructura básica a partir de la cual poder desarrollar otra en cualquier dirección distinta. No hay una "policía del juego" que envíe un inspector a tu casa para vigilar que diriges el escenario tal y como fue publicado. De hecho, es el método que aconsejamos seguir en Paranoia: usa el escenario publicado como base de tu inspiración, como





esqueleto elemental a partir del cual tú puedes improvisar como te dé la gana.

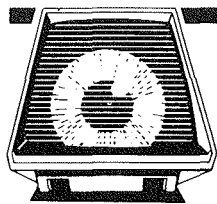
6. Queremos vender.

7. Nuestro departamento de marketing

persigue tu dinero. Quiero decir que a ellos realmente les interesa tu pasta. Más pasta de la que actualmente recibimos. Y el departamento de marketing nos ha prometido que si logran conseguir todo

tu dinero, nos dejarán seguir diseñando productos de Paranoia aún más alucinantes.

Así, pues, estamos de acuerdo.



4. Estructura Básica de los Escenarios

Los jugadores de Paranoia en seguida se dan cuenta de que casi todos los escenarios presentan una estructura básica parecida: primero sus personajes reciben una llamada de alerta en la que se les informa que el Ordenador y el Complejo requieren sus servicios. El mensaje les insta a presentarse en una Sala de Reuniones donde recibirán más información sobre el tipo de misión para la que se les convoca. Entonces los esclarecedores intentarán llevar a cabo aquello que se les ha ordenado. Una misión repleta de trepidante emoción. Conforme va pasando el tiempo, van cayendo clones y se va desarrollando la trama. Cuando ya no quedan más clones o cuando el Máster ha terminado de desarrollar toda la aventura, se acaba el escenario. Si hay supervivientes, son convocados a una Sesión Final durante la cual hacen un informe completo de lo sucedido en el transcurso de la misión. En esta sesión final, se premia a los buenos y se castiga a los malos.

Esto suena como muy sencillo, ¿no? Pero, como siempre, las cosas son más complicadas. Cada uno de esos "capítulos" del escenario muy pronto empieza a liarse con ciertas complejidades y embrollos. A cada momento, inesperadamente, empiezan a ocurrir cosas terribles. Es algo que no podemos explicarnos. Llegamos a pensar que todo diseñador de escenarios y todo Máster no piensan en otra cosa que en cargarse a los pobres esclarecedores.

Todos los escenarios de Paranoia deberían seguir esta estructura básica: alerta-misión, Información Inicial, equipamiento etc. Los jugadores cogerán la marcha en seguida y pronto les será familiar. Pero asegúrate de que no sea todo "demasiado familiar". Si el escenario es demasiado predecible se pierde lo esencial de Paranoia. Sigue la trama habitual, pero aquí y allá distorsiónala de algún modo humorístico y pasmoso.

Los "Alerta-Misión"

La llamada del Deber. Se trata de un mensaje emitido vía altavoces (lo que permite al Máster hacer uso de su ensaya-

da voz de locutor de estadio de fútbol), vía terminales de Ordenador (hay uno en el apartamento donde residen los personajes), a través del comunicador personal de pulsera que lleva todo esclarecedor (para el caso de que el aviso sea estrictamente confidencial) o por medio de un mensajero (lo que quiere decir que se trata de algo urgente y trascendental). Esta técnica del Alerta-Misión es nuestra respuesta a la amarga experiencia que teníamos cuando hacíamos de Máster en otros juegos de rol. Solía ocurrir que empezábamos el escenario y a los jugadores les daba por negarse, simple y llanamente, a hacer lo que suponíamos que debían hacer. Probablemente porque se daban cuenta de que les animábamos a hacer algo peligroso y ajeno a sus intereses. "Buá. Me importa un comino ese anillo de la Fortaleza Maldita. Mi personaje se va a dedicar a dar una vueltecita por la ciudad y a destripar unos cuantos orcos...". En PARANOIA nadie va a pasar de los Alerta-Misión. Es el Ordenador quien llama. Todo el mundo coopera. Siempre. Con alegría. Con entusiasmo.

En todo Alerta-Misión suele haber estos rasgos comunes:

El código clave de la misión: Por ejemplo: "Código de la misión: tres-equis-efe-barra-uno-cuatro-nueve" o "Nombre clave: Misión Evinrude". Tal vez los personajes debieran memorizarlo. ¿Qué pasa si se encuentran por un pasillo a un oficial del SSI o a un mandamás y se lo pregunta? ¿Cómo podrán probar que están llevando a cabo una misión oficial si no saben el código? ¿De verás les creerán si dan un código incompleto, inexacto o cambiado?

Tipo de misión y resumen a grandes trazos. Por ejemplo: "Buscar y detener a un ciudadano", "Investigar extrañas perturbaciones en la estratosfera", "Explorar una región del Exterior"... La descripción de la misión será siempre incompleta, confusa, oscura y deliberadamente engañosa. Total, no tiene mucha importancia. De todas formas tendrán que hacerlo. O quizá no. Muchas veces esta parte se omite por razones de seguridad o se retrasa hasta la reunión en la sala de Informes.

Localización de la Sala de Reuniones

e Identidad del Oficial encargado del Informe Inicial. Este punto es realmente importante. Por un lado, no tienes por qué decirles cómo llegar a la sala de reuniones. Pero por otro lado, no acudir a la sala de reuniones es traición. ¿Y si dos de las cifras del número de sala están intercambiadas? ¿O si el dedo del encargado de mecanografiar el texto se equivocó continuamente de teclas haciéndolo un tanto duro de leer? ¿O si no existe esa sala? Los personajes siempre pueden recabar información del Ordenador o de otros ciudadanos, pero eso no garantiza que no reciban nueva información inexacta, incompleta y engañosa. A veces, el Ordenador y sus funcionarios se enfadan un poco si no se da la debida atención a una misión-alerta. Quizá el próximo clon sea un poco más despierto.

Una fervorosa apelación al sentido del deber, lealtad y dedicación de los esclarecedores. "Se os ha concedido generosamente otra oportunidad para servir al Ordenador y al Complejo Alfa". Este es un buen momento para exhibir el grado correcto de ferviente entusiasmo: "Eh, chicos, ¡vaya misión! ¡Qué interesante y divertida! ¡Y qué oportunidad para servir al Ordenador! ¡Gracias, gracias, muchísimas gracias!" Y recuerda: no ser feliz es traición.

Una exposición exageradamente modesta, llena de ironía, de los peligros que conlleva la misión. "Tengo la más absoluta confianza en este grupo que dirige Dave-A. Veo que no tendré que preocuparme. Todo saldrá bien". Este es uno de los aspectos más encantadores del estilo alegre y positivo del Ordenador. Todo en el Complejo Alfa es seguro, fácil y divertido. Como consecuencia, los Esclarecedores suponen automáticamente que todo va a ser mucho peor de lo que se les diga -aun siendo optimistas.

La Sesión Inicial de Información ("Briefing")

Casi siempre tiene lugar en la Sala de Reuniones de un sector. Pero a veces hay reuniones de urgencia sobre la marcha o sobre el terreno: en un pasillo, en autocor-



ches a toda velocidad, en los túneles de un metro de diámetro que se hunden en las entrañas del Complejo, etc. El oficial (o los oficiales) de instrucción aclara todos los detalles sobre la misión y responde a todas las preguntas que puedan hacer los esclarecedores suficientemente audaces o estúpidos. El Oficial de Instrucción acostumbra a estar acompañado de una imponente guardia de corps: superagentes del SSI, roboguardias, sistemas automáticos de seguridad... cuya presencia tiene el deliberado propósito de aniquilar a todo Esclarecedor que se muestre poco cooperativo, desleal o con el uniforme en imperfecto estado de revista. Muchos Esclarecedores mueren en la sala de reuniones.

Hemos dicho que aquí se dan los detalles de la misión. Algunas veces, esos detalles son exactos y seguros, pero hay veces en las que el oficial está un poco majara, o está metido en algún nefando complot para sabotear precisamente la misión. Y a veces el Oficial está completamente mal informado. Pero sólo a veces.

Frecuentemente, en esta reunión se nombra al jefe de misión. Puede nombrarlo el Ordenador, el oficial de instrucción o a veces los mismos miembros del grupo.

A veces se ordena al grupo que busque varios expertos, soplones y especialistas de cara a la preparación de la misión. Otras, esos especialistas son asignados al grupo en calidad de asesores o de jefes de misión.

Finalmente, se les entrega las órdenes de la misión: un pase para el almacén del SPL, otro pase para las instalaciones de prueba del SID, los objetivos de la misión y tal vez algunas órdenes e instrucciones especiales (a veces secretas, para ser abiertas por determinados personajes en determinados momentos).

Antes de que se vayan, tal vez deseen hacer algunas preguntas. ¿Seguro?

Equipamiento en el SPL

El SPL controla la producción y distribución de todos los objetos y materiales que necesitan los ciudadanos del Complejo. Cuando un ciudadano necesita algo —equipo para una misión, comida, ropa, herramientas para el trabajo, objetos para el apartamento, para su propia persona—, no tiene más que dirigirse a un almacén del SPL (suele haber uno en cada sector) y rellenar una solicitud. Al momento será atendido por los solícitos y atentos funcionarios del SPL, quienes harán todo lo posible por entregar el pedido con la mayor rapidez. Perfecto. Lo malo es que a la hora de la verdad, las cosas no son así.

Primero hará falta encontrar un almacén que no esté cerrado por la pausa del almuerzo, por inventario, por inspección sanitaria o por las festividades del Santo Patrón.

Si encuentran uno abierto, lo normal es que esté repleto de ciudadanos desesperados haciendo cola. Por supuesto, un Esclarecedor en misión oficial siempre tendrá prioridad sobre un ciudadano que solicita material por asuntos personales. Pueden dirigirse directamente al comienzo de la fila y alegar que tienen prioridad en Nombre del Ordenador —junto con docenas de otros ciudadanos que piden asimismo prioridades de cualquier tipo—. Esa actitud puede desencadenar alguna que otra reyerta, pero seguramente los esclarecedores irán mejor armados. La verdad es que hay varios tipos de formularios que rellenar solicitando prioridad por cumplimiento de misión. Y también hay varias manos que esperan ser untadas... No es que queramos sugerir que hay algún tipo de corrupción entre el personal del SPL. Afirmamos taxativamente que todo el personal del SPL es absolutamente corrupto.

Ahora hay que encontrar el formulario correcto para la solicitud que se piensa

realizar. Bueno, algo así como visitar el Ministerio de Hacienda en el momento culminante de las devoluciones. Quizá encuentres a alguien que te ayude a rellenar la solicitud. Casi siempre el Ordenador y los funcionarios están demasiado ocupados para perder el tiempo en esas frusterías.

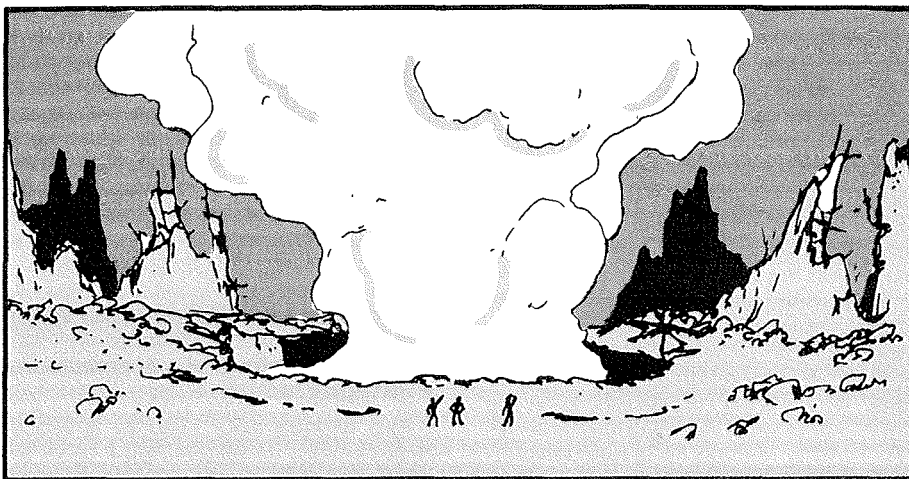
Bien. Presenta el formulario a unos funcionarios que son tan atentos, cordiales, competentes y simpáticos como un empleado de correos durante las navidades. Bueno, a lo mejor te lo acepta si has justificado suficientemente la solicitud. "Muy bien, sí, parece que en este formulario de veinte páginas se cubren casi todos los puntos importantes, pero tu grupo de misión ya tiene asignado un par de botas. ¿No podríais compartirlas?"

Los objetos más útiles suelen estar agotados ("ahora acabamos de llamar al centro de producción para que traigan más"), echados a perder (humedad, sequedad, hongos) o reservados para ciudadanos de alto CS (a los que no les gusta nada hacer cola). Además, por desgracia, los inventarios no están tan surtidos como debieran. A menudo muchas cosas:

- Están por ahí, en cualquier parte.
- No están actualmente disponibles (es decir, están perdidas para siempre)
- Están fuera de uso (estropeadas, rotas...)
- Están pendientes de una inspección sanitaria o de seguridad.
- Están reservadas a ciudadanos de alto CS.
- Han sido retiradas para realizar su mantenimiento.
- Han sido declaradas fuera de uso.
- Han sido devueltas a producción para que realicen unas modificaciones (vinieron defectuosas).
- Se nos han acabado hace un momento.
- Ya no se fabrican.
- Ya hemos llamado al sector de producción para que envíen más existencias.
- Bueno, sí, hay aquí, pero no tenemos ninguna gana de levantarnos a buscarlas, qué corcho.

El personal del almacén, suele intentar embaucar a los personajes y endosarles material que tienen de sobra en vez del material requerido. "Mira ahora no tenemos ningún rifle láser, pero a lo mejor puedes arreglártelas muy bien con estas tarrinas de plastimantequilla que...". Y no les gusta nada admitir una negativa por respuesta. Especialmente cuando hay cerca un supervisor de alto CS. O cuando cuentan con sistemas automáticos de seguridad provistos de láser y que no paran de apuntar a los ciudadanos renuentes.

Supongamos que por fin el objeto que buscas está disponible y te lo entregan en el almacén. Eso no significa que funcione. Pero antes hay que firmar un documento de asignación por el que el per-



Una visita a los sectores del SID es siempre una experiencia inolvidable.



ceptor se responsabiliza personalmente de su cuidado y seguridad. Perder o dañar equipo acarrea duras reprimendas oficiales y multas. Los Esclarecedores listillos tal vez pretendan probar el material antes de firmarlo. Desde luego, la comprobación del funcionamiento de armas y explosivos en los almacenes de distribución será siempre una excitante experiencia para los ocupados clientes que esperan en la fila.

La Inevitable Visita al SID

En los almacenes del SPL, los personajes reciben equipo inútil, inapropiado o deteriorado y son atendidos por funcionarios malhumorados y nada cooperativos; pero en las instalaciones del SID los personajes reciben equipo inútil, inapropiado, perversamente inteligente y además excepcionalmente peligroso. Y los encargados de asignar ese equipo son unos psicóticos inspirados. El lema del SID es "Por la ciencia hacia una vida mejor". Estos técnicos y genios, totalmente estimulados y estrechamente vigilados, trabajan horas y horas para diseñar innovaciones técnicas y científicas que catapulten al Complejo Alfa hacia un futuro de productividad, libertad y lujos inimaginables (aunque lo más probable es que lo catapulten hacia el cielo como un vistoso castillo de fuegos artificiales). Estos muchachos se divierten día y noche manipulando los potentes recursos de la más avanzada ciencia –es decir, una amalgama de ideas medio plausibles, medio estúpidas, medio científicas sacadas de novelas baratas de ciencia ficción, de historietas de superhéroes y de películas de la serie B-. A partir de semejante tradición científico-literaria, casi cualquier objeto –armaduras personales, guantes, cepillos de dientes– funciona con reactores nucleares miniaturizados. La antigravedad es sólo una cuestión de hacer girar a los átomos patas arriba, o del revés, o cosa así. Y son una realidad las armas de rayos, las botellas de plasma, los hipermotores, las máquinas del tiempo, los cañones de fusión, las armas de láser por Rayos X del tamaño de un bolígrafo...

Está claro que la introducción de semejante tecnología tendría que producir cambios en una sociedad. Unos cambios que apenas tenemos ganas ahora de ponernos a imaginar o describir. Por tanto, esta supertecnología no está disponible para el común de la ciudadanía del Complejo, pues se sitúa en un estadio puramente experimental.

Esa supertecnología será asignada rutinariamente a los Esclarecedores por dos razones:

Porque el Ordenador está convencido de que es particularmente útil para llevar

a cabo las misiones, a pesar de tratarse sólo de ideas no verificadas;

Y porque los muchachos del SID tienen muchas ganas de probar sus inventos sobre el terreno –a poder ser, lejos de las instalaciones del SID, donde sólo inocentes ciudadanos puedan recibir algún daño.

Los Esclarecedores veteranos saben que los artilugios del SID son singularmente peligrosos. Lo malo es que si rehúsan probar equipo experimental, tu actitud puede ser considerada como una falta de confianza en la sabiduría y generosidad del Ordenador.

"Me gustaría, ciudadano, que aceptaras el honor excepcional de recibir la asignación en calidad de prueba del Cañón Portátil Nova Mark IX. En el momento de la prueba, cabría llevar adecuado equipo de protección, pero el equipo de diseñadores ha asegurado que no es necesario pues el arma es absolutamente segura. Perfectamente segura. Confío en poder contar con tu cooperación".

Los métodos de asignación del equipo experimental varían de aventura en aventura. Los funcionarios del SID suelen ser asignados de vez en cuando a otras dependencias (a menudo metidos en pequeñas bolsas de plástico) y las instalaciones del SID sufren a menudo grandes alteraciones provocadas por resultados inesperados en las tareas de comprobación. Por lo tanto, es raro que los personajes se encuentren dos veces con las mismas instalaciones o con los mismos funcionarios. En algunas instalaciones los funcionarios harán demostraciones del material para los Esclarecedores, responderán amablemente a sus preguntas y les garantizarán una y otra vez seguridad de los diseños. Después les permitirán escoger los que quieran tener asignados. Pero a veces ocurre que las asignaciones son realizadas por burócratas sin la presencia de técnicos que puedan responder a las dudas. En otras ocasiones, se pregunta educadamente a los Esclarecedores el tipo de aparato que desearían recibir; y luego se les asigna el material aleatoriamente. Suele ocurrir que los esclarecedores más problemáticos y entorpecedores reciban los aparatos más peligrosos e inseguros, mientras que los más pelotilleros y dignos de confianza consigan formidables cachivaches que incluso funcionan de verdad.

¿Dónde puedes encontrar ideas para artilugios del SID? Es fácil. Fusila conceptos de las novelas y películas de ciencia ficción o de superhéroes, y adapталas para tus propósitos perversos y destructivos. Hojea revistas científicas y de divulgación en busca de inspiraciones. Por ejemplo, el otro día echando una ojeada a una revista encontré un artículo que hablaba de la teoría de las supercuerdas. Tal vez no tengas ni idea de qué va esa teoría,

pero seguro que puedes inventarte un chisme del SID basado en un concepto tan rimbombante como ese: por ejemplo, un Supercuerdatrón Di-Variable, o un Arma de Rayos Supercuerda o algo así. Y si eres capaz de leer el artículo y sacar algo en claro (por haber hecho el bachillerato de ciencias), incluso es posible que des con una idea plausible.

Realización de la Misión

La misión en sí es el auténtico hilo narrativo, el corazón de la aventura. En la mayor parte de los escenarios de juegos de rol (igual que en las novelas y películas) lo importante es este hilo narrativo. Al inicio se plantea un problema, se mantiene un suspense y se supone que al final se resuelve ese problema. Muy bien. Esa estructura es así a veces en Paranoia. Pero otras veces no. En ocasiones el problema es insoluble, imaginario o completamente falso. Y la mayor parte de las cosas que ocurren en el escenario apenas tienen que ver con el problema planteado.

Por ejemplo, en muchos juegos de rol, el argumento gira en torno a alguna búsqueda: una princesa secuestrada, un tesoro fabuloso, la paz... Los argumentos de ciencia ficción suelen centrarse en la lucha contra malvados imperios, la destrucción de monstruos extraterrestres o la exploración de nuevos mundos. En Paranoia hay una misión, sí, pero nadie –excepto el Ordenador– se la toma totalmente en serio. Y eso por una buena razón. La mayoría de las misiones son unas orgías suicidas, unas salvajes cacerías de robots, unos errores de programación o unos complots tan oscuros e intrincados que ni tan siquiera el Máster llega a comprenderlos del todo. Por lo general, no se espera que los personajes sean capaces de llevar a cabo la misión. Si frecuentemente ni siquiera llegan a entender de qué va la misión, mucho menos tendrán idea de cómo llevarla a término.

Pero así son las cosas en Paranoia. El hilo narrativo central no lo es todo. Muchas veces sólo es una excusa para colocar a los Esclarecedores en un pasillo donde se ponen a dispararse como locos mientras viajan a toda velocidad en el interior de robotransportes enloquecidos son incinerados en el interior de trajes térmicos que se averían.

Los incidentes horribles que ocurren en torno a la misión son el auténtico meollo de un escenario de Paranoia.

El Informe tras la Misión ("Debriefing")

Supongamos que, contra todo pronósti-



co y más allá de toda esperanza de éxito, los Esclarecedores han llevado a cabo la misión. O supón que te has cansado de jugar y decides terminar la partida de una jorobada vez. Muy bien. Los Esclarecedores son requeridos para que hagan un Informe Final. Volverán a la Sala de Reuniones para dar cuenta de cómo se ha llevado a cabo. El Informe Final suele ser realizado ante el Ordenador o ante el Oficial de Información (u otras autoridades interesadas) por parte del Jefe de Misión, auxiliado cuando haga falta por el resto del grupo. Si el informe no es satisfactorio, todos los miembros del grupo serán interrogados. Durante la sesión, se hará uso de pruebas documentales (filmaciones) y los interrogadores harán uso de su severa arte.

Inmediatamente, el Ordenador y sus fieles servidores evalúan el resultado de la misión. El éxito y la diligencia de los afortunados son recompensados con recomendaciones, recompensas y hasta promociones; mientras que el fracaso y la incompetencia de los desgraciados son castigados con reprimendas, multas, reeducación y hasta degradaciones.

Los personajes pueden presentar cargos de traición contra otros ciudadanos. En tal caso, se constituye una audiencia, se revisan las pruebas y se emite una sentencia. Los traidores confiesan o caen en el tiroteo.

Finalmente, las autoridades despiden a los supervivientes. La aventura ha acabado. Los jugadores se palmean los hombros entre sí y vuelven a sus vidas monótonas y desdichadas. Acompáñalos educadamente, pero con firmeza, hasta la puerta. Empújales afuera. Cierra la puerta y echa la llave. Si continúan allí al cabo de un par de horas, arrójales un cubo de agua fría. Sobrevivirán.

Cómo Dar Fin al Escenario

El escenario debería acabar una vez conseguidos los objetivos de la misión. Pero como esto ocurre tan a menudo como una nevada en el infierno, las sesiones podrían resultar un poquito largas.

Así que ahora estudiaremos unas cuantas formas de acabar una aventura cuando tú y los jugadores ya hayáis tenido toda la diversión que erais capaces de aguantar.

1. Un terrible accidente. De repente, algo explota. En Paranoia, incluso el betún para zapatos puede ser un fuerte explosivo. El grupo queda trágicamente aniquilado. La misión se pospone hasta que se determine la causa de tan terrible accidente. Hora de largarse a casa.

2. Deus ex Machina. Esta cita latina hace referencia a un viejo truco usado ya por el teatro griego: de repente bajaba al escenario un tipo vestido de dios que se dedicaba a arreglar todos los problemas que la pereza del autor no había podido solucionar mediante un trabajo profesional de caracterización de personajes o de elaboración de la trama. Para nuestro propósito no hace falta traer a colación a un dios —aunque podría ser divertido ver la reacción de un dios en el Complejo Alfa—. Te basta sacarte de la manga un veterano esclarecedor de élite, un escuadrón de Cóndores, una unidad de choque compuesta enteramente por mutantes registrados o un equipo de Magos del SID armados con maravillas de la ciencia. Llegan, colocan a los personajes en un rincón, solucionan el problema de un plumazo y se largan de forma altanera por donde han venido; no sin antes sugerir sarcásticamente a los personajes que si no tienen otra cosa que hacer podrían barrer un poco el suelo que ha quedado hecho un asco. Fin de la misión. Hora de largarse a casa.

3. Útiles consejos. El Ordenador, o alguno de sus más competentes servidores, explica, a través de algún comunicador, con voz paciente y deliberadamente calmada, el modo como se tiene que completar la misión. Los personajes no tienen más que seguir el consejo y todo va sobre ruedas. Zap, zap, zap. Fin de la misión. Hora de largarse a casa.

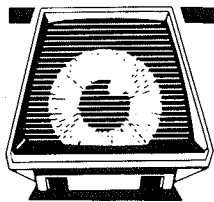
4. Los Objetivos de la misión se dejan cazar como conejos, echan a correr o se rinden. Los villanos, conspiradores y traidores de pronto arrojan las armas y se dirigen corriendo hacia los personajes: “Por favor, no disparéis más.

No podemos seguir aguantando vuestra cruel persecución. Nos entregamos a vuestra clemencia”. De los paneles de inspección surgen unos cuantos informantes dispuestos a divulgar todos los secretos y a disipar todos los misterios. “Buen trabajo, ciudadanos”. Fin de la misión. Hora de largarse a casa.

5. Todo era una broma. De pronto, el ordenador o los superiores llaman al grupo y le dicen: “Muy bien. Sólo estábamos probándoos. La misión sólo era un simulacro. Gracias por vuestra colaboración”. Fin de la misión. Hora de largarse a casa.

6. Ha debido tratarse de un error. De repente, nadie sabe nada sobre la misión. Nadie ha oído hablar de ella, ni de los objetivos, ni de la gente implicada ni siquiera del sector donde se supone que debía tener lugar. El Ordenador pretende no haber emitido nunca ese alerta-misión (se supone que todo ha sido un terrible error y que los responsables están borrando sus huellas). Todo el mundo asciendo de CS sin ninguna razón aparente. Los Esclarecedores que se muestren demasiado curiosos serán obviamente traidores buscando problemas por lo que serán ejecutados. Los que pidan nuevas órdenes recibirán una: “Vuelve al dormitorio y échate una siestecita, ciudadano”.

7. Todo era un sueño. Vaya pasada. No sé si volverán a jugar contigo.



5. Cómo Diseñar tus Propios Escenarios

La Estructura Básica

Ahora que ya conoces cómo se desarrolla un escenario típico, puedes ver muy fácilmente cómo se diseña. Para ese trabajo, todo lo que necesitas es:

1. La trama básica de una misión. Pero como la importancia de la misión es —como mucho— secundaria, la mayor parte de las veces no tendrás que preocuparte de preparar muchos detalles. Lo que te hace falta, simplemente, es algún tipo de motivación para mover a los personajes.

2. Unos cuantos PNJ interesantes para que se los encuentren los PJ.

3. Un par de ideas perversas para incordiar a los jugadores y hacer que se sientan confundidos, frustrados y desesperados.

4. Determinar de antemano el papel que desempeñan las sociedades secretas



y los servicios en el escenario –lo que piensan de la misión, lo que saben de ella, su posicionamiento...

5. Algún que otro extraño aparato experimental para que los personajes tengan que cargar con él.

Ahora que ya tienes el material básico, organiza tus ideas. Toma papel y boli; siéntate; sigue estos pasos:

Escribe un mensaje de alerta-misión. Si tienes tiempo y ganas, pásalo a máquina. Y eso si quieres que los personajes lo lean. Si no, hasta puedes simplemente recitarlo en voz alta al empezar la partida.

Inventa un nombre divertido para el Oficial de Información. Dótele con un par de rasgos de carácter. Por ejemplo, que se pase el tiempo llamando "hijos" a los personajes, que se hurgue la nariz, que esté todo el tiempo quejándose de algo... No importa el tipo de rasgos, sino sólo que sea fácil la identificación de ese personaje en tu mente y en la de tus jugadores.

Prepara unas características de los personajes que se van a encontrar. Trata de imaginar lo que puede ir mal en cada uno de esos lugares, y describe brevemente esa catástrofe. Siendo este juego como es, todo lo que pueda salir mal seguramente saldrá mal.

Piensa alguna variante peligrosa, extraña o estúpida de la sesión inicial de información. Por ejemplo, que la información sea inaudible porque el micrófono del Oficial no funciona. O que se les dé a los personajes una información de otra misión equivocada. O que el Oficial esté muy nervioso y se olvide de la mitad de la información. Cualquier cosa vale con tal de trastornar y fastidiar a los jugadores.

Ahora dedícate a detallar las órdenes y los rumores que los personajes recibirán de sus sociedades secretas. Unas pocas notas bastarán.

Haz una lista del equipo que recibirán en el almacén del SPL. Sin pasarte pero sin quedarte corto.

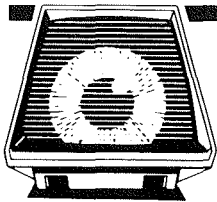
Ahora diseña el equipo experimental que recibirán en las instalaciones del SID. Sobre todo piensa en los aspectos del peligro que representa un fallo en esos cachivaches.

Ahora imagina los lugares a donde tengan que ir probablemente los personajes para cumplir la misión. Redacta unas notas descriptivas de los lugares.

Finalmente, decide qué recompensas y qué castigos concederá el Ordenador por el éxito o el fracaso en la misión. No te pases.

Y esto es todo. Esto, y algo de creatividad.

El siguiente apartado, "Coctelera de ideas", te dará eso, unas cuantas ideas, que puedes desarrollar para tus propios escenarios. Allí trataremos del modo como plagiar ideas de las fuentes de cultura popular más accesibles: comics, películas y novelas de ciencia ficción, fantasía, terror... y adaptarlas al universo de Paranoia.



6. Coctelera de Ideas

Hay un montón de sitios donde uno puede inspirarse y encontrar ideas para escenarios de PARANOIA. Un buen método es imaginar simplemente el funcionamiento del Universo de PARANOIA: pregúntate "¿Qué pasaría si...?"; ¿qué pasaría si alguien pintara de blanco un pasillo frecuentemente utilizado por los Infrarrojos, etc... Otro buen método consiste en adaptar escenarios de otros juegos de rol. Toma la trama, los lugares y los personajes, mételes en la coctelera, echa el espíritu de PARANOIA y ¡listo!, ya tienes un escenario listo para el consumo.

Confesémoslo. Hemos jugado ya a montones de juegos de rol. En algunos hasta lo hemos pasado bien. Por eso teníamos ya muchas ganas de robarles sus ideas y adaptarlas al mundo del Complejo Alfa donde podemos permitirnos el lujo de pasar de todo ese montón de estúpidas reglas y conceptos, como el de que hay que ser un Máster imparcial y benevolente, y dedicarnos al delirio y destrucción a gran escala.

A continuación tienes media docena de proyectos de escenario. Cógelos y desarróllalos. O mézclalos en la coctelera. En realidad, cada uno de ellos no es más que un revoltijo de ideas, tramas trilladas y extraños decorados. Su única función es hacer que se dispare tu propia imaginación y que empieces en seguida a imaginar tus propias aventuras.

¡Invasión Extraterrestre!

Planteamiento. Los extraterrestres han aterrizado en nuestro planeta e intentan infiltrarse en el Complejo Alfa. Los personajes tendrán que desbaratar el ataque. O quizá emprender una relación diplomática...

Nudo. Los extraterrestres pueden ser realmente horribles, caminan dejando un rastro de cieno corrosivo. O son innumerable e invulnerables. Hay un buen montón de enigmática tecnología y el SID está muy interesado en que los personajes le echen el guante y se maten con ella. El pánico se apodera de la población; los personajes son encargados de apoyar el sistema de Evacuación y Control de las Masas (glub). No hay forma de comunicarse con los extraterrestres; pero, parecen tan simpáticos... (ñam).

Desenlace. Los extraterrestres se zampan a todo quisqui y se vuelven a su planeta; original, ¿verdad?

Resulta que los extraterrestres no son más que comunistas disfrazados provistos de tecnología punta; una vez desenmascarados, todo el poder militar del Complejo se moviliza contra ellos; una guerra a lo grande; armas colosales; todo bajo tierra; en espacios reducidos; con montones de gente por todos lados; una masacre con dimensiones épicas.

Los extraterrestres traban amistad con el Ordenador; se firma un tratado por el cual se permite a los extraterrestres comerse a los traidores e ingresar en la plantilla del SID para diseñar artilugios aún más mortíferos...

Indicaciones para la puesta en escena. No hace falta que tus extraterrestres sean todos de la misma especie. Puede tratarse de una expedición de supervivencia de alguna confederación galáctica. Utiliza mezclados todos los tipos de extraterrestre que conozcas, formando un pintoresco batiburrillo. Todos a la vez. ¡No puedes dejar pasar esta oportunidad! Además, aquí está la gran ocasión para dejar a mano peligrosos artilugios extraterrestres para que los personajes los encuentren o para que empiecen a circular por el mercado negro.

Viaje a la Luna

Planteamiento. Hay que viajar a la luna y contactar con una civilización perdida que subsiste allí.

Nudo. Trata de imaginar el modo como el SID se las va a apañar para enviar al grupo a la Luna. Primero tendrán que explicarles dónde se encuentra. Luego los personajes tendrán que explicar cómo consiguieron esa información prohibida y



constitutiva de traición. Bueno, al final al SID se le ocurren algunas ideas:

- Un globo de helio.
- Un enorme cañón.
- Unos pequeños misiles donde los personajes van embutidos.
- Utilización del poder mutante de teletransportación. El sistema funciona perfectamente: envía a los personajes directamente a la Luna, donde allí estallan por causa de la descompresión. Nadie vuelve, claro, puesto que no hay pensado ningún sistema para el viaje de vuelta.

O a lo mejor a un genio del SID le da por leer viejas novelas de ciencia ficción y toma de allí algunas ideas sobre el vacío, los cohetes y todo eso...

Por supuesto, el cohete impactará contra la superficie. Los personajes son rescatados por miembros de una Base Lunar Soviética.

Desenlace. Los personajes se unen a los comunistas, traicionan al Ordenador contando todos sus secretos y acaban liderando una Flota Soviética Lunar e intentando conquistar el Complejo Alfa.

Los personajes consiguen robar una nave soviética, volver a la Tierra y estrellarse. Quizá logran sobrevivir y avisan al Complejo Alfa de la amenaza soviética. El Servicio de Defensa moviliza su armada y encarga a los personajes de la tarea de asesoramiento para la invasión de la Luna. Pero quizá al volver los personajes son confundidos con extraterrestres, son recibidos con una calurosa bienvenida y acaban ocupando posiciones de gran respeto en el zoo privado de algún Alto Programador.

Indicaciones para la puesta en escena. Lo mejor de todo este escenario será el diseño de los vehículos interplanetarios del SID. Puedes pasarte horas liquidando personajes con este truco. La baja gravedad puede improvisar detalles interesantes en la huida de la base lunar soviética. Una huida que será forzosamente rudimentaria y chapucera, con episodios llenos de botellas de vodka, ciudadanos provistos de gorros de piel herméticos (adecuados para la falta de atmósfera) y campesinos viajando en trineos espaciales.

La Buena Nueva del Programador Blanco

Planteamiento. El Ordenador se entera de que los pobres salvajes del Exterior viven en la miseria material y espiritual. Envía a unos esclarecedores como misioneros del perfecto estilo de vida del Complejo Alfa.

Nudo. Los Esclarecedores deberán dejar las armas antes de salir (para evitar desgraciados accidentes en el momento de contactar con los salvajes). Son enviados al Exterior a pie, sin aparatos de tec-



Uno de los primeros programas de vuelo espacial del Complejo Alfa.

nología avanzada (que además no pueden ocultarse fácilmente), pero con un buen montón de copias del libro **El Ordenador es tu amigo** y otras obras de literatura infantil.

Puede ser que el SID les provea de preciosos e inútiles artilugios miniaturizados -muy delicados y por supuesto carísimos.

Naturalmente, los salvajes tratarán de matar a los Esclarecedores en cuanto los vean. Los PJ protestarán gritando que se trata de un error.

Los PJ serán llevados ante el Gran Jefe, que oír su historia. Desea ver poderes mágicos como prueba del poder del Gran Ordenador.

Los PJ tratan de impresionar a los nativos. Los nativos responden sobrepasando las demostraciones de los personajes con sus propios poderes mutantes. Como no quedan nada impresionados, deciden sacrificar a los personajes a su dios.

Los personajes son atados al ídolo, que es un módulo de monitor y vídeo. Los personajes son torturados y obligados a ver varias veces el programa "Un, dos, tres". Y después de ver un poco la tele, a cenar.

Desenlace. Los personajes son cocidos y devorados. ¿Hay algún personaje con poder de regeneración? Bueno, el personaje se apodera del ADN de los salvajes y toda la tribu se convierte en una sola entidad inteligente. Los salvajes se presentan en el Complejo Alfa con la pretensión de haber sido convertidos. En cuanto les dejen entrar, el personaje se apoderará de todo el Complejo haciendo que los salvajes se arrojen a las cubas de elaboración de comida. Pero tal vez los personajes lograron huir utilizando sus poderes y artilugios tecnológicos. Los indígenas los

persiguen hasta el Complejo Alfa, donde el SSI los neutraliza mediante sus armas de gas. Tras una completa reeducación, los indígenas se convierten en valiosos ciudadanos para la Sociedad del Ordenador. Prepara Puntos de Confianza por un tubo.

Ciudadanos Quinceañeros Ninjas Mutantes

Planteamiento. Se ha detectado a unos mutantes traidores vestidos con unas ropas ajustadas color rosa fuerte asalmonado, y que se dedican a merodear por ahí fastidiando a los guardias del SSI y a los ciudadanos de elevada acreditación. Orden de busca y captura para llevarlos ante la justicia.

Nudo. Se trata de una facción marginal radicalizada de los psiónicos, que ha decidido proteger a todos los mutantes de las garras del Ordenador y de los ciudadanos apáticos o corruptos. Han adoptado el nombre de Liga Justiciera Mutante y unos uniformes de colores fluorescentes y tonos pastel. Se dedican a recorrer el Complejo Alfa usando sus poderes para atacar a los enemigos de los mutantes.

A los personajes les dan en el SID un detector de mutantes que empieza a sonar en cuanto se le pone en marcha (lo bueno del caso es que el artilugio funciona bien; pero como mutantes hay por todas partes, nadie hará mucho caso de sus indicaciones). No quedará más remedio que acudir al Fichero de Mutantes Registrados del SSI para enrolar a unos cuantos que puedan ayudar a pescar a esos gamberros mutantes. Pero la Liga ha



planeado un ataque contra esos ficheros y los personajes caen en una emboscada. Ensalada de tiros, poderes mutantes y mobiliario pulverizado. Los terroristas lograrán huir no sin antes haber destruido todos los ficheros del sector.

Los PJ se dirigen entonces a otro sector y por fin logran contratar a unos mutantes registrados. De entrada se muestran absolutamente cooperativos, pero en realidad, lo has adivinado, están al corriente de la conspiración. Después que los mutantes metan a los PJ en varios fregados y enjuagues, lo probable es que éstos acaben por abrasarlos.

De pronto, el Ordenador recibe un soplo. La sociedad de antimutantes ha acabado por encontrar el cuartel general de la Liga y se está preparando para asaltar la última fortaleza de los superhéroes. Los PJ son enviados como refuerzo.

Desenlace. Los antimutantes, armados con artilugios de tecnología punta, se enfrentan a los mutantes. Los PJ llegan en el momento culminante de la pelea. Los mutantes son exterminados. Algún que otro personaje sobrevive. Recompensas y ascensos.

O resulta que la operación era una trampa. Los antimutantes y los PJ son capturados por el típico supervillano, quien les obliga a escuchar su maquiavélico plan para adueñarse del Complejo Alfa y del mundo entero. Los PJ tal vez escapen de la trampa mortal y se inicie una batalla, que puede concluir como en el párrafo anterior o de una manera algo más trágica (para los PJ).

Los PJ se quedan al margen. Esperan a que vaya ganando un bando. En el último momento aparecen como refuerzo de los vencedores, y ayudan a aniquilar a los perdedores. O tal vez intervengan una vez acabada la pelea para aniquilar a los vencedores. Luego pueden pedir su recompensa por haber eliminado a unos traidores mutantes y a unos traidores miembros de una prohibida sociedad secreta de Antimutantes.

Indicaciones para la puesta en escena. El Cuartel General de los mutantes, así como su Trampa Mortal, pueden ser calçadas de algún tebeo de superhéroes. El supervillano dará unas buenas oportunidades para hacer un buen discurso lleno de rimbombantes incoherencias. Los personajes deberían ser lo suficientemente astutos como para interrumpir estos discursos con unas buenas ráfagas de pistoláser.

El Láser a Punto

Planteamiento. Las últimas ciclónicas ha habido una serie de Ejecuciones sin Formulario Legal por los pasillos del Complejo. Se da la circunstancia de que las víctimas eran siempre ciudadanos de alta credencial. Se encarga a los personajes la investigación del caso.

Nudo. Se les asigna como colaboradores a un par de gorilas del SSI tan aficionados al gatillo que no paran de liquidar testigos y pruebas (hasta que los personajes se harten y acaben por freírlos a ellos). En el SID, los personajes reciben un Detector Experimental de Pistas y Racioanalizador Mark XII Acme A-1. Para el aparato, todo es una pista, especialmente si es algo peligroso. Cada cinco minutos concluirá una hipótesis evaluada en percentiles. Esta es tu oportunidad para despacharte con montones de teorías absurdas acompañadas de porcentajes delirantes y fluctuantes. En el SCP, los personajes recibirán unas cédulas especiales que les permiten pasar por lugares de CS superior al suyo. "Lo siento, ciudadanos, pero no me quedan uniformes desechables del color que pedís". En resumen: numerosos clones serán abatidos por pasear por dependencias de credencial superior.

Quizá algún PJ logre llegar a las escenas de los crímenes. El Detector Experimental de Pistas y Racioanalizador Mark XII Acme A-1 será de gran ayuda. Todas las víctimas murieron del mismo modo: aparentemente, algo o alguien les agarró por el cuello y les sacudió hasta que cedieron los tejidos. Argh.

Desenlace. Los personajes investigan todas las pistas: vídeos de seguridad, testigos presenciales, contactos en los bajos fondos, la población entera del Complejo Alfa... meterán todos los datos en el Detector Experimental de Pistas y Racioanalizador Mark XII Acme A-1 y éste logrará aislar un factor común en todos los asesinatos: el robomayordomo. El robot será buscado e interrogado. Se descubrirá que ha sido vuelto Frankenstein (es decir, que alguien le ha quitado los circuitos Asimov). El robot usaba su programación para agitar coteleras (resto de un empleo reciente como camarero) y sus fuertes apéndices manipulatorios para asesinar a sus víctimas. Los personajes son

recomendados. El robot es condenado a la silla eléctrica.

O tal vez el robot esté siempre presente en las investigaciones que se hagan en los lugares del crimen. Si los PJ se van acercando mucho a la verdad, o si el Máster quiere poner algo de acción en esta investigación de pacotilla, el robomayordomo empezará a ponerse nervioso y acabará por atacar a los personajes con la furia de un tritón.

Indicaciones para la puesta en escena. Las intrigas detectivescas no encajan muy bien en el ambiente de Paranoia, pero sí las de porrazo y tentetieso al estilo de Dashiell Hammett. Reflexionar sobre pistas e indicios es un trabajo arduo y laborioso. Además, ese tipo de trama de misterio está siempre lleno de complicaciones y detalles. Y lo que quiere un buen Máster de Paranoia es una buena acción e ir directo al grano. Así que, pon un encuentro peligroso aquí, un tiroteo gratuito allá, y cuando los personajes empiecen a cansarse de investigar el maldito misterio, lánzales el robot.

Lo que Surgió de las Profundidades del Sector HPL

Planteamiento. Durante los trabajos de remodelación de alcantarillado, unos trabajadores infrarrojos descubren una antigua caverna horadada en la roca. Más tarde, los restos dispersos de los cuerpos de esos obreros son encontrados por diversos puntos de la red de alcantarillas. Los ciudadanos se ven aquejados de extrañas pesadillas donde se ven asaltados por una enorme criatura viscosa formada por una enorme criatura viscosa formada por un gigantesco montón de diversos materiales orgánicos.

Nudo. Las alcantarillas están infectadas. En el fondo de sus húmedos túneles, chorrean, rezuman y supuran líquidos viscosos e inquietantes. Cosas que gotean. Sonidos gorgoteantes. Olores nocivos y visiones fugaces laceran los sentidos. Los



Para estos Esclarecedores, el término "montaña de basura" va a tener un significado totalmente nuevo.



personajes van encontrando miembros y vísceras de los trabajadores conforme se adentran por el laberinto de túneles. Un gorgoteo, un ruido sordo y de repente desaparece el PJ que iba en el último lugar. Uno a uno, los personajes van encontrando una muerte a cual más horrible. El último será encontrado en la entrada de un túnel babeando y farfullando palabras inconexas.

Poco después, empiezan a aparecer cadáveres descuartizados del mismo modo en el sector HPL. ¡La Cosa anda suelta!

Se envía una nueva serie de clones, pero esta vez el SID se encarga de que vayan equipados con armas supermortíferas. Armas que podrán ser usadas por aquellos que logren superar sus tiradas de Cordura. Y por supuesto, un buen número de esas armas se averiarán en el peor momento.

Más clones. El Ordenador empieza a estar realmente preocupado, con lo que envía a un par de vicarios de la Iglesia Primitiva con los personajes. En cuanto entren en los túneles, los clérigos se pondrán a salmodiar el "Te Ordinatum, resident diagnosticum, passus interruptus", a quemar incienso y a tañer una enorme campana. Pero eso no parece funcionar tampoco demasiado bien.

Desenlace. Se trata de un monstruo septembrino, llamado así porque es totalmente invulnerable a cualquier ataque de palabra u obra excepto a la palabra "septiembre". El monstruo se deshará rápidamente en cuanto alguien pronuncie esa palabra delante de él.

Bueno, quizá todo lo que ocurría era que el Departamento de Entretenimiento del SBD estaba filmando un vídeo de terror. Todo ha sido un gran error.

O tal vez se trataba de un plan de un Alto Programador: mientras mantenía al Ordenador ocupado con esta maniobra de diversión, se llevaba a cabo un golpe de estado.

Si quieres, puedes hacer que la Cosa sea realmente un buen tipo comprensivo, quien, después de que los personajes le expliquen que está muy feo eso de despanzurrar a la gente, se convierte en un ciudadano totalmente integrado y útil para la sociedad. Y hasta se apunta a un grupo de coros y danzas.

Otra posibilidad: uno de los PJ es un psicópata. Ha perpetrado todos los asesinatos y luego ha dispuesto los cadáveres

de manera que todos creyeran que se trataba de un monstruo.

Indicaciones para la puesta en escena. Montón de horror y sangre coagulada. Montones de tiradas de Cordura. Secuencias tranquilas truncadas por súbitas explosiones de pavorosa violencia (al fin y al cabo, esto es casi normal en Paranoia). Tal vez el monstruo sea capaz de controlar la mente de algún PJ y lo convierta en uno de sus servidores. Incluso puede haber una secta en el Complejo Alfa que se dedique a invocar a Seres Innombrables...

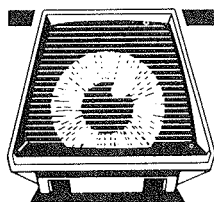
Y aún más...

...Aparece Conan buscando pelea...

...Escape de los laboratorios biotecnológicos del SID. Enormes lagartos alados con aliento de fuego. Pequeños humanoides barbudos aficionados a trabajar los metales; otros pequeños humanoides pero con las orejas puntiagudas y los ojos rasgados. Todos andan sueltos por el sector DND...

...Los personajes reciben la misión de investigar una civilización perdida en un valle del Exterior. Al llegar, descubren dinosaurios, hermosas sacerdotisas y un dios-volcán que...

...Y por supuesto, el ya clásico: "salid a ver qué le ha ocurrido al último grupo de misión que enviamos a una muerte segura..."



7. Compatibilidad con la Primera Edición Inglesa

Estas reglas pueden compatibilizarse con los escenarios publicados para la primera edición en inglés. La mayoría de los escenarios publicados para otros juegos de rol están llenos de tecnicismos de juego -exigen una tirada de habilidad cada tres líneas o hay una discusión sobre puntos de daño o puntos de armadura en cada párrafo. Bien, eso se sitúa en las antípodas de Paranoia. La mayoría de nuestros escenarios sólo deben proporcionar un buen montón de situaciones desesperadas, otro montón de artilugios que se estropean de los modos más estrambóticos, otro montón de PNJ enloquecidos y unas cuantas tramas extrañas. Y todo rebozado con un mínimo de tecnicismo.

Por eso es por lo que puedes usar escenarios diseñados en principio para la primera edición inglesa: porque no hay demasiada mención a detalles de las reglas. No obstante, por más que hayamos evita-

do al máximo esos tecnicismos, no es posible conseguirlo de forma total. Por lo tanto, hay que hacer algunas modificaciones para poder jugar con estas reglas los escenarios previstos para el sistema de juego de la primera edición inglesa.

Porcentajes. De cuando en cuando, puedes leer en un escenario algo así: "hay un 40% de posibilidades de que Ski-V se trague esa excusa", o "la posibilidad de impactar de Gume-R es de un 32%". Y esto es así porque la primera edición inglesa utilizaba tiradas de porcentaje. Muy bien, pues para cambiar una tirada de porcentaje a una tirada de dado de 20 basta con dividir el porcentaje entre 5 (redondeando hacia arriba). De esa forma, Ski-V tragará con 8- (resultado de 8 ó menos) y Gume-R impactará con 6-.

TA (Tiradas de Atributo). Usa esta tabla de conversión:

Tipo de Tirada	TA 1ª Edición	TA Reglas Actuales
fácil	1D10	x 2
dificilillo	2D10	x 1
difícil	3D10	x 3/4
muy difícil	4D10	x 1/2
	5D10	x 1/4

Por ejemplo, en la aventura se dice: "haz una TA fácil" o "haz una TA de 2d10". En tal caso, lee: "haz una TA fácil, sin modificadores".

Los "chequeos" (checks) son también una tradición usual en escenarios publicados en revistas para referirse a Tiradas de Atributo o Tiradas de Habilidad.

Colores de cargas láser y de armaduras. En la primera edición inglesa se usaba un complejo sistema policromático. Por ejemplo, se podía decir: una armadura réflec RNA. Lo que quería decir que se trataba de una armadura capaz de reflejar



rayos de color rojo, naranja y amarillo. Bueno, eso es tanto como decir, en el lenguaje de las reglas actuales, que es una armadura réflex amarilla. Simplemente fíjate en el color de mayor CS y ese es el color actual de la carga o de la armadura.

Personajes Pregenerados

Con lo dicho en el apartado anterior tienes todo lo que necesitas para adaptar un escenario del "antiguo estilo" al nuevo. Pero también tendrás que hacer algunas modificaciones en las hojas de personajes pregenerados que aparecen en medio de los escenarios publicados.

El paso de un personaje antiguo a uno moderno tiene algo más de miga, puesto que requiere un buen conocimiento de las diferencias entre ambas versiones de las reglas. La verdad es que si te parece una paliza modificar los personajes de las versiones antiguas, te sugerimos lo siguiente: recorta sólo los antecedentes, la misión encomendada por la sociedad secreta y el equipo; entrega todo eso al jugador y dile que se genere un personaje y que use la sociedad secreta que se menciona allí. De este modo, tendrás la parte que interesa de cada personaje sin el rollo de tener que adaptar las puntuaciones.

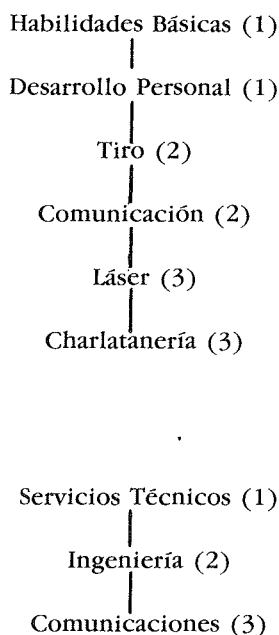
Atributos secundarios

Las capacidades de acarreo, daño y aguante funcionan igual en las dos versiones, por lo que no necesitan cambiarse. Pero las bonificaciones de pelea (melée) y de tiro (aimed weapons) han sido asumidos por las habilidades básicas en el nuevo reglamento. Así que simplemente ignoralos. En lugar de ellos, calcula normalmente sus habilidades básicas.

Habilidades

Llegamos a la parte más difícil puesto que el sistema de Habilidades cambia considerablemente de una versión a otra. Los nombres de las habilidades continúan siendo prácticamente los mismos, pero antiguamente se usaba algo denominado "Árbol de Habilidades", un sistema que partía de un conocimiento general sobre una habilidad y preveía una especialización en forma de ramificación arborescente. Los diseñadores pensamos que este sistema era bastante original, pero luego hemos visto que es complicado y difícil de explicar, puesto que la gente nos ha expresado quejas en varias ocasiones. Por consiguiente, lo hemos eliminado. Entonces, cuando en un escenario antiguo encuentres los dichos árboles, empieza por mirar el final de cada rama.

Los nombres que encuentres allí son los de las habilidades que realmente tiene el personaje. Veamos un par de ejemplos:



El personaje posee las habilidades de Láser, Charlatanería e Ingeniería de Comunicaciones.

Bien, ahora hay dos modos de determinar el nivel de cada una de las habilidades.

Modo complicado, que consume un cierto tiempo, pero que obviamente es el más exacto. Calcula las habilidades básicas a partir de los atributos. Ahora, multiplica el número que va entre paréntesis en la rama del árbol y suma el resultado a la habilidad básica.

Ejemplo. Supongamos que el personaje poseedor de los árboles anteriores tiene una Destreza de 8, un Cinismo de 15 y un Talento Mecánico de 2. Por tanto, sus respectivas Habilidades Básicas son 2, 4 y 0. La habilidad Láser depende del Atributo de Habilidad. El número que lleva en el árbol es (3). Por tanto, su nivel de Láser será: 2 (habilidad básica para todas las habilidades que dependen de la Destreza) + 6 (doble del número entre paréntesis) = 8. Realizando un cálculo similar, obtendremos 10 en Charlatanería y un 6 en Ingeniería de Telecomunicaciones.

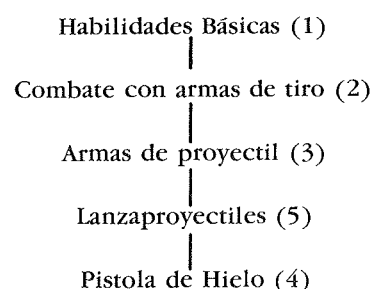
Modo rápido y menos limpio. Simplemente triplica el número entre paréntesis. El personaje del ejemplo anterior tendría, con este método, Láser 9, Charlatanería 9, Ingeniería de Telecomunicaciones 9.

Si un personaje utiliza una Habilidad que no viene en el listado oficial de la

hoja de personajes, calcula su Habilidad básica (a partir del Atributo) y haz la tirada en base a ese número.

Muy bien. Ya sabes lo que necesitas saber para reconvertir los árboles de Habilidades al reglamento de este libro. Sólo queda un problema. Hay habilidades antiguas que se han eliminado y otras que se han fundido. Veamos cómo tratarlas:

Habilidades de armas. En la primera edición, las habilidades de armas como "láser", "armas de proyectil" y "armas montadas en vehículos (artillería)" se dividían en habilidades de armas particulares. Así, obteníamos árboles como éste:



Bien, esta vez toma en cuenta el penúltimo nivel. El personaje tiene la Habilidad "Armas de Proyectil", pero para calcular el nivel, la cifra que vale es la de mayor valor en el último nivel: en este caso el valor 5 de la habilidad de Lanzaproyectiles. Usa esta cifra a la hora de calcular el nivel de habilidad en Armas de Proyectil. (Por ejemplo, si usas el método sencillo de conversión, el personaje tendría nivel 15 en Armas de Proyectil: 5 x 3).

Habilidades de Mantenimiento de Armas (Armería). Estas habilidades han sido eliminadas en la segunda edición. Ignóralas.

Habilidades de Desarrollo Personal (self-improvement). Ídem de ídem.

Habilidades de Supervivencia y escultismo. Hay todo un conjunto de habilidades de la primera edición, a saber: Identificación de Comida, Adaptación a la Comida, Caza-Pesca-Recolección, Trampesía, Conocimiento de Flora, Conocimiento de Fauna, Conocimiento de Terrenos, Meteorología, Rastreo, Orientación, Tropa y Acampada, que en la segunda edición quedan resumidas en una única: Supervivencia. Si el personaje tiene una o varias de estas habilidades, usa simplemente la cifra de mayor nivel para calcular el de la nueva habilidad Supervivencia.

Habilidades de Mantenimiento de vehículos. En la segunda edición, la misma habilidad sirve para manejar y para realizar labores de mantenimiento. Si el personaje tiene una habilidad de mantenimiento, simplemente asimila a la correspondiente de Automecánica.



Habilidades de Manejo, Mantenimiento, Programación y Reparación de robots. En la segunda edición, simplemente hay cuatro habilidades correspondientes a los cuatro principales tipos de robots. Si un personaje tiene varias habilidades relativas a un mismo tipo de robot, simplemente utiliza la cifra más alta. Por ejemplo, si un personaje tiene Manejo de Robodictor-4, Mantenimiento de Robodictor-5, Programación de Robodictor-6 y Reparación de Robodictor-4, el número que hay que utilizar para calcular el nivel de Habilidad en Robótica, sección Robodictor, será el mayor de ellos, esto es, 6.

Habilidades de Ingeniería. ¿Te acuerdas que decíamos que el personaje tenía la habilidad de Ingeniería de Comunicaciones? Pues, bien, resulta que no existe esa habilidad en la segunda edición. Hay que reconvertir esas Habilidades antiguas de Ingeniería. Ingeniería de Comunicaciones pasa a Ingeniería Electrónica. Mercancías orgánicas y Ciborg-cirugía se convierten en Ingeniería Genética. Técnica del Plástico pasa a Ingeniería Química. Y las Ingenierías Industrial y Civil se reconvierten ahora en Ingeniería Mecánica.

Armas

¿Pero aún estás aquí? Bueno, un par de pasos más. En la Hoja de Personaje hay un apartado para las armas que lleva así como para algunos datos sobre su uso. Bien. El personaje tendrá las mismas armas, pero algunos datos pueden cambiar.

● **Posibilidad de Impacto.** La primera edición usaba tiradas de porcentaje. Ahora, los ataques están incluidos en el sistema normal de las Habilidades. Tacha el número para impactar y escribe simplemente el nivel de Habilidad del perso-

naje con esa arma, nivel que habrás calculado según el procedimiento que hemos visto anteriormente al tratar de las Habilidades.

● **Tipo de arma.** Las armas de tipo S son ahora armas E (energéticas). Y las armas M y Ms pertenecen al grupo de armas B (armas blancas).

● **Distancia:** no cambia.

● **Recarga:** No cambia. Pero ahora es una regla opcional.

● **Avería:** También es ahora una regla opcional. Y además funciona de forma totalmente diferente. Simplemente, ignora esta sección.

Poderes Mutantes

Los poderes mutantes de la segunda edición son mucho más poderosos que los de la primera. Por otra parte, hemos fundido muchos poderes antiguos: por ejemplo Telepathic Sense y Telepathic Projection se engloban ahora en un único poder llamado Telepatía. Algunos de los más flojos han sido eliminados. Por tanto, en algunas aventuras antiguas aparecerán poderes que no existen en la segunda edición. Usa esta tabla:

Poder Antiguo	Usa éste en su lugar
Advanced Hearing, Vision, Touch, Smell, Taste	Supersentido
Chameleon	Polimorfismo
Combat Mind	Campo Energético
Empathic Healing	Regeneración
Luck	Empatía mecánica
Machine Sense	Intuición mecánica
Mental Block	Ver nota

Suggestion	Carisma
Superior Strength, Endurance, Manual Dexterity, Agility, Moxie, Chutzpah, Mechanical Aptitude	Ver nota
Telepathic Projection	Telepatía
Telepathic Sense	Telepatía
Trance Teleport	Teleportación

Mental Block: aplica una regla especial con este personaje, en vez de las reglas normales de poderes mutantes. Este personaje será inmune a los efectos de los siguientes poderes: Telepatía, Rayo Mental, Sugestión, Empatía, Lectura Mental.

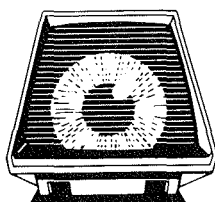
Superior Attributes. No hay una equivalencia directa en la segunda edición. Se trataba de unos poderes un tanto flojos que simplemente aumentaban algo los atributos. Sugerimos que hagas una tirada para este personaje a fin de que tenga un poder mutante más poderoso.

Sociedades Secretas

Uf. Ya llegamos al final. Hay tres sociedades secretas antiguas que han desaparecido: "Espías de otro Complejo", "Espías de un Servicio" y "Programs Group". También eran tres sociedades bastante flojas. Para estos casos puedes hacer otra tirada o simplemente hacerles agentes secretos del SSI, lo que prefieras.

Un aviso: en las aventuras más recientes aparecen personajes que pertenecen a sociedades secretas descritas en Paranoia Aguda. Así que no te parezcan nada raras sociedades como Madres de la Tierra, Femme Fatale o Fanáticos de Star Trek.

Esto es todo, amigos.



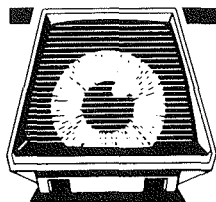
PARANOIA

ESCENARIO

Credencial Realmente ULTRAVIOLETA
Todo jugador que lea ese capítulo echará
a perder toda la diversión del juego
¡ESTAS ADVERTIDO!



Aventura en
el Exterior
(AEEE)



0. Introducción

Bienvenido al Escenario Ejemplo de Paranoia

Hemos incluido este escenario en las reglas por dos razones. Primero, para que pueda usarse con un mínimo de preparación en el momento de iniciar a otros jugadores en la mecánica del juego. Segundo, para demostrar el tono y la atmósfera típicos de una partida de PARANOIA, indicando qué material hay que preparar de antemano con el fin de conseguir una sesión de juego fluida y perversamente encantadora. A la vez, se da un modelo de cómo organizar las notas y los elementos de información suficientes para dirigir una aventura. Y además, diseñando estas cosas, los mundialmente famosos diseñadores de juegos tenemos en qué ocuparnos, vivimos sin problemas y no pisamos las oficinas de empleo.

Cómo Utilizar esta Aventura

Si ya eres un Máster con experiencia, deberías inmediatamente deformar y adaptar toda la aventura a tu propio gusto y necesidades, aprovechando quizá simplemente la idea central de la trama y los PNJ para diseñar un escenario de tu propia invención. Bien, adelante. Te doy permiso.

Pero si eres un Máster novato te recomiendo que sigas más o menos la aventura tal y como se presenta aquí. Admitimos que es mucho más divertido y enriquecedor diseñarse uno sus propios escenarios, pero si no has trabajado mucho en la difícil tarea de Máster hasta ahora, te será de mucha ayuda seguir la estructura y los detalles previstos aquí. Un Máster novato que empiece a despegarse del guión y a actuar a la ligera se encontrará demasiado a menudo en situaciones difíciles y embrazosas.

TRADUCCIÓN: dirige este escenario como viene aquí o eres hombre muerto. Gracias por tu cooperación.

Lee los materiales del escenario según este orden:

- Primero lee la sección "Materiales del Escenario". Aquí te enterarás de qué partes del libro tienes que cortar o fotocopiar furtivamente en tu lugar de trabajo.

- Luego lee los "Antecedentes del Escenario", "Antecedentes de la Misión" y "Resumen del Escenario" para tener una idea general de toda la aventura.

- En tercer lugar, echa un vistazo a los personajes pregnerados: se trata de seis esclarecedores diseñados expresamente para este escenario. Puedes diseñarte unos propios o hacer que los diseñen los jugadores, pero entonces tendrás que modificar algunos materiales del escenario. Tu primera decisión tendrá que ser esta, la de usar o no los personajes pregnerados. Si decides usarlos, te ahorrarás el trabajo de tener que explicar el mecanismo de creación de personajes a jugadores que se están iniciando y podrás aprovechar el tiempo en explicar algo de la mecánica de la acción y el sistema táctico dramático (que será más divertido para todo el mundo). Después, una vez se hayan hecho con el juego, podrás un día emplear un tiempo en enseñarles con tranquilidad y paciencia la técnica de creación de personajes. Pero si tus jugadores ya son expertos en juegos de rol y les encanta gastar el tiempo que haga falta enterándose del sistema de creación de personajes, no les privas de ese placer. Y si quieres pregnerarlos tú mismo, pues también bien.

- A continuación, lee las "Instrucciones previas", una sección que te preparará para el momento en que hagas conferencias individuales y privadas con los jugadores antes de empezar la partida. Si preferiste no utilizar los personajes pregnerados, te aviso de que tendrás trabajo aquí: Tomando como modelo esta sección, prepara tus propias Instrucciones Previas.

- Finalmente lee los Episodios del escenario. Cuanto más te familiarices con el material, menos tendrás que repasarlo después y menos tendrás que improvisar. Después de una primera lectura rápida, será mejor que hagas una segunda lectura reflexiva de cada uno de los episodios antes de jugarlos. Pero si te gusta trabajar de otro modo, haz una lectura rápida y empieza inmediatamente a jugar improvisando. Esto es arriesgado para un Máster novato, pero, qué demonios, hasta nosotros mismos, los diseñadores de juegos, pasamos de estudiar los escenarios como si fueran "deberes para casa". Se supone que esto es para divertirse, ¿no?

Antes que Nada

La primera decisión que debes tomar es si utilizas o no los personajes pregnerados.

dos del Anexo D, o si por el contrario dejarás a los jugadores generarse sus propios personajes. Recomendamos al Máster con poca experiencia que utilice esos pregnerados que tan cuidadosamente le hemos preparado. Eso le ahorrará el tiempo y la tarea de tener que explicar el sistema de creación de personajes, con lo cual en vez de tenérselas que haber con reglas y procedimientos, los jugadores podrán iniciarse en el juego a través de la acción dramática. Mucho mejor y más divertido para todos. Porque, ya después, cuando estén enganchados con el juego, ya tendrán tiempo de leer tranquilamente y asimilar el sistema de creación de personajes. No obstante, si tanto tú como tus jugadores ya sois veteranos en el juego de rol, tal vez prefiráis emplear el tiempo necesario para crear vuestros propios personajes. Vale, de acuerdo. O incluso puedes pregnerar tú otros personajes para dárselos a los jugadores. Pero ten en cuenta, Señor Máster Inconformista, que en estos casos tendrás que modificar todo el primoroso material de ayuda al escenario que en principio está diseñado para los personajes pregnerados que se dan en el Anexo y que incluso tendrás que rehacerlos totalmente.

Materiales de Ayuda a la Aventura

Este escenario está provisto de cantidad de ayudas al Máster, recuadros de página y material de apoyo en anexos que puedes fotocopiar. Gran parte de ese material debería irse entregando a los jugadores en el momento adecuado de la partida (o continuar oculto tras tu pantalla de ignorancia y miedo, según el uso previsto para el material o tu propia perversidad malsana). Los "números de serie" de estos materiales no significan absolutamente nada, pero puedes divertirte observando cómo los jugadores buscan en ellos un significado profundo y escondido.

Lista de PNJ AEEE.AYUMAS.PNJ.0.2. Hojas de los PNJ, por orden de aparición, con su descripción, poder mutante, armas y destrezas importantes. Coloca esta lista en un lugar visible tras tu pantalla de Máster.

Hojas de Personajes Pregnerados. Recórtalas y dales una a cada jugador.



ALERTA MISIÓN AEEE.AM.0.7. Simula la salida por impresora de la orden de alerta que reciben los esclarecedores. Esta impresora es la del comunicador individual de pulsera que tienen todos los esclarecedores (por eso el plano sale con el tamaño de un dedal). Dale una fotocopia de la orden de alerta a cada uno de los jugadores.

Lista de equipo normalizado AEEE.EN.SE.JB.2.3. Esta es la lista del material que les será entregado en el Episodio 2, cuando lleguen a los almacenes del SPL. Encontrarán muchas cosas divertidas aquí.

Fichas de personajes, robots y equipaje.

Vista lateral del Vehículo Todoterreno AEEE.VTT.VL.3.4. Una ilustración para que se hagan idea del maravilloso transporte anfibio asignado a los PJ cuando lleguen a las instalaciones de prueba de vehículos del SID. Indudablemente, los esclarecedores estarán ansiosos de servir a la causa del Ordenador montando en esta excitante trampa mortal.

Vista interior del Vehículo Todoterreno AEEE.VTT.VI.3.8. Este es un juego de mecánica actual con mecanismos verdaderamente actuales. Algo estupendo, muñeco, algo que no suele encontrarse en otros escenarios de Paranoia. Cuando los jugadores intenten meter las fichas de equipaje en el plano interior del vehículo, verán (una vez les expliques las reglas de apilamiento) que no hay forma de que quepa allí la totalidad de los cajones de equipo. ¡A ver qué hacen!

Vista del Tablero de Mandos del Vehículo Todoterreno AEEE.VTT.VTM. Los personajes tendrán que conducir manualmente el vehículo una vez que el piloto automático sufra una pequeña avería. Pon esta ilustración delante de sus narices en el momento en que su vehículo se dirige hacia su trágico y húmedo destino.

Plano de un área del Exterior AEEE.-PAE.7. Tras un interesante y divertido viaje oceánico, el vehículo experimental sufrirá otra pequeña avería en su cerebro electrónico y los PJ se encontrarán pasando la noche en el proceloso Exterior. El plano muestra el área donde sucede la avería. Pregúntales las precauciones defensivas que toman al acampar. Luego, cuando ocurran los inevitables ataques por sorpresa, podrás señalar exactamente por dónde salen las hordas chillonas de cucarachas mutantes procedentes de a saber qué infierno exterior.

Antecedentes del Escenario

Un grupo de recién ascendidos esclarecedores de CS Rojo son requeridos para su primera misión de rutina. La misión en

sí parece modesta pero misteriosa: se trata de ir de expedición al Exterior (una región de rumores y leyendas) para investigar un indicio de actividad comunista.

A fin de asegurar una iniciación en el servicio segura y triunfal, el Ordenador asigna a los nuevos esclarecedores un líder veterano que les vaya poniendo al tanto durante la misión. Además, el Ordenador les permite generosamente recoger en los almacenes del SPL y del SID una buena cantidad de equipo de tecnología punta. Con unos recursos tan copiosos y la guía de un juicioso veterano, tendrán con toda seguridad un trabajo seguro y placentero.

Y esta es toda la verdad. De veras. ¿A qué viene este nerviosismo?

Seguramente los nuevos reclutas se vigilarán nerviosamente unos a otros en la sesión inicial de Instrucción, siempre al acecho de indicios de traición y deslealtad. ¿Quién pertenecerá al SSI? ¿Alguno de ellos pertenecerá a alguna de esas peligrosas sociedades secretas de las que se murmura en susurros? ¿O a lo mejor alguno de los compañeros es nada menos que un traidor mutante no registrado? ¿Y si uno de ellos está planeando sabotear la misión y frustrar los benevolentes designios del Ordenador? Éstos serán sus temores.

Pero también tendrán sus sueños: tal vez esta misión sea una oportunidad para ascender. Quizá podrán actuar de modo que llamen la atención del Ordenador. Con suerte, tal vez caiga alguna recompensa en créditos o una recomendación por valor y lealtad.

Afuera les espera lo desconocido: el Exterior. ¿Qué habrá allí para que su conocimiento esté clasificado como CS Ultravioleta? ¿Y cómo es que envían allí a un grupo de ciudadanos de CS Rojo? ¿Seguro que se trata de una misión sencilla y rutinaria? ¿Y si el Ordenador no nos aporta más que un montón de información inútil? ¿Y si...?

Mantente alerta. No te fíes de nadie. Ten siempre el láser a mano.

Antecedentes de la Misión

Catch 22

Unos roboespías del SDF que sobrevolaban la región circundante al Complejo Alfa en una misión rutinaria registraron una información que podía ser vital para la seguridad del Complejo Alfa. En principio cualquier conocimiento del Exterior está clasificado como CS Ultravioleta. Pero como los Altos Programadores son demasiado importantes como para ocuparse de estudiar fotografías rutinarias tomadas desde gran altura, fueron asignados para esa tarea unos ciudadanos de

menor nivel. Naturalmente, examinar información por parte de ciudadanos que no tengan CS Ultravioleta es traición. Imagina las expectativas de vida que tenían esos ciudadanos... Actualmente, no queda nadie vivo en el SDF que pueda interpretar las fotos.

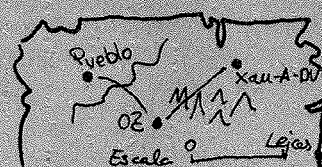
Un consejo para el Máster: Materiales de la Aventura

No saques la conclusión de que tendrás que preparar materiales para los jugadores cada vez que dirijas un escenario de Paranoia. Si tienes tiempo para prepararlos, mejor; pero no es obligatorio tomarse el trabajo.

Lo que hace habitualmente un Máster astuto y despreocupado es leer en voz alta o improvisar algo que se parezca a un Alerta-Misión y que sirva como disparo de salida. Si te damos un Alerta-Misión ya redactado es porque eso te puede dar tiempo para ir realizando las conferencias privadas y porque era lo menos que podíamos hacer. Pero no te sientas obligado a tener que hacer tú lo mismo en cada escenario. Al fin y al cabo nosotros lo hacemos porque para eso nos pagan.

Los mismos jugadores pueden rellenar sus propias Hojas de Personaje. La información secreta y alevosa para los jugadores (funcionamiento del poder mutante, instrucciones e informaciones de la sociedad secreta, etc.) puede improvisarse en notas manuscritas o proporcionarse verbalmente al jugador durante la conversación privada.

Tampoco te preocupes mucho por los planos. Garabatea un par de planos en un bloc sin necesidad de buscar la expresión artística. Enséñaselos a los jugadores cuando sus personajes lleguen al lugar correspondiente.



En resumen: no imagines que tienes que realizar todo el material que tienes aquí en cada aventura. Ya te hemos dicho cuál es el tipo de información que debes tener en mente en el momento de preparar un escenario; pero no tienes ninguna necesidad de elaborarla del modo sofisticado en que se presenta aquí.

Un fragmento de la acción

El SBD recibe rutinariamente copias de los roboespías para los archivos. Por supuesto, como se trata de información clasificada, no hay ninguna indicación sobre su origen o propósito. Pero como se trata-



ba de unas preciosas fotos en color, llamaron la atención de un par de funcionarios técnicos con mucho tiempo libre que decidieron estudiarlas. Una cosa condujo a la otra hasta que un pez gordo del SBD comprendió la finalidad de las fotos. Olfateando la posibilidad de marcarse un buen tanto, los jefazos del SBD pusieron a su mejor gente a estudiar e interpretar esos mapas. Con una pequeña ayuda de un oficial del SDF, convencido de que debía cooperar (tras una serie de desagradables accidentes y un expediente abierto en el despacho de un juez), los chicos del SBD encontraron algo interesante.

Nada menos que una especie de ser del tamaño de un campo de fútbol y que se dedicaba a merodear por las cercanías. Por tierra. Sobre cualquier tipo de terreno. Y bastante rápidamente.

Por otras fuentes, el SBD logró enterarse de que recientemente un grupo expedicionario del SDF había desaparecido sin dejar rastro en el área donde se fotografiaron esos seres gigantes. El SBD interpretó esos seres como gigantescas plataformas de uso militar y las denominó con el nombre secreto de "monstruo terrestre gigantesco".

Al SBD le encantaría entregar un informe completo sobre esta amenaza al Ordenador antes de que lo pueda hacer el SDF. Esto implica montar una expedición al Exterior.

Desgraciadamente, el SDF es el único que tiene acceso al tipo de vehículo adecuado para esta misión. Así que el SBD no tuvo más remedio que sobornar a un departamento del SID para que diseñase un vehículo todoterreno totalmente nuevo y en secreto, con el fin de que el SDF no pudiera meter las narices. El SID accedió con dos condiciones: tomar parte en la gloria del descubrimiento y que la expedición sirviera para experimentar algunos diseños especiales que habían sido incapaces de colar a ningún grupo anterior.

Al poco tiempo, otros varios servicios y algunas sociedades secretas deseosos de sacar tajada empezaron a cruzarse en el camino del SBD.

El personal que conforma el grupo es el resultado de todo un mosaico de incómodas alianzas y pactos secretos entre los diversos grupos interesados. El personal en sí mismo es prescindible, por supuesto, en caso de que algo salga mal y el SBD (y demás grupos) se vean en la necesidad de no verse envueltos en semejante operación.

Y Alguien tuvo que Cargar con el Mochuelo

Gurdie-V, un oficial de guardia del SBD, liberado de comunicador y con valiosos contactos en el SDF fue elegido para llevar a término la misión. Dada su

dudosa lealtad política, se decidió dejar a Gurdie-V a oscuras respecto de los auténticos objetivos. Se le dijo que se trataba de una simple misión de supervivencia para poner al día los registros sobre la zona. Si el grupo puede averiguar lo que pasó con la expedición o recuperar algo del equipo perdido entonces, tanto mejor. Pero Gurdie-V, un veterano esclarecedor superviviente de muchas tramas entre los servicios, cree que hay algo que no huele bien en esta misión. Por lo tanto se guarda alguna sorpresa en la manga.

Resumen de la aventura

Episodio 1. Sesión Inicial de Información

Los Esclarecedores, ansiosos de servir a su amigo el Ordenador y al Complejo Alfa, intentarán descubrir la sala de Instrucciones. Los supervivientes (si los hay) junto con los clones que reemplacen a los otros recibirán instrucciones sobre la misión, conocerán a Gurdie-V, su nuevo jefe de equipo, y podrán hacer cuantas preguntas les parezca oportuno sobre la misión. Probablemente se inicie un vivo tiroteo, pues los leales Esclarecedores freirán a todo traidor que pida una información restringida a un CS superior al suyo.

Episodio 2. Equipamiento en el SPL

Gurdie-V guiará a los supervivientes (si los hay) y a los clones que sustituyan a los otros hacia un sector del SPL para recoger el equipo necesario para la misión. Por el camino, Gurdie-V reforzará su autoridad sobre la escoria de CS Rojo y elegirá a un lugarteniente. Tras elegir a tres zánganos Infrarrojos, asignados a la misión, Gurdie-V desaparecerá unos minutos para contactar con su sociedad secreta. Los Esclarecedores prudentes harán lo propio.

Una vez en el SPL, el grupo recibirá una buena cantidad de valioso equipo en perfectas condiciones de uso. Gurdie-V alentará a un Esclarecedor a que firme el recibo por el material, lo dividirá en lotes y acompañará a los supervivientes a un sector del SID donde aceptarán voluntariamente equipo experimental.

Episodio 3. La obligada visita al SID

Tras un divertido viaje en un autotransbordador experimental, el grupo llegará al sector de laboratorios del SID. Deseosos de servir al Ordenador, de recibir al-

gunos créditos extra y de no ser reasignados a la experimentación de simulaciones de impactos por caída libre, los Esclarecedores aceptarán amablemente probar equipo experimental durante la misión. Boom. Voluntariamente o no, aceptarán probar el Nuevo Sistema Sensurround de Comunicación y el Módulo Oficial de Control de la Lealtad. Screeeeee-zippppp-juiiiiii-crakleppop...Booom.

Tras otro emocionante y divertido viaje en el autotransbordador, serán conducidos al interior de un vehículo todoterreno experimental donde se les presentará a Lucky, el piloto automático. El grupo, los Infrarrojos y los lotes de material serán cargados como se pueda en el vehículo. Las enormes puertas blindadas del Complejo se abrirán con gran estrépito y el vehículo todoterreno rodará hacia el Exterior.

Episodio 4. Viaje al Fondo del Mar

El grupo experimentará la emoción del viaje submarino metidos en una lata oxidada que hace agua por todas partes y con un piloto automático que sufre ataques intermitentes de demencia senil.

Episodio 5. Cambio de Planes

Una vez en tierra firme, Gurdie-V decidirá que la misión es un fracaso, se echará al monte y se dedicará a dar caza a los Esclarecedores. Los supervivientes tendrán que elegir a un nuevo jefe de grupo y continuar solos la misión.

Episodio 6. Fiebre del Sábado Noche

Al piloto automático Lucky le da por largarse. Y a los Esclarecedores no les queda más remedio que ir tras él hasta que se estrelle contra un árbol. Como no tienen otro medio de volver a casa, tendrán que acampar sobre el terreno.

Episodio 7. Delirio en el Campamento

Los esclarecedores se ven obligados a pasar una noche "fuera" (!). Afortunadamente no ocurre nada raro. Apenas un intento por parte de Gurdie-V de matarlos y robarles el todoterreno. Probablemente no lo conseguirá.

Episodios 8, 9 y 10. Más Diversión Aún

Unas hordas vociferantes de salvajes descienden sobre el campamento blandiendo sus lanzas. Los láseres de los Escla-



recedores lograrán sin duda ponerlos firmes, el soborno permitirá que los dejen tranquilos y la persuasión les convencerá de que son gente amiga o de que son gente buena para ser comida.

Preguntando a los nativos, se enterarán de que hay unos nuevos dioses, los "montes ambulantes" que recorren el país. Los nativos sugerirán a nuestros héroes que se larguen a visitar a los dioses. Pero son los propios dioses los que harán acto de presencia. Resulta que los tales montes ambulantes son nada menos que gigantescas cucarachas mutantes que recorren el país en busca de cultura. Preguntarán a los Esclarecedores si les han traído algo de Renoir o de Proust. Los Esclarecedores que confiesen no haber oído hablar de semejantes cosas en toda su vida serán matados un poco. Los supervivientes estarán sin duda de acuerdo en volver al Complejo para traerles algunos *renuars* y *prustes*.

Algunos de ellos serán liquidados en la sesión del Informe final. Tal vez un par de ellos consigan grandes felicitaciones. Algunos harán ciertas acusaciones conflictivas de traición contra leales esclarecedores y por lo tanto serán liquidados. Otros serán sancionados con multas millonarias por echar a perder o extraviar el valioso equipo que se les había encomendado, o tal vez sean degradados a Infrarrosos y enviados a las plantas cosechadoras de pláncton o de sustancias biológicas de bajo rendimiento hasta que paguen su deuda.

Fin.

Reemplazo de Clones en el Exterior

Realmente, este es un pequeño problema. Cuando un clon de un Esclarecedor muere en el interior del Complejo, el proceso es simple: los funcionarios del SBD envían a buscar al siguiente en la línea de sucesión de la familia clónica. Una vez localizado, le urgen a enfundarse el uniforme de Esclarecedor a toda prisa, se le da un breve resumen de la Información Inicial sobre la Misión y el estado actual de desarrollo de la misma y lo llevan por procedimiento de urgencia al lugar de contacto con el grupo. Todo eso en unos veinte minutos, o una hora como mucho.

Pero, ¿y si el grupo está realizando una misión en el Exterior? Obviamente, los funcionarios del SBD no tienen modo de enviar al clon a un punto de contacto: tal vez el grupo se encuentre a miles de kilómetros de distancia, o en medio de mares que no figuran en los mapas o en la inmensidad de desiertos inacabables. Afortunadamente, los chicos del SID han tenido una brillante idea.



Cada Máster de Paranoia tiene sus propios métodos para mantener en orden a los jugadores.

Introducción al Sistema 1000-Hitos de Inserción Clónica en el Exterior

Este sistema estaba diseñado en principio para el escenario del capítulo 7. Sin embargo, en la versión española nos ha parecido interesante generalizar este sistema y añadirlo a este capítulo. El sistema consiste en colocar en cada Esclarecedor que sale al Exterior un "busca" portátil que detecta señales de vida en el portador y emite una señal ultrasónica hasta el Complejo. El aparato va insertado detrás de la oreja derecha del esclarecedor. Cuando el portador muere en el Exterior, el "busca" emite la señal de "falta de constantes vitales". En cuanto llega la señal, los responsables del equipo de activación introducen al siguiente clon en una cápsula metálica de dos metros de larga y uno de diámetro recomendándole que no respire demasiado. Durante dos o tres minutos, el clon notará cómo se mueve la cápsula hacia arriba y hacia abajo. Tras unos momentos de silencio absoluto, una tremenda explosión: el clon sufre durante unos segundos una aceleración vertical de 5g (g= medida de aceleración de la gravedad terrestre), seguida por treinta segundos de caída libre, seguidos de una décima de segundo de impacto contra el suelo. La cápsula habrá aterrizado a unos diez o veinte metros del sitio desde donde el "busca" emitió la señal, y no suele quedar empotrada en el suelo más de diez metros. La cápsula probablemente puede flotar, por lo que también pueden ser reemplazados los clones muertos en el mar. Si el grupo está en un submarino, deberá emerger para recoger la cápsula. Claro está que puede ocurrir

que la cápsula impacte contra el vehículo y lo hunda (¿una posibilidad sobre veinte estará bien?).

Naturalmente. Qué pregunta. Claro que el clon está perfectamente seguro en ese viaje. Sólo hay un 2/20 de que sufra alguna herida en el momento de la aceleración o del impacto, y sólo 1/20 de que se asfixie durante el trayecto. Los jugadores que descubran que este sistema de inserción de clones en el Exterior puede convertirse en una mortífera arma ofensiva merecen que se les acaricie cariñosamente la nuca antes de que su personaje sea sumariamente ejecutado.

Notas a la Sesión Inicial de Información

Esta sección supone que vas a usar los personajes pregenerados. Ten en cuenta que si los jugadores generan sus personajes justo antes de empezar la partida no podrás saber de antemano a qué sociedades secretas pertenecen, por lo que tendrás que preparar información posible procedente de todas ellas.

Para Empezar el Escenario, sigue este Programa:

1. Entrega a cada jugador su hoja de personaje pregenerado. Dale tiempo (pero no mucho) para que la lean y empiecen a asumir la personalidad del personaje que les ha tocado.

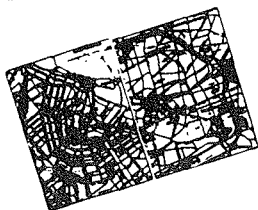
2. Ahora dales las hojas de orden de alerta, explicando que es lo que está saliendo de la impresora de su comunica-



dor personal de pulsera. Seguramente, los Esclarecedores sacarán su lupa-silbato modelo Mado-N-NAH y se pondrán a estudiar el minidocumento, que reproducimos aquí como ayuda al Máster:

ALERTA - MISION - ALERTA - MISION
- ALERTA - MISION - ALERTA - MISION

Felicidades, ciudadano. Se hace necesario recurrir a tus servicios. Dirígete a la sala de Instrucción del sector ECC, según ruta del plano adjunto.



Objetivo general de la misión: expedición al sector Exterior.

Objetivos específicos:

UNO: hacer una expedición de reconocimiento según la ruta que se indicará en su momento

DOS: buscar indicios de actividad comunista

TRES: regresar y hacer un informe completo.

Lleva todo tu equipo personal. No olvides los guantes; en el Exterior suele hacer frío. En la sala te está esperando un veterano esclarecedor valeroso y sin tacha que será el jefe de tu grupo. Estarás en buenas manos. La misión es algo secreta. No hables de ella con nadie. Sólo vas a dar un pequeño paseo, ¿comprendes?

Gracias de nuevo por tu colaboración. Tu amigo, el Ordenador.

3. Mientras se van empapando del contenido de los materiales que les has dado, ve citando privadamente y por separado a cada uno de los jugadores.

El resto podrá aprovechar el tiempo estudiando su personaje, tramando algo contra el ausente u hojeando la revista semanal de un diario. En esta conferencia secreta darás a cada jugador uno, varios o ningún rumores. Algunos de estos rumores tienen sentido en relación con la aventura; otros tienen la única finalidad de dar ambiente. Los jugadores darán una gran importancia a esos rumores desde el momento en que ven que se los tienes que decir en privado. Llénales la cabeza con montones de datos triviales; a despecho de la lógica de la trama, estas banalidades emponzoñarán sus imaginaciones con pistas falsas, suposiciones erróneas y temores imaginarios. Fotocopia y recorta los rumores que aparecen en el recuadro que hay más adelante.

Una vez acabadas las conferencias privadas con todos los jugadores ya puedes pasar al Episodio 1.

4. No hay ningún paso más. Procede a pasar directamente al episodio uno. Lo siento.

Rumores Generales

Distribuye estos rumores entre los jugadores durante el turno de conversaciones privadas. Repártelos al azar o escríbelos en tarjetas y que escojan una. O bien puedes dar a cada jugador dos o más rumores. O dáselos todos a un solo jugador. O dales a todos el mismo. Lo que te dé la gana.

1. Los sectores CAL y HUM han sufrido graves apagones estos últimos cuatro días.

2. Cada vez es más frecuente el desmascaramiento de traidores del SEG en los guiones de las populares video series de Mado-N-NAH. Eso podría significar una campaña del SBD contra el SEG y que podría haber a corto plazo una purga contra este último servicio.

3. En la última ciclosemana ha habido un sorprendentemente alto número de esclarecedores rebajados de servicio.

4. En la última ciclosemana ha habido que asignar esclarecedores del SCP a todas las misiones. Se rumorea que esto se debe al gran número de equivocaciones que ha habido en las últimas misiones a la hora de rellenar los formularios.

5. El SID se ha visto de nuevo obligado a aplazar sus programas de desarrollo de proyectos para trabajar en un proyecto urgente y secreto del SDF. El SSI sospecha que alguien ha amañado las justificaciones de prioridad para esa recolocación de los recursos.

6. Hay rumores que indican que están presionando al SSI para que busque los culpables de la embarazosa situación a que se vio enfrentado el SDF en los sectores GUA y UUF. Hay sospechas contra el personal del SID y del SBD de los sectores STN e IGG.

7. Se dice que un Alto Programador ha muerto recientemente en extrañas circunstancias mientras cuidaba a un amigo enfermo en el Centro Médico del sector PDQ. Los especialistas del sector están siendo buscados e interrogados.

8. Dicen que se han logrado infiltrar un montón de topos comunistas en el SBD,

por lo que está siendo investigado cuidadosamente por el SSI y el SCP.

Rumores Específicos para cada Personaje

Sirven para sembrar la cizaña entre los PJ. Entrega a cada jugador su correspondiente y sabroso rumor. Vuélvelos paranoicos. Ya verás lo divertido que es observar cómo se miran unos a otros por el raballo del ojo cuando vuelven de las conferencias privadas que tienen contigo.

PERSONAJE nº 1: has sido advertido de que el jefe de misión que se os ha asignado (un esclarecedor de CS Verde) es un traidor. Y no pierdas de vista al personaje nº 5. La Sociedad Secreta de los Psiónicos ha podido saber que ese ciudadano tiene un poderoso y secreto poder mutante no registrado que probablemente será interesante investigar.

PERSONAJE nº 2: el STC te ha advertido que vigiles de cerca al PJ nº 1. Parece ser que en los ficheros del SBD no consta que pertenezca a ese Servicio.

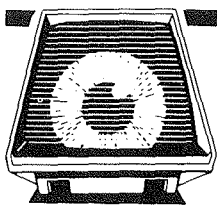
PERSONAJE nº 3: La Libre Empresa te ha advertido de que los PJ nº 1 nº 5 y nº 6 son agentes del SSI.

PERSONAJE nº 4: El SID te ha advertido de que el SBD no desea que se dé parte al SDF sobre esta misión. Es posible que los miembros del SBD tengan órdenes de liquidar a quien sea para impedirlo.

PERSONAJE nº 5: Te han dicho en el SCP que esta misión tiene como objetivo poner en aprietos al SCP. Y que probablemente has sido asignado como chivo expiatorio para que pagues el pato si algo sale mal. Vigila tu espalda y evita a toda costa asumir responsabilidades.

PERSONAJE nº 6: En el SBD te han advertido que vigiles de cerca si los otros esclarecedores rellenan correctamente los documentos y formularios. El SCP está últimamente muy encima del SBD y tu Servicio quiere que todo esté limpio y correcto al menos hasta que las aguas vuelvan a su cauce.





Episodio 1. La Sesión de Instrucción Inicial

Resumen

Los Esclarecedores van a la sala y reciben instrucciones para cumplir la misión. ¿Eh? ¿Cómo? ¿Dices que eso suena fácil? Tú debes ser nuevo aquí.

Cómo Ir Allí

Los Esclarecedores tienen una orden: dirigirse a la sala de Instrucción del sector ECC. Bueno, tienen un plano, ¿no?. ¿Hay algo más fácil? Bueno, ahí está el problema. Resulta que el tamaño del plano sacado por la impresora de pulsera es el de un dedal corriente: demasiado reducido para poder leer algo. La solución será aumentar la escala del plano o arreglárselas para encontrar el sector de alguna otra manera.

Aumentando la escala. En el mercado negro se puede conseguir una lupa por unos 30 créditos. También puede ir uno a un almacén del SPL y pedirle: basta rellenar un impreso de solicitud y entregarlo al funcionario de CS Amarillo. Pero su respuesta es previsible: "lo siento, ciudadano, este material no está disponible para tu CS. A tu servicio"; respuesta acompañada con el típico gesto de elevar las cejas y mostrar las palmas de las manos. Un esclarecedor agresivo podrá acusar de traición al funcionario. Bien: el funcionario tiene CS Amarillo y el personaje CS Rojo. ¿A quién crees tú que van a dar la razón? Exacto. Si nuestro héroe intenta un soborno de menos de 25 créditos, el funcionario los recogerá agradeciéndolos efusivamente. Le preguntará si es tan amable de esperar mientras va a buscar el material solicitado. Desaparecerá resueltamente por una puerta (de color amarillo) con el rótulo "Oficina" y se largará a comer. Tres horas más tarde volverá y jurará no haber visto nunca antes a ese tipo de CS Rojo. Si el tipo le ha sobornado con 25 créditos o más, el funcionario le concederá un permiso de manejo temporal de equipo clasificado CS Amarillo y le traerá un microscopio. Con esa ampliación, sólo se verán unos bonitos garabatos sin significado alguno.

Preguntando al mismo Ordenador.

—A tu servicio...¿Cuál es tu CS? Lo siento, esa información no está disponible para ese nivel. Por cierto, ciudadano, ¿po-

drías explicarme por qué pides información reservada si no es como parte de un insidioso plan de traición comunista?

En ese momento pueden ocurrir dos cosas:

- Algún compañero del esclarecedor grita "traidor" y el episodio degenera en una refriega general,

- o el grupo le permite explicar al Ordenador que no es un traidor.

Si los jugadores eligen la primera opción, dirige el combate mientras te parece interesante y luego haz intervenir a un par de docenas de guardias del SSI que capturarán a los supervivientes y los someterán a un riguroso interrogatorio tras una sesión de "ablandamiento" de la actitud. Eventualmente, arrojarán a lo que quede de ellos delante de la puerta de la sala de Instrucción del sector ECC.

Si eligen la segunda, el jugador tendrá que hacer sus buenas tiradas de Adulación y Lógica Espuria (mejor sería evaluar la calidad de su dramatización) para llegar a convencer a Nuestro Amigo de que no es un traidor. Si lo logra, el Ordenador dará las instrucciones necesarias. Si falla, el Ordenador le anotará 1-2 Puntos de Traición y ordenará el arresto de todo el grupo (que será ablandado, interrogado y arrojado al pasillo como vimos en el párrafo anterior).

Solicitando información de los contactos de la Sociedad Secreta o del Servicio.

Esto supone el gasto de 1 Punto de Favor y tal vez la puesta en escena de una "película" llena de emoción y misterio: signos, santo y seña, tensas tiradas de soborno e intimidación, citas con sospechosos infrarrojos en oscuros, malolientes y solitarios corredores de zonas medio abandonadas del Complejo... Si te parece bien, puede ser una buena manera de conseguir la información necesaria para llegar al sector. Claro que explicar a unos colegas ávidos de exterminar traidores comunistas el modo tortuoso como se ha obtenido esa información no deja de ser un asunto algo peligroso...

Nota para el Máster. ¿Vas viendo cómo funcionan las cosas en este juego? Los personajes tienen que buscar el lugar donde tendrá lugar la Información. Y nadie se lo dice. ¿Por qué no? Porque no. ¿Entendido? Esto, en el argot del investigador, se conoce con el nombre "patearse las calles". Empezar un asunto sin tener ninguna información al respecto es un rasgo totalmente típico de PARANOIA;

con el tiempo, los jugadores desarrollan un saludable estoicismo al respecto.

En la Sala de Instrucción

Con el tiempo, los personajes acabarán por llegar a la sala. En la puerta hacen guardia dos tipos de CS Índigo más derechos que velas y vestidos con uniformes de alta tecnología al estilo de las películas de Flash-Gordon: llamativos, con festones dorados, cordones... Llevan unas armas exóticas de un aspecto totalmente inverosímil (no te preocupes, amigo Máster; esas armas funcionan normalmente. Lo que pasa es que los muchachos han pegado unos adornos de plástico en sus láseres de reglamento. Para impresionar a los pardillos). Los guardias abandonarán su rígida actitud de vigilancia y tras una ojeada a la llamada de Alerta ordenarán a los personajes que esperen hasta que se les llame; tras lo cual volverán a su condición de estatuas. Deja que los jugadores se sientan incómodos en su papel durante un par de minutos de ominoso silencio...

De pronto, unos zumbidos y unas luces destellantes que surgen del marco de la puerta. Solemnemente, los guardias colocarán a los personajes en fila india (el Máster determinará un orden al azar) y les conminarán repetidas veces a que no se atrevan a romperla (sin razón alguna; sólo es para ponerles nerviosos). Luego, uno a uno, los irán empujando hacia el interior de la sala.

La sala se ve oscura y vacía. Hay un estrado alto y alargado (como en una sala de tribunales) que la cruza de lado a lado. Se supone que los personajes deberán aguardar de pie delante del estrado la llegada de sus superiores. En la sala hay otros cuatro guardias de CS Índigo vestidos de igual forma con unas armas experimentales de aspecto todavía más ridículo y extravagante (pero tan mortíferas como las otras). Dos de ellos se sitúan a los lados de la puerta por donde han entrado los personajes mientras que los otros dos se colocan cerca de una puerta lateral. Un quinto guardia, de CS Morado, evidentemente el jefe del pelotón, se coloca a espaldas del grupo y con señales de impaciencia les indica que deben alinearse junto a una línea roja delante de una especie de pozo alargado con alcantarillas que se extiende enfrente del estrado.



Los oficiales de Instrucción.

do. Por la puerta lateral, entran cuatro figuras sombrías que se sientan en lo alto del estrado.

Peter-I les Informa sobre la Misión

Una de esas sombras se dirige a los esclarecedores:

“Bienvenidos, ciudadanos. Sé que estáis deseosos de servir al Ordenador y al Complejo Alfa. Me alegra poder ofreceros esta oportunidad. El Ordenador comprende que sois unos esclarecedores novatos y sin experiencia. Pero, en su sabiduría, ha elegido para vosotros una misión de considerable importancia en la cual vais a contar con la experiencia y la guía de un veterano esclarecedor. Con tan favorables circunstancias, estamos seguros de que cumpliréis la misión satisfactoriamente.”

Larga pausa. Mira a los jugadores a los ojos con una mirada festiva pero inequívocamente amenazadora.

“Esta misión os llevará...¿a qué sector, ciudadano?”

Sorprende a un jugador con esta pregunta. Si no responde rápido, repítesela abruptamente a otro y a otro hasta que Peter-I obtenga una respuesta satisfactoria. Ante toda respuesta insatisfactoria Ness-A, el representante del SSI, se pondrá a tomar notas furiosamente. Inicia un agresivo interrogatorio a partir de las respuestas. Tienes que conseguir que los jugadores balbuceen y se retuerzan de miedo intentando probar su dedicación y lealtad hacia sus superiores.

“¿Qué sabes tú sobre ese sector Exterior, ciudadano... (coloca aquí el nombre de un PJ)?”

La única respuesta satisfactoria es que sólo conocen un nombre. Cualquier información sobre la existencia del Exterior

está restringida a CS superiores. Algunos esclarecedores, por ejemplo si pertenecen al SDF, podrían llegar a justificar el conocimiento al haber sido entrenados para luchar en un entorno hostil. Pero el camino seguro es hacerse el ignorante total.

“Bien. Los objetivos de la misión son...¿podrías recordármelos, ciudadano...?”

Otro agresivo interrogatorio contra los jugadores que peor te caigan en ese momento. Hasta que den respuestas satisfactorias.

“Humm. Ya veo. Aquí tenéis algunos detalles más sobre los objetivos de su misión. En primer lugar, os diré algo sobre el equipo. Se os va a asignar un vehículo de diseño revolucionario para que lo probéis. Los técnicos del SID nos han asegurado que es el ideal para las necesidades de transporte exigidas por esta misión. Asimismo, tendréis a vuestra disposición un sistema de comunicaciones notablemente mejorado. Cuento con que sabréis apreciar el valor de este material y que lo devolveréis en perfecto estado. El SID os informará de su funcionamiento más tarde cuando acudáis a recogerlo. En segundo lugar, debéis saber que se ha perdido cierto material en una misión que se realizó hace poco en el Exterior. Los funcionarios del SPL os darán una lista de los objetos perdidos cuando vayáis más tarde a recoger vuestro equipo. Vuestro deber será realizar un esfuerzo razonable para localizar ese material durante vuestro reconocimiento y devolverlo al SPL.”

El SPL no sabe nada de ninguna lista de material perdido.

“Tercero. En esa misión por el Exterior también desaparecieron algunos esclarecedores, seguramente extraviados por causa de imprevistos desconocidos. En el SPL se os dará también un

dosier con las descripciones y códigos de identidad de esos compañeros vuestros. También deberéis realizar un razonable esfuerzo para localizarlos y devolverlos sanos y salvos al Complejo.”

El SPL tampoco sabe nada de ningún esclarecedor perdido en misiones por el Exterior. Aquí tienes una buena oportunidad para marear durante horas a los personajes que intenten a la desesperada buscar información sobre los extraviados a partir de unos funcionarios del SPL totalmente ignorantes del tema. En el Informe final también podrás atornillarlos por no haber sabido encontrar el dichoso dossier.

“Cuarto. A la vuelta, redactaréis un informe completo del estado de cosas observado en la zona que vais a patrullar. Son poco frecuentes las misiones en ese sector, por lo que cualquier cambio observado interesa mucho al Ordenador y a sus analistas de alto nivel. Antes de proceder a ejecutar la misión, dirigiós al SPL del sector PDQ para equiparos de lo necesario. Allí os darán la documentación necesaria. Luego dirigiós al SID donde os harán entrega del vehículo y el sistema de intercomunicación.

Quinto. Tres trabajadores infrarrojos serán asignados a vuestro grupo para que os ayuden en todo lo que les pidáis. Estos asistentes estarán directamente asignados al jefe de grupo, Gurdie-V, pero seguro que serán totalmente felices si pueden ayudaros a conseguir vuestros objetivos. Espero personalmente con impaciencia vuestra vuelta y vuestros informes. Servid bien al Ordenador y seréis recompensados. Si tenéis alguna pregunta que hacer, el ciudadano Ness-A, del SSI, y el ciudadano doctor Nume-N, aquí pre-



sentés, estarán encantados de responderos. Confío en que les prestéis toda vuestra atención. Gracias por vuestra voluntad de servicio”.

Peter-I se hundirá en su sillón y mirará a Ness-A, quien continuará con otro divertido interrogatorio.

Consulta el recuadro de Oficiales de Instrucción.

Cómo Responder a las Preguntas de los PJ

Suponiendo que sobrevivan a la inquisición de Ness-A, los PJ podrán seguir preguntando detalles sobre su misión y objetivos, pero “esa información no está disponible por el momento, ciudadano”. Tampoco hay información disponible sobre el material o los Esclarecedores extraviados pues “eso sin duda os lo aclararán en el SPL”. Toda insinuación sobre una misión fallida hará que se levanten echando chispas Ness-A y Peter-I: darán a entender claramente que no es bueno tocar ese tema. Peter-I repetirá pacientemente que sólo se trata de una misión de rutina, muy segura, con muy buen equipo y dirigida por un jefe de grupo capacitado y con experiencia.

El doctor Nume-N responderá a cualquier pregunta sobre el equipo experimental. Tras unos minutos de incomprensible verborrea pseudocientífica, quedará claro que no tiene absolutamente ni idea de lo que está hablando, ni de qué trata la misión, ni del día en que estamos ni en qué planeta vivimos. Pero está deseoso de ayudar.

Los personajes deben descubrir por amarga experiencia y por el método ensayo-error el tipo de preguntas que no pueden hacerse sin incurrir en sospecha de traición. El arte de sonsacar información sin mostrar curiosidad (indicio de traición) ni dudas sobre la competencia del Ordenador es una destreza sutil y delicada. El hecho de que caen varios clones en el proceso demuestra que el refinamiento mental es el único camino seguro. Si los jugadores son listos, pronto aprenderán lo práctica que es la destreza de Adulación en el momento de conseguir información sin ser acusado de traidor y comunista.

Nota importante. Los tipos de alto CS son muy quisquillosos ante cualquier desafío a su autoridad o duda de su veracidad. Esta es una buena oportunidad para que caiga un primer clon y servirá para conseguir el ambiente adecuado de miedo e ignorancia junto con la evidencia para los jugadores de que la muerte de un clon es un acontecimiento muy común en PARANOIA. Veamos un ejemplo.

Peter-I: (murmurando) Bueno, ya veremos si estos imbéciles no echan a perder la misión.

Tois-R-USS-1: Perdona, ciudadano, pero me parece que la afirmación que acabas de hacer implica dudas sobre la competencia del Ordenador en asignarnos a nosotros esta misión.

Peter-I: (con inocencia) Seguramente has oído mal mi comentario, ciudadano.

T: Bueno, quizá podríamos rebobinar las cintas del registro de seguridad y vigilancia para clarificar esta desafortunada disputa.

Peter-I: (pensativo unos instantes, de pronto animado y cooperativo) Una excelente sugerencia, ciudadano. Pero no hay razón para que estos otros ciudadanos pierdan el tiempo mientras realizamos esa tediosa tarea. Bien, el resto de vosotros podéis marchar. Tois-R-USS-1 y yo nos quedaremos un rato para repasar las cintas.

Sigue hablando el Máster, ahora como narrador:

Los guardias os sacan fuera a todos menos a Tois-R y os llevan a vuestro sector residencial. Tras un cierto tiempo, vuelve a llegar una orden para volver a la sala de Instrucción. Allí hay otro esclarecedor de CS Rojo que os resulta familiar.

Peter-I: Tengo el placer de comunicaros que el estudio de las cintas ha permitido desenmascarar a un calumniador y mentiroso traidor que se llamaba Tois-R-USS-1, quien ha sido reasignado a otra misión (un silencio cargado de significado). Sin embargo, he de felicitar al grupo por el ingreso de su nuevo miembro Tois-R-USS-2, un esclarecedor que ha demostrado hasta ahora una inquebrantable lealtad y que está deseoso de unirse a vosotros para cumplir la misión.

Los Oficiales de Instrucción

Estos PNJ tienen una gran importancia para darles el tono adecuado al comienzo y al final del escenario. El PNJ más importante de la aventura es Gurdie-V, quien será asignado como jefe de misión y que hará las veces de portavoz del Máster en los comienzos de la aventura. Pero antes del final se convertirá en uno de los principales enemigos de los PJ. Gurdie-V está descrito más detalladamente en otro recuadro del Episodio 2.

PETER-I-TUL-4: OFICIAL EN JEFE DE INSTRUCCIÓN. Peter-I lleva la insignia del SBD. Su misión es explicar la misión y contestar unas pocas preguntas (recuerda el discurso de presentación que hace a los personajes). La mayor parte del tiempo, su tono dará la impresión de que los PJ no le parecen dignos de ser tomados en serio y su modo de actuar parece indicar que todo esto no es más que una irritante imposición a su ya abarrotada agenda de trabajo. Peter-I es el típico burócrata de alto nivel, totalmente convencido de su propia valía y molesto de tener que tratar con simples trabajadores

de infimo nivel. Sus maneras y modo de hablar son educadas, incluso en el momento de condenar a un Esclarecedor a muerte por proferir palabras descuidadas y traidoras que parezcan poner en duda la competencia y capacidad del Ordenador y de sus delegados..

GURDIE-V-GUY-3: JEFE DE MISION ASIGNADO AL GRUPO. Está sentado a la izquierda de Peter-I. Seguirá callado cuando sea presentado a los PJ. Sólo responderá a preguntas directas y responderá con monosílabos a menos que un oficial de mayor CS le pida explicaciones más elaboradas..

NESS-A-LOX-3: REPRESENTANTE DEL SSL. Al principio sólo será una presencia silenciosa pero amenazadora. Mientras Peter-I realiza la presentación estará ocupado en tomar montones de notas. Cuando Peter-I acabe, Ness-A saltará de su banco y empezará a interrogar duramente a los PJ sobre su lealtad utilizando sofismas y trucos sucios. Demostrará saber cantidad de datos de los antecedentes de los PJ. Su técnica preferida es hacer la misma pregunta uno por uno a todos los PJ con la intención de que cada uno supere al anterior en adulación y servilismo. He aquí algunas preguntas típicas de Ness-A:

- ¿Cuál es tu deber hacia el Ordenador?
- ¿Qué recursos necesitas que no te haya proporcionado el Ordenador? (Los PJ deberán andar con pies de plomo y situarse en la estrecha franja que media entre ser lo suficientemente valiente y seguro de sí mismo como para pedir lo que se necesite y los suficientemente precavido para evitar dar a entender que se piensa que el Ordenador ha podido olvidar algo importante).

- ¿Qué harías si descubrieras una traición? (Toda duda o incertidumbre se interpretará como un signo de tibieza desleal).

- Supón que encontraras una evidencia de que yo, Ness-A, soy un traidor. ¿Qué harías? Los PJ deben contestar nuevamente sin ningún tipo de duda; pero lo mejor es mostrar incapacidad para siquiera imaginar que Ness-A pueda ser un traidor.

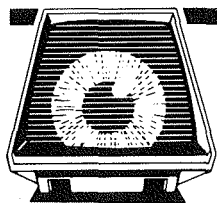
Doctor NUME-N-ORE-5: TÉCNICO ESPECIALISTA DEL SID. Nume-N es sólo un administrativo elevado a las alturas. No tiene ni idea de lo que se está tramando. Ha sido enviado por el SID a la sesión de Instrucción inicial no porque sea útil sino porque tenían ganas de librarse de él por un rato y porque a alguien tenían que enviar. Intentará parecer competente y enterado, pero en su cabeza no hay más que un montón de ideas raras y estúpidas.

Vuestro Amigo: el Ordenador. El Gran Hermano “O” es otro importante PNJ, puesto que continuamente está a la escucha y puede interrumpir en cualquier momento para hacer un comentario perti-



nente. Peter-I es el único que puede conversar con él y que puede esperar una respuesta directa e inmediata. Pero cualquier oficial puede hacer preguntas al Ordenador desde el teclado que tiene en su estrado. El Ordenador responderá a través de los altavoces que hay instalados en el techo de la Sala de Reuniones, causando el efecto de una voz celestial que baja del cielo.

Final de la Sesión de Información



Episodio 2: Equipándose en el SPL

Resumen del Episodio

Gurdie-V dejará bien clara su autoridad sobre la despreciable chusma que le han asignado. Los personajes tendrán que acostumbrarse a algún que otro abuso ocasional. Gurdie-V se escabullirá con cualquier excusa para poder ponerse en contacto con su sociedad secreta. Los personajes astutos harán lo propio. Más tarde el grupo recibirá el valioso equipo asignado y tendrá la oportunidad de pedir algún objeto adicional. El personal del SPL recordará con cierto sarcasmo las multas que se imponen por perder o dañar el equipo asignado.

El Jefe de Misión:

UN PNJ LLAMADO GURDIE-V-GUY-2. En el Desplegable F tienes toda la información que necesitas sobre Gurdie: atributos, habilidades, equipo, motivaciones y antecedentes. En la sección siguiente damos un perfil general de este personaje encantador. Gurdie-V es un tipo despiadado, tortuoso, odioso, repugnante, peligroso y desprecia absolutamente a los esclarecedores. Está convencido de que esta misión está avocada completamente al fracaso, por lo que no hace más que pensar cómo salir del atolladero. Y los esclarecedores tienen una pinta de primos que se caen...

Gurdie-V se presenta a sí mismo

Antes de acercarse al sector del SPL, llevará a los personajes a un pasillo solitario y les hará comprender bien el desprecio que siente por ellos y el disgusto que

No permitas que los jugadores se dediquen festivamente a suicidarse si esto les llega a divertir. Peter-I se cansará en seguida de tanto parloteo y querrá volver a su valioso trabajo. Una vez que Peter-I se levante, todos entenderán que la sesión ha acabado. La persistencia en continuar será premiada con paciente tolerancia, seguida de la invitación a una conferencia privada y una rápida ejecución entre bastidores.

Acabada la sesión, el acto final de Peter-I será entregar a Gurdie-V un fajo de documentos y encomendarle encarecida-

mente una buena dirección del grupo.. Gurdie-V suspirará lentamente, se levantará pesadamente del estrado, tomará como remolque al grupo y lo dirigirá hacia el SPL revolviendo los documentos y refunfuñando de forma apenas audible.

le causa tener que aguantar su compañía:

“Bueno, idiotas, escuchadme y abrid bien las orejas. Yo ya estoy de vuelta de muchas cosas y no voy a dejar que ningún pelagatos como vosotros se me cargue por la espalda. Os juro que freiré al primero que se pase de la raya. Ahora soy yo el que toma las decisiones. Seguid mis instrucciones u os abraso. Si me sucede algo malo y me dejáis en la estacada y consigo salir vivo, tened por seguro que os iré a buscar. Ninguno de vosotros es lo suficientemente listo ni rápido para pegármela. Así que ni lo intentéis. Ahora, necesito un voluntario”.

Pausa. El primer jugador que hable será el voluntario.

“Bien. tú. Ven que quiero decirte algo en privado.”

Gurdie-V se lo llevará a otro pasillo y le nombrará su lugarteniente. Él será el jefe del grupo si algo malo le pasa a Gurdie-V. Le dirá el código secreto de la misión (“muerte súbita fuera de tiempo”) y le confortará con algún consejo amistoso: “Vale, tío. Te tendré puesto el ojo encima, así que no trates de pasarte de listo”.

Gurdie-V le prohibirá revelar su status de lugarteniente a los otros ni el código secreto de la misión “o te sacaré personalmente los ojos”.

Tras esta agradable conversación, Gurdie-V adoptará un tono malicioso y conchabado para sugerirle que le indique cuál le parece que es el compañero más enclenque y más molesto para poder usarlo como cabeza de turco si las cosas acaban mal. “Bien, líquidalo en cuanto baje la guardia. Le acusaremos de traición, la perfecta excusa si la misión falla; y tal vez la mejor manera de volver a casa en vez de tener que ir vagando por el Exterior esperando a que nos maten”.

Una vez que haya abusado de su autori-

dad y elegido a un lugarteniente, Gurdie-V conducirá al grupo al lugar donde tiene que reclutar a los asistentes infrarrojos.

Enlaces Clandestinos

Gurdie-V los conducirá un buen rato por numerosos pasillos y salas hasta llegar a una puerta rotulada como “Instalaciones Interinas del SBD”. Dirá a los personajes que le esperen un minuto, entrará y los dejará solos. Totalmente solos.

Los Esclarecedores expertos o con iniciativa, se largarán con cualquier excusa para pedir alguna información a su sociedad secreta. Los más pusilánimes e inexpertos se quedarán esperando como perros fieles a que vuelva su amo. En fin, habrá otros que inicien alguna conversación o algún tiroteo accidental.

A los quince minutos volverá Gurdie-V con tres Infrarrojos a remolque.

Los Estúpidos Infrarrojos

Consulta las hojas de personaje de los infrarrojos. Trata a los tres Infrarrojos como si fueran unos robots esclavos de Gurdie-V. Harán lo que éste les diga. Si les ordena seguir a otro miembro del grupo, lo harán. No demostrarán ingenio ni entusiasmo en ninguna tarea. Son vagamente conscientes del peligro que corren, por lo que se las pirarán alegremente si pueden evitar ser acusados de traición. Si las cosas se ponen violentas, correrán a resguardarse detrás de Gurdie-V o huirán a un paradero desconocido.



Lubi-GSV-2 es un tipo grandón y estúpido, una especie de Conan el Bobo.

Paul-GSV-1 es todo lo contrario, un pequeño renacuajo de voz lastimera. Camina arrastrando los pies, no para de moverse y se le caen continuamente las cosas. Si se le deja sólo más de cinco minutos se quedará traspuesto.

Mani-GSV-3. Un tipo medio. Se adapta a todos los ambientes. Parece un tipo despierto y atento. Una trampa mortal: ningún Infrarrojo es despierto y atento. En realidad es un agente del SSI camuflado. No tomará parte en la aventura directamente, pero será un buen foco de preocupación y distracción para los personajes propiamente paranoicos. Si sobrevive, podrá servir como un testigo de confianza en el Informe final, cuando revele su identidad. Mientras esté en el grupo actuará como los otros dos infrarrojos. Si los otros huyen, éste volverá al poco tiempo para seguir al grupo y espiarlo furtivamente. No intervendrá en ningún caso. Su trabajo es observar y sobrevivir para dar un informe.

Visita al Almacén del SPL

El equipo normal se consigue en este servicio. El material sofisticado se obtiene del SID.

El Personal Funcionario del SPL

Tiene el mismo encanto que el de un arisco empleado de correos en una oficina sin aire acondicionado en pleno mes de agosto. Se toma siempre por lo menos treinta segundos antes de responder a una pregunta directa, mirando inexpresivamente al interlocutor como haría una vaca que ve pasar el tren. Cuando responde, frecuentemente será para pedir que se repita la pregunta. Si tienen ganas o se sienten con energía, presentarán una actitud malhumorada y gruñona. En el almacén hay unos veinte funcionarios. Les acompañan cinco guardias de CS Rojo que se pasean con aire aburrido.

El Material Proporcionado

Pime-N-TON-2, un típico cagatintas, supervisar la entrega. Entrega a los jugadores la lista de equipo y armas. Gurdie-V hará que los personajes firmen la entrega. El no firmará nada; en cambio, apuntará fortuitamente con su rifle láser a los personajes desobedientes. Al primero que ponga dificultades Gurdie-V le pedirá que espere un momento mientras se acer-

ca a una cabina de comunicación cercana para acusarle de traición e insubordinación. Si un PJ acerca la mano al pistoláser, Gurdie-V, los guardias del almacén, los funcionarios, las baterías automáticas de seguridad y, quizá, todos los leales Esclarecedores abrirán fuego contra ese ciudadano tan desconsiderado y poco cooperativo. Una vez que todos firmen el equipo asignado, se acercarán unos robomecánicos que en un momento empaquetarán todo el material en cajones de plástico. Estos robots son un poco descuidados: van y vienen a toda velocidad, se paran de golpe, manejan los cajones con movimientos secos, se les caen algunos desparramándose todo el material por el suelo... En fin. ¿Hay alguien que protesta? Mientras los robots continúan su chapucero reparto, el funcionario los disculpará sarcásticamente mientras entrega a los personajes unas inextricables hojas de reclamaciones. Una vez que los personajes las rellenen y entreguen, el funcionario sonreirá, sellará con un tampón, las guardará en un bolsillo y desaparecerá definitivamente. Acudir al Ordenador será inútil: les dirá que usen las hojas de reclamaciones. Los demás funcionarios sonreirán con ánimo cooperativo.

El caso es que, a menos que desees lo contrario, el material no habrá sufrido daño tras el baqueteo sufrido. Bueno, una sugerencia personal: tal vez se estropee la cubierta del neutrónio antigravitatorio. Rísize disimulada.

Gurdie-V mandará a los personajes que se repartan los cajones como quieran. Si mueren demasiados clones en el proceso, Gurdie-V nombrará un repartidor oficial que se encargue de dividir los lotes.

Los personajes pueden rellenar solicitudes por escrito de cualquier objeto que deseen. Se les entregará prácticamente cualquier cosa que pidan que pueda encontrarse en una buena tienda de deportes, pero los funcionarios advertirán con aire de suficiencia lo malo que sería tener que abrir a alguien un expediente por culpa de un gasto ambicioso y despreocupado del valioso material del Ordenador. También recordarán las multas que les puedan caer por dañar o perder material. Se denegarán las peticiones menos sensibles de forma pública y exagerada. Por supuesto, se denegará toda petición de armaduras exóticas. "¡Vaya despilfarro! ¡No vais a ninguna batalla! Sólo vais a una expedición de rutina. Mirad. Aquí lo dice"... Los funcionarios del SPL lo pasarán en grande ante peticiones tales como de rifles cónicos, munición tacnucle, trajes de combate energéticos y cosas así. "Vaya, vaya. Aquí tenemos unos Esclarecedorcillos que dudan de la capacidad del Ordenador para asignarles equipo suficiente. Porque, si realmente os hiciera falta todo esto, el Ordenador lo habría previsto, ¿o no?" Y, sonrientes, asentirán con vosotros.

Los Robots

Una vez distribuido todo el equipo, desembalarán dos robots nuevecitos, también asignados a la misión. En cuanto sean activados, se mostrarán decididamente entusiasmados con unirse al grupo y colaborar en una misión. Gurdie-V será el único controlador autorizado de los robots, pero delegará en un PJ voluntario satisfactoriamente cualificado el control del robomecánico.

El primer robot es un robodocor M5 (modelo estándar para la mayoría de las misiones).

El otro es un robomecánico M360 provisto de 10 cartuchos ST y tres vídeos de Mado-N-NAH (parece ser que por error).

Bien, ahí tenemos todo ese material metido en cajones. Cada personaje tendrá que acarrear el material que se le ha asignado. Todo intento de endilgar los cajones a los Infrarrojos o a los robots será inútil. Dirigirán una implorante mirada a Gurdie-V, quien ordenará severamente que los dejen en paz. Así que los personajes tendrán que cargar los cajones sobre sus hombros. Como aún quedarán cajones, Gurdie-V repartirá lo que quede entre los Infrarrojos y los robots y guiará al sobrecargado grupo hacia el SID.

Lista del Equipo

He aquí la lista del peligroso y temible equipo con que se dota al grupo. Obviamente, el oficial del SPL, Pime-N, actúa de forma traicionera asignando a los esclarecedores un montón de material prohibido. Si los personajes le enfrentan a la evidencia, accederá a retirar ese material. Si los personajes se lo cargan a sangre fría, su sucesor retirará todo ese material (y los PJ ejecutores recibirán un Elogio Público y Recomendación).

2 pistolásers. De tipo estándar.

3 rifleláser. Uno de ellos tiene pegado un trozo de chicle en los electrodos de contacto. No funcionará hasta que alguien lo quite (Tirada de Reparación).

18 cargas de láser de color Morado. Los esclarecedores cobardes probablemente quieran cambiarlas por recargas rojas. Tal vez eso no le guste a Gurdie.

1 Rifle Cónico. Normal y corriente.

32 proyectiles surtidos. No llevan etiqueta. Por supueeeesto. Cada vez que hagan un disparo, tira 1d20 a ver qué sale:

1-2 Bala	11-12 Bala explosiva
3-4 Perforante	13-14 Bala explosiva AT
5-6 Napalm	15-16 Bengala
7-8 Tacnucle	17-18 Gas emético
9-10 Gas viscoso	19-20 Gas alucinógeno

144 píldoras Sonrisa-Abierta. Sedan.



tes normales para ayudar a los Esclarecedores a superar el stress de una misión en el Exterior.

1 metro de cadena molecular Sinclair. Un objeto extremadamente útil y peligroso. La cadena molecular Sinclair es una sarta molecular mantenida merced a un dudoso campo electromagnético. Como es tan fina, puede cortar prácticamente cualquier sustancia conocida. La cadena va suspendida en el interior de una botella magnética. Al volcarla, la cadena sale serpenteando y atraviesa cualquier cosa que haya debajo (si se la deja, acabará llegando hasta el centro de la Tierra). Dejamos a la retorcida imaginación del Máster los efectos que puede tener eso en los dedos de los pies de los esclarecedores o en los reactores nucleares del VTT.

7 comunicadores modelo I. Normales.

84 tubos de Ganchitos Crujientes de Algas. Comida. O algo así. Se supone que cada tubo da para una comida individual. Eso si el contenido no está contaminado. O drogado.

2 cajas de repelente anti (información reservada). Un insecticida. Si se convence a una cucaracha comunista a que coma el contenido de las dos cajas, toserá, se asfixiará y estirará las seis patas. Su compañera quedará desoladamente

sola y entristecida... Justo el tipo de cosas que hace a una cucaracha abominable.

1 binocular con filtro infrarrojo. Normal.

1 antídoto contra (inf. reservada). Si un esclarecedor es mordido por un murciélago venenoso australiano, se curará. Si no, el antídoto no tiene ningún otro efecto.

6 granadas sónicas. Normales.

10 cantimploras de litro con un depósito de 25 litros de agua. Una de las cantimploras ha sido envenenada con una pequeña cantidad de veneno de murciélago venenoso australiano, una ponzoña letal que provoca convulsiones y una rá-

pida muerte al cabo de una hora. ¿Dónde encontrarán los Esclarecedores un antídoto?

10 mochilas. Casi normales

10 pares de guantes térmicos. Normales. Algo inútiles, puesto que hará bastante buen tiempo en el Exterior.

1 multigrabadora modelo I. Lleva una programa de grabación.

1 roboductor modelo V. Ver Anexo F.

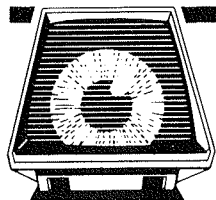
1 robomecánico modelo 360. Ver Anexo F.

3 trajes térmicos de CS rojo. Ropa polar. Observa que sólo hay tres trajes. Tú simplemente observa cómo se pelean por los trajes. Los tipos listos se darán cuenta de que Gurdie-V no se rebajará a llevar trajes de color rojo.

50 metros de plasticuerda. Normal. Puede aguantar el peso de dos Esclarecedores.

50 metros de cinta trenzada. Puede aguantar unos 25 kg.

Y el resto del material: Aquí está todo el montón de desechos, chatarra, desperdicios y materiales prohibidos que la pandilla del SPL quiere endosar a los esclarecedores. Si a la hora de la verdad, los PJ aceptan la entrega, te animamos a que improvises el correspondiente varapalo, ejem, quiero decir el correspondiente efecto.



Episodio 3. Visitando el SID

Resumen

Los personajes jugarán con los juguetes maravillosamente peligrosos del SID. Ésto les enseñará a ser precavidos con los regalos de un científico loco.

El Autotransbordador

El SID del sector PDQ está en algún lugar lejano y aislado a bastante distancia de los centros residenciales e industriales. Sólo se puede llegar a través de un túnel de 10 km viajando en un autotransbordador. Se trata de una especie de cabina sellada y masivamente acorazada, montada sobre unos raíles de inducción magnética. Su interior alberga un espacio de 6x9 metros provisto de asientos en las cuatro paredes. A pesar de su aparentemente sólida construcción, las paredes, el suelo y el techo están abollados y arrugados como si el vehículo hubiera sido va-

puleado por un gatito del tamaño de un porta-aviones. Gurdie-V entrará primero y se sentará en el muro de la derecha. Toma nota del lugar donde los personajes dicen que se sientan.

En cuanto se cierran las puertas detrás del último miembro del grupo, el transbordador acelerará instantáneamente a una velocidad cercana a la de la luz. Va listo todo el que esté de pie o sentado en el muro opuesto a aquel donde se sentó Gurdie-V (que sabe por experiencia cómo funciona el autotransbordador). Si no saca con 1d20 su Agilidad/2 o menos, caerá rodando brutalmente hacia la pared donde está sentado Gurdie-V, quien tranquilamente levantará los pies para que se estrelle con la parte de abajo del asiento. Calcula el daño recibido por esos desgraciados en la columna 1 de la tabla de daño por accidentes y caídas.

Entonces, Gurdie-V se pondrá de pie, saltará por encima de los caídos e irá a sentarse en el muro opuesto. ¿Qué hacen los personajes? Lo que sea, pero que lo digan rápido. Porque el autotransborda-

dor va a pegar un frenazo de calibre semejante al de la aceleración, y Gurdie-V se ha colocado en la posición correcta. ¡SCREEEECH! ¡BLAAAMMM! El vehículo se para de golpe. Otra vez todo aquel que no esté en el muro correcto tendrá que pasar una TA A/2. El que falle, caerá rodando por el suelo, se estrellará contra el muro opuesto y recibirá el mismo daño que veíamos antes.

Se abren las puertas. Gurdie-V sacará a rastras a los personajes, Infrarrojos o robots aturridos o heridos. Luego, tras consultar un diagrama mural, conducirá al sobrecargado y atribulado grupo por uno de los pasillos.

Gurdie-V se detendrá de pronto ante las ruinas de lo que muy bien pudiera haber sido unas instalaciones de diseño y experimentación. Hay unos obreros desescombrando con bulldozers y derribando los restos de muro que aún quedan en pie. Unos insignificantes guardias del SID (ningún guardia del SID es demasiado imponente) informarán a Gurdie-V sobre el desvío recomendable para llegar a su



destino. Si se les pregunta sobre los escombros, comentarán sin darle importancia que ha habido un pequeño problema con la instalación eléctrica.

El desvío consiste en una buena caminata por todo un laberinto de pasillos. Y bueno, ¿es que no recuerdan todo el peso que tienen que llevar encima? ¿Seguro que nadie está cansado? ¿Qué tal si hacemos alguna tiradita de Capacidad de Aca-reo? Después de unas cuantas tiradas, el grupo llegará al fin a una serie de puertas con unos rótulos garabateados y apresurados que rezan "SID. Cuartel General Provisional". Ante cada puerta, un guardia del SID y de CS Azul o Verde con el arma lista. Gurdie-V pedirá permiso para entrar por una puerta, mostrando al guardia el permiso temporal para que unos esclarecedores de CS Rojo entren en un sector de CS superior. El guardia estudiará el documento, comprobará el tatuaje lingual de los Esclarecedores y les dejará pasar. Esta puerta da a otro largo pasillo con otra infinidad de puertas. El grupo entrará en una de ellas y llegará a una espaciosa habitación pintada de verde y repleta de extraños artilugios y de diverso material de laboratorio.

Reparto de los Regalos

Un tal Samson-V será el encargado de distribuir las armas experimentales. Pri-

mero soltará una perorata sobre la lealtad al Ordenador y la importancia de probar equipo experimental con Esclarecedores de nivel Rojo. Mencionará de paso las sustanciosas recompensas que se dan a los que entreguen detallados informes sobre el funcionamiento observado; así como las multas y posible ejecución que esperan a quien dañe o pierda tan valioso material.

Samson-V les mostrará los dos principales equipos asignados a la misión: el Vehículo Todoterreno y el Sistema Modular de Control Oficial de Lealtad y de Incremento Sensorial. Pero antes de entregarlos, Samson-V querrá distribuir algún otro material pues estaría encantado de que los Esclarecedores lo comprobaran durante la misión. Técnicamente, los Esclarecedores no están obligados a aceptar ese equipo adicional, pero un ciudadano leal está siempre deseoso de colaborar con el SID en programas de experimentación de nuevas tecnologías. Samson-V ejercerá una educada pero inequívoca presión sobre todo Esclarecedor poco cooperativo.

Samson-V: *Seguro que no dudaréis en hacer un pequeño servicio al Ordenador (mirando intencionadamente hacia las cámaras de TV que hay en la pared) y al Complejo Alfa. Se trata de probar durante la misión este nuevo diseño de arma, modelo absolutamente seguro y fiable, que supera con creces el rendimiento de los sistemas convencionales y bla, bla...*

El Personal del SID

Como corresponde a su reputación, el personal del SID es una pandilla de científicos locos, genios majaretas, impostores y trepadores políticos. Además del surtido personal técnico y funcionario Naranja, Amarillo y Verde que pulula sin objeto por el lugar, hay otros extraños personajes también de variada credencial: ratas de ordenador, tecnochatarreros, pelacables y gente así. Todo ciudadano de credencial inferior a verde tiene que llevar un tarjetón metido en un plástico y colgado del cuello con una cuerda. Los siguientes PNJ tienen un papel importante en el episodio.

CARNU-Z. Un genio que transpira traición por cada poro, pero ha obtenido tantas Recomendaciones por sus brillantes diseños que por ahora va salvando el pellejo. La verdad es que tiene un padrino Ultravioleta que avala continuamente su lealtad. Cada vez que Carnu-Z abre la boca, dice algo que para cualquier otro ciudadano significaría la ejecución en el acto. Tal vez a los PJ les cueste asimilar esto hasta que caigan en la cuenta del modo como los colegas de Carnu-Z aceptan su conducta.

STANLEY-Z. El arquetipo de científico loco. No tiene ningún talento, ni siquiera

algo de sentido común. Sus ideas son terribles o paréticamente idiotas. Sin embargo, tiene completa libertad en los laboratorios gracias a sus contactos políticos en las altas esferas de la Sociedad Secreta de los Protecnos. Aunque este individuo se muestre amistoso contigo te las verás en un aprieto si aceptas experimentar alguno de sus inventos.

SAMSON-V. Científico e ingeniero de, como mucho, tercera fila, pero que, gracias a sus amistades políticas, ha logrado trepar hasta el sillón de Administrador Jefe de esta sección del SID. Muestra siempre un aspecto frío y calmado, pero por dentro está terriblemente reprimido: sentimiento de terror ante la locura de los genios y el maquiavelismo de los políticos, conciencia desesperanzada de su inferioridad intelectual. El día en que esta presión psíquica sea demasiado grande, su salud mental saltará por los aires. Mientras tanto, va aguantando lo mejor que puede. Samson-V suele ir acompañado de dos guardaespaldas azules del SCP; una señal de su poder y de sus conexiones políticas. Los PJ pueden erróneamente inferir de esa señal que se trata de un científico importante y un ingeniero competente.

El veterano Gurdie-V ignorará afablemente esta presión, pero los Esclarecedores de CS Rojo no deberían poder encontrar argumentos para negarse y serán fácilmente intimidados.

Conforme Samson-V vaya distribuyendo los artilugios, los personajes pueden hacer alguna comprobación o preguntar sobre su uso. Samson-V llamará a un buen número de técnicos y diseñadores que se mostrarán deseosos de cooperar, pero si algún aparato no funciona adecuadamente pondrán el grito en el cielo protestando contra el zafio manejo del material o aducirán astutamente que se trata de un diseño muy sofisticado y muy delicado que requiere todavía una manipulación absolutamente precisa. Samson-V se asegurará de que cada personaje firme un recibo por cada aparato que se lleve. Para poner nerviosos a los jugadores, lo más divertido es hacerles firmar realmente unos documentos de recibo del equipo experimental en los que se dice que aceptan toda la responsabilidad. De nuevo, el técnico comentará los castigos que esperan al ciudadano descuidado que pierde o estropea el valioso equipo del Ordenador mientras, agitando significativamente en el aire los documentos que acaban de firmar. Lo mejor que pueden hacer los PJ es aceptar silenciosamente lo que les ofrezca y comprobar el material más tarde y a solas.

Estrategias de Samson-V para Distribuir el Equipo Experimental

1. Leer el número de serie en voz alta y pedir un voluntario; el primero que abra la boca se lo lleva. Es un test de lealtad y estupidéz.

2. Samson-V va preguntando a los personajes qué es lo que ellos creen que puede serles más útil para el cumplimiento de la misión. Pon atención a cualquier afirmación que implique una crítica a los planes del Ordenador. Samson-V encargará el valioso trabajo que realizan en el SID, dándoles la lata sobre las maravillas que allí se construyen. Luego dirá a cada personaje que diga un número del 1 al 12 y le entregará el chisme correspondiente.

3. Si hay un artilugio verdaderamente interesante que queda por repartir, asígnalo al azar o al que peor te caiga en ese momento. Ah, no te olvides de las botas a propulsión.

NOTA: Tras la entrega de cada cachivache, se adelantará su diseñador y se deshará en elogios sobre lo maravilloso que es. Si al PJ se le ocurre probarlo allí mismo y el cacharro falla, el diseñador le amonestará con dureza y le acusará de haberlo estropeado. Tal vez los PJ prefieran aceptar y asentir calladamente, y luego



probarlo a solas fuera de la vista del diseñador.

Lista de Equipo Experimental

En la etiqueta de cada aparato viene el nombre del diseñador. Los PJ irán aprendiendo que unos diseñadores son más de fiar que otros: una información que puede ser vital para salvar el pellejo en muchas ocasiones, pues permitirá intuir qué aparato seguramente es inútil o cuál probablemente peligroso.

1. MOCHILA ANTIGRAVITACIONAL PDQ.ID.124-56 (Stanley-Z). Este chisme no funciona y nunca funcionará. Si un personaje se lo prueba, los técnicos, temiendo ofender a sus jefes, empezarán a bromear nerviosamente asegurando que hace un minuto funcionaba. Si la mochila es analizada por un especialista de otro sector, se encontrarán claras evidencias de que Stanley-Z es un farsante, y por lo tanto un traidor.

2. VIGILANTE POR CONTROL REMOTO PDQ.ID.15-934 (Carnu-Z). Se trata de una videocámara inteligente capaz de transmitir imagen y sonido a cualquier multigrabadora estándar. Montada sobre un soporte aerostático, se desplaza flotando a velocidad de marcha. Está propulsada por dos pequeños motores. Va equipada con un miniordenador y con un radioreceptor, lo que permite tanto su control directo por la voz (a la distancia a que se llegue gritando) como su control remoto mediante joystick (lo que llegue la vista). Tiene la inteligencia aproximada de un cachorrillo, y como tal necesita adiestramiento. Funcionó bastante bien en las primeras demostraciones de laboratorio, pero ya veremos lo que da de sí en campo abierto este animoso mini-dirigible hecho de cachorros de cocina.

3. EXOSQUELETO MECANICO WALDO PDQ-ID-34-5 (Carnu-Z). Se trata de un amplificador de la fuerza humana (algo parecido a lo que se pone la heroína de la película Alien-2) que permite manipular grandes pesos a una buena velocidad: su rendimiento en números es F+30 y Ax2 (es decir, aumenta 30 puntos la fuerza del personaje y multiplica por dos su agilidad). Las averías se dejan a discreción del Máster; lo ideal es que se produzcan una vez que el jugador está convencido de que funciona bien. Sugerencias: aplasta accidentalmente lo que manipula; el acelerador se agarrota; después de un esfuerzo, las piernas se bloquean en esa posición; empieza a mostrar un tic nervioso... Bueno, pondremos algo histérico al usuario pero en general el cacharro funciona bastante bien. Je, je.

4. ARMADURA ENERGÉTICA PDQ.ID.34-98 (diseñador desconocido). Se trata de una armadura encontrada en una base abandonada de las fuerzas armadas de alguna potencia de la Antigua Era.

Es absolutamente efectiva. El único problema es que pesa una tonelada y que a veces se cae estrepitosamente en el pulido suelo del complejo. Es increíblemente lenta y muy poco manejable. Funciona de una forma bastante recalcitrante. Arranca, en primera, con 8- (sacando ocho o menos con 1d20). Y en ocasiones se negará a caminar hacia adelante a menos que reciba unos halagos. Sólo se puede cambiar de marcha una vez por turno. En tercera, su manejo es algo inestable.

Se arranca en primera y se pone a marchar a velocidad de paseo por el parque.

Si cambias a segunda, camina a la velocidad de marcha.

En tercera, se pondrá a correr. Se equipará de dirección con tiradas de 10-.

Proporciona una protección de -4 contra todo tipo de armas. Está provista además de un lanzarrayos que se acciona con un pulsador que hay en el interior del dedo índice del guante derecho. Como se puede esperar, el botón se atascará la tercera vez que se accione. Sólo se podrá arreglar quitándose uno el traje y haciendo una TH/2 de Ingeniería. Cuesta 1d20 turnos quitarse el traje: mientras tanto el lanzarrayos continuará funcionando alegremente. La pila energética de la armadura está estropeada, y dejará de funcionar cuando el Máster quiera reírse viendo las caras de los personajes en el momento en que tengan que volver a cuestras al Complejo con esta valiosa armadura de una tonelada de peso.

5. VENENO SPRAY PDQ.ID.75-90 (Stanley-Z). Es un frasco totalmente lleno de una sustancia tóxica. No se permitirá a los esclarecedores probarlo dentro del Complejo, pues los técnicos aseguran que su eficacia es fulminante. La verdad es que hay demasiada presión en el frasco y que tiene una boquilla demasiado estrecha. Su rociada, increíblemente fina, se pega prácticamente a cualquier cosa y es indeleble. Impacta automáticamente contra cualquier blanco en un radio de 150 metros. El veneno ataca al sistema nervioso, y todo el que falle una TA/2 de Resistencia caerá pesada y definitivamente al suelo como un muñeco de trapo.

6. MARTILLO-TALADRO ENERGETICO PORTATIL PDQ.ID.23-64 (diseñador desconocido). También encontrado en área salvaje. Trabaja bien, pero lleva una batería de 15 kilos que se descargará después de ser usada dos veces.

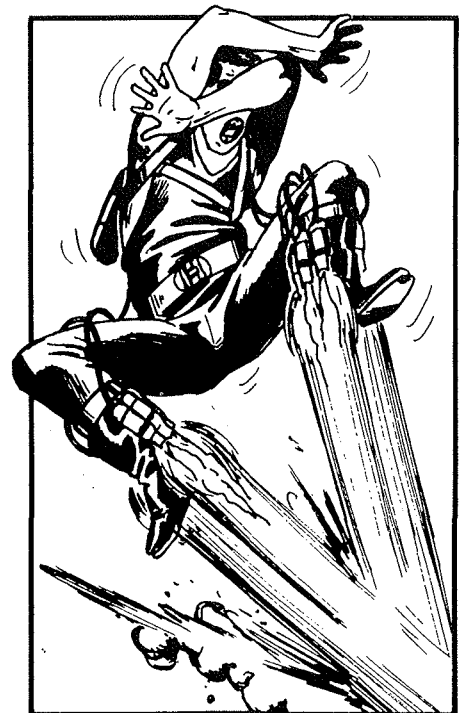
7. DETECTOR DE METALES PDQ.ID.303-45 (Diseñado por Stanley-Z). Funciona de maravilla. Puesto que hay metal por todas partes, está continuamente dando la señal. Los técnicos del SID no pueden entender por qué los PJ lo consideran totalmente inútil.

8. MEMACTIV 4-10 PDQ.ID.B-P-26 (Diseñado por los laboratorios de bioquímica). Es una droga que reactiva la memoria. Tras un sorbo, recordará totalmen-

te cualquier cosa que supo en algún momento de su vida. Funciona la mayor parte de las veces. Con 4-, el usuario se ve bombardeado por recuerdos totalmente irrelevantes: por ejemplo, recordará vívidamente los detalles de sus experiencias vividas media hora antes de tomar la droga una y otra vez. Durante dos horas.

9. BOTAS A PROPULSION PDQ.ID.82-81 (diseñadas por Stanley-Z). Este es el proyecto favorito del científico loco Stanley-Z. Los personajes serán despiadadamente obligados a probárselas. Las botas llevan en la caña una docena de cohetes, que se controlan individualmente mediante un cinturón con botones de ignición. Si se usan en un sitio cuyo techo tiene menos de 10 metros el usuario se estrellará contra él antes de hacerse con el control del salto y recibirá un daño en la columna 1 en la tabla de accidentes y caídas. Una vez recuperado el control, el personaje puede ir flotando a 8 metros del suelo, pero cualquier maniobra necesitará una TA/2 en Destreza para no fallar. A los cinco turnos se apagará el cohete. Tú decides si suavemente o de golpe.

Nota del Traductor: el usuario debería tener la precaución de activar un cohete a la vez en cada una de las botas. De lo contrario, necesitará pasar una TA/2 en Agilidad para no verse arrastrado por una sola de las piernas y en alguna imprevista dirección oblicua.



Cómo funcionan las botas propulsadas por cohetes.

10. DINAMOCUCHILLO PDQ.ID.77-201 (Diseñador desconocido). Se trata de una herramienta cortante mediante láser. Desgraciadamente, su funcionamiento se

ve distorsionado por súbitas sobretensiones o debilitamientos de la energía. Unas veces apenas araña el material; otras atraviesa cinco o seis paredes agujereando de paso todo lo que encuentre en medio. Si los personajes descubren que puede ser un arma muy eficaz, puedes decidir que las baterías se gasten en seguida.

11. TELARAÑA EN SPRAY
PDO.RD.11.11 (Diseñado por Stanley-Z).

Lanza unos hilos adhesivos y grasientos en una especie de nube totalmente ineficaz: sale de la boca del frasco y un metro después se vuelca hacia el suelo convirtiéndose en una maraña asquerosa.

12. GENERADOR DE PLASMA ASISTIDO POR ORDENADOR PDO.ID.647-25.

(Diseñado por Stanley-Z). Se trata de un generador de plasma cuyas acciones de apuntar y disparar vienen dirigidas por ordenador. El usuario da unas órdenes verbales al sistema de control del arma. Normalmente, la orden viene seguida de un tiempo muerto en el que el Ordenador pide confirmación o cancelación de sistemas de seguridad. Cuando busca un blanco seguirá al pie de la letra las indicaciones del operador. La ironía está en que no hay nada mejor que un generador de plasma normal, aun cuando sea más dificultoso y lleve más tiempo seleccionar un blanco y disparar. Claro que esta es prácticamente el único modo que tiene un esclarecedor de CS Rojo para obtener un arma de este tipo.

Notas sobre el Equipo Experimental

Si los PJ son astutos seguramente desearán comprobar el equipo de antemano, rehusar cortésmente las obvias trampas mortales y descubrir los potenciales peligros y limitaciones de cada uno de los objetos asignados. Al mismo tiempo tratarán de evitar ofender al personal del SID, el cual tiene una credencial más elevada aparte de su considerable peso político como consecuencia de su status de investigadores.

Aprovecha esta oportunidad para enseñar a tus jugadores el principio "no hay manual de instrucciones para CS Rojo". De vez en cuando los técnicos y diseñadores mencionarán de pasada alguna que otra información importante que puede encontrarse en el manual de instrucciones. Entonces, cuando algún PJ solicite el manual, saborea el momento: "¿Para CS Rojo? Lo siento. Los manuales no están disponibles para esa credencial."

Este es uno de los mejores principios que debe tener en mente el buen Máster de PARANOIA: tantalizar a los jugadores con una gran riqueza de información y equipo proporcionados por el Ordenador, para inmediatamente negarles el disfrute de esa riqueza recordándoles que su bajo nivel lo pone fuera de su alcance.

(Por supuesto, la credencial de Gurdie le permite tener acceso a muchos de esos manuales, pero rechazará impetritto cualquier responsabilidad sobre esa charra. No ha conseguido su flamante nivel de Esclarecedor de CS Verde para ir por ahí tonteando con equipo experimental...).

También tienen una buena ocasión los PJ para aprender a usar sus Destrezas de Comunicación intentando sonsacar información a los PNJ. Si consiguen llevar aparte a algún técnico y hacerle una breve consulta privada, tal vez puedan persuadirle para que les hable de los verdaderos peligros de los cachivaches. Pero los técnicos no darán información sin algún tipo de coacción: después de todo, los PJ podrían ser agentes del SSI o del SID a la busca de traidores.

Los PJ intrépidos podrán tener alguna oportunidad de robar algún objeto experimental extra. Los hay desparramados por las mesas y bancos de prueba por todas las salas. Un personaje puede tomar ventaja de alguna distracción (una prueba de las botas propulsadas por cohetes o del generador de plasma, por ejemplo) y birlar algo, lo primero que vea. Por supuesto, todo el que sea cogido en semejante traición será ejecutado. *Por favor, ¿Central de la Misión PDQ? Por favor, activar a Tols-R-USS-2 para la misión 01/04/94-PDQ.43.39.1"

La descripción de los laboratorios del SID deberá producir en los jugadores una ominosa sensación de caos y terror, algo parecido a una mezcla de Rama Q del M16, Monty Python y Els Joglars. Las salas estarán provistas de un siniestro blindaje a toda prueba en las paredes. Cuéntales cómo de pronto un científico que estaba manipulando un cachivache experimental desaparece en un fulgor amarillo brillante. O cómo un técnico contrae involuntariamente los hombros cuando el PJ coja su objeto experimental. Hazles concebir la idea de que están visitando un frenopático donde la terapia estriba en dejar a los internos jugar con las leyes fundamentales de la física.

El Sistema Modular de Control para el Oficial de Lealtad y de Incremento Sensorial

Una vez distribuido el equipo opcional, Samson-V agradecerá su colaboración, se asegurará de que se han firmado todos los documentos y señalará al grupo la puerta por donde llegaron. Gordie-V se asegurará de que todo el mundo esté bien cargado con sus cajones de material y después irá empujando al grupo para que siga a Samson-V. Éste les escoltará hasta un pasillo cercano que termina en una puerta verde. El guardia de CS Verde comprobará los documentos y el tatuaje

lingual. Pasado el trámite, les hará pasar a una habitación oscura y extrañamente decorada. Todas las superficies de la habitación (muros, suelo y paredes) están recubiertas con una especie de conos convexos y apretados hechos de un material blando y flexible. El nivel del suelo está a tres metros del umbral de la puerta; pero hay una fina red metálica negra suspendida sobre el suelo por donde el grupo se verá obligado a caminar. No se percibe ningún sonido en esta habitación. Ninguno. No suena nada. Adelante. Disparad vuestras armas. Nada, ni un zumbido.

En el centro de la habitación, en medio de la red, hay lo que parece un carrito de supermercado lleno de voluminosos cascos y de una especie de panel de instrumentos del tamaño de un maletín corriente. Samson-V se pondrá al lado del carrito, se colocará un casco en la cabeza y hará gestos a los esclarecedores para que vayan pasando. Una vez que todos tengan su casco, será posible el diálogo:

"Estos cascos amplificadores sensoriales están conectados con los monitores de vídeo del Ordenador, mirad hacia arriba y veréis uno, con sus altavoces de alta fidelidad estéreo a tres bandas. Y este panel de mandos es el sistema modular de control oficial de lealtad. Desde esta estación portátil, el oficial de lealtad del equipo puede dirigir y controlar todas las comunicaciones en el seno del grupo".

Samson-V coge el panel de control y se lo cuelga al cuello por medio de una robusta correa. Tambaleándose un poco por el peso, continúa hablando.

"El oficial de lealtad del equipo puede ahora ajustar los volúmenes relativos de la comunicación personal y del sonido que provenga del entorno. Cuando el ruido exterior es molesto, el oficial de lealtad (gira un sintonizador) SUBE EL VOLUMEN DE LA COMUNICACION INTERPERSONAL...".

Los Esclarecedores sentirán lo mismo que si estuvieran sentados en la primera fila de un concierto heavy. Todo el que no salve una TA de Resistencia se desmayará.

“Pero si sucede que los sonidos del entorno encierran información pertinente para la misión, pero alcanzan un volumen demasiado bajo para ser audible, el oficial de lealtad del grupo puede conectar los sensores amplificadores de sonido ambiente? (baja una tecla y gira otro sintonizador) que hssssssssssssssssssssssssssssssss”.

Lo que Samson-V quiere decir es "que permiten escucharlos a la perfección". Samson-V ha girado el sintonizador a tope, pero como están en una sala a prueba de ruido, lo único que pueden oír los PJ es el zumbido de los sistemas electrónicos. Samson-V prosigue distraído y alegre su charla sin darse cuenta de que los



esclarecedores no pueden escuchar ni una palabra. El Máster puede seguir gesticulando con la boca haciendo como que habla (pero sin emitir otro sonido que un zumbido), hasta que los jugadores le adviertan mímicamente que hay algún problema con los cascos. Esto continuará hasta que algún personaje se dirija al panel y accione el dial. Un TA de Percepción permitirá a los personajes acertar con el sintonizador debido. Un fallo sólo conseguirá acoplar los canales y TALA-DRAR SUS OIDOS Y LOS DE LOS OTROS CON LA ESTUPIDA CHARLA DE SAMSON-V o tal vez con un PIIIIIIIIIIIIIIIIII DEL SONIDO AMBIENTE CAPAZ DE AGUJEREAR EL CEREBROOO. Divertido, ¿eh?

Una vez comprenda Samson-V lo que pasa, se quitará el casco, dirá por señas a los PJ que hagan lo mismo, se colocará el panel bajo el brazo y se hará seguir hacia la salida. Una vez en el vestíbulo, Samson-V preguntará por el oficial de lealtad del equipo. Endósaselo al primero que hable.

Gurdie-V prohibirá educada pero firmemente colocarse el casco hasta que no haya empezado la misión. Samson-V torcerá el gesto, pero después de comprobar que han firmado los documentos, les estrechará la mano, les deseará buena suerte en su misión y les despedirá con estas palabras:

“Dirigílos a la cámara de salida de vehículos al Exterior, para recoger el todoterreno. Allí habrá unos técnicos para daros las instrucciones de manejo. Aseguraos de comprobar todos los mandos y de rellenar los documentos oficiales de recibo”.

Samson-V consulta su reloj.

“Bien, yo tengo que volver al laboratorio. Amigos, servid al Ordenador con lealtad y seréis recompensados”.

EL VIAJE DE VUELTA. Gurdie-V gruñe algo, consulta su documentación, confirma las coordenadas de la cámara de salida al Exterior a través de su comunicador personal al pulsera y les ordena que se muevan de allí y le sigan. Deshacen el camino por todo el sector hasta que llegan a la estación del autotransbordador donde se repetirá el numerito ya conocido, pero con algunas sutiles variantes a la medida de tu fantasía. Por ejemplo:

En mitad del trayecto, unas fluctuaciones de energía provocan unos violentos trompicones que hacen que de repente sean los que van sentados en el sentido de la marcha (en efecto, los que se han sentado con Gurdie-V) salgan despedidos hacia la pared opuesta. Montones de TA de Agilidad. Tira detrás de la pantalla el dado por Gurdie-V, quien deberá salvar siempre las tiradas para que puedas reforzar su imagen de veterano imbatible y supercompetente. Esto es lo que se llama "modificar el destino en aras de una mayor fluidez dramática de la aventura".

bueno, también se conoce como “hacer trampa”.

De pronto, se apaga la luz y el vehículo se detiene. Absoluta oscuridad. Avería en el sistema de energía. Toda comunicación con el exterior se ha cortado por causas ambientales desconocidas. Espera unos cuantos segundos. Cuando los personajes se pongan de pie y empiecen a hacer algo, de pronto vuelve la luz y el vehículo acelera despiadadamente. ¿Otra tiradita de Agilidad para todos? A lo mejor hasta la súbita vuelta de la luz sorprende a alguien en alguna actividad de clara traición.

Se apaga la luz, pero esta vez pasa mucho tiempo sin volver. Gurdie-V acaba por gruñir y ordenar a un esclarecedor que abra la puerta. Por supuesto, la puerta no se abrirá, por lo que Gurdie-V ordenará volarla (a oscuras, a menos que a alguien se le ocurra encender una linterna). El Esclarecedor obedecerá o será ejecutado por insubordinación. Una vez agudizada la puerta, el grupo podrá deslizarse hacia el suelo del túnel, el cual está cubierto con una red de inducción magnética. Tal vez se oiga: "ZZZZZZzzzzzzziittttt....UUaaahhh". Yo creo que se oirá... Lo único seguro será quedarse en el autotransbordador a esperar el rescate. Es lo que hará Gurdie-V: quedarse quieto custodiando el material. El rango tiene sus privilegios... Gurdie-V podrá ordenar a parte del grupo que baje al túnel (tras destruir la red magnética a golpe de láser) para buscar ayuda o una salida de emergencia. Naturalmente cooperarán; ¿no lo harías tú? Es el momento de encender y apagar la energía un par de veces. Puedes chamuscar a un par de Esclarecedores en la rejilla electromagnética o enviar tras ellos el transbordador como una locomotora. Los Esclarecedores listos cortarán los cables que van de la rejilla electromagnética al aerotransbordador. Y los verdaderamente inteligentes lo harán de modo que parezca accidental.

Cómo Usar el Sistema Modular de Control para el Oficial de Lealtad y de Incremento Sensorial

Comunicadores. Los cascos van equipados con un Comunicador modelo I con frecuencia preseleccionada para permitir la comunicación con el resto de los equipos. Hay un selector lingual para comunicación privada; es decir, que si un Esclavador quiere hablar con otro sin que se entere el resto del equipo, tiene que accionar con la lengua un interruptor que hay en el interior del casco. Al hacerlo, el receptor recibe un sonido de aviso que señala que alguien quiere hablar en privado. El receptor puede aceptar la comunicación o ignorar la llamada (para evitar acusaciones de traición). Por supuesto; nótese que el Ordenador y el Oficial de

Lealtad pueden "pinchar" a voluntad cualquiera de esas "conversaciones privadas", e incluso irrumpir en ellas.

Licuductos. Hay otro interruptor lingual que permite recibir en la boca un chorro de fresco Brebaje Espumoso Refrescante. Estos dispositivos no suelen bloquearse en la posición de "Encendido". Palabra.

El Módulo de Control del Oficial de Lealtad. Ya hemos dicho que este Oficial puede escuchar las conferencias privadas e incluso intervenir en ellas. También tiene la posibilidad de aislar a un Esclavador desleal impidiendo cualquier comunicación con él. Otra de sus atribuciones es la de establecer el volumen óptimo del sistema de amplificación. La banda del sistema varía entre un 95% por debajo del nivel normal hasta un volumen 10 veces mayor que ese nivel. Al principio, los sistemas están preparados para permitir una comunicación normal entre todo el equipo en niveles normales. A partir de ahí, cada vez que el Oficial de Lealtad quiera realizar algún cambio, tendrá que hacer una TA de Talento Mecánico. Si acierta, conseguirá más o menos lo que deseaba. Pero si falla... ¿qué crees tú que ocurrirá? Pase lo que pase, sólo tendrá derecho a un intento por turno para intentar componerlo de nuevo.

El Vehículo Todoterreno Experimental y los Trajes Ambientales

Quando el SBD decidió dejar a un lado al SDF en el descubrimiento de los monstruos, se dio cuenta de que necesitaba un vehículo apropiado para lograr sus objetivos. El SDF controla casi todos los vehículos disponibles apropiados para un viaje por el Exterior, así que el SBD pidió al SID que le diseñara un vehículo capaz de viajar por terrenos montañosos, cruzar densos bosques y anchos ríos, e incluso transitar bajo el agua.

El SID tiene una autonomía para sus proyectos irracionalmente corta y sólo pudo sonsacarle al SCP un presupuesto más bien magro para el proyecto. El resultado fue el VTT, un diseño construido a partir de un submarino modelo U-416 sacado del baúl de los recuerdos. El U-bot 416 se quedó anticuado hace siglos. En la actualidad no está en muy buenas condiciones que digamos, pero es teóricamente capaz de navegar tanto en fondo como en superficie. Para añadirle capacidad de movimiento terrestre, el SID lo montó sobre un chasis provisto de una pequeña pero poderosa central nuclear, Modelo Mini-Mega compacto, y de seis patas metálicas articuladas. El vehículo terminado vino a salir algo parecido a un enorme escarabajo. Este pequeño encanto proporcionará montañas de emo-



ción y esparcimiento durante todo el camino.

El SID recomendó al SBD que los ocupantes usaran trajes ambientales, pero sólo como precaución. "No, no, no es que haya ningún peligro con el VTT; sólo por si acaso, ya me entiendes...". Un traje ambiental es el que permite sobrevivir en un entorno peligroso para la vida (por contaminación, falta de oxígeno, temperatura extrema, etc.). Otra vez se planteaba el problema de tener que conseguir material especializado sin pasar por el SDF. A alguien del SBD se le ocurrió que podrían salir del paso pidiendo al SPL unos trajes espaciales que seguramente podrían desempeñar una función equivalente. El SPL se mostró deseoso de cooperar. "Pero veamos, creo que todos los trajes espaciales que tenemos o están en reparación (guiño de ojos), o no cumplen por ahora las normas estandarizadas de seguridad (más guiños) o están ya asignados (en realidad expuestos como elementos decorativos en las residencias de los Altos Programadores). Eh, espera un minuto. Ahora que recuerdo, sí que tenemos unos trajes espaciales completamente nuevos que podrían servir de maravilla". Como no tenía otra elección, el SBD aceptó. ¿Y por qué estaban los trajes aún sin usar? Muy pronto lo sabrán nuestros héroes Esclarecedores.

En las Instalaciones de Prueba de Vehículos del SID

Gurdie-V consulta su documentación, solicita un robobús mediante su comunicador personal, ordena al grupo que lo cargue con la impedimenta y todos se ponen en marcha. El viaje dura un buen rato. El autobús robotizado pasa velozmente por sitios que resultan familiares (túneles de CS Rojo o Infrarrojo) pero que en realidad distan remotamente de los lugares habituales conocidos por los PJ. Finalmente, terminan por llegar a un hangar señalado con una placa que dice "SID Sector PDQ. INSTALACIONES DE PRUEBA DE VEHICULOS". El lugar es una mezcla de aparcamiento de varios pisos, base de lanzamientos espaciales, dársena de submarinos y circuito de rally de demolición. Por todas partes se ven montones de vehículos de todos los tamaños, formas y grados de improbabilidad, apilados en polvorientas naves o rodando a través de una sala central del tamaño de un estadio de fútbol. Llena el aire un olor a gasolina, metano y alcohol. Unos tipos de diversos CS (tanto del SID como del STC) van de un lado para otro anotando datos en carpetas o intentando apagar incendios aquí y allá. Desde sus puestos en los muros, guardianes y robosoldados observan sin ningún interés.

A los pocos minutos, dos guardias del SID de CS Verde detendrán al grupo, exi-

girán los documentos a Gurdie-V y comprobarán los tatuajes linguales de los demás. A continuación los conducirán al muro opuesto de la sala. El viaje será un tanto emocionante por causa de un roboremolque del tamaño de un avión de carga que rueda con gran estrépito por el lugar sin preocuparse demasiado de las frágiles y pequeñas criaturas que se cruzan en su camino. Quizá fuera buena idea hacer unas tiraditas de Agilidad, ¿no creéis?

Al fin son conducidos a una especie de oficina con todas las mesas vacías excepto una, a la que se sienta un técnico de CS Rojo enfrascado en el estudio de un manual de instrucciones. Al entrar el grupo, el Revisor en Prácticas Zim-R-MAN-6 pega un salto, se cuadra en el más puro estilo oficial, solicita cortésmente la documentación a Gurdie-V y finalmente conduce al grupo por un pasillo. Seguidos de cerca por los guardias verdes, acabarán por llegar a una especie de muelle donde está aparcado el Vehículo Todoterreno, el VTT. El muelle cuenta con un alto techo y unas féreas puertas herméticas que se abren a la esclusa que conduce a su vez hacia el océano exterior.

El VTT mide 6 m. de largo con un interior tan espacioso y cómodo como el de un antiguo compartimento de RENFE. Pon a la vista de los jugadores los planos (en planta y perfil) del VTT. Espera a que cesen sus exclamaciones de espanto. El VTT está construido a partir de un submarino de cuatro plazas, y tiene que dar cabida a Gurdie-V, los seis Esclarecedores, los tres Infrarrojos, los dos robots y los cajones con el equipo. Pero aún no están suficientemente apretujados para nuestro gusto: ya es hora de sacar los trajes ambientales.

Zim-R señalará con el pulgar una pila de viejos cajones polvorientos y magullados que hay en una plataforma cerca del VTT: "Esos trajes espaciales los han dejado para vosotros, amigos ciudadanos". Trajes espaciales.

Gurdie-V ni se inmuta. Ha sido informado de la pega que ha habido con los trajes aislantes pero no dirá una palabra a los PJ. ¿Algún personaje desea protestar? ¿Quizá insinúa que ha habido algún error? Zim-R insistirá en que eso es lo que se supone que deben llevar puesto para viajar en el VTT y se limitará a mostrar la documentación. Gurdie-V no parece en absoluto impresionado. Si algún esclarecedor quiere hacer una queja al Ordenador, éste le pasará al técnico de CS Azul de la oficina de reclamaciones, quien le aconsejará que trate el asunto con su Jefe de Grupo y que deje de molestar con minucias a los ocupados servidores del Ordenador.

La ocasión la pintan calva

Zim-R pregunta: "Bueno, ¿quién va a

firmar por todo esto?" Gurdie-V señalará a un Esclarecedor al azar. Zim-R presentará una carpeta con varios documentos para firmar. ¿Alguien quiere leerlos? Zim-R se ha equivocado de carpeta: los documentos son una petición detallada de decoraciones florales para el festival de Fervor Patriótico. Envía al jugador una nota informándole del contenido del documento y pon atención a lo que dice. Si es realmente astuto no dirá nada y firmará. De ese modo, la cuenta de Zim-R será la que responda a cualquier multa por daño o pérdida de material. En resumidas cuentas: una oportunidad de oro. Pero si es un ciudadano impulsivo, celoso de su deber y de su conciencia, inmediatamente hará ver a Zim-R su error. Quien, carraspeando y sobresaltándose, echará una frenética ojeada circular, cogerá la carpeta correcta, se la alargará al personaje con mano temblorosa y le dará efusivamente las gracias (haciendo pública y notoria la pérdida de una maravillosa oportunidad). Con lo que este impulsivo y celoso ciudadano es ya hombre muerto: Gurdie-V nunca le perdonará semejante fallo; adivina quién va ser a partir de ahora el chivo expiatorio. Sí: él.

Los trajes espaciales

Una vez firmados los formularios, Gurdie-V dirá: "Está bien, muchachos. Se nos ha asignado estos trajes, así que vamos ponérmolos". ¿Alguna pregunta? ¿No? ¿Pues a qué esperáis?" Una vez abiertos los cajones entre nubes de polvo, los PJ no encontrarán ningún libro de instrucciones. A cualquier pregunta que hagan, Zim-R responderá: "Lo siento. Esa información no está disponible por el momento". Y no está disponible porque no existe ningún libro de instrucciones para unos trajes que no fueron usados desde su creación en el siglo pasado. Se trata de unos antiguos y pesados trajes aislantes climatizados, provistos de un poderoso sistema de circulación interior de aire frío o caliente. Los controles del sistema están localizados en un panel situado en el pecho. Tienen un alto índice de flotabilidad negativa (esto es, que se hunden como el plomo). Tras tantos años de almacenaje, las baterías están bastante descargadas, pero aún funcionarán una buena hora si las cosas marchan bien (que ya será suerte). Hay unos indicadores visuales que avisan de la falta de potencia, pero no se indica la potencia que queda. Si se enciende un indicador ámbar destellante en la parte interior de la viseira del casco, eso quiere decir que sólo quedan 15 minutos de funcionamiento normal de los sistemas. Cuando quedan 5 minutos, entonces se enciende la luz roja.

Durante el transcurso de la misión, puedes divertir a los jugadores haciendo



que los trajes se averíen. He aquí unas cuantas sugerencias:

El climatizador, regulado normalmente a la temperatura del cuerpo humano, se pone a funcionar bruscamente a tope de potencia: un sensor estropeado acaba de interpretar la temperatura actual como muy baja o muy alta y trata de ajustarla. Resultado: el personaje se asa o se congela. Recuérdales que el climatizador está gastando la batería en una proporción desmesurada. Cualquier personaje con habilidad en Ingeniería Electrónica podrá reparar el sistema, pero no dentro del hábitáculo del VTT.

El sistema de circulación de aire no expulsa el dióxido de carbono, con lo que el personaje empieza a sufrir somnolencia. Tiene cinco minutos para salir del traje y respirar aire puro antes de caer en la inconsciencia. Se ha soltado un cable del acondicionador. La reparación es automática (no hay que tirar dado) para un personaje con Ingeniería Electrónica, pero cualquier personaje puede intentarlo con una TA de Talento Mecánico con una penalización de -5.

Es una pena que no haya manual de instrucciones. Haz tiradas secretas para ver quién ha programado mal los comandos del traje. Toma nota de posibles fallos: el traje no ha quedado ajustado y hay fisuras; o tal vez los cierres herméticos han quedado agarrotados y habrá que romperlos. O algún tubo del oxígeno ha quedado mal cerrado, o aplastado. Lo que se te ocurra.

Finalmente, Gurdie-V se asegurará de que todo el mundo lleva puesto el sistema modular de comunicaciones bajo la enorme escafandra del traje. Según parece, cabe. O casi. Digamos que no sufre demasiado daño durante la operación. Por supuesto, Gurdie-V no se pone su módulo de comunicación del SID. ¿Alguien tiene algo que decir?

Todos a Bordo

El VTT descansa sobre su vientre con las seis patas replegadas sobre los faldones aerodinámicos que se extienden a lo largo del casco. Zim-R se sube encima del vehículo y dice: "Como podéis observar, esta máquina tiene una pinta magnífica. Los resultados de las pruebas preliminares han sido totalmente alentadores. Desgraciadamente, los datos de esos resultados no son una información disponi-

ble para vuestro CS. Pero podéis estar seguros de que todos los sistemas funcionan perfectamente y con todas las garantías de seguridad".

Seguro que hay algún personaje que solicita un manual de operaciones. Zim-R le explicará pacientemente que no hay manual disponible para un ciudadano de CS Rojo, que el vehículo está dotado de un piloto automático en perfecto estado y que aunque hubiera problemas con ese piloto automático el conductor sólo tendría que ponerse en contacto directamente con el Ordenador quien se encargaría directamente del manejo del vehículo. Si hay algún personaje desconfiado que consulta al Ordenador respecto a este tema, este le tranquilizará confirmando la fiabilidad del piloto automático y asegurando que los Esclarecedores no deben temer ningún peligro. "¿Acaso dudas del Ordenador? El Ordenador es tu amigo. Dejé de dar la lata. ¿No tenéis una misión que cumplir? Gracias por tu colaboración".

Zim-R presentará el autopiloto a los personajes como Lucky. La voz de este Lucky debería recordar, por su tono y claridad, la de los primitivos videojuegos tipo arkade (lo que da una idea de lo "moderno" del diseño del vehículo). Cuando hables como Lucky, fuerza una entonación amanerada, como la que tendría un chalado con demencia senil. Lucky se mostrará siempre cooperativo, pero a menudo malinterpreta las órdenes, embarulla las frases, confunde las palabras y se pone a dictar a voz en grito series inconexas de datos técnicos sin relación alguna con la situación. Pero basta un golpe seco en el tablero de mandos para volverlo a sus cabales.

El momento de cargar el equipaje

Okey. Ha llegado el momento de cargar el equipaje. Como hemos pensado en todo, en el Anexo E hay un diagrama a escala del interior del VTT, con sus compartimentos para tripulación y para carga. También hay unas fichas que puedes recortar y que representan a los PJ, a los PNJ, a los robots y a los cajones del equipaje proporcionado por el SPL y el SID. En seguida te habrás dado cuenta de que todas esas fichas no caben en el vehículo sin alguna regla de apilado. Los expertos en juegos de guerra seguro que estarán muy familiarizados con reglas de apilado, ¿verdad? Bueno pues aquí van:

- No pueden apilarse más de tres cajones o Infrarrojos.

- No pueden apilarse más de dos PJ, PNJ o robots.

- Un cajón sólo puede apilarse con una persona o robot.

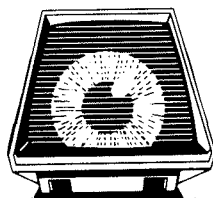
- Sólo puede haber una persona en el asiento del conductor.

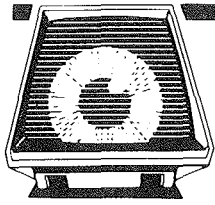
- Gurdie-V no desea apilarse con nadie y lo que él diga va a misa.

Deja a los jugadores que manipulen un rato las fichas intentando meterlas en el vehículo. Gurdie-V dará solamente una orden: que ocupe el asiento del conductor el personaje con mayor habilidad en autocoche. Les dejará que se peleen por quién ocupa los asientos con ventanilla. Si los personajes deciden por su cuenta abandonar parte del equipo o a algún Infrarrojo, Gurdie-V hará como que lo ignora. Pensará acusarlos de traición al final de la aventura.

Cuando todo el mundo esté a bordo, Lucky se pondrá a chillar: "Atención, viajeros. Por favor, metan adentro manos y pies. Voy a cerrar la escotilla". Una operación que se saldrá sin más problemas que alguna que otra grieta en los cajones y algunos chillidos de Infrarrojos y robots. Una vez cerrada, los personajes apenas tendrán libertad de maniobra suficiente para sacar un arma o alguna otra acción furtiva por el estilo. Lucky continúa: "Para dónde tiramos, colegas?" En ese momento, Gurdie-V tenderá al conductor una tarjeta de memoria diciéndole que la meta en la ranura de control de navegación. El problema es que hay nada menos que seis ranuras donde el conductor puede meter la tarjeta. El PJ podrá preguntar directamente a Lucky o intentar el método de ensayo/error. En cuanto consiga meter la tarjeta en la ranura correcta, Lucky berreará: "Okey. Agarraos amigos. Hop. Arriba Simba". Se nota que Lucky tiene un cerebro electrónico **bastante** antiguo.

Zim-R les saluda con la mano amablemente cuando el VTT se levanta sobre sus seis patas y comienza a caminar hacia las puertas herméticas de la esclusa. Las puertas se abrirán y volverán a cerrarse tras el vehículo. Viajarán por un largo cilindro. Al final llegarán a otra puerta hermética. Por ahora todo está oscuro y en silencio. De pronto, el aire resuena con un fuerte silbido y empieza a entrar agua. Una vez que el compartimento está lleno de agua, se abrirán las puertas y el vehículo se dispondrá a salir al mítico Exterior...





Episodio 4. Viaje al Fondo del Mar

Resumen

El grupo hace un pequeño viaje submarino. Empiezan los problemas. Quizá se ahogue alguien.

El Primer Paso es Siempre Fácil

De pronto, se iluminan dos enormes faros globulares que hay en la parte delantera, arrojando dos conos de luz hacia la oscuridad. Lucky chirría: "Un cuarto al frente. Ding, Ding". El VTT vibra, se sacude, se inclina hacia adelante, bascula y finalmente acaba dando un golpetazo contra el suelo. Todo ocurre tan deprisa que los pasajeros no tienen ni tiempo de agarrarse. Todos sufren un vuelco hacia adelante y los objetos siguen su inercia. Los personajes tendrán que pasar una TA de Fuerza para quedarse en sus asientos. Si fallan, una de estas Cosas divertidas puede ocurrir:

- El plástico transparente de la escafandra golpea contra algo duro y se raja. Sólo un poco.
- El personaje aterriza encima de un diseño experimental y lo activa involuntariamente.
- Algo puntiagudo hace un rasguño en el traje. Sólo una raja de unos 10 cm.
- Un robot pisa la mano a un personaje. Un ataque en la columna 3.
- Los dos robots chocan. El robodocor aterriza sobre el panel de control del Módulo de Vigilancia de Lealtad, e inadvertidamente lo pone a todo volumen. El robomecánico da un grito y se estrella contra el panel de mandos del vehículo, activando involuntariamente un torpedo.

Silencio de nuevo. Lucky susurra "¡vaya!" en voz baja. Zim-R desde fuera grita por el comunicador: "¡Base a vehículo! Contestad. Informe de daños". Si el Módulo de Vigilancia está a todo volumen, todos pasarán una tirada de Resistencia si no quieren quedar sordos durante un buen par de horas. Invita a los jugadores a que representen el papel de esa sordera: podrán responder "¿Eh?" a cualquier afirmación o pregunta, incluso a (fíjate bien) una orden del Ordenador.

Ordenador: ¿Eres o has sido alguna vez miembro del partido comunista?

Personaje: ¿Qué? ¿Cómo? ¿Hein? ¿Puedes repetir, por favor?

Ordenador: ¿Deseas decir algo antes que abra la veda para ti y tu familia clónica?

Personaje: ¿Cómo dices, amigo Ordenador?

Imperturbable, Lucky responde a las desesperadas llamadas de Zim-R: "Sin problemas. Todo bajo control. Nada grave. Sólo un pequeño problema de adaptación a la masa del dispositivo de locomoción terrestre. En seguida lo soluciono".

Lucky ajusta una rueda mientras Gurdie-V gruñe: "Vale, tíos. Que todo el mundo recoja el equipo y vuelva a sentarse en su sitio".

Al fin, el VTT vuelve a levantarse grácilmente y cruza la cámara subterránea. Todo va bien ahora, excepto que se oye un pequeño goteo que viene de algún sitio del salpicadero del vehículo. Si se le pregunta, Lucky asegurará confiadamente que no es nada más que el sonido normal que produce el agua al resbalar por el casco del vehículo. Y como no se ve ni una gota por la cabina, todos continúan el viaje alegremente.

Otra Emergencia de Rutina

Tras una lenta travesía de veinte minutos, el VTT sale del túnel, recoge las patas y empieza a navegar como un submarino.

La luz del sol se filtra a través de una profundidad de unos seis metros de agua azulada. Los bancos de algas marinas se arremolinan con el paso de la nave. Lucky dirige el cacharro hasta una profundidad de 25 metros y toma rumbo hacia tierra firme a una velocidad de unos cuatro nudos. Lanza una pequeña radioboya para mantener comunicación continua con el Ordenador. Obliga a los jugadores a que manifiesten las reacciones de sus personajes en su primera experiencia de estar bajo el océano detrás de una escotilla transparente. Descríbeles el fondo marino, las algas, los peces, los rayos solares que se filtran desde arriba, cuéntales una película de Jacques Cousteau. Esto les distraerá del sonido de goteo que no deja de escucharse en todo momento.

Lucky sigue con su chachara de documental técnico marino, pero hacia la tercera hora se parará de repente en medio de una frase y quedará mudo. Cuando el

primer personaje alarmado le pregunte qué pasa, Lucky responderá: "Vaya, amigos, me parece que tenemos un pequeño gkkkkkkkfdzprbizl. Hisssssssssssss, SquiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiLLLLL. Plof".

En ese momento, el VTT comienza a girar a babor y a describir círculos mientras se hunde gradualmente hacia el fondo. Lucky sólo responderá con pitidos y silbidos, cuando no con unos angustiosos silencios o con ocasionales verborreos incomprensibles, aún más angustiosos.

¿Qué pasa? Bueno, pues resulta que sí, que había una pequeña vía de agua en la parte delantera, y que el agua ha logrado dañar la circuitería de la UCP de Lucky. Ahora el piloto automático ha quedado totalmente inservible porque su cerebro electrónico sufre cortocircuitos intermitentes.

Imagino que la primera idea de los personajes será consultar al Ordenador. Este les aconsejará amablemente que continúen dirigiendo el submarino mediante navegación manual. Por supuesto, los personajes no tienen ni idea de dónde están. Gurdie-V sí que tiene cierta idea, que le ha llegado por canales irregulares y que no revelará a menos que la situación llegue a ser desesperada. Esa información está ciertamente en la tarjeta de navegación, pero sólo el piloto automático puede leerla. Y por el momento, ese piloto no está como para leer tarjetas.

Así que seguramente, la segunda idea de los personajes sea preguntar al Ordenador por el destino de la misión. Esta será la amable respuesta del Ordenador: "Lo siento, esa información no está disponible para vuestro CS". Pero si accederá a darles el rumbo y a proporcionarles una navegación por control. Gracias a la radioboya, el Ordenador puede acceder a los comunicadores del vehículo. Así podrán llegar en seguida a la playa... si logran primero utilizar correctamente los controles manuales del vehículo y detener su mortal descenso hacia los abismos.

Cuando los personajes pidan instrucciones para el pilotaje manual, el Ordenador anunciará que les pasa con el SID, porque está seguro de que los técnicos les darán toda la información necesaria. Al poco rato, oirán la voz de Zim-R, quien les recordará educadamente que no hay disponible ninguna guía de control manual del vehículo, pero que será feliz si puede ayudar en lo que sea. Si los personajes le piden hablar con alguien más ex-



perimentado o con más competencia en el manejo del VTT, Zim-R estará de acuerdo y dirá que va a buscarlo inmediatamente. Se trata de una maniobra inútil, porque no hay nadie que sepa nada sobre el VTT. Zim-R lo hace sólo para ganar tiempo. Eventualmente, Zim-R conseguirá contactar con un experto en vehículos de CS I, quien le sugerirá que intente conseguir del Ordenador una copia de la guía de manejo de un antiguo U-bot 416. El Ordenador informará que no tiene ese documento en sus ficheros de acceso inmediato, pero que puede buscarlos en sus bancos de memoria. Eso requiere una petición al SBD (que es quien guarda esos bancos de memoria) para que haga un envío exprés, urgente, oficial y secreto. Esta petición irá pasando de mano en mano por todo el SBD hasta que alguien les asegure, con tono confidencial, que por tratarse de ellos y de una misión urgente, podrán enviar el registro al SCP en menos de 15 días, tal vez un poco más.

Puesta en escena de esta pequeña catástrofe

Mientras se hacen todas estas gestiones, el vehículo sigue cayendo y cayendo hacia el fondo submarino. Los personajes deberían estar intentando descubrir cómo manejar los controles manuales del vehículo. Gurdie-V puede hacer sugerencias llenas de sentido común...

Personaje: ¿Y ahora qué?

Gurdie-V: Pues aprieta algún botón, imbécil.

P: ¿Cuál?

G: ¿Qué importa cuál? ¿Hay alguna diferencia?

El robomecánico también pondrá su granito de arena: "Dale a un pedal. Seguro que lo dejarás clavado".

Con tan valiosa ayuda, los personajes pronto sabrán hacerse con los mandos del vehículo por el universal método de prueba y error. Como ayuda a tus jugadores, hemos previsto un panel de mandos parecido al del salpicadero de un coche. Pon una fotocopia de este panel delante de los jugadores y anímales a que vayan probando. Que te diviertas.

Los mandos del VTT

1. Esfera analógica de aguja con sector rojo. Muestra la carga de energía de las baterías principales. Generalmente marca "Lleno". De hecho, marca siempre "lleno". El VTT funciona ahora con una Central Nuclear Mini-Mega, un sistema completamente fiable que sólo se estropea cuando le da la gana al Máster.

2. Esfera analógica grande con sector ámbar. Indicador de CO₂. Tras seis horas de inmersión, el indicador se pondrá en el sector ámbar: eso quiere decir que quedan cinco minutos para una asfi-

xia general. Es el momento de emerger y abrir la escotilla, o de dar paso a la reserva de aire (ver mando 22).

3. Esfera analógica pequeña. Mide la presión. Tranquilo, está rota. Siempre marca el sector en rojo. Da una impresión auténticamente ominosa.

4-7. Pedales. El 4 controla el ancla. Al pisar una vez, el ancla sale. Pisando de nuevo, se recoge. Pero no se lo digas de una forma tan técnica a los jugadores.

Jugador: piso el pedal 4.

Máster: oyes un fuerte ruido. Parece como si algo muy pesado se hubiera desgajado de la nave y hubiera caído contra el fondo.

El pedal 5 es el control ¡del sistema de inmersión de emergencia! De pronto una sirena se pone a aullar: grítales a pleno pulmón: a-úuuuuu! a-úuuuuu! Con fuerte estrépito se cierran los blindajes de la escotilla, las ventanillas se cierran a cal y canto, y el vehículo se hunde en picado a plena máquina. Para detener el sistema de inmersión de emergencia hay que sacar la palanca 24 para subir la proa y parar totalmente los motores.

El pedal 6 dispara torpedos. No es bueno hacerlo si el vehículo está enterrado en el barro. Si se dispara en tierra, el torpedo avanza unos dos metros y cae pesadamente al suelo. Booom. Ataque P15 a todo el que esté en un radio de 5 metros. Hay cuatro torpedos.

El pedal 7 es muy inquietante. En cuanto alguien lo pise, tira un dado. Luego mírale con preocupación. Después escríbele una nota informándole de que el pedal se ha encasquillado. Haga lo que haga, el pedal seguirá así. La verdad es que no tiene ningún efecto en el control del vehículo. El SID no instaló allí ningún sistema experimental. Supongo.

8. Volante. Curiosamente, dirige el movimiento hacia la izquierda y hacia la derecha. De verdad.

9-12. Botones. El botón 9 activa la apertura de la escotilla. Si están sumergidos, aparecerá en la pantalla un mensaje brillante: "¡peligro! no abrir escotilla a no ser que los aparatos de respiración estén funcionando". Tienen tres segundos para volver a pulsar el botón. Si no, se abrirá la escotilla aunque estén bajo el agua. Aun cuando la escotilla se haya abierto, apretando el mismo botón volverá a cerrarse.

Apretando hasta que haga clic el botón 10 se activa la apertura de la escotilla, pero sólo cuando el vehículo no está sumergido. Para volver a cerrar el habitáculo, basta apretar de nuevo el botón.

El botón 11 pone en marcha el mecanismo de blindaje de la escotilla. Como el blindaje vuelve totalmente opaco el habitáculo, los personajes tendrán que pilotar entonces por medio de los sensores y a través del monitor.

El botón 12: si alguien lo aprieta, el botón salta al suelo. Es un bloqueador

del piloto automático. En situaciones de pánico, hará falta una TA Destreza (/2) para ponerlo en su sitio. En cuanto se coloque de nuevo en su sitio el botón, Lucky volverá a controlar los mandos del vehículo.

13. Indicador luminoso rojo. Se activa en cuanto haya el menor problema.

14. Indicador luminoso azul. Se activa en cuanto haya dos problemas cualesquiera.

15. Pulsador. Al pulsarlo, el armamento se pone a disparar (modificador-3 a las tiradas de Artillería, Daño P12). Si el blindaje está activado, los personajes no verán lo que pasa, sólo oirán un ruido como de ametralladora. Hay almacenados montones y montones de munición, pero ¿quién sabe si alguien se ocupó de recargar recientemente? En resumen: el arma funcionará cuando a ti te parezca (preferentemente cuando los personajes aprieten accidentalmente el pulsador) y quedará sin munición en cuanto los personajes puedan utilizarla con provecho.

16. Guantera. Permite acceder a la UCP de Lucky para un trabajo de revisión. Pero en este momento, el compartimento está algo húmedo por culpa de la gotera. Pero Lucky volverá a estar operativo en cuanto alguien seque la circuitería y sepa repararla.

17-19. Palanquitas (como las de las calefacciones de los coches)

La 17 es el cambio de marchas.

En el agua:

Izquierda: marcha atrás.

Centro: punto muerto.

Derecha: marcha hacia adelante.

Pero en tierra el orden está invertido (debe haber algún lío de cables en alguna parte).

La 18 es el acelerador. Hay cinco posiciones de izquierda a derecha: parada, velocidad 1/3, velocidad 2/3, a toda velocidad, hipervelocidad. Por supuesto, la manecilla tiende a agarrarse en la posición de hipervelocidad...

La 19 es el control de la iluminación del habitáculo. Tiene tres posiciones de izquierda a derecha: luz blanca, apagado, luz roja (para la noche).

20-21. Interruptores.

20. Es el regulador de profundidad. Inicialmente está en la posición neutra (intermedia), y tiene un muelle de manera que lo hace volver a esa posición en cuanto deja de ser apretado. Si se aprieta hacia arriba, el vehículo emerge. Si se aprieta hacia abajo, el vehículo se sumerge. Se trata, pues, de un control de los compartimentos de lastrado. Se sabe que el vehículo está lastrado al máximo cuando empieza a dar señales de debilidad. Nota: naturalmente, el vehículo no podrá levantarse (en tierra) sobre sus patas si los compartimentos de lastrado están llenos.



El interruptor 21 activa el mecanismo de autodestrucción. Cuando se aprieta, aparece este mensaje en la pantalla (rodeado de toda clase de flashes): "¡Atención! Activado el mecanismo de autodestrucción. Para detenerlo, realícese la maniobra establecida". Tras un corto intervalo de silencio, se oirá por los altavoces una cuenta atrás: "Sesenta...cincuenta y nueve...cincuenta y ocho...". Véase pulsador 23.

22. Pequeño panel con tres botones. Cada uno de ellos activa una reserva de oxígeno. Al pulsar uno, se pone en funcionamiento un sistema de aire acondicionado que renueva el aire del habitáculo. Cada botón sólo puede ser pulsado una vez. Véase esfera 2.

23. Pulsador. Detiene la cuenta atrás del proceso de autodestrucción del vehículo (ver tecla 21.). Si vuelve a pulsarse, la cuenta atrás continúa. Para hacer volver la cuenta atrás a la posición inicial (de sesenta) hay que volver a apretar el interruptor 21 después de haber interrumpido la cuenta atrás con la tecla 23.

24. Palanca. Es el mando del timón de profundidad. Metiendo la palanca hacia adentro el vehículo se sumerge. Sacando la palanca, el vehículo emerge. En superficie, este mando hace que el vehículo se levante sobre las patas o que "se agache".

25. Monitor de ordenador con rejillas de micrófono y altavoz. Por este monitor aparecen todas las señales de los sensores, detectores y comunicadores. Por tanto, es el medio principal de comunicación con el Ordenador.

26. Ranura (para meter las tarjetas de navegación). Si quieres pasar un rato divertido, introduce un vídeo de Mado-NAH y verás lo que pasa.

27. Cinco ranuras más para introducir programas de destrezas a Lucky. ¿Y si por casualidad algún PJ estuviera en posesión de tarjetas ilegales de programas?

28. Esfera analógica sin subdivisiones. Es la brújula. Funciona sólo en el momento en que un personaje esté pilotando manualmente. Pero quizá alguien tendría que explicar a nuestros ciudadanos Esclarecidos el concepto de "Norte".

29. Panel lateral con dos interruptores y una palanquita. Es el dispositivo de pilotaje automático en desplazamientos terrestres. El panel está burdamente conectado al tablero de mandos por unos cuantos cables "a la vista", lo que da totalmente la impresión de haber sido instalado a última hora y de una forma bastante chapucera. El interruptor de la izquierda permite el paso de navegación submarina a desplazamiento terrestre. El interruptor de la derecha pone en marcha el piloto automático terrestre. La palanquita es un acelerador con cinco posiciones de izquierda a derecha: parada, marcha lenta, marcha, carrera, carrera a toda velocidad.

30. Panel frontal con seis palancas

(como de videojuego). Son los mandos del desplazamiento terrestre. La instalación de este dispositivo constituye un gesto puramente simbólico por parte de los técnicos del SID. En efecto, aprender a controlar simultáneamente cada una de las seis patas del vehículo sería una proeza similar al que pretendiera tocar el piano con los dedos de los pies. Cada una de las seis palancas tiene movimiento tridimensional. Las bolas en que termina cada palanca representan aproximadamente la posición de los "pies" del vehículo. Cuando la bola está arriba, la pata se encoge. Cuando la bola está en posición baja, la pata se estira. Para obtener una visión aproximada de las seis patas en movimiento, el conductor debe mirar en el monitor donde se representa una imagen del vehículo sobre el fondo de un decorado reconstruido a partir de los datos obtenidos por los sensores. Un personaje astuto puede poner en marcha este sistema para hacer que el vehículo haga operaciones divertidas, como dar patadas hacia adelante o hacia atrás. Si el tema te parece divertido, funcionará. Pero si lo ves como una operación aburrida y complicada, haz que las patas se contraigan y que el vehículo de una "tripada" contra el suelo.

Cómo Jugar con el VTT

Hum, bien, sí... tecnología. El vehículo funciona con ¡alta tecnología! Alerones reorientables, propulsores, estabilizadores, microchips, giroscopios... en fin, todo eso y más. Lo que te pedimos es que no te enfades con nosotros por no explicarte con todo lujo de detalles técnicos el funcionamiento de un submarino cuyo casco lleva aparejadas seis patas de arácnido. Damos por hecho que has visto alguna que otra película de submarinos de la segunda guerra mundial. Correcto. Ya sabes todo lo que necesitas saber sobre el funcionamiento de un submarino. Ahora vamos a estudiar el movimiento terrestre del vehículo. Para ahorrar te confesaremos nuestras fuentes de investigación: las películas de bichos gigantes que invaden y se comen el mundo. Y ya sabes todo. Por si acaso, he aquí un ejemplo:

Máster: Okey, amigos. El submarino se está hundiendo en círculos hacia el fondo del mar. ¿Queréis que os diga lo que ocurrirá si chocáis con el fondo a una velocidad de cuatro nudos? Imagino que alguien salta sobre el salpicadero del vehículo.

Dugo: Amigo Ordenador, ¿puedes darnos alguna sugerencia?

Ordenador: A tu servicio. Según mis cálculos, si impactáis contra el fondo marino a esa velocidad hay un 45% de posibilidades de que el vehículo se resque-

braje. Ese resultado disminuiría bastante vuestras posibilidades de realizar positivamente la misión.

Nico: ¡Macanudo! ¿Y no podrías decirnos, por favor, la manera de desconectar el piloto automático?

Zim-R: Creo recordar que el piloto automático se desconectaba apretando un botón del tablero de mandos. ¿Hay algún botón en el salpicadero?

Ken: Uf. Hay cantidad de botones que apretar. Vamos a ver qué tal éste.

(Aprieta un botón. Tú te pones a gritar: "¡Peligro! no abrir escotilla a no ser que los aparatos de respiración estén funcionando...".)

Ken: ¡Epa! No, éste no.

(Aprieta otro. El submarino se queda inmóvil. Cesan los ruidos del motor).

Ken: ¡Ajá! Di con él.

Dugo: Bueno, ahora sólo necesitamos volverlo a poner en marcha y hacernos con los controles de dirección.

Nico: Bueno, yo tengo algún conocimiento de mantenimiento de vehículos. ¿Hay algo que me pueda parecer el mando del vehículo?

Máster: (Hace una tirada oculta). Humm. Probablemente lo que buscas sea un par de mandos que estén juntos, uno para controlar la velocidad y otro para dirigir el rumbo, ¿no?

Ken: ¿Qué?

Dugo: Marcha de frente y marcha atrás, so bobo.

(Dugo intenta realizar lo que hace todos los días con su coche: acelerador y embrague. Lo que resulta es el lanzamiento de un torpedo y que los alerones de profundidad suban y bajen sugestivamente).

Dugo: Bien, bien, vale. ¿Y si probáramos dándole aquí...?

Ya ves cómo funciona el asunto. Los PJ irán probando los mandos y observando los resultados. Si ves que se desaniman mucho, haz que les ayuden un poco el Ordenador, Zim-R o el propio Lucky en algún relámpago de lucidez. Juega el papel de Lucky como el de un cerebro severamente dañado. Ha perdido la mayor parte de sus funciones, pero la mayor parte de su memoria está intacta (si pudiera tener acceso a ella).

Tarde o temprano, los jugadores terminarán por accionar el pedal de inmersión de emergencia. Según su velocidad de reacción y tu grado de perversidad, tal vez logren hacerse de nuevo con el control del vehículo o tal vez queden enterrados en el lecho submarino. Ayúdales a concentrarse gritando sin parar cerca de sus oídos: "¡Aúuuuuu! ¡Aúuuuuu! ¡Aúuuuuu!" Les encantará.

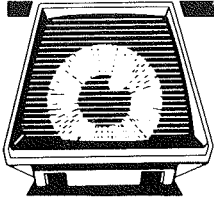
En cuanto los personajes se hayan hecho cierta idea de cómo manejar el vehículo, el Ordenador podrá ayudarles a navegar rumbo a su destino. Aparecerá un gráfico en el monitor con un dibujito des-



tellante que representa el vehículo y una flechita que indica el rumbo. Los personajes podrán ir navegando como si estu-

vieran jugando en un videojuego. De vez en cuando puedes tomarles el pelo haciendo que surja un comecocos que per-

sigue a su nave y cosas así. Por supuesto, es un virus que hay en el ordenador de la nave. ¿O tal vez no?



Episodio 5. Cambio de Planes

Resumen

Por fin el vehículo llega a tierra firme. Gurdie-V decide abandonar al grupo. Quizá algunos esclarecedores sufran lamentables accidentes. La misión debe continuar con un nuevo Jefe al frente.

¡Tierra!

Una hora después de pisar tierra firme, el cerebro de Lucky ya estará seco, por lo que tímidamente volverá a ofrecerse para pilotar el vehículo. Gurdie-V aceptará, con lo que de nuevo tenemos un viaje con control asistido.

Bueno, ante los viajeros se extiende el vasto panorama de la América posterior al holocausto. Las inundaciones y gigantes mareas provocadas por el asteroide y la fusión de grandes zonas del polo sur han transformado la costa. Las llanuras costeras y las tierras bajas del centro del continente norteamericano están ahora bajo el agua. En las áreas más elevadas perviven algunas ruinas de la antigua civilización invadidas por la vegetación (a la manera de los templos hindúes de la jungla). La región en que han desembarcado los personajes es esencialmente salvaje con unos pocos enclaves de civilización primitiva. Esto no quiere decir que todas las aventuras en el Exterior hayan de ser parecidas a ésta. El mundo de la fantasía es enorme, especialmente cuando está trabajado por diseñadores con actitud algo ligera en relación con la lógica y la coherencia.

En el momento en que el agua sea poco profunda para la navegación, Lucky extenderá las patas del vehículo y éste empezará a caminar con el agua "a las rodillas". Pronto continuará el camino por tierra y empezará a internarse por un denso bosque. Cuando el vehículo camina, el habitáculo queda a la altura de un segundo piso, así que los personajes tienen una buena vista del paisaje.

Gurdie-V decide Marcharse con Viento Fresco

Llevar caminando casi un cuarto de hora por el bosque, cuando Gurdie-V dice de repente: "**Lucky, para el vehículo**". El robot lo para. Si quieres que algún personaje se dé un cabezazo con el tablero de mandos, no te quedes con las ganas. "**Baja el casco a la altura del suelo y abre la escotilla**". Lucky obedece. "**Esperad aquí. En seguida vuelvo**". Gurdie-V salta del vehículo y se pierde por la maleza. Se lleva todo su equipo personal, incluidos el rifle láser y el lanzatelañas. Se deja el traje anaerobio y la unidad de intercomunicación del SID. También ha estropeado el "busca" para reemplazo de clones, pero eso los personajes no lo saben. ¿Nadie tiene curiosidad por lo que va a hacer? Si alguien pregunta algo, actuará como si no lo hubiese oído. Divertido, ¿no? ¿Alguien desea interponerse? Gurdie-V ordenará a los demás ejecutar a ese traidor (uniéndose a la tarea con su propio rifle láser), repetirá "esperad aquí" y se sumergirá entre el follaje.

Gurdie-V no piensa volver. Su plan es seguir a distancia el vehículo para ver cómo se las arreglan los Esclarecedores con la misión. Piensa acechar a los esclarecedores para cazarlos uno a uno para volver luego solo al Complejo y contar una historia de emboscada comunista. Lo que cree Gurdie-V es que simplemente los personajes se pondrán fuera de juego ellos solitos, con lo que tendrá una buena excusa para pedir volver al Complejo. Si su plan falla, Gurdie-V ha previsto abandonar definitivamente y reunirse con sus correligionarios del Club Sierra en el Gran Exterior. El último lugar donde Gurdie-V quiere estar es ese claustrofóbico vehículo lleno de patosos esclarecedores de nivel rojo amantes del gatillo y forrados de artilugios del SID.

Pasa un minuto. Pasan diez. Pasa un cuarto de hora. Pasa todo el tiempo que quieran. Al final, ¿qué hacéis, ciudadanos?

Contactamos con el Ordenador para pedir instrucciones. El Ordenador pide hablar con el actual jefe de misión. Si no hay ninguno, él mismo lo nombrará.

"Salid a buscarlo. Si no lo lográis encontrarlo en el plazo de media hora, continuad la misión sin él. A vuestro servicio".

Alguien (o algo: un robomecánico, por ejemplo) sale a buscar a Gurdie-V.

Si es un PNJ quien se interna por el bosque, al cabo de unos minutos se perderá el contacto. Quizá lo último que se oiga sea el típico sonido del láser. El PNJ no volverá. Apúntale un tanto a Gurdie-V.

Si es algún PJ (o varios) llévate(s) a una habitación aparte y realiza una secuencia de combate tipo rápido y abstracto. Si llevan todavía los trajes espaciales aplícales un -5 en todas las tiradas de movimiento y combate (además, se les oirá desde un kilómetro). Gurdie-V les cogerá por sorpresa y tendrá un turno de ventaja. Un ejemplo de cómo podrían ir las cosas.

El Máster ha pensado que Gurdie-V anduvo recto unos minutos y que luego volvió dando un rodeo buscando un sitio seguro y oculto para montar una emboscada a sus perseguidores.

Máster: Bueno. Estáis rodeados de horribles torres verdosas y marrones. El suelo está lleno de unos extraños escombros de todas las formas y colores. No podéis ver por ninguna parte señales de CS, aunque el techo (increíblemente lejano) parece ser de CS Azul. Gurdie-V ha debido meterse por entre ese muro de material marrón y verde. ¿Intentáis seguirlo?

Greg: Por supuesto. Puede haberle ocurrido alguna desgracia nuestro jefe de misión. Sería una traición no acudir en su ayuda.

Paul: Humm. Vale. Pienso lo mismo que él.

Máster: Okay. Os separáis del VTT. A los pocos segundos lo perdéis de vista. Hay cosas enormes pardas y verdes por todas partes. Los desechos del suelo os obligan a andar despacio y con paso inseguro. ¿Tomáis alguna precaución?

Greg: Yo miro por todas partes atentamente. ¿Alguna señal de Gurdie-V?

Máster: Nastis.

Paul: Me paro. Me quito el casco y el sistema de comunicación. Me pongo a escuchar con atención. Con mucha atención. ¿Oigo algo que esté moviéndose por sobre los escombros?

Máster: (tira un dado y simula consul-



tar algo). Bien, no estás muy seguro. Alguien o algo parece moverse continuamente por todas partes, incluso por encima de ti. (Ahora hace otra tirada: Gurdie-V acaba de disparar; otra tirada: resulta daño mortal en la tabla). De pronto, Greg-R grita y cae al suelo. Su costado derecho humea; parece una quemadura de láser. Greg, tu personaje está muerto. ¿Alguna última observación?

Greg: ¡Vaya!

Paul: Giro a la derecha y disparo contra el primer blanco que vea.

Máster: Okey. (¿Qué estará haciendo Gurdie-V? El Máster imagina que hará una esquiwa para obtener una bonificación defensiva). Algo verde se ha movido unos 10 metros a tu derecha. Está esquivando tu ataque, un -4. Y con el -5 que tienes por llevar puesto el traje espacial...)

Paul: ¿CÓ-Cómo?

Máster: Sí, amigo, estás agarrando tu rifle láser con un par de tenazas metálicas. (Tira el dado: falla). Tu rayo impacta contra una de esas cosas marrones. Hay una pequeña explosión y se chamusca. La cosa verde se echa para atrás y desaparece entre el material marrón y verde. ¿Qué haces?

Paul: Humm. Creo que es hora de retirarse hacia el VTT. Disparo una ráfaga de láser en la dirección de la cosa verde.

Máster: Ah, muy bonito. Montones de llamaradas y humo. (Maldición. Falló de nuevo, ¿eh?).

Paul: Vuelvo de espaldas hacia el VTT. Por casualidad, ¿no sería esa cosa verde nuestro antiguo jefe de misión?

Máster: Sería difícil saberlo. Humm. Por encima de ti oyes el inconfundible sonido de una cápsula de inserción clónica (es el próximo clon de Greg a punto de llegar).

Paul: ¡Arggh! Me tiro a cubierto bajo el más denso material verde que encuentre.

Máster: ¿A qué tanto miedo, ciudadano? Estás por lo menos a 50 metros del cadáver de Greg. Seguramente te darás

cuenta de que hay una infinitésima posibilidad de que la cápsula te caiga encima, ¿no? (Tira el dado tras la pantalla. Parece sorprenderse). Justamente lo que nos temíamos...

Paul: Estoy perdido...

Tal vez los personajes prefieran perseguir a Gurdie-V con el vehículo. Pero en cuanto él lo oiga llegar, se largará. Los personajes nunca lo encontrarán en la maleza, y él los podrá oír desde un kilómetro. Los personajes pueden divertirse disparando torpedos y ráfagas de ametralladora, con lo que conseguirán un hermoso delito ecológico: árboles chamuscados o tronchados, pájaros achicharrados, pequeños animalejos cayendo a centenares...

El Espectáculo debe Continuar

El caso es que la misión debe seguir sin Gurdie-V. Si los personajes tardan en llegar a esa conclusión, Lucky se lo recordará: "Bueno, amigos, tanto peor para ese tipo si se ha largado. Debemos continuar. ¿Quién está ahora al mando?" O tal vez el robomecánico: "Calma, amigos, esto suele pasar. He sido programado con la más absoluta confianza sobre vuestra habilidad para llevar a término solos esta misión tan sencilla". Para terminar de aclarar la situación, Peter-I hará una llamada para oír el parte de misión y anunciar nuevos objetivos. Primero pedirá hablar con Gurdie-V. Cuando se le informe de que Gurdie-V no puede ponerse, quedará hablar con el actual jefe de misión.

"Hay un cambio de objetivos. Continuaréis patrullando la ruta original. Pero ahora vuestra misión principal consiste en buscar cierto tipo de plataformas militares móviles que creemos están operando en ese área. No tenemos ninguna información sobre su origen, armamento o sistema de lo-

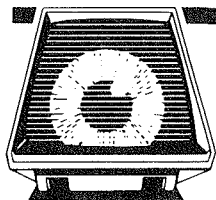
comoción. Parece ser que esas plataformas pueden desarrollar altas velocidades y se sabe que llegan a medir 200 metros de largo. Si lográis encontrar una de esas plataformas o evidencia de su paso, haced inmediatamente una investigación y descubrid su identidad. Haced un informe lo más completo posible. Incluid grabación audiovisual por medio de la multigrabadora. Pero ante todo, contactad en seguida e informad si se trata de algo Nuestro o Suyo. Este objetivo tiene la más alta prioridad. Servid bien y seréis recompensados. Os lo prometo. Si no hay más preguntas, adelante y buena suerte. Corto".

Suponiendo que los personajes sean unos ciudadanos sensibles, seguirán las órdenes y continuarán la misión. Es hora de pasar al episodio siguiente. Sin embargo, los personajes pueden tener la extraña ocurrencia de hacer Algo Más. Si intentan hacer Algo Más, morirán de estas formas:

Si ordenan al VTT o a los robots hacer Otra Cosa que no sea seguir las instrucciones del disquete de navegación y los objetivos de la misión: los robots recordarán a los personajes que están programados para desobedecer órdenes traidoras. Craso error lo que estén pensando. Porque los robots podrán testificar contra los personajes en cuanto el grupo vuelva al Complejo.

Si averían todos los robots y vuelven al Complejo: el VTT tendrá inmediatamente un accidente y quedarán tirados para siempre en el Exterior.

Si abandonan el VTT y se dedican a explorar el Exterior. Bueno, más pronto que tarde Gurdie-V, los nativos, las cucarachas radiactivas gigantes o el hambre darán buena cuenta de ellos. Una vez ocurrido Lo Inevitable, ve al último párrafo del escenario: "Si nadie vuelve al Complejo Alfa" para organizar la ceremonia fúnebre.



Episodio 6. Fiebre del Sábado Noche

Resumen

Otro pequeño problema con el piloto automático. Nada serio. Palabra.

NOTA DEL EDITOR: Este episodio es simplemente una larga e intrincada serie de eventos por los que el VTT sufre otro ataque de nervios y acaba colgado de un árbol. El resto del episodio es simplemente para dar algo de colorido. Así que, si quieres, puedes limitarte a decir: "De

pronto el VTT empieza a sufrir unas violentas sacudidas. Luego se pone a dar saltos hasta que queda colgado en la copa de un árbol. Y se rompe". Acto seguido, pasa al episodio siguiente. Sin embargo, si te gusta perder algo de tiempo bien podrías meter a los personajes en el centro de esta pesadilla tan primorosamente organizada.

NOTA DEL TRADUCTOR: Ya que me he pegado una buena hora traduciendo este episodio, ¡maldita sea!, juégalo.

Danzad, danzad, malditos

Mientras no se le diga lo contrario, Lucky mantendrá cerrada la escotilla durante el movimiento terrestre. Si los personajes le ordenan abrir...

Qué Pasa si se Abre la Escotilla

Si le ordenan abrir la escotilla, cuan-



do el vehículo se calga todo el contenido del habitáculo quedará esparcido por una extensa área. Los personajes deberán hacer TA de Fuerza con una penalización de -5 para poder mantenerse agarrados a algo y no salir despedidos. Si no queda nadie a los mandos para desconectar a Lucky, el VTT seguirá danzando un buen rato perseguido por los personajes hasta que le dé por colgarse en el árbol.

Bueno, el caso es que empieza el episodio con el VTT caminando por el bosque. El terreno se va elevando gradualmente hasta que finalmente el vehículo sale del bosque y se encuentra ante una colina baja pero bastante empinada. El terreno circundante es un pedregal con rocas de diverso tamaño y cantos. Lucky dirigirá el VTT hacia la colina y se pondrá a trepar a buen paso. A los cuatro o cinco pasos, el VTT se desequilibra y cae dando tumbos hacia abajo. Si alguien se le ocurre preguntar a Lucky por lo seguro de la maniobra, éste responderá que no está muy seguro de si el cacharro está hecho para trepar (nunca se le hubiera ocurrido preguntarse eso), pero asegurará confidencialmente que el Ordenador no les hubiera asignado un vehículo que no fuera to-do-te-rre-no. Si se le ordena perentoriamente parar, lo hará a tiempo... pero tan bruscamente que el VTT tropezará con una roca, se desequilibrará y dará cuantos tumbos por la ladera.

Hala, todo el mundo a hacer una TA de Agilidad. Los torpes sufrirán un accidente en la columna 2 de la tabla. Los dos robots se darán mutuamente un buen cabezazo y se pondrán a chisporrotear y a emitir siniestros ruidos (te dejamos abierta la opción de prever futuras anomalías). Cuando todo recobra la calma, Lucky está extrañamente silencioso. El VTT está tendido de costado al pie de la colina. La escotilla se ha partido en dos pedazos y algunos cajones han quedado abiertos, pero en principio no parece haber habido daños serios.

Al poco rato, Lucky saldrá de su silencio: "Vaya, no ha sido tan fácil como parecía. Voy a intentarlo de nuevo". O si lo que pasó fue la variante del tropiezo: "Perdón, ciudadanos. Agarraos mientras lo pongo de nuevo en pie". Lo ideal es que algún personaje despierto corra a desconectar el piloto automático antes de que intente cualquier otra maniobra. Pero tú no le vas a dejar. Se perderá toda la diversión. Porque resulta que con la caída se han dañado los sistemas de control automático del vehículo. (La verdad es que no necesitabas ninguna excusa para hacer que el vehículo empezara a comportarse de forma demente. De nada). La siguiente secuencia de eventos describe paso a paso lo que ocurre en cuanto Lucky intenta poner de nuevo en pie el vehículo.

Cada evento ocurre en un turno

Aquí está la coreografía mecánica primorosamente organizada que prometimos:

Evento 1. Las seis patas se estiran y encogen convulsivamente, a la par que el vehículo sufre una sacudida "dorsal".

Evento 2. Las tres patas que quedan cerca del suelo se retraen al máximo mientras las tres de arriba buscan un punto de apoyo entre las rocas.

A partir de este evento, pregunta a los jugadores cada turno si desean hacer algo. Pueden intentar las siguientes acciones:

Abrir la escotilla para intentar salir. Lucky obedecerá inmediatamente. Bueno, ya hemos visto antes lo que pasa si la escotilla está abierta.

Gritar a Lucky que vuelva a cerrarla o que pare el motor. Esta vez Lucky no lo oirá. Estará muy ocupado sufriendo un ataque.

Disparar un arma contra el tablero de mandos. Lo único que se puede esperar es que el ataque se agrave.

Desconectar el piloto automático o activar el control manual del vehículo. Lucky parará el motor y quedará inactivo. Y se acaba la diversión. Por eso, no les pongas fácil a los jugadores la desconexión. Les vas a privar de la diversión de tener que hacerlo manoteando desesperadamente por el salpicadero turno tras turno. Y además, no olvides que tu intención es lo-

grar que acabe la secuencia con el vehículo colgando de la copa de un árbol.

Por supuesto, toda acción que se intente mientras el habitáculo sufre sacudidas y estertores tendrá una saludable penalización variable entre -5 y -10. Además, acuérdate de que si la escotilla está abierta, hará falta hacer una TA de Fuerza (con otro bonito -5) para evitar salir despedido por los aires fuera del VTT.

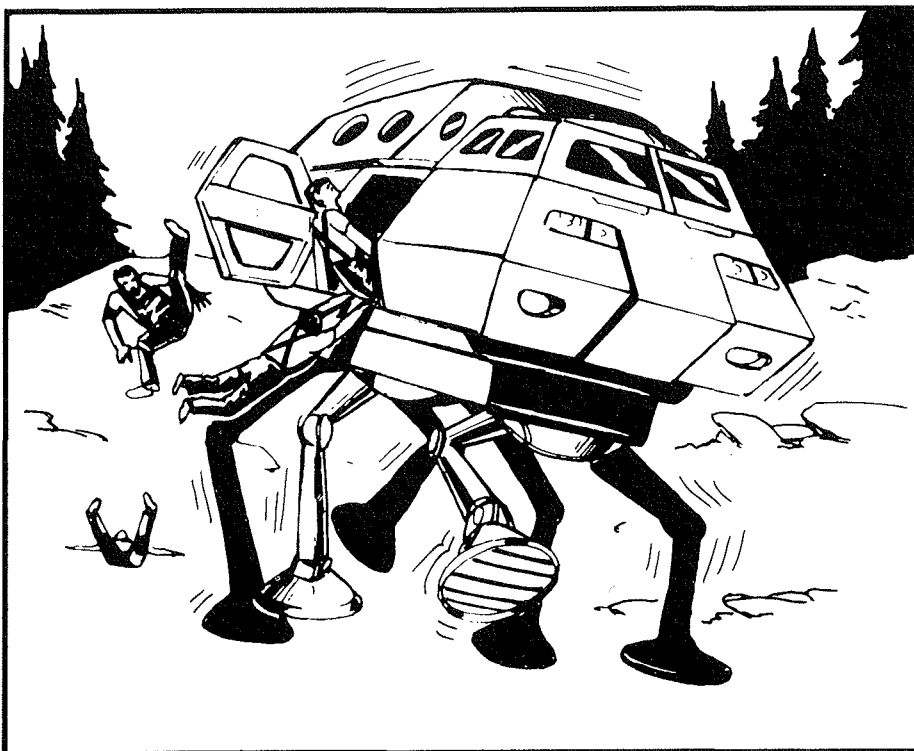
Evento 3. Las patas de arriba consiguen un punto de apoyo y logran colocar el vehículo de pie, pero todavía con el vientre a ras de suelo.

Evento 4. No ocurre nada. Pero sólo por un breve instante. Describe la situación de manera que todo el mundo crea que ha pasado todo. El vehículo está de nuevo vertical, bien apoyado en el suelo. Parece que la aventura va a continuar normalmente a partir de este momento. Pero no. Todo esto sólo es para coger a los personajes desprevenidos con la Gran Sorpresa del Evento 5.

Evento 5. Las seis patas se estiran convulsivamente levantando por el aire al VTT a una altura de 5 metros.

Evento 6. El VTT cae a peso contra el suelo con las patas estiradas. Las planchas de metal se doblan y retuercen por todo el compartimento. Todos los personajes sufren un accidente en la columna 2 de la tabla. La escotilla se abre.

Eventos 7-12. El VTT se pone a dar brincos, giros, vueltas en círculo, saltos mortales, a rodar por el suelo. De pronto,



"Pajarito por aquí... Pajaritos por allá".



da un salto enorme y comienza a correr a toda velocidad hacia el bosque.

Eventos 13-19. El VTT se golpea contra los árboles, se despeña por un barranco, cruza un torrente a grandes zancadas, se cae de lado y patalea, gatea de nuevo, se agazapa y finalmente da un elástico salto hacia las ramas de un árbol.

Evento 20. Finalmente, el VTT queda enganchado en la copa de una robusta conífera a 3 metros del suelo. Las patas buscan fútilmente un punto de apoyo, esparciendo en derredor ramas rotas, polvo y arbustos como un perro que cava un agujero. Seguirá pataleando hasta que a alguien consiga (o se le ocurra) desactivar el piloto automático. Si el vehículo ha llegado a las alturas sin ocupantes, algún intrépido esclarecedor debería trepar hasta el habitáculo para realizar la tarea. Pero dada la limitada experiencia que tiene un ciudadano del Complejo en la Habilidad de Trepar por árboles, lo más apropiado será exigir montones de tiradas de Fuerza y Agilidad, con el correspondiente Daño como recompensa a sus fallos.

hacer que lo persigan durante unos cuantos kilómetros. O hacer que el VTT se comportara como un travieso cachorrillo y se dedicará tomar el pelo a los personajes esperando que se acerquen y echando a correr de pronto. Por otra parte, puedes improvisar maniobras inspirándote en movimientos de gimnasia, culturismo, bailes de salón, ballet y comedia bufa. De paso, asegúrate de que los personajes tengan montones de cosas que hacer. Este episodio es una escena cómica de diversión, pero presentará algunos problemas difíciles de resolver. La mayoría de ellos se presentan de forma bastante directa: por ejemplo, los personajes están colgando de los lados del vehículo durante la fiesta. Si consigues que todos queden por fuera sin poder desactivar el piloto automático, sus problemas se convierten en auténticos desafíos muy divertidos: mantenerse sobre la máquina como si fuera un toro mecánico, derribarla, desactivarla. Este es un episodio ideal para que un Máster luzca sus dotes teatrales y de improvisación.

aplicar primeros auxilios a todo aquel que haya quedado sin conocimiento. Tras reunirse de nuevo el grupo y haber atendido a los heridos, tendrán que hacer una estimación de los daños sufridos por el vehículo. El robomecánico acabará por introducirse el disquete de reparación de robotransportes y echará un vistazo al VTT. Informará de que el vehículo en sí no está seriamente dañado, pero que el piloto automático necesita la mano de expertos esclarecedores e incluso posiblemente una reprogramación. Mientras tanto, será imposible moverlo. Calcula que la tarea puede llevar un mínimo de 10-20 horas, o más aún si el módulo de programación está dañado.

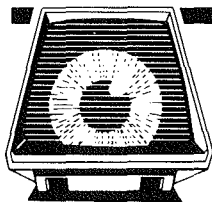
Eso significa que los personajes tendrán que acampar esa noche. Lo cual, créase o no, es el auténtico objetivo que perseguíamos al convertir el VTT en un derviche remolinante. Esta situación invita a que los personajes reciban alguna que otra visita nocturna por parte de Gurdie-V y un ataque al amanecer por parte de la tribu local. Bonito programa, ¿eh?

Desarrollo (e Improvisación) de este Episodio

Se trata de representar una versión algo modesta de lo que podría suceder viajando en un VTT con el piloto automático averiado. Podría ser tal vez más divertido hacer caer a los personajes del vehículo y

Recogida de las Piezas

Una vez invalidado el piloto automático, aparecerán los robots y los infrarrojos. Los primeros están algo abollados pero en buen estado. Los infrarrojos parecen algo peor pero sólo por cómo les ha quedado la ropa. Éste será el momento de



Episodio 7: Delirio en el Campamento

Resumen del Episodio

Los personajes montan el campamento. Gurdie-V se acerca para ver si queda aún alguien vivo y para arreglar esa situación si fuera necesario.

Montaje del Sistema de Seguridad

Esta clase de episodio tiene una venerable tradición en los juegos de rol. Se les da a los personajes la oportunidad de montar su sistema de seguridad alrededor del campamento, organizar las "imaginarias" etc. Una vez hayan hecho sus preparativos, el Máster tira el dado para determinar cuándo atacan los malos y entonces se los echa encima como lobos hambrientos.

El Plano

Para que dirijas a lo grande el episodio te proporcionamos el plano del área donde se averió el VTT. Coloca el plano (tablero) delante de los jugadores y déjales estudiarlo. Posiblemente se cabreen al ver dibujado el VTT colgado en el árbol ("o sea, que hiciéramos lo que hiciéramos, el vehículo tendría que ir a parar allí. Todo estaba decidido de antemano". Sonríe beatíficamente y continúa con tu historia). Si te preguntan, diles que no se preocupen por las extrañas cosas que hay en la parte de arriba del plano. "¡Ah! ¿Eso? No es nada. Nada, de veras". Sin duda, eso les tranquilizará. En el plano se ve la colina boscosa rodeada de terreno llano. También hay dos ríos por las cercanías. Esperemos que ningún personaje dé a entender que sabe lo que es un río.

La trama hexagonal. El plano presenta una trama hexagonal sobreimpresa cuya razón de ser es ayudar a regular el movimiento. Bueno, la verdad es que cuando diseñamos el plano sólo teníamos a mano papel hexagonado. Cada hex (popular abreviatura de "hexágono") representa 5 metros o así.

Curvas de nivel. La diferencia de altura entre dos curvas de nivel es de unos 2 metros. O así.

Las altas cosas verdes y marrones. Entre tú y yo, árboles. Vienen bien como cobertura. Así que todo personaje en un hex arbolado goza de una bonificación de -5 cuando se le dispara.

Las cosas verdes pequeñas. Arbustos. También son una buena cobertura. Aplica un -3 a la habilidad de tiro aplicada contra un personaje en hex de maleza.

Río. Vale para ahogar allí a los personajes. Cubre 3 metros y fluye rápidamente hacia algún lugar desconocido.



Cosas raras: ruinas, campo de prisioneros, volcán, agujero enorme. No sabría decir qué son todas estas cosas. Depende mucho de ti. Algo veremos al respecto más adelante.

Reglas de Tablero para el Sistema-Dramático-Táctico

Los auténticos wargames tienen complicadas reglas de movimiento, líneas de visión y de fuego. ¡Yea! Pero Paranoia tiene el famoso Sistema Dramático Táctico que incluye propias y originales reglas de juego sobre tablero. ¡Yuea! Así es como funcionan:

Movimiento: ignora las reglas de movimiento si te parecen ofensivas contra tu sensibilidad o violan algún tabú de tu religión.

Cada turno, un personaje puede mover:

- 1 hex marchando por terreno llano, con árboles o maleza. Se puede cruzar una curva de nivel.

- 4 hex corriendo por terreno llano. Con árboles o maleza hay que salvar TA de Agilidad (penalización de -2) para no caer. Lo mismo si se atraviesa una curva de nivel (pero sin penalización).

- 8 hex esprintando por terreno llano. Tirada de Agilidad (sin penalización) si se cruza una curva de nivel. No se puede esprintar por terreno con árboles o maleza.

Sólo se puede pisar un hex de río si se pasa una TH de Supervivencia (penalización de -2). Si fallan, además de ahogarse, los personajes serán arrastrados por la corriente 3 hex por turno.

Líneas de visión. Todas las reglas de LOS (line of sight) son extremadamente complicadas y difíciles. Los diseñadores de wargames suelen redactar incontables y soporíferas páginas, con cientos de ejemplos, para describir qué unidades pueden ver y disparar a qué otras unidades simulando hasta el más mínimo detalle: elevación, obstáculos, climatología, humo... Luego los jugadores se pasan horas estudiando cuidadosamente el tablero, discutiendo violentamente y marcando con hilo las líneas visuales (derribando las pilas de fichas en el entretanto). Luego, después de tomarse todo ese trabajo, el jugador saca un "6" y falla de todas formas. Eso NO Es Divertido. Por eso, las reglas de LOS en Paranoia son simples y fáciles:

Todo personaje puede disparar a cualquier otro personaje mientras no haya nada gordo en medio (algo como un árbol, o cosa parecida). Si no pueden verse bien por otras razones (nocturnidad, atacante con la cabeza metida en una bolsa...) aplica unos fuertes modificadores y a correr.

Fuego y Combate. Bueno, no tienes más que aplicar las reglas normales de combate de Paranoia. Y si no quieres...



Recena en el campamento.

Bien, hemos oído que las reglas de combate del Imperium Romanum II funcionan aquí bastante bien. Haznos saber qué tal te van a ti.

Bien, este es mi Plan

Tras haber estudiado el terreno, pide a los jugadores que describan la situación de sus personajes. Utiliza las fichas que usaste para el apilamiento dentro del VTT para indicar las posiciones de todos los personajes (PJ, PNJ, robots). Los jugadores también deberán marcar las áreas iluminadas (proporcionales fichas especiales sacadas de algún otro juego). El robomecánico necesitará encender todas las luces del habitáculo para trabajar en el VTT. Esta luz ilumina un área de 10 m. de diámetro alrededor del vehículo. Recuerda a los jugadores que sus personajes no tienen ni idea de cómo conducirse al aire libre. Y peor aún, no tienen ni idea de lo que es la noche. En el Complejo Alfa hay un periodo de ciclonoché que dura 8 horas entre cada ciclo día de 16 horas. Durante la ciclonoché, simplemente las luces se atenúan en los dormitorios; en los pasillos y salas de guardia, las luces continúan a su intensidad normal. La idea de una oscuridad completa y global escapa absolutamente a la experiencia de los personajes. En el Complejo Alfa no se conoce el fuego como fuente de iluminación. Es una idea que no se le ocurriría a ningún personaje sin entrenamiento para sobrevivir en ambiente hostil.

Si un personaje tiene habilidad de Supervivencia, podrá encargarse de organizar la seguridad en torno al campamento con la misma competencia que un boy-

scout novato. Pero ningún personaje pregenerado (ni por supuesto ningún robot) tiene conocimientos sobre tan esotérica materia. No seas demasiado escrupuloso a la hora de poner objeciones a las tareas de preparación de las defensas en torno al campamento. En lugar de ello, anima a los jugadores a que realicen el esfuerzo mental de simular que no conocen nada sobre los hechos de la nocturnidad al aire libre. Tal vez los jugadores empiecen a preocuparse por el hecho de que esa ignorancia puede reducir mucho las posibilidades de supervivencia de sus personajes. En tal caso insinúa que de todos modos están ya sentenciados, así que no tienen por qué preocuparse demasiado. Este es el espíritu más apropiado para este juego y que hay que saber adoptar en cada momento.

El Primer Ataque

Tras unas horas de relativa calma (suponiendo que no se hayan estado cazando unos a otros a cada momento) los personajes recibirán una visita. Se trata, lo adivinaste, de su antiguo jefe de misión, Gurdie-V, que ha seguido el rastro del vehículo hasta llegar al lugar de su dramática avería. Lo que planea es cargarse durante la noche a lo que quede del grupo de Esclarecedores. El astuto Gurdie-V se propone cazarlos uno a uno desde la protección que le brindan la oscuridad y el bosque. Los pobres personajes se encuentran en la incómoda situación de patitos de barraca de feria. Lo más probable es que Gurdie-V pueda eliminar a todo el grupo sin correr apenas riesgos. Sin embargo, ese final puede ser bastante desa-



lentador para los jugadores y no da ningún carácter de clímax al escenario. Y eso no podemos permitirlo, ¿verdad?

Para eso contamos con algunos recursos que podemos improvisar:

Los cachivaches del SID. Los personajes cuentan con el sistema modular de comunicación, la armadura energética, el spray tóxico y el generador de plasma. Y no te olvides del detector de metales, el cual es inútil en el interior del Complejo pero en el Exterior es un medio nada desdeñable de localizar a Gurdie-V. ¿Y qué me dices de las botas con cohetes propulsores, eh?

Poderes Mutantes. Además, hay algunos poderes mutantes (telepatía, supersentido, polimorfismo, rayos-X) que pueden otorgar impensables recursos a un jugador espabilado.

La Siempreviva Impredecible Ingeniosidad. Bueno, siempre hay que contar con la Impredecible Ingeniosidad de los jugadores. Estos son capaces de ver inmediatamente el punto débil de un personaje que al Máster le parecía totalmente invulnerable.

Un Máster compasivo. Este es un estúpido recurso que funciona siempre, pero que es relativamente raro en PARANOIA. La causa de que funcione aquí es que hay que reservar unos cuantos personajes para enfrentarlos a las Cucarachas Gigantes.

La táctica de Gurdie-V

Aquí van algunas sugerencias-imperativos relativas a los objetivos y táctica de Gurdie-V. Usalos como te venga en gana, diseñate unos propios e improvisa el comportamiento de Gurdie-V una vez metido en harina.

Lista de objetivos en orden de prioridades.

1. Sobrevivir.
2. Eliminar a todo el grupo para que no pueda testificar su traición cuando vuelva al Complejo.
3. Si el grupo se revela más duro y peligroso de lo que suponía, Gurdie-V contactará con un enclave del Club Sierra abandonando la misión y desertando del Complejo para siempre. Es decir, que huirá.

Tácticas que piensa seguir.

1. Nada de asaltos directos y frontales.
2. Atacar a individuos aislados en el perímetro del campamento. Utilizar su Habilidad de Supervivencia para acercarse sin ser detectado. Dar un golpe o dos y retirarse antes de que los otros puedan contraatacar.
3. Evitar dañar el VTT (porque puede ser el único medio para volver al Complejo).
4. Siempre que lo permita la luz y la línea visual, atacar con armas de larga distancia.

5. Huir inmediatamente en cuanto haya el mínimo jaleo. Volver al ataque.

Posibles Tácticas de los Personajes

1. Animado y divertido fuego de campamento con una preocupación mínima por la supervivencia. En este caso, juega el papel de un Gurdie-V imprudente y superconfiado. Tal vez deseché la táctica de retirada inmediata y se deje atrapar. Por otro lado, no es consciente de que los personajes pueden usar sus poderes mutantes o sus chismes del SID. Intentará huir en cuanto los personajes le hagan unos cuantos disparos.

2. Fuego de campamento animadillo junto con unas cuantas precauciones defensivas. En este caso, Gurdie-V seguirá su táctica. Seguirá sin ser consciente de los poderes mutantes ni de los chismes del SID. Persistirá en su ataque aun cuando los personajes hagan su ingenua demostración de astucia táctica. Pero huirá en cuanto le hieran.

3. Total y absoluta preocupación por los sistemas de seguridad. Muy bien. Tus personajes andan buscando una buena pelea táctica. No vamos a privarlos, ¿verdad? Al comienzo Gurdie-V no tomará en consideración los chismes y poderes de los personajes. Pero en cuanto los usen una vez contra él, echará mano de sus propios recursos e intentará neutralizarlos. Los jugadores aficionados a la estrategia intentarán seguramente adelantarse a las posibles tácticas de Gurdie-V y trazarán planes para derrotarlo. Pero Gurdie-V luchará hasta la muerte. Si a tus jugadores les encanta el combate, es razonable que les dejes abatir a su enemigo.

Aunque los objetivos principales de los personajes son eminentemente defensivos (proteger el VTT y a sí mismos), recuerda que pueden muy bien decidir pasarse a la ofensiva intentando una caza de Gurdie-V desde el momento en que lo intuyan como una amenaza o a partir del ataque. Esta reacción debería desmoralizar a Gurdie-V, quien esperaba enfrentarse a un hatajo de novatos de CS rojo pusilánimes y cobardes. Así que si ve que no se trata de un contraataque imprudente hasta la demencia o vulnerable, optará por tomar las de Villadiego y unirse a sus colegas del Club Sierra. En fin, si la búsqueda de los personajes llega a ser realmente persistente tal vez no te quede más remedio que satisfacerles y brindarles un enfrentamiento final.

Por otra parte, los personajes no tienen necesariamente que estar preocupados por un eventual ataque de Gurdie-V. De hecho, puede que ni se les haya ocurrido que es él quien está tras ellos. Tal vez sospechen de otras posibles amenazas (horribles e innombrables monstruos mutantes, comunistas sanguinarios). No

coacciones esas laudables imaginaciones paranoides. Incluso puedes estimular esas fantasías con algunas alusiones intencionadas:

—Muy bien. Decidís pasar la noche colgados del árbol en el interior del VTT. Imagino que allí estaréis seguros. Quiero decir, que no hay demasiadas cosas lo suficientemente altas como para acercarse y zamparse a un par de esclarecedores...

O bien:

—Magnífico. Acabáis de cargaros a Gurdie-V. Está muerto y bien muerto. Ya no tenéis nada de que preocuparos. Sería demasiado ya que hubiera otras amenazas acechando. Imagino que ahora todo el mundo se irá a dormir con la satisfacción del deber cumplido y sin necesidad de seguir haciendo guardias...

Por supuesto, independientemente de lo que ocurra por la noche, al amanecer ocurrirá el ataque de los salvajes.

Las Cosas Extrañas que hay en la Parte Alta del Plano

Muy bien, amigo Máster. Es hora de hacer otra demostración de tu brillante capacidad de improvisación. ¿Qué se te ocurre que pueden representar esos dibujos en la parte alta del plano? Francamente, no tenemos ni idea. De todas formas, aquí te damos algunas rápidas y repugnantes ideas por si quieres tomarlas en consideración.

Las ruinas / el campo de prisioneros. Es lo que queda de un enclave del Club Sierra tras un entusiasmado e intenso bombardeo a baja altura realizado por una escuadrilla de Buitres. Lo único que se puede encontrar es alguna choza con techumbre de paja, utensilios primitivos para la caza o la cocina y una docena de despojos medio devorados de lo que fueron miembros del Club Sierra. Los Esclarecedores que investiguen encontrarán evidencias de que esos tipos eran fugados del Complejo Alfa (sortijas con la efigie de Mado-N-NAH, un par de láseres deteriorados, alguna carga gastada, restos de uniformes...

Junto a las ruinas encontrarán seis lobos hambrientos y con las fauces espumeantes. Naturalmente intentarán saltar al cuello de los personajes y merendárselos sin contemplaciones.

Lobos: sigilo-15, mordedura-12 (daño B7), corren a esprint (bonus +5 en su ataque por cargar durante el primer asalto), armadura equivalente al cuero. En cuanto tres o más sean heridos, el resto huirá desmoralizado.

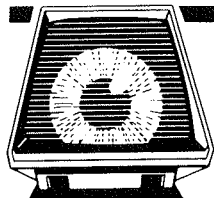
El volcán / el enorme agujero. Hace varios años, un pequeño agujero negro errante atravesó el planeta dejando hecho un túnel que conduce directamente a China. Si los personajes se acercan al borde del agujero, oirán un extraño cánti-



co que parece ascender hacia la superficie. A los pocos minutos, empezarán a surgir millones de chinos con gorra y uniforme caqui (nótese la estrella roja de la gorra) como si se tratase de hormigas saliendo de un hormiguero al que se le acaba de dar con el pie. Se pondrán a saltar y a gritar por todas partes enarbolando

horcas, fusiles y pancartas del Presidente Mao. ¡La temida invasión comunista ha empezado por fin! Los Esclarecedores podrán intentar detener la oleada roja y amarilla, pero no les durará mucho la munición y son millones de chinos los que van apareciendo por el cráter. Lo mejor que pueden hacer es pedir refuerzos. Al

poco rato llegarán un par de miles de Cóndores armados con misiles nucleares que acabarán por cerrar el agujero de un modo bastante dramático. Los Esclarecedores serán unos héroes. Unos héroes muertos, naturalmente, puesto que estaban demasiado cerca del Punto Cero. Un final algo trágico, pero, ¡vaya grandeza!



Episodio 8: Visita de la Tribu Local

Resumen del Episodio

Los nativos están inquietos. Tras aguantar la típica conducta de los salvajes (aullidos, lanzamientos de proyectiles, etc.), los personajes mantendrán una entretenida charla con ellos. A pesar de su extravagante dialecto, los nativos lograrán comunicarse bastante bien. Les hablarán de los nuevos dioses "Montañas Que Caminan" que han aparecido recientemente por la región. "Mira por dónde, precisamente los estábamos buscando", dirán los personajes.

Amanecer Zulú

Tal vez recuerdes aquella película de los años sesenta que describía la masacre que llevaron a cabo los zulúes en 1879 en las carnes de un destacamento británico. Verías allí unas buenas escenas de combate en las que los protagonistas eran los nativos bajando por la ladera, agitando lanzas y escudos, empeñados en aplastar a unos blancos civilizados, elegantes y heroicos, pero más perdidos que ratas. Esa es exactamente la atmósfera que debe reinar en este episodio, sólo que con los ajustes necesarios relativos a la época.

Posibles modos de iniciar el episodio.

1. Gran demostración de Superioridad Técnica. Los pobres salvajes cargan a lo loco contra la superioridad tecnológica de los esclarecedores. Cualquiera de ellos provisto de una armadura energética podría acabar solito con la tribu entera. Si quieres, puedes hacer que el robomecánico arregle el VTT a tiempo para que los personajes lo usen como elefante de guerra. Esta manera de empezar no es nada sutil ni humanista, pero mantiene la inveterada tradición del juego de rol que anima a machacar indiscriminadamente a todo nativo hostil. El episodio acaba con montones de cadáveres de salvajes, unos pocos prisioneros y algún que otro superviviente que huye hacia el bosque.

2. Ataque a la manera india. Los sal-

vajes atacan cautelosamente, protegiéndose del armamento de alta tecnología y explotando hábilmente su mejor conocimiento del terreno y del combate al aire libre. Los sigilosos nativos aparecen de pronto entre los arbustos y por las copas de los árboles, arrojan sus lanzas y desaparecen antes de que las armas de los personajes puedan contraatacar. Nada de asaltos frontales. Táctica de guerrilla en el más puro estilo. La acción se va desarrollando en una serie de pequeñas escaramuzas.

3. Antropología y Diplomacia. Los salvajes atacan primero a la manera india, pero establecerán una precavida comunicación si los personajes reprimen su deseo de machacarles indiscriminadamente. Esta versión permite algunas escenas de combate, pero el rasgo distintivo principal aquí será conseguir el descubrimiento de que no son comunistas ni monstruos y de que hay posibilidades de establecer contacto con los desconfiados y precavidos salvajes. Como premio, los salvajes revelarán la existencia de los dioses.

4. Nativos amistosos. En esta versión no hay ataque. Los nativos confunden al VTT con un joven dios y acuden a adorarlo. Los personajes pueden intentar aprovecharse de la situación haciéndose pasar por dioses o sacerdotes e intentando ganarse la confianza de los salvajes. Serán informados de la existencia de los otros grandes dioses. Si se cargan a algún nativo, el episodio se reconvierte como versión 1 ó 2.

Independientemente de la versión que sigas, el final debería ser la comunicación, por algún medio, de la existencia de los grandes dioses. Así podremos preparar el enfrentamiento final de los personajes con esos dioses de los salvajes: las cucarachas gigantes radiactivas mutantes.

Presentación de la Tribu

Se trata de la tribu Discos Negros, un clan de cazadores-recolectores que habitan los bosques y llanuras de esta región costera. Descienden de una pandilla de

delinquentes vagabundos que sobrevivieron al Gran Boom y que se organizaron como bandidos. El grupo prosperó durante unas cuantas décadas, pero al final empezó a escasear el botín, con lo que la tribu degeneró hacia el tipo de sociedad nómada de cazadores-recolectores. El nombre de la tribu procede de unos discos negros perforados que llevan sus miembros colgados del cuello. Los jefes pueden llevar hasta diez o veinte discos, y guardan almacenados cientos de ellos; pero los guerreros normales no suelen llevar más de uno o dos. Lo has adivinado. Se trata de microsuros recogidos por sus antepasados de alguna ruina en la época de la Gran destrucción. En las primeras décadas, la banda de los Discos Negros se especializó en electrónica y alta fidelidad. Obtuvo grandes beneficios dedicándose al negocio de organizar espectáculos (películas, vídeos, conciertos de rock) para los supervivientes de la catástrofe. Todo acabó cuando se agotó la posibilidad de obtener energía eléctrica, pero los descendientes continuaron haciendo acopio de material: películas, cintas de vídeo, discos. Desde entonces, la tribu vaga con todo ese material a cuestas.

Los componentes de la tribu van vestidos con cuero y pieles, en el más puro estilo cavernícola de Hollywood. Aparte de los discos que llevan colgando del cuello, suelen llevar otras distintas piezas de metal, plástico o vidrio de la Antigua Época: utensilios de cocina o de aseo, circuitos impresos o pomos de puerta, lo que les da una apariencia pintoresca y colorista.

Hablan el "idioma indio" de las películas: "Mi tener hambre mucha. Tú tener algo comer?" Pero salpicado con frases que se te ocurran en ese momento típicas de nuestras décadas pasadas: "tío, colega, total, mundial, superguai, yeyé, jipi, out, in, camp". Ese dialecto es lingüísticamente imposible, pero dará el tono perfecto a la atmósfera del escenario: la típica pandilla de motoristas tipo "Ángeles del Infierno" convertida en tribu de salvajes pero que recuerda fragmentos de nuestra cultura por entonces ya desaparecida. In-



téntalo. Es bastante fácil improvisar una jerga de éstas sobre la marcha. Si tienes tiempo, fabricate una jerga más elaborada como la que presenta Burgess en su famosa obra **La Naranja Mecánica** (seguro que has visto la película; pero la novela es más interesante para un Máster de Paranoia. Léela). Sin embargo ten presente que un lenguaje elaborado precisa bastante esfuerzo y un cierto trabajo de investigación. Un ejemplo:

Greg: Pongo mi cuchillo en el cuello de uno de esos salvajes comunistas y le ordeno que me revele los nombres de sus cómplices.

Tribu: Mi no saber qué ser cómplices. Tú hablar lengua extraña. Mi ser Tribu Disco Negro. ¿De qué tribu ser tú?

Greg: Humm. Nosotros ser de tribu Gran Ordenador. ¿Tú conocer Tribu de los Comunistas?

Tribu: Uh. Mi creer oído leyenda antigua de comunistas. Ellos cruzar Grandes Aguas en viaje de muchas lunas. Ellos mugrientos monos jipis, tú entender.

Los dioses deben estar locos.

Actualmente, la tribu de los Discos Negros está pasando una profunda crisis espiritual. Hace poco, llegó un grupo de dioses enormes que surgió del este. Estas montañas Andantes les pidieron cortésmente que empezaran en seguida a adorarles, porque así evitarían que la tribu decreciera considerablemente. La tribu de los Discos Negros adora a un panteón de dioses (U2, Rolling Stones, Duncan Dhu, Durán Durán y otros) que supuestamente viven en algún lugar de la llanura donde actualmente descansa el VTT. Estos dioses podían comunicarse con sus adoradores por medio de los sagrados Equipos HI-FI, Vídeos y Compactos. Pero desde los tiempos de la Caída, los dioses no se han dignado visitar a sus seguidores.

Los nuevos dioses sí que tienen presencia física, hablan y son capaces de retribuir inmediata y directamente con un pisotón a aquellos que se niegan a adorarlos. Esta conducta ha dejado a la tribu muy poco margen para la elección, pero los tradicionalistas amenazan con que los antiguos dioses acabarán por enfadarse y destruirán a toda la tribu por su traición. Los más realistas han decidido pasarse a los nuevos dioses sin mayores problemas de conciencia, pero hay continuamente voces disidentes que claman por un aciago destino para los herejes.

Personajes de la tribu.

Hijo del Jefe: F,R,A,D,C,P-17 TM-3 PM-10 daño +1 pelea-17 arma-17

Líder guerrero: F,R,A,D,C,P-15 TM-3 PM-10 daño +1 pelea-15 arma-15

Guerreros: F,R,A,D,C,P-12 TM-3 PM-10 pelea-17 arma-17. Llevan lanzas (Daño B7) (20 m./ 4 hex de distancia), maza y escudo (armadura B2).

Hechicero: F,R,A,D,C,P-9 TM-3 PM-17

Poderes mutantes de la tribu. Los

salvajes poseen poderes mutantes latentes que se sienten impelidos a reprimir, puesto que la magia es tabú para todos los guerreros y es privativa de los hechiceros. Los poderes mutantes deben ser un don de los dioses del VTT. Dicho sea de paso, el VTT de los personajes será considerado una señal de los dioses. Los hechiceros gozan de los siguientes poderes (pero tienen prohibido usarlos más de una vez diaria):

Curación. Mejora un grado el estado de salud (de incapacitado a herido, de herido a ileso).

Detección del Mal. Revela la presencia a 15 m. de cualquier ser vivo distinto de un miembro de la tribu. Da una intuición instantánea del lugar y la dirección (a partir del lugar del hechicero) donde se encuentra el intruso.

Luz. Produce un débil resplandor en cualquier objeto. El efecto dura una hora.

Sacralización de chismes. Provoca que cualquier aparato electrónico en un radio de 15 m. se vuelva "sagrado": es decir, se ponga a emitir un débil fulgor. Este es el poder que utilizan los hechiceros de la tribu para buscar los divinos aparatos electrónicos.

Nota final. Igual que en el Complejo Alfa, los poderes mutantes son aquí tabú. Todo personaje que exhiba sus poderes mutantes (o que haga uso de un aparato) será considerado un brujo demoníaco y estará listo para ser apedreado, quemado vivo o arrojado al río con un saco de piedras atado en los pies. A menos que consiga hacerse pasar por un hechicero del dios VTT.

Nota para el Máster

¿Por qué los salvajes tienen unos poderes mutantes tan débiles?

Observa que hemos dotado astutamente a los hechiceros con poderes mutantes inofensivos. ¿Por qué? Bueno, hasta el más avezado Máster se dará cuenta de que no es cuestión de enfrentar a seis esclarecedores enloquecidos con un centenar de salvajes, de los cuales una buena parte se pone a levitar, a arrojar bolas de fuego y a convertirse en hormigas gigantes. Pronto el escenario se te irá de las manos. Pero si te crees capaz de llevarlo, adelante. Hazles poseedores de los más delirantes poderes. Te desafiámos.

Motivaciones del Clan Discos Negros

Un explorador de la tribu fue testigo de los violentos paroxismos del VTT que siguieron a la avería del piloto automático. Tras ser informado, el jefe de la tribu envió un grupo de cien guerreros a investigar a aquella trastornada divinidad y si sus servidores eran vulnerables. O, si empleas la variante de "nativos amistosos",

para contactar con esos servidores y ofrecerles adoración.

Las motivaciones primarias de la tribu son sencillas. Los guerreros obedecerán las órdenes de sus jefes o serán liquidados. El grupo guerrero está dividido en diez bandas. Cada banda está dirigida por un líder, uno de los cuales es el comandante (y el hijo del jefe). Todos los guerreros obedecerán las órdenes del hijo del jefe, so pena de ser liquidados.

La segunda motivación de los guerreros es el orgullo. Todo guerrero desea fervientemente ser el más bravo y sanguinario. El valor en el combate es respetado por todos y generosamente recompensado por el jefe de la tribu.

O sea que las dos motivaciones que mueven a los guerreros a combatir son el miedo a la muerte y el orgullo. Cuando carguen contra los personajes lo harán por miedo a morir si desobedecen. Si cargan hacia una muerte cierta, será porque saben que morirán igual si desobedecen y que siempre pueden tener alguna pequeña posibilidad de sobrevivir y llegar a ser héroes y ricos (con montones de concubinas y pilas repletas de discos anti-gueros).

Los guerreros continuarán atacando aun después de ser heridos. Consideran aceptable dejar de arrastrarse contra el enemigo cuando se está inconsciente o incapacitado para moverse. Pero cualquiera que rehuya el combate será considerado como cobarde. A una buena parte de los guerreros tal vez no le importara fingir una incapacitación, pero para ello tendrán que aportar alguna fea herida como prueba.

NOTA: si quieres que los personajes hagan prisioneros, no tienen más que trincar a algún guerrero incapacitado tras el combate.

Sólo puede despojar un cuerpo un guerrero que ha participado en su muerte. Esta costumbre provee un incentivo económico a las hazañas marciales. Claro que los guerreros distraídos en pleno despojo forman un blanco perfecto para un esclarecedor atento.

Además de estas virtudes marciales, la tribu admira también en cierta medida la inteligencia, la diplomacia y la codicia, aunque le parecen un tanto afeminadas. Como la mayoría de los jugadores de rol, los guerreros Discos Negros tienen la costumbre de disparar primero y preguntar después. Sin embargo, los guerreros más sensatos, diplomáticos y codiciosos intentarán probablemente comunicarse con los PJ después de resolver las obligadas hostilidades iniciales. La codicia es una motivación especialmente buena si los PJ's prometen recompensar a los guerreros con juguetes de alta tecnología.

La religiosidad ha sido considerada una antigua virtud de dudoso provecho, por lo poco práctica. Cada banda va provista de un brujo, del que no se espera una



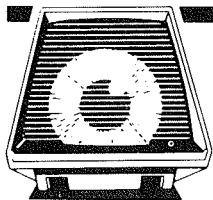
participación activa en el combate. De hecho no se encuentra bajo la autoridad del líder de la banda, ni siquiera de la del hijo del jefe. Tradicionalmente, tienen el papel de avisar a los líderes y jefes de cuál es la voluntad de los dioses en el caso de que esa voluntad le interese a alguno de los brujos. Sin embargo, desde la llegada de dioses reales que amenazan con aplastar a pecadores e incrédulos, la devoción ha cobrado vigencia de nuevo. Si te parece, un par de jefes de banda

pueden ser extremadamente piadosos y devotos, y también excepcionalmente susceptibles sobre el tema religioso. Organiza una buena escena dramática con este tema: se monta una buena trifulca protagonizada por estos líderes y los brujos, con lo que el hijo del jefe, un tipo sensible y ambicioso, tal vez se arriesgue a desatar las iras de su padre evitando ofender al dios VTT.

Los guerreros conservadores quedarán

especialmente impresionados ante una demostración de grabaciones de vídeo o de audio; recuerda que éste era el medio de comunicación de los antiguos dioses.

Ya sean cautivos o diplomáticos improvisados, los nativos darán información llena de buena voluntad: hablarán libremente de cualquier tema. De esta forma puedes pasarlo en grande practicando tu peculiar dialecto salvaje y de paso (y con facilidad) introducir elementos de transición hacia el siguiente episodio.



Episodio 9: Cucarachas Gigantes Radiactivas Mutantes

Resumen del Episodio

Los personajes se encuentran con unas cucarachas del tamaño de un trasatlántico. Las cucarachas están deseosas de cultura y la quieren ya. Los personajes sensatos harán bien en proporcionársela pero ya.

Las Montañas Que Caminan. Los nuevos dioses del Clan Discos Negros

Lo siguiente es lo que los salvajes de la tribu de los Discos Negros tienen que decir respecto de sus nuevos dioses. Están realmente interesados en contárselo a los PJ's, independientemente de si estos quieren escucharlo o no.

"Hace dos, quizá tres lunas, Montañas que Caminan surgir al amanecer. Ellos grandes corazas negras brillantes. Ojos como lagos. Piernas como árboles. Ellos como pequeño dios (señalan al VTT). Pero mucho más grandes.

Montañas que Caminan visitar tribu de Discos Negros. Armar buena bronca. Muchos guerreros pisoteados, muchas cabañas aplastadas, muchos discos hechos añicos. No molar.

Pero Montañas que Caminan hablar con voz de trueno y lengua de doble filo. Decir: Ser bienvenidos a nueva era de paz y prosperidad. Adorar nuevos amos y nosotros respetar vuestras miserables vidas.

Tribu Discos Negros eligió mejor camino. Haber gente por un tubo adorando ya.

Dioses Montañas que Caminan interesarse por objetos sagrados de Tribu. Ellos decir: vosotros traer cultura. No-

sotros muy interesados por cultura. Vosotros traer Renuar y Prust. Nosotros no saber qué leches ser Renuar y Prust. Ellos mirar todos nuestros objetos sagrados y luego decir: ir buscar más, traer más.

¿Vosotros tener Renuar y Prust? Vosotros traer muchos objetos sagrados guays (señalan los cachivaches de alta tecnología de los personajes). Nosotros llevaros a Montañas que Caminan. Ellos dabuten. Pasarlo como motos. ¿Vosotros chanelar?"

El Clímax de la Aventura: Los Esclarecedores contra las Cucarachas Gigantes (Radiactivas y Mutantes) Procedentes del Sur del Bronx

Por supuesto, las Montañas que Caminan son los monstruos gigantes observados por las fotografías de vigilancia del SDF. Justo lo que los PJ andaban buscando.

Los personajes encontraran a las cucarachas gigantes de una de estas maneras:

1. Exploran el territorio siguiendo las órdenes del Ordenador.

2. Se aposentan en algún sitio y entonces tendrán que ser las cucarachas quienes los visiten.

3. Se dan la vuelta para regresar al Complejo. Las cucarachas los persiguen e interceptan.

Pero importa poco la manera como se produzca el encuentro. Quizá los personajes se ganen una recomendación por rastrear a las cucarachas si es que van tras ellas. O quizá se ganen una ejecución por huir de ellas. Pero de un modo u otro, tú lo que deseas es cerrar la aventura con

este épico encuentro antes de permitir el regreso al Complejo Alfa.

No necesitas determinar puntuaciones ni niveles (lo que se llama "estadísticas" en los juegos de rol) para las cucarachas gigantes. Digamos que una explosión nuclear en las narices ni siquiera las haría pestañear. Si los personajes se ponen chulos, simplemente las cucarachas los aplastarán (como a cucarachas) y fin de la aventura.

Y es que, a pesar de la talla y potencia impresionantes de estos monstruos, sólo se trata de un episodio de carácter diplomático. Por un lado los personajes desean volver al Complejo. Por otro, las cucarachas desean cultura. Por tanto, las cucarachas les dejarán volver si ellos prometen ir rápidamente a buscar algo verdaderamente cultural y traérselo. Las cucarachas aborrecen el agua, por lo que no perseguirán a los personajes hasta el Complejo. Por tanto, una vez en el mar están a salvo. Al menos por esta aventura. Porque supongamos que el Ordenador les envía de nuevo a que ejecuten a las cucarachas por traición; o que les ordena llevarles algo de cultura; o que... Pero, bien, eso es ya otra historia.

Episodio de transición

Después del encuentro con la tribu, los personajes serán informados de la existencia de los Nuevos Dioses. Si dan parte al Ordenador de su descubrimiento, éste les ordenará investigar. Si no dan parte, serán ellos los que acudirán a investigar a los personajes.

Si aún no lo ha hecho, el robomecánico conseguirá por fin reparar a Lucky y poner sus bancos de memoria al día sobre lo ocurrido desde su avería. Lucky,



realmente compungido, prometerá no trepar nunca más por los árboles.

Deja pasar un poco de tiempo. Deja a los jugadores que hagan lo que les parezca: charlar con los salvajes, salir en persecución de las Montañas que Caminan, intentar regresar al Complejo; lo que se les ocurra. De pronto, asegúrales, con significativas sacudidas de cabeza, que su supervivencia a partir de ahora depende de cada uno de los detalles de las acciones que decidan. Este periodo de transición debería durar no más de cinco minutos, lo mínimo para que el episodio de las cucarachas gigantes no empiece de un modo excesivamente abrupto tras el encuentro con la tribu de los Discos Negros.

■ Cómo llevar a cabo el contacto

El primer signo de la proximidad de las cucarachas es sentir unas estruendosas pisadas acompañadas de pequeños temblores de tierra. En seguida harán su aparición dos insectos del tamaño de un campo de fútbol surgiendo entre los árboles y aproximándose con rapidez hacia el VTT. De pronto, resonará una voz atonadora: "Por favor, ¿tenéis un momento?"

Si el vehículo se detiene, comenzará la conversación. Pero si los personajes prefieren continuar sin hacer caso, una de las cucarachas agarrará garbosamente el vehículo con una de sus patas, lo levantará en el aire y repetirá la pregunta ante la mirada de su compañera. Si todavía no hay respuesta, empezará a arrancar las patas del vehículo suavemente mientras avisa de que toda resistencia es inútil.

Si, por alguna extraña razón, los personajes rehúsan dialogar con las cucarachas, el Ordenador puede entrar en contacto y ordenárselo, o si te hartas, haz que la cucaracha estampe el vehículo contra el suelo -y fin de la aventura.

Una vez iniciado el diálogo, las cucarachas expresarán claramente su voluntad:

"No es nuestro deseo causaros problemas, pero estamos buscando a Renoir y a Proust (las cucarachas pronuncian un correcto francés). ¿Los habéis visto por aquí? Tenemos verdadero interés en hablar con ellos".

■ Origen de las CGRM

Las cucarachas gigantes radiactivas mutantes son descendientes de unos especímenes de un laboratorio de la Universidad de Fordham. Se trata de un producto combinado de ingeniería genética y educación clásica. Durante el Gran Cataclismo, los antepasados de estas cucarachas lograron escapar con sus crías y se instalaron en un bloque de apartamentos abandonado en el sur del Bronx. La primera



Intrepido pero estúpido Esclarecedor arrestando en nombre del Ordenador a una Cucaracha Radiactiva Gigante.

generación de cucarachas cayó mortalmente enferma, pero antes de morir aconsejaron a sus crías que dieran una buena educación a sus descendientes. Durante los dos siglos posteriores, esas descendientes comenzaron a crecer y a crecer, hasta que su tamaño empezó a ser excesivo para la vida urbana. Entonces decidieron salir a vivir en el campo.

Desprovistas de los medios de que habían gozado sus padres, las pobres generaciones posteriores de cucarachas crecieron sin aprender a leer, sin conocer a los Grandes Maestros, sin saber escuchar música clásica, sin poder disfrutar de la literatura, sin haber paladeado los vinos más selectos, sin tener ni idea sobre la cuestión de si la ensalada va antes o después

de la sopa. En resumidas cuentas, su educación quedó incompleta para siempre. Desde entonces, las cucarachas están verdaderamente preocupadas por cumplir la última voluntad de sus antepasados. Conmovedor, ¿verdad?

Así que durante el último siglo estos insectos gigantes han venido aterrizando a toda Norteamérica en su busca de cultura.

■ Pero, ¿Dónde van a Encontrar los Esclarecedores algún Alimento Cultural para estos Pobres Monstruos?

Indudablemente, los Esclarecedores tienen poco que ofrecer a los insectos. Su



educación es, ¡ay!, muy pobre e incompleta comparada con la que podría ser usual en la vieja Europa. Entonces, ¿qué pueden hacer?

● **Jugar limpio y admitir que no han encontrado a ningún Proust por el momento.** En tal caso, las cucarachas empezarán a ponerse algo pesadas. "Pero seguro que habéis visto algo cultural por aquí cerca. Por favor, entregádnoslo o nos veremos obligadas a aplastaros".

● **Pretender que sí que tienen algo de Proust y de Renoir en el Complejo Alfa, y que estarán encantados en volver allí y regresar de nuevo para traérselo.** Lo curioso es que las cucarachas tienen un carácter tremendamente ingenuo y confiado. Seguramente tú tendrías un carácter confiado si tuvieras el tamaño de un trasatlántico. Alentarán, pues, a los personajes para que vuelvan cuanto antes a ese Complejo y que les traigan algo cultural, no sin antes fijar un plazo (unos pocos días). Las cucarachas les dejarán marchar y esperarán pacientemente su regreso. Si los personajes no vuelven, los insectos sacudirán tristemente sus cabezas, murmurarán algo sobre la perfidia de los humanos y continuarán su búsqueda de cultura por otra parte.

● **Aducir que son ciudadanos del Complejo Alfa, que deben ser liberados inmediatamente y amenazar a las cuca-**

rachas gigantes con las represalias que puede tomar el Complejo por maltrato a sus ciudadanos. Sería difícil interpretar la expresión de las cucarachas, pero la verdad es que no parecen muy impresionadas.

● **Pedir por radio apoyo aéreo. Como todo típico monstruo gigante, las cucarachas son invulnerables.** Esperarán tranquilamente a que las escuadrillas acaben su ataque, y después repetirán su petición.

● **Intentar hacer pasar por cultura algún vídeo popular (como alguno de Mado-N-NAH) o alguna cinta de la multigrabadora.** Pero, vamos. Que estas cucarachas vengan del sur del Bronx no quiere decir que no distingan la cultura en cuanto la vean. Sus antepasados estudiaron en la Universidad de Fordham. Las cucarachas aceptarán educadamente todo aquello que se les ofrezca, pero no soltarán a los personajes hasta que no les prometan traer cultura de la buena, de la de verdad.

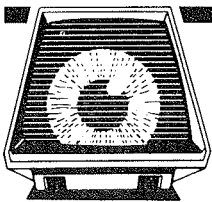
Tal vez haya otras muchas posibles respuestas a las peticiones de las cucarachas gigantes, pero los intrépidos Esclarecedores son hombres muertos si no prometen de alguna forma que pueden conseguir algo de cultura. Pueden tener las ocurrencias más extravagantes, como ofrecerse a acompañarlas en su búsqueda de una

educación clásica. En tal caso, ya no tendrás que volver a preocuparte por esos personajes en tu campaña. Y hasta puede que los personajes se las ingenien para preparar una emboscada a un par de cucarachas del tamaño de un estadio de fútbol. Pero que me cuelguen si se me ocurre cómo.

Transición hacia el episodio final

Después de prometer a las cucarachas su pronto regreso con cantidades industriales de cultura, éstas les dejarán partir con un efusivo agradecimiento. El viaje de vuelta puede transcurrir sin mayores incidentes, a menos que tengas necesidad de provocar alguna avería más. En cuanto el VTT llegue al embarcadero del SID, les esperará una escolta de guardias del SBD que acompañarán a todo el mundo (personajes, robots, multigrabadoras, piloto automático) hasta la Sala de Reuniones para el Informe Final de Misión.

Si los personajes han rehusado cooperar con las cucarachas, pasa directamente al bonito y emotivo funeral del episodio 10.



Episodio 10: Rematando el Escenario

Resumen del episodio:

El escenario acaba

Si alguien vuelve vivo...

...el Informe Final tendrá lugar en la misma Sala de Reuniones donde tuvo lugar la sesión de Información Inicial. Estarán presentes todos los personajes y máquinas inteligentes implicados en la misión. Lucky estará en antena vía radio. En el estrado, los mismos oficiales de Instrucción Peter-I y Ness-A, pero Nume-N ha sido reemplazado por otro representante del SID. Junto a ellos, se sientan Pime-N-TON, intendente del almacén del SPL, y Samson-V-WIZ, encargado de las instalaciones de comprobación del SID. Ambos tienen ante sí un grueso paquete de formularios. Y por supuesto no podemos olvidar a nuestro Amigo, el Ordenador.

Los PJ serán puestos en hilera delante del estrado. Peter-I, tras echar una ojeada a los papeles, taladrará con sus ojos a los esclarecedores, uno a uno.

"Bien, veo que no está con vosotros el jefe de la misión. ¿Por favor, sería tan amable el actual jefe de misión de dar el informe?"

El informe final consiste en hacer un breve resumen de los objetivos y una evaluación de los logros conseguidos. Si en ese momento no hay ningún jefe de misión, Peter-I señalará a un personaje al azar y le pedirá el informe. Si este personaje se explica de manera torpe y confusa, Peter-I le cortará secamente y le pedirá que se ciña a los objetivos de la misión y a los logros específicamente conseguidos. Si los personajes hubieran olvidado los objetivos, Peter-I les recordará que esos objetivos fueron rectificados varias veces desde el momento del Alerta-Misión (consulta los episodios 1 y 5). Una vez acabado el informe, Peter-I preguntará:

"¿Alguien desea hacer alguna modi-

ficación o rectificación de este informe? De lo contrario constará en acta que todos están de acuerdo con esta versión."

Este es el momento donde se espera que todo esclarecedor que esté disconforme tome la palabra. Se supone que todo aquel que calla sostiene que todo lo que se dice en el informe es la verdad, sólo la verdad y nada más que la verdad. Si más tarde se prueba que en el informe había algo falso, todos los Esclarecedores serán acusados como igualmente responsables.

Entonces comenzará el interrogatorio. Peter-I empezará interrogando a los personajes por la ausencia de Gurdie-V. Si presentan evidencias concretas o circunstancias que prueban la traición de Gurdie-V, no habrá reprimendas. Si algún Esclarecedor aporta pruebas de haberlo ejecutado él mismo, recibirá una recomendación. Pero si no se da una explicación satisfactoria a la ausencia de Gurdie-V, los miembros del grupo serán acusados de abandono de un superior, reprendidos públicamente y multados con



cantidades que oscilan entre 50 y 100 créditos.

A continuación, Peter-I revisará los objetivos y logros de la misión. Amonestará severamente a los personajes por no haber conseguido hallar al grupo perdido ni su equipo. Pero eso no será oficialmente tenido en cuenta si se ha conseguido el objetivo principal: identificar la naturaleza de los gigantescos monstruos terrestres.

Peter-I hará preguntas en relación con los aspectos más increíbles del informe, elevará las cejas en varias ocasiones y finalmente les instará a que hagan un informe oficial al Ordenador en cuanto termine la sesión. Si se consiguió el objetivo principal, todos los supervivientes tendrán como premio una recomendación y un volante para formación adicional (2 Puntos de Desarrollo).

Una vez acabado lo que tenía que decir, Peter-I se recostará en su sillón y hará un gesto a sus colegas. Entonces Ness-A dará un respingo y echará un largo sermón a los personajes reprochándoles no haber capturado, interrogado y ejecutado a toda esa tribu procomunista de Discos Negros. Les felicitará sarcásticamente por haber evitado un choque directo con las cucarachas gigantes: "sólo unos Esclarecedores realmente entregados podrían tener el suficiente valor y sentido del heroísmo como para afrontar semejante peligro". Pero todo se queda en eso: un intento de impresionar. Si han conseguido traer a algún nativo, de grado o por la fuerza, Ness-A expresará una pizca de satisfacción: "es más de lo que esperaba...", y recompensará a cada personaje con 50 créditos.

A continuación, Pime-N revisará la lista del material asignado a los personajes para ver si hay algo deteriorado o perdido. Los objetos pueden haberse perdido de muchas maneras:

- Abandonados en las instalaciones del SID porque no pudieron cargar todo en el VTT. Alguien recibirá una reprimenda y una buena multa.
- Robots perdidos o dañados. Esto acarrea unas multas fuertes. A no ser que se demuestre que tuvieron que ser sacrificados en cumplimiento de un deber superior.
- Objetos entregados, vendidos o cambiados a la tribu de los Discos Negros o a las cucarachas gigantes. Peter-I dice que el SBD pagará las multas si se demuestra que esas pérdidas fueron necesarias para el éxito de la misión.
- Objetos asignados a los PJ y PNJ desaparecidos (incluyendo a Gurdie-V). Multas pagadas a escote. La multa por el equipo de Gurdie-V quedará pendiente de investigación.

Entonces se levantará Samson-V, pasará lista al equipo experimental asignado y pedirá los informes. Los Esclarecedores que hayan probado su equipo recibirán



una reprimenda y una multa de 25 c. Los que hayan perdido o dañado su equipo también tendrán que pagar por ello (desde luego, una multa de las gordas si se trata de la armadura energética o del cañón de plasma). Si hay pruebas de que se perdieron en cumplimiento de la misión, Peter-I dirá que las multas corren a cargo del SBD. El deterioro del VTT y de los trajes espaciales será pagado a escote por los supervivientes (de 100 a 500 c. por cabeza, según sea la gravedad del deterioro). Pero Zim-R pasará por alto estos objetos si los personajes firmaron el formulario equivocado.

Si en algún momento del Informe Final algún esclarecedor desmiente las declaraciones de otro, Ness-I entablará un careo entre los dos. Se tomarán en cuenta los testimonios del resto del equipo (robots incluidos) y de las grabaciones. El Ordenador emitirá por los monitores (a los oficiales de Información) las secuencias pertinentes. La memoria del Máster será la auténtica grabación de la multigrabadora. Inmediatamente, serán requeridos los servicios de los especialistas del SSI quienes realizarán un sondeo mediante la droga de la verdad y el detector de mentiras. Se tomará nota de las acusaciones por traición, que serán juzgadas en un proceso posterior al Informe.

Finalmente, Peter-I hará un resumen global del Informe, recomendará a los personajes por su buen trabajo o les reprenderá por su fracaso y oficialmente habrá terminado la sesión de Informe Final.

Acto seguido se abre proceso para juzgar las acusaciones de traición, si las hay. Los personajes pueden acusarse unos a otros, si no son los oficiales de Información o el mismo Ordenador quienes lo hacen basándose en el Informe y en las pruebas documentales. Todo acusado tendrá la oportunidad de hablar en su defensa o de suplicar clemencia. Si los Esclarecedores sacan sus armas y empiezan las ejecuciones sumárisimas se levantarán automáticamente las pantallas de flexiplast a prueba de balas (y de láser) delante de los oficiales de Información, quienes se dedicarán a observar lo que sucede con

interés y a cruzar pequeñas apuestas. Una vez se haya dispersado el humo, Peter-I y el Ordenador pronunciarán la sentencia final.

Acabado el proceso, Peter-I despedirá a los oficiales de Información, a los robots y a los infrarrojos y se quedará solo con los personajes supervivientes. Una vez solos, apretará un botón que hay debajo de su estrado y empezará a oírse un sordo zumbido. Peter-I explicará que se trata de un dispositivo de interferencia contra dispositivos de escucha electrónica. Entonces, Peter-I les felicitará por haber identificado a los monstruos y les aclarará los antecedentes de la misión. Les enseñará las fotos aéreas y les explicará la conspiración que ha habido entre el SBD y el SID para poner en un aprieto al SDF.

"Ahora que conocéis los detalles de la conspiración, estáis todos sujetos a ejecución por traidores". Se ríe con sarcanería. **"Pero estoy seguro de que sabréis mantener la boca cerrada. En realidad mi deseo es felicitaros personalmente, informaros de que habrá una recompensa de 200 créditos, cortesía del SBD, que será ingresada en vuestra cuenta corriente, recordaros que tengo pruebas inculpatorias para cada uno de vosotros y deciros que podéis contar conmigo si puedo hacerlos un favor en el futuro".**

Peter-I se da la vuelta para marcharse. Pero se para de pronto y pregunta:

"Y ahora decidme, ¿quién es vuestro amigo?"

Si dicen la respuesta correcta, "Peter-I", éste les saludará sonriente con la mano y dejará la habitación.

Pero si dicen la mala, "El Ordenador", Peter-I chasqueará la lengua, sacudirá la cabeza y murmurará "novatos..." antes de dejar la habitación.

En cuanto cierre la puerta, cesará el zumbido interferidor.

Si nadie vuelve al Complejo Alfa...

Si la misión acaba en desastre, es decir, si los jugadores agotan todos sus clones o tú te hartas de la aventura y decides que todos tienen un catastrófico accidente final, éste será el reportaje que darán al día siguiente los monitores del Complejo Alfa.

(La cámara enfoca una lápida en la que se lee: A LOS HERMANOS MÁRTIRES POR LA PATRIA). Voz en off:

"...otro noble sacrificio por el Complejo Alfa..."

(Cambio de plano. Se ve una multitud que se agolpa frente al monumento funerario depositando muñecas de Mado-NAH al lado de una corona mortuoria hecha de cables multicolores y de circuitos integrados). Continúa la voz en off



(pronuncia las palabras en mayúsculas con un tono grave, susurrado, mecánico.

"...docenas de clones afligidos han llegado de todas partes para honrar la memoria de CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD, CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD y CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD que per-

dieron sus vidas en una CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD el ciclo-día CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD..."

(Ahora la cámara enfoca el rostro de un clon que expresa un gran dolor, pero antes de que pueda ser reconocible del todo, se ve un fundido con un dibujo de trazado hipnótico). La voz en off sigue salmodiando:

"Una tragedia que podía haberse evitado. Así que recordad: estate alerta..."

(Imagen congelada. Aparece un recua-

dro sobre un detalle del fondo medio tapado por una cara. Mediante sucesivos golpes de zoom, la imagen se magnifica: se ve que una de las muñequitas de Mado-N-NAH ha levantado un brazo empuñando un pistoláser miniaturizado).

"...no confíes en nadie..."

(Ahora un zoom inverso a la imagen congelada, donde volvemos a ver la cara del clon distorsionada por el dolor y la sorpresa).

"...ten el láser a mano..."

(Fundido en negro).

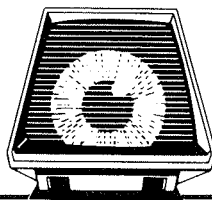


TABLA DE ATRIBUTOS

Atributo	Habilidad Básica	Bonus a la Capacidad
1-3	0	0
4-6	1	0
7-10	2	0
11-13	3	0
14	3	1
15-17	4	1
18	5	1
19-20	5	2

TABLA DE CAPACIDAD DE ACARREO

Fuerza	CAC en Kg
1-12	25
13	30
14	35
15	40
16	45
17	50
18	55
19	60
20	65

DETERMINACIÓN DEL SERVICIO

Id20	Servicio
1-2	SSI
3-4	STC
5-8	SBD
9-11	SDF
12-14	SPL
15-16	SEG
17-18	SID
19-20	SCP

Si pertenece al SSI, esto se anota en el reverso de la Hoja de Personaje (sección de notas). Se hará otra tirada para ver la «cobertura». Todos creerán que el personaje pertenece al servicio de cobertura, cuando en realidad trabajará para el SSI. .

HABILIDADES PROPORCIONADAS POR LOS SERVICIOS

SSI

Pelea (porra)
Interrogatorio
Intimidación
Láser
Seguridad
Vigilancia

SEGURIDAD
INTERNA

STC

Lógica-Espuria
Autocoche
Robotransporte
Robodoctor
Robomecánico
Robobasurero
Ing-eletrónica
Ing-mecánica

SERVICIO
TÉCNICO

SBD

Adulación
Embaucamiento
Falsificación
Oratoria
Robodoctor
Bioquimioterapia
Medicina

BIENESTAR,
DESARROLLO
Y CONTROL MENTAL

SDF

Granadas
Armas-blancas-primitivas
Pelea
Sugestión
Láser
Armas-proyectil
Aeroaviones Cóndor
Demolición
Supervivencia

FUERZAS
ARMADAS
/
DEFENSA

SPL

Soborno
Charlatanería
Falsificación
Ingeniería
Robomecánico
Bioingeniería

PRODUCCIÓN
Y LOGÍSTICA

SEG

Lóg-Espuria
Ingeniería
Robomecánico
Ing-química
Ing-eletrónica
Ing-mecánica
Ing-nuclear

ENERGÍA

SID

Robomecánico
Bioingeniería
Análisis-datos
Búsqueda-datos
Ing-eletrónica
Ing-mecánica

INVESTIGACIÓN
Y DISEÑO

SCP

Charlatanería
Intimidación
Sugestión
Psicología
Seguridad
Análisis-datos
Búsqueda-datos

SERVICIO CENTRAL
DE PROCESAMIENTO

DETERMINACIÓN DE LAS SOCIEDADES SECRETAS

1	Antimutantes
2	Piratas Informáticos
3	Comunistas
4	Córpore Metal
5-6	Leopardos de la Muerte
7-8	Iglesia Primitiva de Cristo Programador
9	Antifrankenstein
10	Libre Empresa
11	Humanistas
12	Iluminados
13	Místicos
14	Protecnos
15	Psiónicos (*)
16	Purgadores
17	Románticos
18-19	Club Sierra
20	Otros

(*) El jugador debe tirar de nuevo a menos que su personaje tenga uno de estos poderes mutantes: lectura mental, empatía, campo de energía, levitación, rayo mental, precognición, pirokinesis, telekinesis, telepatía o teleportación.

DETERMINACIÓN DEL PODER MUTANTE

1	Control de Adrenalina
2	Carisma
3	Lectura mental
4	Electroshock
5	Empatía
6	Campo de Energía
7	Supersentido
8	Levitación
9	Empatía Mecánica (*)
10	Adaptación metabólica
11	Intuición Mecánica
12	Rayo mental
13	Polimorfismo
14	Precognición
15	Pirokinesis
16	Regeneración
17	Telekinesis
18	Telepatía
19	Teleportación
20	Vista de Rayos X

(*) La posesión de este PM garantiza una inmediata ejecución si el Ordenador o un ciudadano leal llegan a enterarse.

ÍNDICE DE DESTREZAS

HABILIDADES DE AGILIDAD

Armas Blancas Antiguas. Se rumorea (todos los rumores son traición) que en el Exterior hay gente que, no habiéndose podido beneficiar de la instrucción del Ordenador, tiene que vivir en cavernas y usar armas antiguas llamadas cuchillos, espadas, mazas y cosas así. Estas armas son raras en el Complejo Alfa, pero a veces el personal del SDF está entrenado en su manejo.

Espada Energética. Habilidad de combate que se usa para dar mandobles con ese tipo de arma.

Granadas. Otra habilidad de combate. tira el dado para saber si la granada va adonde tú querías. Si sacas un 20 a lo mejor es que lanzas la anilla en lugar de la granada. Boom.

Neurolátigo. Un arma antipática, repulsiva.

Pelea. Habilidad que hay que emplear si no se tiene a mano ninguna otra arma.

Porra. Habilidad para usar un arma «todo-terreno» típica de los del SSI. Buena para llamar al orden a la escoria infrarroja.

HABILIDADES DE CINISMO

Estas habilidades no pueden usarse contra PJ, sino sólo contra PNJ. Si tú quieres adular, intimidar, embaucar o sobornar a los personajes de otros jugadores tendrás que hacerlo mediante el puro juego de rol. Lárgales el rollo: ellos mismos te dirán si acceden o no a tus «solicitudes».

Adulación. Para hacer la pelota a los superiores lamiéndoles las botas.

Charlatanería. Hablando rápido y gesticulando mucho puedes salirte rápidamente con la tuya. En cuanto te largues, la víctima se dará cuenta de que la has manipulado como a un estúpido.

Embaucamiento: Un modo de persuadir a alguien que probablemente no acceda de otra manera. El embaucado tal vez no se entere nunca que lo ha sido.

Falsificación. Usar esta habilidad es traición. Sirve para obtener esos malditos certificados o permisos que no vale la pena pedir por el canal establecido.

Interrogatorio. O cómo extraer valiosa información de una basura mutante comunista.

Intimidación. No significa exactamente congraciarse con los inferiores, pero es una manera de obtener su colaboración.

Lógica Espuria. No se puede embaucar a un ordenador o robot. Son demasiado lógicos. En lugar de ello, uno tiene que elaborar un completo embrollo de asertos lógicos y a la vez falaces con los que dejar el autómatas lo suficientemente bloqueado para salirnos con la nuestra.

Oratoria. Lo mismo que lo anterior, pero ejercido con masas de gente.

Psicología. Se usa principalmente para saber si alguien miente o no.

Soborno. Por supuesto, ejercer esta habilidad es traición.

Sugestión. Sabiduría para llevar a la gente en la buena dirección (la tuya) e incluso hacer que piensen que eso es una buena idea.

HABILIDADES DE DESTREZA

Armas Antiguas de Proyectil. Para saber manejar extrañas armas como arcos y flechas, piedras, botellas de cerveza y cosas así.

Armas de proyectil. Esta habilidad sirve para usar esas armas y para hacerlas funcionar cuando se encasquillan.

Artillería. Para saber manejar armas montadas en vehículos.

HABILIDADES DE TALENTO MECANICO

Automecánica. Manejo y mantenimiento de vehículos.

Ingeniería. Conocimiento de los sistemas de ingeniería. Muy útil a la hora de buscar una rejilla de ventilación o de escapar de un incendio.

Robótica. Para manejar y realizar operaciones de mantenimiento con robots.

HABILIDADES DE PERCEPCION

Análisis de datos. Para poder echar una ojeada a la salida de impresora del Ordenador y sacar algo de ello.

Bioquimioterapia. O cómo provocar insomnio, somnolencia, felicidad o cualquier otro estado mental con la aplicación de la píldora adecuada.

Búsqueda de datos. Para saber hacer algo útil en el teclado de un terminal del Ordenador.

Conocimiento de Culturas Antiguas.

Demolición. O cómo saber usar explosivos sin matarse a sí mismo.

Ingeniería Electrónica. Para arreglar transistores y cosas así.

Ingeniería Genética. Capacita para engendrar monstruosas mutaciones en un biolaboratorio del Complejo.

Ingeniería Mecánica. Permite diseñar lindos artefactos al estilo del Dr. Franz de Copenhague.

Ingeniería Nuclear. Para saber manejar reactores nucleares sin convertir el sector en un desierto radiactivo.

Ingeniería Química. Tiene muchas aplicaciones, pero la más popular entre los esclarecedores es la fabricación de explosivos.

Medicina. Para saber curarse a sí mismo, y tal vez a otros.

Seguridad. Conocimiento de sistemas de alarmas y cerraduras.

Sigilo.

Supervivencia. Cuando uno está en el Exterior es útil saber cómo no ahogarse, recibir quemaduras solares, acampar en el lecho de un cauce, morir de hambre o sed y otros interesantes conocimientos.

Vigilancia. Para saber buscar y ocultar micrófonos y otras cosas por el estilo.

LISTA DE EQUIPO DE CS ROJO

Precio	Objeto
25	Alarma (detector de humo)
2	Barrita energética «Felicidad» (dulce)
2	Brebaje Espumoso Refrescante
100	Gafas Infrarrojas
25	Kit de primeros auxilios
10	Linterna
50	Máscara de gas
50	Megáfono
100	Navaja-encendedor (una especie de soplete que corta e inflama)
3	Plasticuerda
5	Retrato de Mado-N-NAH, una videoheroína muy popular entre los esclarecedores) con espejito en la parte de atrás
25	Super Goma con Disolvente
25	Termo

RESUMEN DEL PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

1. Toma una Hoja de Personaje, 1d20, lápiz y goma. Anota en la hoja los datos siguientes:
2. Escribe tu nombre. Inventa uno para tus personajes.
3. Haz una tirada por cada uno de los Atributos. Anota los resultados en la casilla de cada Atributo.
4. Se permite volver a repetir dos de las tiradas.
5. Calcula tus Capacidades y Habilidades Básicas ayudándote de la tabla del Desplegable A.
6. Haz la tirada del Servicio.
7. Haz la tirada de Poder Mutante.
8. Haz la tirada de Sociedad Secreta.
9. Elige las habilidades de tu personaje. Tienes 30 Puntos de Desarrollo para gastar. Distribúyelos entre las habilidades que aparecen en la Hoja de Personaje.
10. Selecciona tu equipo y efectos personales. Anótalos en la Hoja.
11. Haz una copia para tu Máster.

ABREVIATURAS DEL CS

EL CS Infrarrojo no tiene abreviatura.
R Rojo, *N* Naranja, *A* Amarillo, *V* Verde, *Z* Azul,
I Indigo, *M* Morado, *U* Ultravioleta

TABLA GENERAL DE EQUIPO

CS Rojo

1	Bolsa de patatas fritas de algas, 1 m. de plasticuerda
2	Botellín de Classic (bebida refrescante y burbujeante), barrita chocoenergética
5	Retrato de Mado-N-NAH con un espejito en el dorso
10	Linterna, nudilleras, porra
25	Equipo de primeros auxilios, equipo de higiene personal, detector de humos con alarma, supergoma con superdisolvente termo
50	Megáfono, máscara de gas, granada
100	Pistoláser, lámpara térmica, armadura réflec, comunicador I, teléfono de campaña
200	Armadura de Kevlar
600	multigrabadora I

CS Naranja

1	Seda dental (10 metros), lápiz (de color naranja o de CS inferior), cordones de bota
2	Gafas de sol
5	Pastilla de jabón, gafas protectoras
10	Martillo
20	Barómetro, termómetro
50	Prismáticos
100	Programas de multigrabadora (varía el CS)
150	Teléfono de campaña blindado, pistola sónica
250	Aturdidor
300	Riffláser, rifle sónico
500	Lanzarrayos
1.000	Robodoctor modelo I

CS Amarillo

1	Pluma (de color amarillo o de CS inferior)
5	Mosquitera (1 m ²)
10	Alicates, pala plegable, regla de cálculo
20	Ración alimentaria compacta (para dos días)
50	Cámara de fotos
100	Traje Aislante
300	Pistola energética
500	Comunicador II, lanzallamas, tirabalas

CS Verde

1	Caja de cerillas, bloc de notas, instrucciones para la regla de cálculo, hornillo portátil
2	Insecticida o repelente
5	Lupa
10	Rollo de película fotográfica
50	Mochila
100	Barra de plastimantequilla, traje de amianto
250	Lanzatelañas
300	Neurolátigo
500	Pistola de hielo
750	Tirabalas semiautomático
1.000	Comunicador III, traje aislante anaerobio, multigrabadora II

CS Azul

3	Cantimplora de litro
20	Linterna eléctrica
50	Cuchillo de comando (multiuso), tienda individual
100	Contador Geiger, botas de montaña
400	Espada de fuerza
750	Lanzaagujas
1.000	Robomascota (robot mascota que imita a un animal), rifle cónico
5.000	Traje Faraday
10.000	Robodoctor V, robomecánico

CS Indigo

1	Cigarrillo light, aguja
10	Calculadora, reloj de bolsillo
100	Bicicleta, sierra mecánica
300	Gafas de luz infrarroja
500	Cañón Gauss
5.000	Comunicador IV, multigrabadora III
10.000	Traje de batalla

CS Morado

10	Paraguas, sombrilla
100	Canoa hinchable
150	Traje de hombre-rana
500	Ala delta
1.000	Flameador
2.000	Generador de plasma
10.000	Robomayordomo, multigrabadora IV

CS Ultravioleta

100.000	Armadura de combate
---------	---------------------

MODIFICADORES DE COMBATE

Situación

Atacante herido	-4	a
A quemarropa	+4	d
Defensor esquivando	-4	a

Reglas Opcionales

Movimiento: (tanto del atacante como del defensor: los modificadores se acumulan).

	Marcha	-1	a
	Carrera	-4	a
	Sprint	-6	a
Distancia:	Media	-2	d
	Larga	-4	d
Cobertura:	Ligera	-1	d
	Media	-4	d
	Pesada	-15	d
Postura:	Def. tendido	-3/+5	d/p

Modificadores para el combate con vehículos (acumulativos respecto de los anteriores modificadores).

Movimiento: (tanto del atacante como del defensor: los modificadores se acumulan)

	Volando	-1	
	Baja velocidad	-3	(25 Km/h -)
	Alta velocidad	-6	(26 Km/h +)
	Acción evasiva	-3	

p: pelea cuerpo a cuerpo a: ambos casos d: armas a distancia

TABLA DE LOCALIZACION DE IMPACTO (Opcional)

1-2	Cabeza
3-4	Brazo I
5-6	Brazo D
7-11	Pecho
12-14	Abdomen
15-17	Pierna I
18-20	Pierna D

TABLA DE LOCURA (Opcional)

1-10	Aturrido
11-15	Ataque de ansiedad
16-19	Paranoia, problemas de personalidad
20	Tarumba perdido

TABLA DE DAÑO PARA ACCIDENTES Y CAÍDAS

Metros de caída	Km/h al impacto	SE	A	H	I	M	V
0-5	0-10	8	15	18	19	20	-
6-10	11-25	1	9	15	18	20	-
11-15	26-50	-	1	9	15	20	-
16-20	51-100	-	-	1	9	20	-
20-100	101-200	-	-	1	2	20	-
101-1000	201-500	-	-	-	1	20	-
1-10 km	501-1000	-	-	-	-	19	20
10-100 km	1001-10.000	-	-	-	-	18	20
orbital	10.001 +	-	-	-	-	1	20

SE = Sin efecto

A = Aturdido

H = Herido

I = Incapacitado

M = Muerto

V = Vaporizado

TABLA DE PUNTOS DE TRAICIÓN

Fracasar en una misión	1
Apagar el comunicador durante una misión	1
Burlar la vigilancia del Ordenador o del SSI	1
Dudar del Ordenador	1
No ser feliz	1
Llevar mal el uniforme	1
No cumplir las normas de higiene	1
Faltar el respeto a un ciudadano de CS superior	1
Rehusar probar equipo experimental	1
Sospecha de mutación no registrada	2
Sospecha de pertenencia a una Sociedad Secreta	2
Ser el único superviviente de una misión	2
Desobedecer al jefe de misión	2
Ser acusado de traición por otro ciudadano	2
Mutación registrada	5
Prueba de posesión de mutación o de pertenencia a una Sociedad Secreta	5
Confesión de la pertenencia a una Sociedad Secreta	5
Desobedecer una orden del Ordenador	5
Hacer una acusación falsa de traición	5
Prueba incontrovertible de posesión de una mutación o de pertenencia a una Sociedad Secreta	10
Conocimientos de Doctrina Comunista	10
Poseer una habilidad prohibida	10
Poseión de la mutación Empatía	20
Mecánica	20
Ser comunista	50

ACTOS LEALES QUE BORRAN PUNTOS DE TRAICIÓN

Denunciar a un traidor ante el SSI	-1
Desenmascarar a un traidor	-1
Tener éxito en una misión	-1
Recibir una recomendación de un superior	-1
Probar equipo experimental -protegerlo de todo daño-	-1
Rellenar un informe final sobre los resultados de la prueba	-1
Ser extremadamente feliz	-1
Ejecutar a un traidor	-2

TABLA DE ARMADURAS

Aislante	T1
Amianto	C4
Armadura de combate	T7
Armadura de placas	P3
Cota de malla	P2
Cuero	P1
Faraday	E4
Kevlar	P3
Réflec	L4
Traje de batalla	T4

SECUENCIA DEL TURNO

- Decisión de los PNJ
- Decisión de los PJ
- Resolución del combate
 - Determinación de Modificadores
 - Tirada de Dado
 - Consultar Tabla de Daño
- Movimiento

PENTALOGO DEL TONO CORRECTO

1. Controla la información.
2. ¡Cárgate a esos bastardos!
3. Juega sucio.
4. Disfruta con las situaciones desesperadas.
5. Que los jugadores piensen que sus personajes mueren por culpa de la mala suerte o de su propia estupidez.

MOVIMIENTO

Paseo:	2 m/t
Marcha:	2-5 m/t
Carrera:	5-20 m/t
Sprint:	20-40 m/t (no puede atacar)
Zoom:	41+ m/t
(m/t: metros por turno)	

ESCALA: 3 cm. = 2 m.

EL PALO Y LA ZANAHORIA

ZANAHORIAS

- **Recomendaciones oficiales.** Reducen en -1 los PT del personaje.
- **Recompensas en metálico (bueno, en plástico).**
- **Elogio público.**
- **Bioquimioterapia.**
- **Entradas gratis e Invitaciones.**

PALOS

Por faltas leves.

Amonestación pública.

Reprimenda Oficial.

- Multas:**
- Por llevar el uniforme sucio: 3c.
 - Por no ayudar a un ciudadano de superior CS que estuviese en dificultades: 10 c.
 - Por averiar un pistoláser: 200 c.
 - Uso irreflexivo de material inflamable o de aparatos incendiarios: 400 c.
 - Incineración por descuido de un infrarrojo: 200 c.

- Por faltas graves:**
- Cualquier daño u ofensa deliberados o premeditados contra el ordenador, el Complejo Alfa o sus leales ciudadanos.
 - Reincidencia en una falta leve.
 - Deslealtad hacia el Ordenador.
 - Simpatía por los comunistas.
 - Posesión de poderes mutantes.
 - Pertenencia a sociedades secretas.

El acusado puede defenderse ante un Tribunal. Si la presencia del infractor puede poner en peligro el éxito de la misión: formación de un Tribunal de Campaña. El Ordenador decidirá si el resultado del juicio debe ejecutarse inmediatamente o si hay lugar a un tribunal de apelación posterior (una vez que vuelvan de la misión).

Drogoterapia.

Reeducación.

Degradación.

Retiro forzoso.

POR TRAICIÓN. Ejecución sumarásimas. Recompensas.

TABLA DE DAÑO

ND	SE	A	H	I	M	ND	SE	A	H	I	M	V
1	12	20	-	-	-	11	1	3	11	17	20	-
2	10	20	-	-	-	12	-	1	10	16	20	-
3	9	18	20	-	-	13	-	1	9	15	20	-
4	8	16	18	20	-	14	-	1	5	14	20	-
5	7	15	17	19	20	15	-	-	4	12	20	-
6	6	13	17	19	20	16	-	-	2	10	20	-
7	5	11	15	18	20	17	-	-	2	8	19	20
8	4	9	14	18	20	18	-	-	1	5	18	20
9	3	7	13	17	20	19	-	-	-	2	14	20
10	2	5	12	17	20	20	-	-	-	-	1	20

ND = Nº de Daño

SE = Sin efecto

A = Aturdido

H = Herido

M = Muerto

V = Vaporizado

TABLA DE ARMAMENTO

Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
Armas blancas (para pelea cuerpo a cuerpo)							Lanzatelarañas	O	0	50	0	2	3
Pelea	B	5	0	0	0	0	Aturdidor	C	0	40	0	1	6
Espada de fu.	E	12	0	0	0	0	Plameador	C	10	40	0	1	3
Neurolátigo	E	10	0	0	0	0	Generador Plasma	C	20	20	2	10	a
Porra	B	8	0	0	0	0	Tirabalas Semi Automáticos						
Armas blancas primitivas							Bala	P	7	50	0	?	10 r
Cuchillo	B	7	0	0	0	0	Bala Dum Dum	P	9	40	0	?	10 r
Cuchillo arroj.	P	7	20	0	0	1	Bala explosiva	P	10	40	0	?	5 r
Arco	P	7	40	0	0	20	Bala AT	P	12	40	0	?	1
Roca	P	5	20	0	0	1	Bala perforante	PP	10	40	0	?	5 r
Espada	B	9	0	0	0	0	Napalm	C	8	40	3	?	1 a
Maza	B	8	0	0	0	0	Bengala	O	0	40	10	?	1 a
Nudilleras	B	6	0	0	0	0	Antielectrónica	C	10	40	10	?	1 a
Lanza	B/P	8	30	0	0	0	De gas	Pt	Pt	40	5	?	1 a
Armas no experimentales							(Rifle cónico)						
Pistoláser	L	8	50	0	1	6	Bala	P	13	200	0	?	1
Rifláser	L	9	100	0	1	6	Bala D-D	P	15	200	0	?	1
Granada	P	8	20	5	0	1 a	Bala explosiva	P	10	200	0	?	1 a
Bala	P	7	50	0	1	6	Bala HE	P	11	200	5	?	1 a
Bala D-D	P	8	40	0	1	6	Bala perforante	PP	17	200	0	?	1
Bala explosiva	P	9	40	0	1	3	Napalm	E	8	200	8	?	1 a
Bala AT	P	11	40	0	1	1	Bengala	O	0	200	30	?	1 a
Bala perforante	PP	9	40	0	1	3	Antielectrónica	C	10	200	30	?	1 a
Napalm	C	7	40	3	1	1 a	De gas	Pt	Pt	200	20	?	1 a
Bengala	O	0	40	10	1	1 a	Tacnuka	C	30	200	160	?	1 a
Antielectrónica	C	7	40	10	1	1 a	Armas de vehículos						
De gas	Pt	Pt	40	5	1	1 a	Cañón Láser I	L	13	200	0	?	10
Armas experimentales							Cañón Láser II	L	13	200	0	?	5
Pistola sónica	E	7	60	0	1	10	Cañón Láser III	L	13	200	0	?	0
Rifle sónico	E	8	100	0	1	10	Láser Antimisiles	L	8	100	0	?	0 r
Lanzarrayos	E	9	50	0	1	1	Lanzarrayos sónico	E	14	50	50	?	0 cf
Pistola energ.	E	8	50	0	1	5	Lanzallamas	C	15	40	0	10	?
Pistola de hielo	P	8	50	0	?	25 r	Mortero I	?	?	200	?	1	?
Lanzaagujas	PP	8	20	0	1	20 r	Mortero II	?	?	200	1	0.5	0
Lanzallamas	E	11	20	0	3	10 r	Lanzamisiles	?	?	15 km	?	1	?
Cañón Gauss	E	9	20	20	2	100 a	Lanzagases	?	?	20	20	10	?

Definición de un arma:

Tipo (L armas láser, P armas de proyectil, PP armas de proyectil perforante, C armas de campaña, B armas blancas, E armas energéticas).

(ND) Número de Daño

(Alc) Alcance (en metros)

(RAc) Radio de Acción (en metros)

(Cg) Carga (en turnos)

(RCg) Recarga (Recarga 0: puede disparar cada turno).

Notas especiales (r: ráfagas, cf: cono frontal, cg: exige cargador, cga: cargador automático, a: afecta a un área).

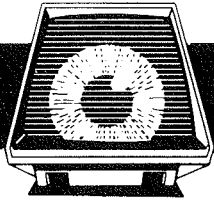
Notas:

Cañón Gauss: sólo daña robots. Junto con el Generador de Plasma, produce un cono de 60° desde el cañón hacia el blanco.

Gas. El gas venenoso es un C3. Consúltase el capítulo 4.

El aturdidor no daña. Ver capítulo 4.

Tacnukes. Sí, sí, ya vemos que no hay columna 30 en la Tabla de Daño. Resta el bonus de Aguante y el bonus por Armadura E (si lleva). Si el resultado es aún mayor de 20, usa la columna 20.



Informe Estándar 1A/887-2 sobre Misión

Sección 1

Nombre _____

Cargo en la misión:

- ☐ Jefe de Grupo
☐ Oficial de Lealtad
☐ Oficial de Comunicación
☐ Oficial de Higiene
☐ Oficial de Robots
☐ Oficial de Felicidad
☐ Otros

A rellenar por
Ofc. Inf.
Nivel de Lealtad



Describe con tus propias palabras cuál era el objetivo de la misión:

¿Por qué (no) fuiste elegido Jefe de Grupo? _____

Di los nombres de los dos compañeros de misión que más probablemente son comunistas traidores. ¿Por qué piensas eso de ellos? _____

¿Has tomado alguna botella de Brebaje Espumoso Refrescante en los últimos tres ciclodías? En caso afirmativo, coloca una cruz en la casilla apropiada:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |

El Ordenador es mi mejor amigo íntimo personal

La amenaza de los comunistas traidores es ahora más grave que nunca

Las luces de los pasillos están más oscuras últimamente

El Complejo Alfa está encogiéndose

Tengo vello en la lengua

A rellenar por la Oficina de Instrucción CS V:

Nombre del Instructor de la Misión _____

Número de la Misión _____

Cantidad aceptable de bajas previsibles _____

Descripción real de la misión:

ESCLARECEDOR: rellena el original rojo de la Sección 1 antes de la misión y entrega la copia verde al Oficial de Instrucción. Gracias por tu colaboración.

Sección 2

¿En qué aspectos se desarrolló la misión de forma diferente a lo previsto en la asignación? _____

¿Lograste cumplir la misión? ¿Por qué? _____

Si tu hubieras sido el Jefe de Grupo, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera? _____

¿Cuál de tus compañeros ha sido de menor ayuda? _____

¿Qué parte de la misión ha sido la más divertida? _____

¿Y la menos? _____

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |

Si el Ordenador te lo pidiera, ¿te prestarías voluntario para probar una implosión al vacío?

¿Era adecuado a tu juicio el equipo asignado a la misión?

¿Acusas a alguien de tu grupo de ser un comunista traidor? Si no acusas a nadie, explica por qué: _____

A rellenar por la Oficina de Instrucción CS Z:

Oficial que recoge el Informe _____

Número de Misión _____

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |
| ☐ Sí | ☐ No |

¿Ha cumplido el grupo la misión?

¿Ha excedido la cantidad aceptable de BP?

¿Ha vuelto todo el equipo asignado?

Los esclarecedores, ¿se comportaron con corrección y se presentaron aseados?

En mi opinión, el esclarecedor _____ actuó _____

en la misión, y merece...

- ☐ un ascenso
☐ un premio de _____ créditos
☐ otra oportunidad
☐ un chequeo intensivo del tejido cerebral
☐ una degradación
☐ ejecución sumaria

ESCLARECEDOR: Cuando vuelvas de la misión, rellena el original rojo de la Sección 2 y entrega la copia azul al Oficial encargado de recoger los informes. Gracias por tu colaboración.

REVERSO

(Este lado de la Hoja debe quedar secreto para el resto de jugadores)

Poder Mutante _____

Equipo

[illegible]

Notas

This image shows a completely blank white page. It is surrounded by a thick black border, which appears to be the edge of a scanner or a frame. There are no markings, text, or illustrations on the page itself.

PARANOIA Hoja de Personaje

Nombre _____ Jugador _____

CS: (IF) R N A V Z I M (UV) Servicio _____

Atributos

Capacidades

Fuerza _____ Acarreo Bonus Daño _____
 Resistencia _____ Aguantante _____
 Agilidad _____ Habilidad Básica _____
 Destreza _____ Habilidad Básica _____
 Percepción _____ Habilidad Básica _____
 Cinismo _____ Habilidad Básica _____
 Talento _____ Habilidad Básica _____
 Poder Mutante _____

Arma	Tipo	Habilidad	Nº Daño	Distancia	Experimental
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Armadura: _____

Habilidades

Agilidad Habilidad Básica

Armas Blancas Antiguas _____
 Espada Energética _____
 Granada _____
 Neurolátigo _____
 Pelea _____
 Porra _____

Destreza Habilidad Básica

Armas de Campaña _____
 Armas Energéticas _____
 Armas de Fuego Antiguas _____
 Armas Láser _____
 Artillería _____
 Artillería de Campaña _____
 Artillería de Misiles _____

Percepción Habilidad Básica

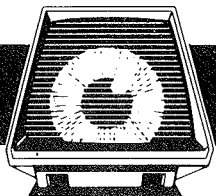
Análisis de Datos _____
 Bioquimioterapia _____
 Búsqueda de Datos _____
 Demolición _____
 Ingeniería Electrónica _____
 Ingeniería Genética _____
 Ingeniería Mecánica _____
 Ingeniería Nuclear _____
 Ingeniería Química _____
 Medicina _____
 Seguridad _____
 Sigilo _____
 Supervivencia _____
 Vigilancia _____

Cinismo Habilidad Básica

Adulación _____
 Charlatanería _____
 Embaucamiento _____
 Falsificación _____
 Interrogatorio _____
 Intimidación _____
 Lógica Espuria _____
 Oratoria _____
 Psicología _____
 Sugestión _____

Talento Mecánico Habilidad Básica

Automecánica
 ● Aerodeslizador _____
 ● Autocoche _____
 ● Helicóptero _____
 ● Oruga _____
 ● Roboavión _____
 Robótica
 ● Roboavión Cóndor _____
 ● Roboductor _____
 ● Robofregona _____
 ● Robomecánico _____
 ● Robosoldado _____
 ● Robotransporte _____
 ● Ingeniería de Sistemas _____



Expediente de Ejecución

Este documento da al portador derecho de ser ejecutado.

El ciudadano

con los siguientes datos personales:

Es un traidor culpable de los siguientes cargos:

- ☐ Destruir o ☐ Deteriorar Valiosa Propiedad del Ordenador
- ☐ Usar indebidamente o ☐ Atesorar Propiedades y/o Servicios del Ordenador
- ☐ Causar Daño con Alevosía o ☐ Imprudentemente a un(os) Ciudadano(s)
- ☐ Actividades Comunistas
- ☐ Acusación Falsa de Traición
- ☐ Posesión de Objetos Prohibidos
- ☐ Posesión y Utilización de Poderes Mutantes
- ☐ Pertenecer a una Sociedad Secreta
- ☐ Violación de Credencial (CS)
- ☐ Incumplimiento en Dar Parte de una Traición
- ☐ Incumplimiento en Dar Parte de un Incumplimiento de Dar Parte de una Traición
- ☐ Incumplimiento de un mandato del Ordenador
- ☐ Incumplimiento de una orden de un ciudadano de mayor Credencial
- ☐ Incumplimiento de los Procedimientos Reglamentarios del Complejo Alfa
- ☐ Desacato del artículo 135.17/69a-12B
- ☐ Falta de Higiene según las apropiadas Normas Estándar
- ☐ Negligencia en los Ejercicios Matinales ☐ o en Dar Parte de Detenciones no reglamentarias
- ☐ Colocar una Ampolla Hilarante en la ducha de un Alto Programador
- ☐ Soborno
- ☐ Conspiración
- ☐ Falsificación de plastimoneda
- ☐ Falsificación de documentos
- ☐ Fotocopia de Reglas ☐ Tablas ☐ Planos ☐ Escenarios sin permiso del Editor
- ☐ Extorsión e intimidación
- ☐ Secuestro o ☐ Detención de un ciudadano sin Permiso del Ordenador
- ☐ Obstrucción a una Misión del SSI o ☐ de un Grupo de Esclarecedores
- ☐ Resistencia a una Inspección Higiénica ☐ o a un Tratamiento Médico
- ☐ Abandonar su Sector de Residencia sin Autorización
- ☐ Estropear una Cuba de Procesamiento de Comida
- ☐ Cometer Traición de Pensamiento Palabra u Obra
- ☐ No ser Feliz ☐ o aparentar no serlo
- ☐ Realizar otras acciones constitutivas de Traición (específiques) _____

Huellas dactilares del traidor

índice i índice d

--	--

medio i medio d

--	--

anular i anular d

--	--

meñique i meñique d

--	--

pulgar i pulgar d

--	--

--

Fotografía reciente

--

Fotocopia de su
tatuaje lingual

Sector de residencia

Última misión asignada .

Altura

Rasgos físicos principales

.....

.....

Relaciones conocidas

.....

.....

Patrón DNA

Última localización

conocida

.....

Peso

.....

Nombre del ejecutor:

.....

Fecha

Lugar de la ejecución

.....

Hora

Banda espectroscópica de su voz

--

Iris derecho

--

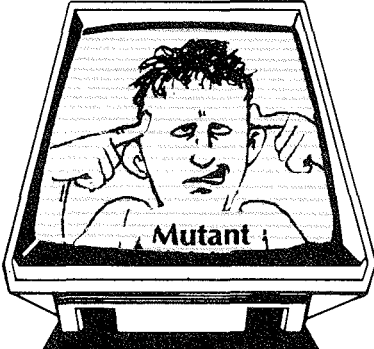
Iris izdo.

--

Esquema dental:

--

PJ#1 EDUARDO-R-HUM-1	Servicio: SBD	Credencial: ROJA	Jugador: _____
-----------------------------	---------------	------------------	----------------



Habilidades

Agilidad

Habilidad Básica _____ 2

Pelea _____ 6

Cinismo

Habilidad Básica _____ 1

Adulación _____ 6

Embaucamiento _____ 6

Destreza

Habilidad Básica _____ 2

Armas Láser _____ 10

Talento Mecánico

Habilidad Básica _____ 5

Ing. Sistemas _____ 6

Percepción

Habilidad Básica _____ 3

Primeros Auxilios _____ 5

Equipo

1 Pistoláser

1 Carga láser CS rojo

1 Armadura reflec CS rojo

1 Uniforme rojo con cartucheras y la banda amarilla de mutante registrado

1 Comunicador modelo I

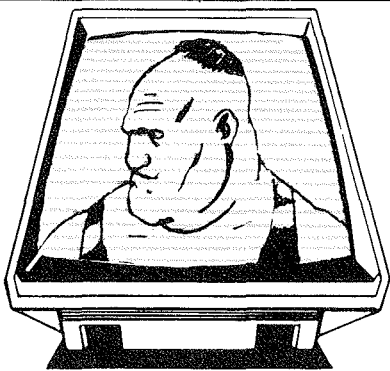
1 Bloc con grafo

1 Cajita de 24 píldoras "quitamut" droga recetada por el ordenador "para eliminar la molestia de tener un poder mutante"

1 Tubo de crema "Murphy" contra las quemaduras. Hay para 10 aplicaciones

1 Plasticopa firmada por Mado-N-NAH

Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental	Salud	Créditos
Pistoláser	L	10	8	50	NO		122



Habilidades

Agilidad

Habilidad Básica _____ 5

Armas Blancas Antiguas _____ 10

Granadas _____ 8

Cinismo

Habilidad Básica _____ 3

Intimidación _____ 5

Destreza

Habilidad Básica _____ 3

Armas de Proyectoil _____ 5

Armas Láser _____ 7

Talento Mecánico

Habilidad Básica _____ 1

Robodoctor _____ 6

Robomecánico _____ 6

Percepción

Habilidad Básica _____ 1

Ing. Electrónica _____ 2

Ing. Mecánica _____ 4

Equipo

1 Pistoláser

1 Carga láser CS rojo

1 Uniforme rojo con cartucheras

1 Armadura reflec CS rojo

1 Comunicador modelo I

1 Bloc con grafo

1 Gran caja de herramientas con destornilladores, llaves, alicates, soldador, cinta aislante, tornillos, alambre y una formidable llave inglesa extra larga



Habilidades

Agilidad

Habilidad Básica _____ 3

Pelea _____ 6

Porra _____ 8

Cinismo

Habilidad Básica _____ 0

Adulación _____ 4

Lógica Espuria _____ 3

Destreza

Habilidad Básica _____ 2

Armas Láser _____ 7

Equipo

1 Pistoláser

3 Cargas láser CS rojo

1 Porra

1 Armadura reflec CS rojo

1 Uniforme rojo con cartucheras

6 de velocombate

6 de antibióticos

6 de vitamina B (las dosis están cargadas de forma alternante 1 de sedantín, luego 1 de velocombate, seguida de 1 de antibióticos, y así sucesivamente)

1 Par de botas rojas a medida

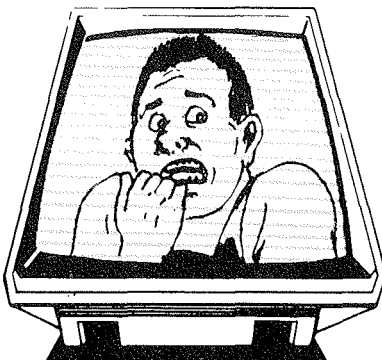
1 Par de binoculares con visión infrarroja y fisgonescope

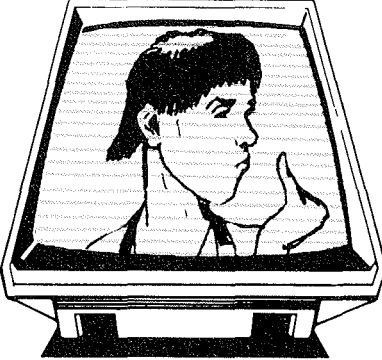
1 Comunicador modelo I

1 Bloc con grafo

PJ#4 JERRY-R-ING-1			Historial. "Oye, tíos, de veras que esto es seguro? No me estaréis tomando el pelo verdad? Lo que quiero decir es que no me meteré ahí a menos que me prometáis que no va a explotar como la otra vez. ¡Oh, vaya! ¡Qué tarde se me está haciendo! No voy a llegar a la clase de Valoración del Ordenador que tengo a las seis. Me tengo que ir pero ya. No, no, esperad. Que no quiero entrar. Que seguro que explota. ¡Que no! ¡Aaaaahhh!" Es una ironía que todos esos listillos del SID crean que eres un cobarde gallina, siendo como eres en realidad elCapitán X. El Señor de los Desastres, el Peor de los Leopardos de la Muerte, el Último Mono. ¡Menuda suerte! Tu trabajo en el parque móvil del SID te da acceso a todo tipo de cosas útiles (armas, bombas, pintura, robosoldados de 10 m. de altura...). Y como el almacén del SID voló por los aires envuelto en una nube radiactiva hace ya un ciclomés, ¿quién va a saber lo que faltaba? Y aunque lo supieran, ¿quién iba a sospechar de tí, el cobarde Jerry-R-ING-2? Pero ya te estás hartando de que todo el SID te trate peor que a una roboalfombra. Y esta puede ser la ocasión de desquitarte. Has oído decir que van a asignar a esta misión una especie de vehículo experimental.																																															
Sociedad Secreta: Leopardos de la Muerte Nivel: 1																																																		
Poder Mutante: Lectura Mental																																																		
<table><tr><td>Atributos</td><td></td><td>Capac/H.B.</td><td></td></tr><tr><td>Fuerza</td><td>12</td><td>Acarreo</td><td>25</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Daño</td><td>0</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Aguante</td><td>0</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Habilidad Básica</td><td></td></tr><tr><td>Resistencia</td><td>12</td><td></td><td>1</td></tr><tr><td>Agilidad</td><td>6</td><td></td><td>3</td></tr><tr><td>Destreza</td><td>11</td><td></td><td>2</td></tr><tr><td>Cinismo</td><td>10</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Percepción</td><td>9</td><td></td><td>2</td></tr><tr><td>Tal. Mec.</td><td>18</td><td></td><td>5</td></tr><tr><td>Poder Mutante</td><td>3</td><td></td><td></td></tr></table>				Atributos		Capac/H.B.		Fuerza	12	Acarreo	25			Daño	0			Aguante	0			Habilidad Básica		Resistencia	12		1	Agilidad	6		3	Destreza	11		2	Cinismo	10			Percepción	9		2	Tal. Mec.	18		5	Poder Mutante	3	
Atributos		Capac/H.B.																																																
Fuerza	12	Acarreo	25																																															
		Daño	0																																															
		Aguante	0																																															
		Habilidad Básica																																																
Resistencia	12		1																																															
Agilidad	6		3																																															
Destreza	11		2																																															
Cinismo	10																																																	
Percepción	9		2																																															
Tal. Mec.	18		5																																															
Poder Mutante	3																																																	

PJ#5 WANDA-R-FUL-1			**Historial.** "¡Eh, tú! ¡Sí, tú, cara de espanto! Mira cómo llevas el uniforme! ¡Hecho una porquería! Imagino que crees que las Normas de Higiene no van contigo, ¿eh? Oh, cállate. No me interesan tus historias de que has tenido que limpiar las alcantarillas de este sector. La escoria comunista y traidora como tú siempre está poniendo ese tipo de excusas. Por esta vez vas a salir bien librado. Sólo con una amonestación... y con una multa de 25 créditos. Paga. ¡Como! ¿Qué no tienes 25 créditos? ¡Paga y calla, sucio Infrarrojo! Zzzzzziittttt". La vida ya es bastante dura en el Complejo Alfa para tener encima que aguantar a esa sucia gentuza comunista que se dedica a ensuciar el suelo y a pasearse con ropa mugrienta y gestos indecentes. ¡Ah, que época aquella en que existían héroes románticos como Mister-R-PPR y Aj-A-XXX que andaban por ahí buscando aventuras y limpiando el mundo de basura comunista! Tú los imitas en lo que puedes. Tu obsesión son los zapatos sucios, y las unas, orejas o narices con porquería. Siempre que puedes, le cascás una multa a un sucio infrarrojo en vez de castigarle. Estás intentando ahorrar 500 créditos para conseguir una buena entrada (de reventa) y poder asistir al próximo concierto de Dunk-A-NDU-5. **Plato Favorito:** Biozumos de Alkrem.																																																																					
Sociedad Secreta: Románticos **Nivel:** 1																																																																								
Poder Mutante: Empatía																																																																								
						------------------	----	-------------------------	----		Atributos		Capac/H.B.			Fuerza	13	Acarreo	30				Daño	0				Aguante	0				Habilidad Básica			Resistencia	15		5		Agilidad	18		3		Destreza	14		3		Cinismo	11				Percepción	13		3		Tal. Mec.	7		2		Poder Mutante	4					
PJ#6 BRUCE-R-DOC-1			**Historial.** "Sabes, hijo, has tenido buena suerte. Sí, aquí. Un par de centímetros más... así. Sabes, en la Antigua Era, estas operaciones... Vaya, pues sí que está esto tirante... Bueno, como te decía, requerían anestesia total... Eh, no te muevas, aún no he cauterizado esto... Bueno, hacía falta todo un equipo de cirujanos, enfermeras... Pero ahora... Vale, relájate ahora. ¡Ay, ay, perdona, ha sido culpa mía! Bueno, ahora mismo te meto otra botella de plasma y... Sabes, hijo, hoy estas operaciones se pueden realizar directamente casi sin anestesia y... Oye, hijo, ¡eh! ¿oye?" Eres un doctor-dedicado a la preservación de ciudadanos del Complejo Alfa, entregado a la investigación constante para mejorar la calidad de vida de los clones. Por eso eres Antifrankenstein. Tienes la documentada evidencia de que la vida junto ordenadores y robots conduce a la depresión, la hipertensión y la caries dental. La humanidad clónica no se sentirá realmente bien hasta que sea destruida toda inteligencia artificial. Mientras, continúas tus esfuerzos para innovar la medicina moderna. Tu campo actual de investigación es experimentar con el Inyector. Se trata de una especie de pequeño Tirabalas, semejante a uno normal en Distancia y Potencia, pero que dispara de forma semiautomática proyectiles hipodérmicos. Bueno,																																																																					
Sociedad Secreta: Antifrankenstein **Nivel:** 1																																																																								
Poder Mutante: Regeneración																																																																								
						------------------	----	-------------------------	----		Atributos		Capac/H.B.			Fuerza	13	Acarreo	30				Daño	0				Aguante	0				Habilidad Básica			Resistencia	8		3		Agilidad	12		2		Destreza	9		2		Cinismo	8				Percepción	14		3		Tal. Mec.	9		2		Poder Mutante	14					
			Si el vehículo saltara por los aires (es un decir), puede que a alguno de tus jefecillos le pusieran el ojo morado... ¡El Capitán X ataca de nuevo? **Plato Favorito:** Bolas de Queso Sabor Casero del Doctor Limo-N, hechas con plancton hidrogenado. **Videoprograma Favorito:** Comiplastic. **Posesiones ilegales:** 3 Kg. de explosivo plástico en forma de bolas de queso del Dr. Limo-N. El detonador por radio está en la caja de comida. Puedes detonar las bolas una por una o todas a la vez. El zumbador se lo ganaste a un Buitre jugando a las chapas. Como no tienes el debido CS para tenerlo le has pegado unos cartones y así parece más experimental. **Misión encomendada por la Sociedad Secreta:** Vale, hermano, si haces que algo salte por los aires, bien. Pero si puedes hacer saltar a uno de esos mamonés de la Iglesia Primitiva, mejor que mejor...																																																																					
			Videoprograma Favorito: "La robofregona 007 contra los comunistas del sector NOH". **Posesiones Ilegales:** Una vieja guía de TV del 20 de abril de 1967, ya hecha unos zorros, con Torrebruno en la portada. **Misión encomendada por la Sociedad Secreta:** Se rumorea que la misión va a tener lugar en el Exterior. Si es así, echa el ojo a cualquier trasto de la Antigua Era (especialmente a los huevos de chocolate; dice la leyenda que a veces hay una sorpresa dentro).																																																																					
			a veces te equivocas y lo cargas con proyectiles de los otros. Son tan parecidos... Pero, después de todo, es un cacharro lindo, útil e impresionante. **Plato Favorito:** Ensalada de Bytes. **Videoprograma favorito:** La asombrosa vida de las Levaduras. **Organo Favorito:** El Bazo. Al Ordenador por el Desayuno. **Posesiones ilegales:** A ti no te parece que el Inyector sea un objeto ilegal, pero de momento tal vez no sea una buena idea dejar que tus superiores te vean usarlo. **Misión encomendada por la Sociedad Secreta:** Destruye todos los robots y cerebros electrónicos que puedas. De paso liquida a ese pelmazo de Ricky-R-THY. Está claro que es un cargante del SSI.																																																																					

PJ#4 JERRY-R-ING-2	Servicio: SID	Credencial: ROJA	Jugador: _____																														
	Habilidades Agilidad Habilidad Básica _____ 1 Cinismo Habilidad Básica _____ 2 Charlatanería _____ 4 Sugestión _____ 4 Destreza Habilidad Básica _____ 3 Armas de Campaña _____ 8 Armas Láser _____ 5 Artillería _____ 5		Talento Mecánico Habilidad Básica _____ 5 Piloto _____ 7 Oruga _____ 8 Roboavión _____ 6 Robotransporte _____ 6 Percepción Habilidad Básica _____ 2 Demolición _____ 9 Ing. Genética _____ 3 Ing. Química _____ 5																														
	Equipo 1 Pistoláser 1 Carga láser CS rojo 1 Ultrazumbador 2 Cargas de ultrazumbador 1 Armadura reflej CS rojo 1 Uniforme rojo con cartucheras 1 Comunicador modelo I 1 Bloc con grafo 1 Caja de comida Yo amo el ordenador que contiene: 10 bolas de queso Dr. Limo-N-SPS sabor casero de plancton hidrogenado 2 Botellas de litro de agua mineral con gas "Feliz Día"																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>Habilidad</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>Experimental</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>L</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NO</td> </tr> <tr> <td>Ultrazumbador</td> <td>C</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>50</td> <td>SI</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental	Pistoláser	L	5	8	50	NO	Ultrazumbador	C	8	9	50	SI													Salud	Créditos 111
Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental																												
Pistoláser	L	5	8	50	NO																												
Ultrazumbador	C	8	9	50	SI																												

PJ#5 WANDA-R-FUL-1	Servicio: SCP	Credencial: ROJA	Jugador: _____																														
	Habilidades Agilidad Habilidad Básica _____ 5 Cinismo Habilidad Básica _____ 3 Charlatanería _____ 8 Intimidación _____ 9 Destreza Habilidad Básica _____ 3 Armas de Proyectoil _____ 8 Armas Láser _____ 11		Talento Mecánico Habilidad Básica _____ 2 Percepción Habilidad Básica _____ 3 C. Culturas Antig. _____ 5 Análisis de Datos _____ 7																														
	Equipo 1 Pistoláser 2 Cargas láser CS rojo 1 Tirabalas 1 Canana de municiones 12 balas dum dum 12 perforantes 6 de napalm 6 de gas emético 1 Uniforme rojo con cartucheras 1 Armadura reflej CS rojo 1 Linterna 25 Metros de plasticuerda 1 Comunicador modelo I 1 Bloc con grafo																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>Habilidad</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>Experimental</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>L</td> <td>11</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NO</td> </tr> <tr> <td>Tirabalas</td> <td>VARIA</td> <td>8</td> <td>VARIA</td> <td>VARIA</td> <td>NO</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental	Pistoláser	L	11	8	50	NO	Tirabalas	VARIA	8	VARIA	VARIA	NO													Salud	Créditos 309
Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental																												
Pistoláser	L	11	8	50	NO																												
Tirabalas	VARIA	8	VARIA	VARIA	NO																												
Varía según la munición utilizada																																	

PJ#6 BRUCE-R-DOC-2	Servicio: SBD	Credencial: ROJA	Jugador: _____																														
	Habilidades Agilidad Habilidad Básica _____ 3 Cinismo Habilidad Básica _____ 2 Oratoria _____ 5 Destreza Habilidad Básica _____ 2 Armas Proyectoil _____ 10 Armas Láser _____ 5 Talento Mecánico Habilidad Básica _____ 2 Robodoctor _____ 3		Percepción Habilidad Básica _____ 3 Primeros Auxilios _____ 8 Ing. Mecánica _____ 8 Medicina _____ 8																														
	Equipo 1 Pistoláser 1 Carga láser CS rojo 1 Inyector 1 Cargador con 24 dosis 6 de sedantin 6 de velocombate 6 de antibióticos 6 de vitamina B las dosis están cargadas de forma alternante 1 de sedantin, luego 1 de velocombate, seguida de 1 de antibióticos, y así sucesivamente 1 Armadura reflej CS rojo 1 Uniforme rojo con cartucheras 1 Maletín negro con vendas, tablillas, agujas, hilo, 3 parches reparapulmones, grapas, tubo de goma, torniquete, lápiz astringente, mazo, toalla 1 Comunicador modelo I 1 Bloc con grafo																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Tipo</th> <th>Habilidad</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>Experimental</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>L</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>NO</td> </tr> <tr> <td>Inyector</td> <td>P</td> <td>10</td> <td>8</td> <td>40</td> <td>SI</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental	Pistoláser	L	5	8	50	NO	Inyector	P	10	8	40	SI													Salud	Créditos 83
Arma	Tipo	Habilidad	Daño	Distancia	Experimental																												
Pistoláser	L	5	8	50	NO																												
Inyector	P	10	8	40	SI																												
Aparte de los efectos médicos																																	

**MISION ALERTA MI-
SION ALERTA MISION
ALERTA MISION
ALERTA MISION
ORDEN DE ALERTA
EEEECCYADF.OA.0.7.**

Felicidades, ciudadano. Se hace necesario recurrir a tus servicios. Dirigete a la sala de Instrucción del sector ECC, según ruta del plano adjunto.



Objetivo general de la misión: expedición al sector Exterior.

Objetivos específicos:

UNO: hacer una expedición de reconocimiento según la ruta que se indicará en su momento.

DOS: buscar indicios de actividad comunista.

TRES: regresar y hacer un informe completo.

Lleva todo tu equipo personal. No olvides los guantes; en el Exterior suele hacer frío. En la sala te está esperando un veterano esclarecedor valeroso y sin tacha que será el Jefe en Misión. Estarás en buenas manos. La misión es algo secreta. No hables de ella con nadie. Sólo vas a dar un pequeño paseo, ¿comprendes?

Gracias de nuevo por tu colaboración. Tu amigo, el Ordenador.

**ALERTA
MISION
ALERTA
MISION.**

**Justificante Personal
de Responsabilidad
sobre Material Asignado**

Fecha _____ Hora _____

Número de Autorización _____

A rellenar por el encargado del almacén del SPL _____

El Grupo _____

Ha recibido en concepto de asignación el siguiente material:

2 pistoláseres

3 rifleláseres

18 cargas M de láser. Advertencia: el uso de cargas de CS M por ciudadanos de CS I o menor, es traición

1 rifle cónico

32 unidades de munición recortada para rifle cónico

144 píldoras masticables Sonríe-Feliz en envolturas individuales

1 m. de cadena molecular Sinclair

7 comunicadores mod. I

84 tubos de raciones de algas concentradas

2 cajas de ahuyentar de (información restringida)

1 par de binoculares con filtros infrarrojos

1 caja de antídotos contra (información restringida)

6 granadas

25 litros de agua y 10 cantimploras de 1 l.

10 mochilas

10 pares de termoguantas

1 multigrabadora mod. I

1 robodotor modelo V

1 robomecánico 360

3 trajes aislantes CS R

50 m. de cuerda

50 m. de bramante // escape // de Edi-a-rio-4 // para Mangá-n-nte-2

// mensaje: Larry-I dice que se trata de una misión sion retorno-

código 7-asignales cualquier cosa a esos mamones // de

Manga-n-nte-2 // para Edi-a-rio-4 // mensaje: gracias por el aviso voy

a hacer una limpieza del almacén // escape // continúa

1000 l. de residuos tóxicos

437 palomillas (tuercas de mariposa)

10 litros de material genético activo en una solución proteínica del 4%

25 barras amortiguadoras de grafito usadas

519 botas del pie izquierdo del número 40

15 kg de hielo

132 cajas de botellas de Brebaje Espumoso Refrescante

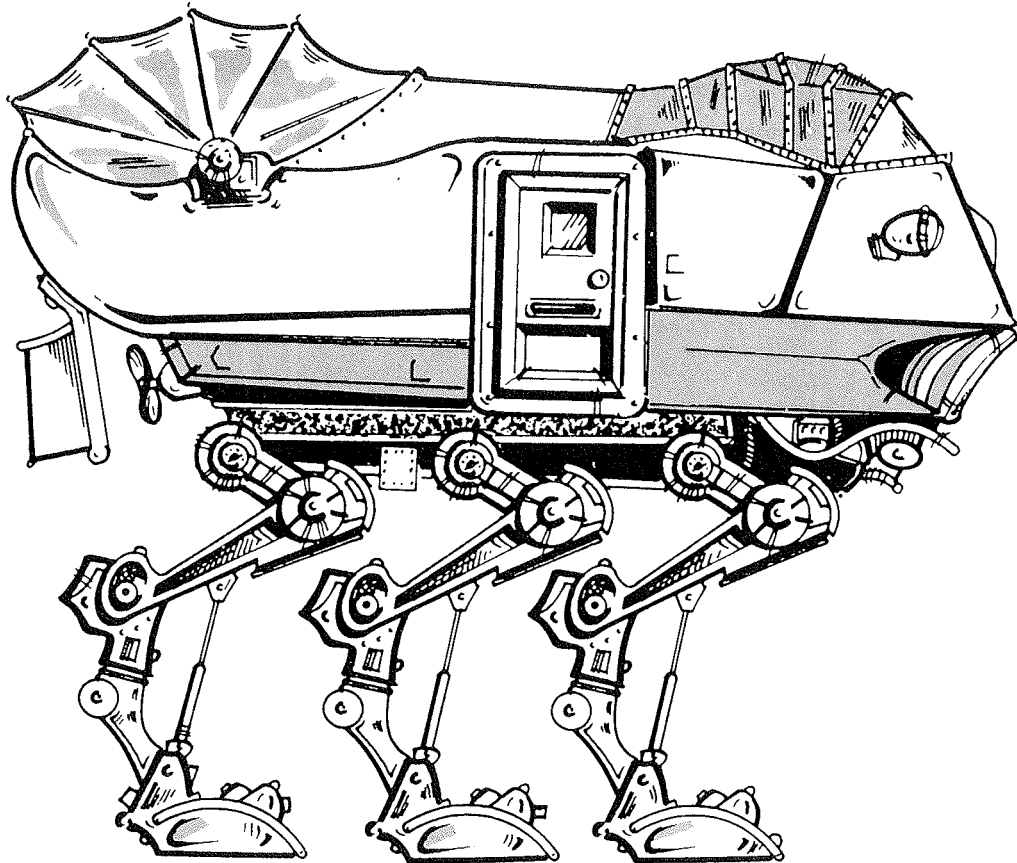
1 firkin de neutrones

22.000 cojinetes ovales

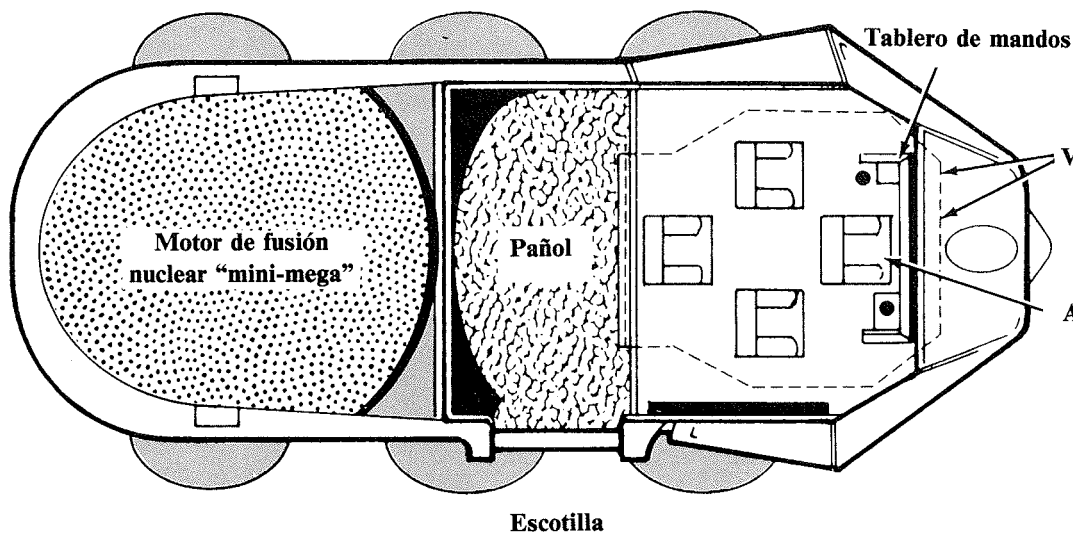
1 estatua tamaño-natural de Teela O'Malley de 1 Tm

1 Saltarin, el robot maravilloso

FIRMA:



Vista Lateral
del AEEE.VTT.SV.3.4.



Vista interior
desde arriba del
AEE.VTT.SV.3.4.

PJ 1 PJ2 PJ3 GURDIE-V Lubi-GSV-2

Peligro no apilar

Robomecánico

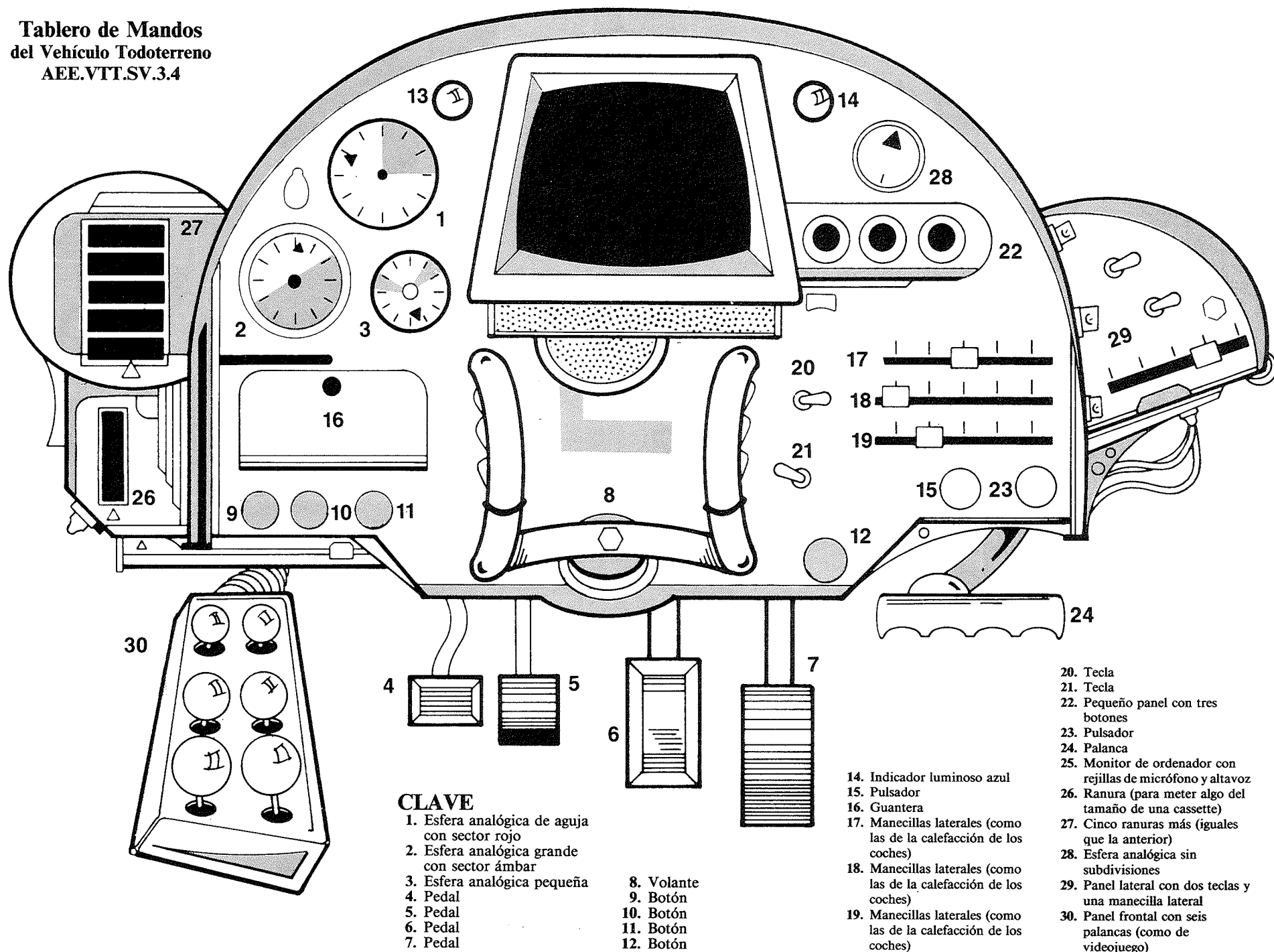
PC #1	PC #2	PC #3	Grund-G	Lubi-GSV-2	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	Jackobot
PC #4	PC #5	PC #6	Paul-GSV-1	Mani-GSV-3	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	DANGER DO NOT STACK GATES	Docbot

PJ 4

PJ 6 Paul-GSV-1 Mani-GSV-3

Robodoctor

Tablero de Mandos del Vehículo Todoterreno AEE.VTT.SV.3.4



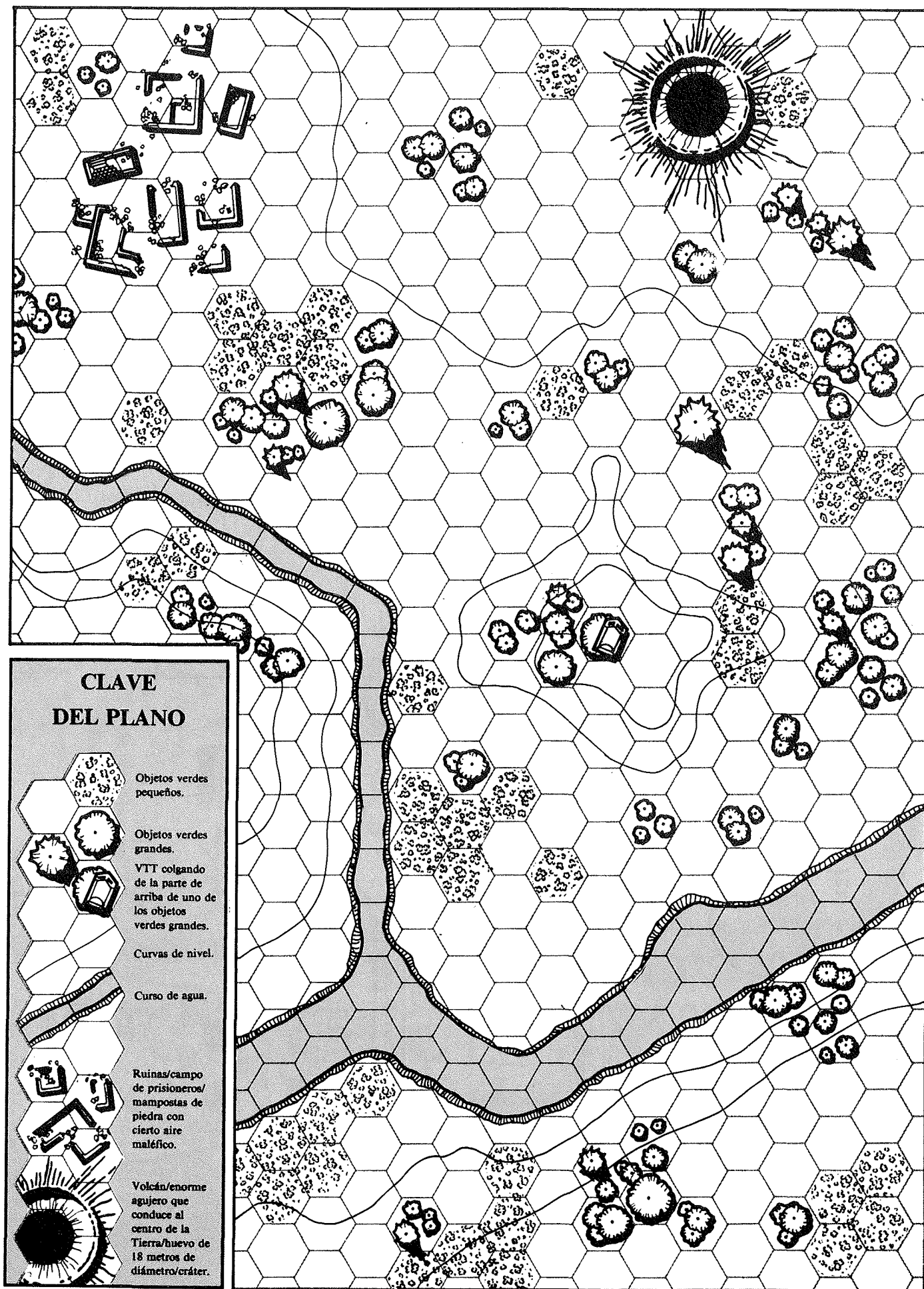
CLAVE

1. Esfera analógica de aguja con sector rojo
2. Esfera analógica grande con sector ámbar
3. Esfera analógica pequeña
4. Pedal
5. Pedal
6. Pedal
7. Pedal

8. Volante
9. Botón
10. Botón
11. Botón
12. Botón

14. Indicador luminoso azul
15. Pulsador
16. Guantero
17. Manecillas laterales (como las de la calefacción de los coches)
18. Manecillas laterales (como las de la calefacción de los coches)
19. Manecillas laterales (como las de la calefacción de los coches)

20. Tecla
21. Tecla
22. Pequeño panel con tres botones
23. Pulsador
24. Palanca
25. Monitor de ordenador con rejillas de micrófono y altavoz
26. Ranura (para meter algo del tamaño de una cassette)
27. Cinco ranuras más (iguales que la anterior)
28. Esfera analógica sin subdivisiones
29. Panel lateral con dos teclas y una manecilla lateral
30. Panel frontal con seis palancas (como de videojuego)



HOJAS DE PNJ

Estructura	Poder Mutante	Armadura	Armas	Habilidades
EPISODIO 1				
Sala de Informes				
6 guardias del SBD inexpresivos a lo Buckingham Palace., CS I, con uniformes estilo Flash Gordon, verdaderas máquinas de matar. 2 en la puerta, 4 dentro de la sala.	Levitación Visión de Rayos X	Réflec L4	Láser-12 Porra-14	Intim-15 Interrog-10
1 guardia como los anteriores, pero de CS M.	Electroshock	Réflec L4	Láser-15 Pelea-18	Psicol-13
Peter-I-TUL-4, pez gordo del SBD, amable, educado, totalmente terrorífico.	Telekinesis	Pantalla de plexiglás T6	Ninguna	Oratoria-15
Gurdie-V-GUY-3, un ejecutivo del SBD caído en desgracia, gruñón, agresivo, despectivo con sus subordinados.	Rayo mental	Réf L4	Láser-15, Pelea-18 Cuchillo-12	Intim-14 Robomecánico-14
Ness-A-LOK-3, comisario del SSI, anticomunista fanático.	Telepatía	Pantalla de plexiglás T6	Rifléláser-18	Interrog-15
Numen-O-NTS-5, famoso técnico del SID lleno de ideas estúpidas.	Pirokinesis	Pantalla de plexiglás T6	Ninguna	Burocracia-18
EPISODIO 2				
Infrarrojos del SBD				
Lubi-BSV-2, bruto enorme e ignorante	Regeneración	Ninguna	Pelea-6	Alterofilia-10
Paul-GSV-1, aborto pequeñajo y lloriqueante	Lectura mental	Ninguna	Pelea-4	Adulación-10
Mani-GSV-3, un tipo de apariencia normal, espía del SSI	Control Adren.	Réf. L2	Pelea-10	Sigilo-12
Almacén del SPL				
20 empleados del almacén, estúpidos burócratas chupatintas nada cooperativos.	Ninguno	Réf. L4	Láser-6 Pelea-8	Perder tiempo-12
5 guardias del SPL de gatillo fácil, aburridos mortalmente y con ganas de camorra.	Ninguno	Réf. L4	Rifléláser-10 Porra-8	Cara de aburrimiento-12
Pime-N-TON-2. Clásico funcionario mediocre	Sugestión	Réf. L4	Láser-4 Pelea-8	Adulación-13
EPISODIO 3				
Instalaciones del SID				
(1d10)x10 guardias mamarrachos del SID armados de láser pero de apariencia inofensiva.	Variados	Réf. L4	Rifléláser-8 Pelea-8	Huida de radiación-14
Técnicos del SID con unas expectativas de vida verdaderamente bajas.	Variados	Ninguna	Pelea-6	Trucos científicos-10
Oscar-A-DUR-4, una inteligencia excepcional encerrada en un cuerpo desesperadamente deforme, algo repugnante ¿no?	Int. Mec.	Ninguna	Ing. electrónica-17	Ing. mecánica-14
Sene-Z-TUD-4, brillante investigador que huele a traidor a diez metros	Rayo mental	Ninguna	Pelea-5	Ing. electrónica-17 Ing. química-14
Stanley-Z-CUS-2, incompetente científico pero con buenas relaciones políticas	Telepatía	DX7 (armadura diseñada por él) T0	Pelea-3	Burocracia-16 Ing. Electrónica-6 Adulación-7 Bioing-5
Willi-A-PER-2. Se ve a la legua que es el comisario de planta del SSI.	Campo Energ.	Ninguna	Pelea-8	Segur.-10
Samson-V-ONE-4, jefe del departamento, científico de tercera fila pero con el brazo muy largo.	Sugest.	Ninguna	Pelea-5	Burocracia-16
2 guardias del SID de CS V. Otro par de gilipollas con artillería pesada.	Surtidos	Réf. L4	Pistoláser-10 Rifléláser-10	Escaqueo-8
Zim-R-MAN-6, extremadamente educado. Es el último clon de la familia, lo que significa que está illeceño de buena voluntad.	Precogn.	Réf. L4	Pistoláser-8	Búsq. datos-10

HOJAS DE PNJ (Continuación)

Estructura	PM	Armadura	Armas	Habilidades
EPISODIO 4				
Profundidades Marinas				
Tiburones, delfines, ballenas asesinas, habitantes de la Atlántida (¿otra vez improvisando, eh? Muy bien, amigo, muy bien).	Sorpréndenos	Cuero, B2	Aletas-12	Respiración por branquias-19
EPISODIO 8				
El Álamo				
100 salvajes enloquecidos del clan del Disco Negro. Se trata de supervivientes del holocausto, gente de bajo nivel tecnológico.	Ninguno	Cuero B1	Cuchillo-12 Pelea-12	Caza-10 Recolección-10
4 jefes guerreros salvajes ejecutivos	Ninguno	Cuero B2	Cuchillo-15 Pelea-15	Echar encima guerreros-17
2 sacerdotes del VTT. Brujos salvajes con bastante cacumen.	(Ver escenario)	Cuero B2	Porra-10 Pelea-12	Misteriosos cánticos-19 Psicología-14
Hijo del jefe. Un pez gordo de la tribu.	Ninguno	Cuero-placas B3 L2	Lanza-17 Pelea-17	Intimidación-17 Sugestión-17
EPISODIO 9				
La tierra olvidada en el tiempo				
Cucarachas gigantes mutantes radiactivas: bien educadas, cultas. Tienen el tamaño de un paquebote y se dedican a buscar a Proust y a Renoir.	Excepcional inteligencia y cultura, caparazón de 10 m. de espesor	T16	Pisoteo-19	Apreciación artística-12 Aterrorizar humanos-15

TABLA DE REFERENCIA DE PJ

Nombre / Grupo Servicio / Sociedad Secreta / Mutación	Pelea	Armas	Habilidades	Equipo
1. Eduardo-R-DRO-1 SBD - Psiónicos - Pirokinesis (reg) Telepatía	6	Pistoláser-10	Adulación-6 Embauc.-6 Ingeniería-6	Granada termonuclear (C25, 200 m radio)
Steve-R-HUM-1 STC-C. Sierra - Campo Energía	5	Pistoláser-7 Llave inglesa-10 (B8)	Granada-8 Robodocor-6	Llave inglesa Caja de herramientas (material de reparación)
Micky-R-THY-2 SBD (SSI) - L. Empresa - Levitación	6	Pistoláser-12 Porra-8	Adulación-4 Seguridad-7	Prismáticos infrarrojos 100 somníferos en la bota
Jerry-R-ING-2 SID - Leopardos M. - Lec. Mental	1	Pistoláser-5 Ultrazumbador (lanzarrayos simulado)-8 (E9)	Artillería-5 Oruga-8, Demolición-9	10 bolas explosivas (detonador por radio) C5, 10 m. radio
Wanda-R-FUL-1 SCP - Románticos - Empatía.	5	Pistoláser-11 Tirabalas-8	Charlatanería-8 Intimidación-9 A.datos-7	12 dum-dum 12 perforantes 6 napalm 6 eméticos 309 créditos
Bruce-R-DOC-1 SBD A. Frankenstein - Regeneración	3	Pistoláser-5 Inyector-10 (P8)	Pr. auxilios-8 Medicina-8 Ing. mecánica-8	6 sedatín 6 velocombate 6 antibióticos 6 vitamina B

EL JEFE DE MISION

GURDIE-V-GUY-3

SBD

C.Sierra

R. Mental

Pelea _____ 18
A. B. Primitivas _____ 12
Intimidación _____ 5
Láser _____ 15
Robomecánico _____ 12

Armas

Pistoláser _____ 15
Rifleláser _____ 15
Cuchillo _____ 12

Armadura: Réflec V L4.

F _____ 20
R _____ 11
A _____ 14 ____ 3
D _____ 14 ____ 3
P _____ 11 ____ 3
C _____ 10 ____ 2
TM _____ 17 ____ 4
PM _____

Antecedentes: Gurdie-V es un esclarecedor de élite: despiadado, oportunista, retorcido e increíblemente diestro en el arte de borrar sus huellas. Está en posesión de informaciones relevantes sobre la misión gracias a sus contactos (Club Sierra, SDF, CS Verde).

Informaciones que posee Gurdie-V por canales propios: Le han contado que en la última misión realizada en esa región del Exterior desapareció sin dejar rastro un grupo de esclarecedores de CS R, N y A. El súbito cese de las señales indica un experto sabotaje por parte de expertos técnicos traidores.

Por el Club Sierra: Hace unas semanas, el Club Sierra perdió con-

tacto con dos puestos avanzados en la región. Los encargados de esa estación desaparecieron sin dejar rastro. El Club Sierra ha concluido que seguramente fue por causa de una incursión del SDF.

Por el Servicio de Defensa: No ha habido incursiones ni operaciones en esa región desde hace bastante tiempo. La reciente vigilancia aérea no ha revelado ningún hecho de interés.

Motivaciones de Gurdie-V. No está nada contento con la misión. Está convencido de que se trata de una misión suicida puesto que le han asignado una manada de incompetentes esclarecedores que no parecen tener ninguna oportu-

nidad. Su primera y única preocupación es cómo seguir con vida.

Está completamente seguro de poder conseguir que esos novatos de CS rojo carguen con el fracaso de la misión. A la primera oportunidad, los dejará tirados y se dedicará a perseguirlos y a irlos cazando uno a uno. Cuando acabe con ellos piensa volver sólo al Complejo y contar una historia sobre traiciones y emboscadas. Si resulta que los esclarecedores se revelan demasiado duros de roer, Gurdie-V desertará del servicio al Ordenador y al Complejo. Entonces se unirá a alguno de los poblados que mantiene el Club Sierra como posiciones avanzadas y desaparecerá para siempre. (¿Para siempre?).

SERES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Robomecánico Modelo 360

Número de serie: PDK-360.AGF.4-75

Inteligencia: Responde a órdenes verbales. Preparado para tareas técnicas (si se le explica cuidadosamente lo que tiene que hacer).

Blindaje: Plancha metálica.

Armas: Ninguna.

Módulo de personalidad: Sarcástico y despectivo. Le encanta responder con obviedades. Cuando se le ordena reparar algo, empieza a buscar por sus programas (uno por uno), al parecer en busca de algún dato relevante: "Humm, veamos que tengo en memoria. 'Recogida y reciclado de basura'. Me pregunto si habrá aquí algo interesante". Si se le ordena emplear una programación específica, su expresión favorita es: "¿Te crees muy listo, eh? Entonces, ¿por qué no lo reparas tú mismo?"

10 Programas: Robodoctor-10, robomecánico-10, robottransporte-10, ing. electrónica-10, ing. comunicaciones-10, láser-10 (sólo mantenimiento), armas de proyectil-10 (sólo mant.) y 3 vídeos de Mado-N-NAH: *Rock en la Casbah*, *Vuelvo a mi patria*, *Simpatía por el Ordenador* (Nota: No des a los jugadores la lista de los programas. Siempre pueden decir que miran los rótulos de los disquetes. Pero, ¿y si los rótulos no son correctos?).

El Ordenador

Número de serie:
¿A ti qué te importa?

Inteligencia: La de Dios (o casi).

Blindaje: T100.

Armas: toda una completa civilización provista de lo más avanzado y mortífero en materia de armas y ansiosamente dispuesta a cumplir sus órdenes.

Personalidad: Amable y feliz, por supuesto. ¡El Ordenador es tu amigo!

LOS INFRARROJOS ASIGNADOS POR EL SBD

Lubi GSV-1

Sociedad Secreta:
Iglesia Primitiva.

Poder mutante:
Regeneración.

Atributos	Hab. Básica
Fuerza: 8	5
Otros: 7	2

Pelea: 6 (B6) (Puños)
Halterofilia: 10
Adulación: 5

Armadura: T1 (Piel Dura)

Antecedentes:

Lubi, como la mayoría de los infrarrojos, tiene personalidad y antecedentes escasos. Es grande, estúpido, amorfo. Para qué decir más.

Mani GSV-3

Sociedad Secreta: Espía del SSI. Románticos.

Poder mutante:
Control de adrenalina.

Atributos:	Hab. Básica
Cinismo: 7	4
Otros: 8	2

Pelea: 10 (B5) (Puños)
Sigilo: 12
Seguridad: 7
Adulación: 13.

Armadura:

Lleva una armadura réflec roja pintada de negro (L2).

Antecedentes:

Mani tiene algo más de personalidad y antecedentes que sus compañeros. Siempre parece inteligente y despierto (ojos abiertos, boca cerrada), esta señal de inteligencia debería bastar para que fuera altamente sospechoso para los PJ.

Paul GSV-1

Sociedad Secreta:
Iglesia Primitiva.

Poder mutante:
Lectura Mental.

Atributos:	Hab. Básica
Agilidad: 14	3
Otros: 6	1

Pelea: (bofetadas) 4 (B5)
Halterofilia ligera: 7
Adulación: 10

Antecedentes:

Como Lubi, con poca personalidad y antecedentes. Pequeño, estúpido, amorfo.

SERES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Robodoctor Modelo V

Número de serie: KLL-V.FGS.5-11

Inteligencia: Responde a órdenes verbales.

Blindaje: Plancha metálica.

Armas: Autosierra quirúrgica. Hace un daño equivalente a una espada energética (solo que más sucio).

Módulo de personalidad: Amable, educado, siempre dispuesto a servir. Un buen tipo si no fuera de chatarra. (Pero si tú haces bien tu tarea de Máster, los personajes tendrían buenas razones para tenerle miedo).

Programas: Programa estándar de medicina (diagnóstico y tratamiento)-8, cirugía de urgencia-8 (uso de la sierra quirúrgica como arma-5).

Piloto Automático Lucky

Número de serie: Desconocido

Inteligencia: Responde a órdenes verbales. Tiene una vaga idea de navegación submarina. Aún tiene menos idea de viaje terrestre. Sufre demencia senil intermitente, que le provoca espasmos y parálisis mental.

Blindaje: El blindaje normal del vehículo es de T7 y protege a todos los pasajeros. La carcasa de la UCP (cerebro) de Lucky le proporciona un blindaje adicional de +13.

Armas: Los torpedos y ametralladoras del vehículo. Pero como no sabe manejarlas, tiene que depender de un artillero humano.

Módulo de personalidad: Amable y amistoso. En seguida se disculpa cuando acaba de sufrir un lapsus. Fiel y obediente a las órdenes del Ordenador. Es realmente desdichado cuando tiene que cumplir órdenes que entiende como posiblemente imputables de traición.

MAS DIVERSION DE LA QUE PUEDES SOPORTAR

ESTAS EN UN
ERROR. NO HAY
NADIE GRITANDO AQUÍ.
GRACIAS POR TU
COOPERACION.

¡SIRVE AL ORDENADOR! ¡EL ORDENADOR ES TU AMIGO!

El Ordenador quiere que seas feliz. Si no eres feliz, te emplearemos como placa protectora de un reactor.

El Ordenador está chiflado. El Ordenador es feliz. El Ordenador te ayudará a ser feliz. Vas a volverte loco de felicidad.

Ser un ciudadano del Complejo Alfa es algo divertido. Lo dice el Ordenador, y el Ordenador es tu amigo.

Exterminar traidores te hará feliz. Te lo dice el Ordenador. ¿Es que dudas del Ordenador?

Ser un esclarecedor es divertido. Te lo dice el Ordenador. Por supuesto, el Ordenador siempre tiene razón.

Los esclarecedores suelen ser acribillados, apuñalados, incinerados, cosidos con grapas, aplastados, envenenados, pulverizados y, a veces, ejecutados por error. Esto es tan divertido que muchos esclarecedores enloquecen. Tú vas a estar trabajando con muchos de estos esclarecedores. Ah, se me olvidaba: todos ellos van armados con un arma láser.

¿Te gustaría tener tú también un láser? ¿A que será divertido?

Hay muchos traidores en el Complejo Alfa. Hay muchos ciudadanos felices en el Complejo Alfa. La mayoría de los ciudadanos felices están locos de remate. Es difícil saber quiénes son más peligrosos, si los traidores o los ciudadanos felices. Cuidate de ambos.

La vida del esclarecedor está llena de sorpresas.

¡Mantente alerta! ¡No confíes en nadie! ¡Ten el láser a mano!

IMAGINA UN MUNDO DISEÑADO ENTRE KAFKA, STALIN, McCARTHY, ORWELL, HUXLEY, SARTRE Y LOS HERMANOS MARX...

Paranoia es un juego de rol humorístico ambientado en un futuro macabro y divertido. Un mundo en el que un Ordenador bienintencionado pero totalmente majareta intenta desesperadamente proteger a los ciudadanos de un colosal y laberíntico refugio subterráneo contra todo tipo de amenazas y enemigos reales e imaginarios.

Serás uno de los agentes de élite del Ordenador. Tu misión: buscar y aniquilar a los enemigos del Ordenador. Tu temor más íntimo: que el Ordenador descubra que TU eres uno de sus enemigos.

PARANOIA: Un juego intrascendente de terror, muerte, burocracia, científicos locos, mutantes, armas mortíferas y robots enloquecidos que anima a los jugadores a mentirse, engañarse y traicionarse unos a otros en todo momento.

¿Verdad que es divertido?

Confía en nosotros.

¿Qué es un juego de rol?

En este juego, tu y otros jugadores representáis el papel de personajes del mundo de PARANOIA. Tú tomas decisiones sobre la conducta y acciones de tu personaje. Uno de los jugadores asume el papel de Máster del juego. Es el encargado de dirigir y arbitrar las partidas. Su labor: describir lo que tu personaje percibe, diseñar la trama de la historia e interpretar las reglas del juego. Jugar consiste en vivir juntos ¡vuestra propia aventura de PARANOIA!

Este precioso y primorosamente ilustrado libro contiene:

Reglas, tablas, planos, datos, formularios, antecedentes, insinuaciones y descaradas mentiras sobre la gente, los lugares, las máquinas, mutaciones, sociedades secretas y armas del Complejo Alfa. Y un escenario completo: "Aventura en el Exterior".

Nota: Te hará falta 1d20 (1 dado de 20 caras) para jugar a Paranoia.

Para 2-6 jugadores y director del juego.

