

INDICE:

INDICE:	1
LA UTOPIA	3
LA ACREDITACIÓN O CÓDIGO DE SEGURIDAD (CS).....	3
LOS SERVICIOS	3
LOS ESCLARECEDORES	4
LOS PODERES MUTANTES	4
LAS SOCIEDADES SECRETAS	4
TRAIDORES.....	4
CREACIÓN DE PERSONAJES	5
NOMBRE DEL PERSONAJE.....	5
ATRIBUTOS.....	5
REPETICIÓN DE TIRADAS.....	5
CAPACIDADES	5
DETERMINACIÓN DEL SERVICIO	6
DETERMINACIÓN DEL PODER MUTANTE.....	6
DETERMINACIÓN DE LA SOCIEDAD SECRETA	6
ELECCIÓN DE HABILIDADES	6
SELECCIÓN DE EQUIPO.....	7
CÓMO FUNCIONAN LOS ATRIBUTOS Y HABILIDADES	7
QUÉ SE PUEDE HACER CON CADA HABILIDAD	7
Habilidades de Agilidad	7
Habilidades de Cinismo	8
Habilidades de Destreza	8
Habilidades de Talento Mecánico	8
Habilidades de Percepción	8
RECOMPENSAS POR UN LEAL SERVICIO A LA CAUSA	9
LOS PUNTOS DE FAVOR (PF).....	9
LOS PUNTOS DE DESARROLLO DE HABILIDADES (PD)	9
LOS CRÉDITOS	9
LOS ASCENSOS	10
EL PRECIO DE LA TRAICIÓN	10
ETIQUETA Y BUENOS MODALES	11
PUÑALADAS POR LA ESPALDA.....	11
NOTAS SECRETAS Y CONVERSACIONES PRIVADAS	11
INTIMIDAD Y SECRETO.....	11
INFORMACIÓN ULTRAVIOLETA.....	11
CLONES NUEVOS	11
CÓMO USAR ESTAS REGLAS.....	13
LA TAREA DEL MASTER.....	14
LA TAREA DE ARBITRAR.....	14
LA TAREA DE DESEMPEÑAR EL PAPEL DE LOS PNJ.....	14
LA TAREA DE MANTENER LA CREDIBILIDAD	14
LA TAREA DE SER UN ORDENADOR.....	14
QUE NO CUNDA EL PÁNICO	14
CÓMO DIRIGIR UN ESCENARIO.....	16
LA CREACIÓN DE PERSONAJES	16
PON ORDEN	16
PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES.....	16
CONVERSACIONES PRIVADAS.....	17
OTRA TÉCNICA BÁSICA: EL PASO DE NOTAS ESCRITAS	17
DURACIÓN DE UNA PARTIDA.....	17
ESQUEMA DE UN ESCENARIO DE PARANOIA.....	18
COMO DAR A LA AVENTURA EL TONO ADECUADO	19
NADA DE SER UN BUEN TIPO	19
EL TONO CORRECTO EN EL PAPEL DEL ORDENADOR	19
La personalidad del Ordenador	19
La Comunicación con el ordenador.....	20
Hablando como el Ordenador	20
CÓMO PRESENTAR LOS ESCENARIOS	21
IMPROVISA ALEGRE Y DESPREOCUPADAMENTE	21
UTILIZA SOBRE LOS JUGADORES EL SISTEMA COERCITIVO DE TRIPLE REDUNDANCIA	21
MANTÉN SIEMPRE A LOS JUGADORES OCUPADOS	22
INTERPRETA EL ESPÍRITU DE LAS REGLAS	22
SE IMPARCIAL, O CASI.....	23
APRENDE A SABER CUÁNDO IGNORAR EL RESULTADO DE LOS DADOS	23
Pero Tira Montones de Ellos.....	24
Interpreta las Tiradas de Dados Según tus Necesidades Dramáticas	24
DALE COLOR A TU JUEGO	24
CONTROLA LA INFORMACIÓN	24
VARÍA EL TONO DE TU VOZ	25
USA ACCESORIOS	25
PRESTA ATENCIÓN AL ESTILO DE JUEGO	26
COMBATE	28
Mantén la acción en continuo movimiento	28
¡No les des tiempo para pensar!.....	28
Premia el ingenio y la brillantez.....	28
¡Cárgate a esos bastardos!.....	28
UN MODESTO EJEMPLO	28
DETERMINACIÓN DE IMPACTOS	29
Los modificadores	29
EL Daño	29
Las armaduras réflec.....	30
Efecto del Daño	30
El Daño a objetos inanimados.....	30
REGLAS DE MOVIMIENTO	30
CURACIÓN.....	31
Tiempos de curación.....	31
ACTIVACIÓN DE NUEVOS CLONES.....	31
La entrada en escena de un nuevo clon.	32
EL PALO Y LA ZANAHORIA	33
Recomendaciones oficiales.....	33
Recompensas en metálico (bueno, en plástico)	33
Elogio público	33
Bioquimioterapia.....	33
Entradas gratis e Invitaciones.....	33
PALOS	33
Faltas leves.....	33
Amonestación pública.....	33
Reprimenda Oficial	34
Multas.....	34
FALTAS GRAVES	34
Drogoterapia	34
Reeducación	34
Degradación.....	34
Retiro forzoso	34
TRAICIÓN	34
LOS SERVICIOS.....	36
SSI: SEGURIDAD INTERNA	36
STC: SERVICIO TÉCNICO	37
SBD: BIENESTAR, DESARROLLO Y CONTROL MENTAL	37
SDF: SERVICIO DE DEFENSA	37
SPL: SERVICIO DE PRODUCCIÓN Y LOGÍSTICA	38
SEG: SERVICIO DE ENERGÍA Y TRANSPORTE	38
SID: SERVICIO DE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO.....	38
SCP: SERVICIO CENTRAL DE PROCESAMIENTO	39
LAS SOCIEDADES SECRETAS	40
ANTIFRANKENSTEIN	41

ANTIMUTANTES.....	41
CLUB SIERRA.....	41
COMUNISTAS.....	42
CÓRPORE METAL.....	43
HUMANISTAS.....	43
IGLESIA PRIMITIVA DE CRISTO PROGRAMADOR.....	44
ILLUMINATI.....	44
LEOPARDOS DE LA MUERTE.....	45
LIBRE EMPRESA.....	46
MÍSTICOS.....	46
PIRATAS INFORMÁTICOS.....	47
PROTECNOS.....	47
PSIÓNICOS.....	48
PURGADORES.....	48
ROMÁNTICOS.....	49
LOS ATRIBUTOS.....	50
AQUÍ HAY UNA GUÍA, POR SI LAS DUDAS:.....	50
(OPCIONAL) CÓMO INTERPRETAR LAS TIRADAS.....	50
LA DIFICULTAD.....	50
DUELO DE ATRIBUTOS.....	51
(OPCIONAL) AUMENTO DEL NIVEL DEL ATRIBUTO.....	51
ATRIBUTOS Y HABILIDADES BÁSICAS.....	51
SOCIEDADES SECRETAS: A FONDO.....	52
EL ORIGEN DE LAS SOCIEDADES SECRETAS.....	52
EL NIVEL: UN RANGO EN LA SOCIEDAD SECRETA.....	52
CAMBIOS DE SOCIEDAD SECRETA O ADHESIONES A OTRAS NUEVAS.....	52
EL CASO DE PJ QUE PERTENECEN A LA MISMA SOCIEDAD SECRETA.....	52
CREACIÓN DE NUEVAS SOCIEDADES SECRETAS.....	52
FORMATO DE UNA SOCIEDAD SECRETA.....	52
TABLAS.....	54
TABLA DE DAÑOS.....	54
TABLA DE DAÑOS Y CAÍDAS.....	54
TABLA DE ARMADURAS.....	54
TABLA DE ARMAMENTO.....	55

La 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 que todos los ciudadanos del Complejo Alfa sean felices.

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

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 Ordenador 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 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 desenmascarados, perseguidos y eliminados. ¡Los enemigos están por todas partes! ¡Mantente alerta! No confíes en nadie! ¡Ten siempre el láser a mano!

La acreditación o Código de Seguridad (CS)

Todos los ciudadanos del Complejo Alfa tienen 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, Índigo, 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, a 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 solo 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.

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 SDF y del SEG (ver más abajo) se solapan, vi-ciando 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 peli-

groso que pueda tener un ciudadano del Complejo. Pero también es uno de los pocos medios que hay para ascender rápidamente de nivel.

Sí 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, ojo! 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 confiesen 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.

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 pertenencia a ella, lo que se castiga con la ejecución sumarisima.

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.

Creación de Personajes

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

1. Escribe tu nombre. Luego inventa otro para tu personaje.
2. Haz una tirada por cada uno de los Atributos. Anota los resultados en la casilla de cada Atributo.
3. Se permite repetir dos de las tiradas.
4. Calcula tus Capacidades y Habilidades Básicas con ayuda de la tabla del Anexo A.
5. Haz la tirada del Servicio.
6. Haz la tirada de Poder Mutante.
7. Haz la tirada de Sociedad Secreta.
8. Elige las destrezas de tu personaje. Tienes 30 Puntos de Desarrollo para gastar. Distribúyelos entre las habilidades que aparecen en la Hoja de Personaje.
9. Compra equipo y efectos adicionales. Anótalos en la Hoja.
10. Haz una copia de la Hoja de Personaje para tu Master. 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 Master 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.

Nombre del Personaje

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

- 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 letra I se reserva para el CS Índigo.
- Código del Sector de Residencia. Tres letras. Invéntate uno si el Master no te lo proporciona.
- Número de clon. Todo personaje nuevo empieza a jugar con su clon nº 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—ONI—1, Bund—R—BAR—1, Marika—R—MEN—1...

Atributos

La puntuación inicial de 1 a 20, será mejor cuando 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 Master 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 enlenque con gripe.

Resistencia (R): Es la capacidad para aguantar el dolor, el daño físico, el cansancio, etc.. Con R 20 puede 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 ojo-mano, 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 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 PM 20 se es el mago Merlín. Un personaje 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.

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

1. **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.
2. **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. Con F de 14 a 18, la Capacidad de Daño es de +1. Con F de 19-20, tendrá un bonus de +2.
3. **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 F por R.
4. **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

Determinación del Servicio

Tira 1d20 (un dado de 20 caras) y anota el resultado según la siguiente tabla.

1d20	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 anverso de la Hoja de Personaje. 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

Tira 1d20 (un dado de 20 caras) y anota el resultado según la siguiente tabla.

1d20	Servicio	1d20	Servicio
1	Control de Adrenalina	11	Intuición Mecánica
2	Carisma	12	Rayo mental
3	Lectura mental	13	Polimorfismo
4	Electroshock	14	Precognición
5	Empatía	15	Pirokinesis
6	Campo de Energía	16	Regeneración
7	Hipersentido	17	Telekinesia
8	Levitación	18	Telepatía
9	Empatía Mecánica (*)	19	Teleportación
10	Adaptación metabólica	20	Vista con Rayos X

Tal vez sientas curiosidad sobre cómo funciona tu poder mutante. Bien, tienes dos opciones. Una, pedir al Master 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 desfogarte 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

Tira 1d20 (un dado de 20 caras) y anota el resultado según la siguiente tabla.

1d20	Servicio	1d20	Servicio
1	Antimutantes	11	Humanistas
2	Piratas Informáticos	12	Iluminados
3	Comunistas	13	Místicos
4	Corpore Metal	14	Protecnos
5-6	Leopardos de la muerte	15	Psiónicos (*)
7-8	Iglesia Primitiva del Cristo Programador	16	Purgadores
9	Antifrankenstein	17	Románticos
10	Libre Empresa	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, telekinesia, telepatía o teleportación.

(**) El Máster te dirá cuál. Es importante que conozcas algo sobre tu sociedad secreta. Tienes las dos mismas opciones que tenías en la sección de 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, etc.

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 mu-

chas 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 impresionar a los otros ciudadanos, dando una mayor posibilidad de persuadirlos o intimidarlos para el propio beneficio

El equipo especial disponible es este:

- Brebaje Refrescante Espumoso 2c
- 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 el 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 (la c significa "plasticredito")

Cómo funcionan los atributos y habilidades

Cada vez que tu personaje intente hacer algo en el juego, el Master (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 Master 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 Master podrá aplicar unos modificadores. Evidentemente, disparar a quemarropa es más fácil que a un kilómetro de distancia. A veces, el Master 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 Master 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 gradada va adonde tú querías. Si sacas un 20 a lo mejor es que lan-

zas 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 "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 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 han 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.
- **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 arrojadizas 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.

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:

1. Seguir vivos.
2. 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 Master, cuando un personaje hace un favor a un Servicio, a una Sociedad Secreta o a alguna otra poderosa instancia del Complejo, individual o colectiva.

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 es-

pecial. Si se trata de una solicitud comprometedor, deberá hacerse en secreto (por escrito o por conversación privada). El Master 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 Master 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 Master te dirá si has ganado PD. Inmediatamente deberás gastar esos PD mejorando tus habilidades. El Master 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.

Sí 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 fugitivos, saboteadores agitadores comunistas, mutantes no registrados 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 de-

fraudar 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 sumarisima. Pero a veces, en su sabiduría, el Ordenador refrenara el impulso de eliminarte. Para ello tiene previstas bellas alternativas como multas, degradaciones, cambios de asignación a otro servicio, narcoterapia, psicorreconstrucción, censura pública o reprimendas oficiales.

Hay muchas acciones, actitudes o conductas que no constituyen prueba de traición. Pero el Master 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 conspires

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.

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 Master. El juego alienta el trabajo en equipo en vistas a la consecución de unos objetivos.

En *Paranoia* el Master proporciona también una buena cantidad de obstáculos, pero no anima a la cooperación. De hecho, los PJ tienen unas buenas razones para desconfiar y temer a 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 Master 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 Master, 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.

Intimidación y Secreto

Muchas acciones que podrían ser irreprochables en un juego de rol, son reprochables 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 Master y un compañero de juego. Por favor, se debe respetar siempre la intimidad del Master 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 Master.

Información Ultravioleta

La mayoría de los juegos de rol separan simplemente la información para el Master 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 Master están autorizados a leerlos. Puede parecer estúpido haber comprado este juego para luego no poder leerlo. Una solución es investirse tú mismo como Master. 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 Master 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 Master 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 Master sabiendo algo que no debes, te ganará 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 plastichocolate. 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 acabo con su réplica anterior. De todos modos, si estás buscando vengarte siempre podrá 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 poseía un poder telequinésico no registrado, por lo cual fue ejecutado. Aparece Ferdi—N—AND—2. Como sabes que también es un tele-

quinésico, 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 tienen 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 Master 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 donde 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 tratas 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 gastadas 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.

Cómo Usar Estas Reglas

Algunos juegos de rol piden que se respete estrictamente el reglamento. "Nada de desviaciones", exclaman, "cambiar una coma, 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 Master 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, trinchas, pinchas y corta a voluntad, cambia de opinión cuando te parezca, li-

bremente; 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 Master. 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 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.

Master: Conque un +4, ¿eh? ¿Dónde has obtenido esa información, ciudadano?

Jugador: Eh, pues en las reglas...

Master: 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 claritas y exactas.

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.

La Tarea del Master

Este capítulo es una iniciación a la tarea general de un Master. Si tú ya eres un Master 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 Master 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. Estos 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 objetivo, 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 Master 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 Master y los demás jugadores podrán advertirle si hace algo mal. Pero ser Master tiene unas grandes compensaciones. Eres el típico que sabes lo que realmente pasa. Tú eres el que va a crear y dirigir todo un universo imaginario.

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

La Tarea de Arbitrar

El Master 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, son los "héroes" de la historia que tú y los jugadores creáis en grupo. Pero en esa historia tiene que haber capas, 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 una buena razón.

La Tarea de Ser un Ordenador

En *Paranoia*, el Master 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. Compórtate 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. Recuerda: ¡Ordenador y Master son dos seres diferentes!

Cuando actúes como Ordenador, puedes comportarte todo lo arbitrario e injusto que quieras. Pero no cuando ejerzas de Master. Es admisible que el Ordenador ejecute a un esclarecedor por llevar sueltos los cordones de las botas. Pero no que un Master 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 estira la pata 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 Master. 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 Master. Así que todo el mundo tuvo que ir arreglándoselas como pudo y sobre la marcha. Así que, tranqui, tronco. Relá-

jate. 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!

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. 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. 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 psíquicas más adecuadas para el correcto y divertido desarrollo de la aventura.

En segundo lugar, el uso de estos PJP (personajes de jugador pregenerados) 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 crea-

ción 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 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 Hanl—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...
- Actitud habitual, conducta, forma de hablar. Un personaje bien diseñado siempre tendrá un par de rasgos actitudinales distintivos. Un tratante de mercado negro irá bien equipado. El típico gorila exhibirá una continua ostentación de sus manoplas 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, colorista ingeniosidad, de modo que enseguida lo sepan hacer por sí mismos.

Conversaciones Privadas

Una vez terminadas las presentaciones, comienza una ronda de entrevistas privada con cada jugador. En ellas les darás razones específicas relativas a su personaje y a los de los otros jugadores: los rumores, oscuras sospechas, mensajes 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. Líquidalo" o más sibilino: "tu jefe del SEG manifiesta su desagradable tic en pupila al referirse a tu camarada Pepo y de vez en cuando se pasa el índice por la garganta; qué extraño, ¿no?".

Las informaciones pueden llegar de entes conocidas y fiables (más o menos), pueden ser vagos rumores o puede tratarse de observación personal directa: "Últimamente 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.

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 Master es algo primordial. Pero es terriblemente aburrido tener que llamar a cada momento al Master 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 Master 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 Master recuerde en todo momento las acciones que están en curso ("la próxima vez que encuentre a James—Z apartado del grupo, utilizaré mi poder piroquinésico 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 Master tiene sobre cada personaje.

A los jugadores de Paranoia les encanta escribir notas, porque eso les da la oportunidad de tramar continuamente complots, aun cuando el Master esté ocupado en otra cosa. Con estas notas, los personajes pueden prepararse sutiles trampas unos a otros; pero también avisar al Master 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 Master 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 Master 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 mentes, 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.

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 acostumbran 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 donde está la Sala de Instrucción.

2. Ronda de Conversaciones Secretas. El Master 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 ejecutándolos por su propia cuenta.

7. El Informe Final Tras La Misión. Acabada la misión, los supervivientes vuelven a la Silla 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 como 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.

Como 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 Master a que no se dedique a liquidar a los personajes sin una buena razón. Se supone que el Master 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 Master 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 jugador 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 Master 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 Master, 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 Master, conságrate a estos dos principios básicos.

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 Master, 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.

nes 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. Esta 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 contadores 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 monótono 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: 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 ciclo-día, ciudadano".

Y Ahora, ¡Lánzate!

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 alegremente.
- Utiliza el sistema coercitivo de triple redundancia
- Mantenlos ocupados
- Interpreta el espíritu de las reglas
- Se imparcial, o casi
- Aprende a saber cuándo ignorar el resultado de los dados.
- Dale color a tu juego
- Controla la información
- Varía el tono de tu voz
- Usa accesorios
- Presta atención al estilo de juego.

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, disponte 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 encarilarlos. 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 me-

dio 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:

Dirigios 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 robomensaje-ro 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 Master: 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 Master la terrible tentación de ser divertido. Un

Master 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 Master entusiasta - ingenioso - 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, destruir 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 pequeñas hazañas 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.

Interpreta el Espíritu de las Reglas

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

Master: 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

Master: ¡Canalla! ¿Intentas cargarte a un hombre desarmado? Veamos la Tabla de Clima. Ah, bien, estamos con buen tiempo. Veamos ahora la Tabla de Reacción 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"

Master. 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

Master: 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...

Master: ¡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 Master 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 Master haga lo que le parezca más apropiado y divertido. Si las reglas son un obstáculo para ello, ignóralas. Así de simple.

Se imparcial, o casi

Normalmente, deberías ser totalmente imparcial al hacer de Master 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 meterle 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 escapen 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.

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 apartarte de la cosechadora de algas, ¿verdad? Perdooona. (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 Master 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! BLAAMMM. ¿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."

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 esquivada. 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. Atenciónooooón. ¡Un treees! Le casca. Ahora tiramos en la Tabla de Daño. Emoción. El defensor tiene una armadura rélfec, 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 ré-

flec. 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.

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 Master, pero saben que al Master 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, serás 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 enseguida. El contenido de tu mensaje debería ser esperanzador. Pero el tono de tu voz debería resumir 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 chungu 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 proporcionárosla, ¿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 Master 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 Master 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 Master 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 emocio-

nal de los jugadores con sus personajes. Abusar de estos "efectos especiales" puede ser muy destructivo. Se trata de un juego, gracias a Dios, y espere-mos 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 figurilla 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 mételos 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 anatemizar 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 irresolubles, 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 zapzap 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, Master. 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 ha-

cen creyendo realmente que puede ser llevado 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 Master, 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 Master 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 demolidoras 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 Master.

¿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.

Combate

"Ya no es que mueran, sino que mueren como ovejas".
T.S. Elliot, **The Wasteland**.

PARANOIA es un juego de rol vertiginoso, lleno de acción, emocionante...

(Respuesta del coro: iUUaaahhh!).

Hay otros juegos de rol que contienen sistemas de combate detallados, complicados, con una perfecta y elaborada secuencia 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 Master. Para un Master de espíritu radical e independiente, este sistema proporciona la posibilidad de plantear acciones furiosamente rápidas. El Master más tradicional, más apegado ala 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 Master 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 quien 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 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.

Un modesto ejemplo

Nada mejor que un ejemplo para entender el espíritu de PARANOIA:

Master: 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?

Master: Sí, una especie de gemido lastimero y ululante. ¿Qué hacéis?

Fernando: Bueno, yo... (se queda pensativo).

Master: Vale. ¿Y tú, Marta?

Marta: Intento localizar exactamente el origen del aullido.

Master: ¿Jorge?

Jorge: Me tiro detrás de una roca y desenfundo el láser.

Master: Ejem, ejem.

Jorge: ¿Qué? ¡Ah! Sí, detrás de uno de esos objetos parduzcos. Estoy listo para freír cualquier cosa que salga.

Master: 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?

Master: Muy bien. ¿Marta?

Marta: Doy un tirón a la anilla de una granada, la lanzo y me pongo a cubierto.

Master: ¿Jorge?

Jorge: Cubro a Marta.

Master: 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 da-

do. Guau. Blanco..eh...Rojo, habría que decir. Miro la Tabla de Daños ...Bingo. Cae como un toro apuntillado.

¿Fernando?

Fernando: Bueno, me pongo a decirles que...

Master: 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.

Master: Lógico. ¿Jorge?

Jorge: Achicharro a otro bunga-bunga de esos.

Fernando: Les digo, oídmelos amigos...

Master: 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?

Master: 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.

Master: Eh, buena idea. Hop, os agarra con sus mandíbulas y...

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 agujerear a alguien con un pistoláser o un rifleáser, 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 Master 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 a 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, neurólátigos 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 atacuen.

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, neurólátigo, porra, espada energética o arma blanca antigua) recuerda también que hay un bono de Daño por la fuerza del atacante.
- EL efecto de la armadura. Aún no tires el dado. Al menos si el blanco llevara 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.

Pues bien, las armaduras, independientemente del nombre que tengan, tam-

bién presentan un enunciado descriptivo que consiste en una de esas letras y una cifra. Ese enunciado significa que esa armadura proporciona 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 tiraballas... Bueno, mala suerte amigo.

Si el enunciado de la armadura lleva la letra T, eso significa que el bonos 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 4 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 verde.

Las armaduras réflec 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 réflec 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 Master 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 desesperada. 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 modificadores). El Master 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 Master, 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 Master. 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.

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 sprint. Naturalmente, los vehículos, los robots trucados, los aviones supersónicos y los traidores mutantes pueden llegar a correr a la velocidad de zoom (40 o más metros por turno).

Un personaje que corre a sprint 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 arriendo o sprintando. 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 robodoctor 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.

Tiempos de curación

Aturdido. No es necesaria la asistencia médica. El personaje no podrá actuar durante un turno, pero al final del mismo actuará 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.

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 tratada 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, abriantar 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, volá! 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 Master 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 esta 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 Master 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 diver-

tido 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...

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.

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 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 agradecer 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 maquillado 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 guay!"

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 televideo 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 a 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 autocoché 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, videopantallas, 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 los 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 Master 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 principales 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 Escla-

recedores 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 deci-

sión: 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".

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.

Los Servicios:

- SSI: Seguridad Interna
- STC: Servicio Técnico
- SBD: Bienestar, Desarrollo y Control Mental
- SDF: Servicio de Defensa
- SPL: Servicio de Producción y Logística
- SEG: Servicio de Energía y Transporte
- SID: Servicio de Investigación y Diseño
- SCP: Servicio Central de Procesamiento

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 videgrabadoras, 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 desenmascaramiento 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 estallan 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 cometido 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 grasiento 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 1742 barra 23?

Ciudadano: ¿Un quééé?

Técnico: Un 1742 barra 23: "Autorización para reparar máquinas comunales expendedoras de suplementos farmacológicos y bañeras podológicas de autogiro. Un formulario con 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 "libre pensadores" (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. Aún 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 1742 barra 23.

Ventanilla del SBD: ¿Un qué?

Ciudadano: Un 1742 barra 23: "Autorización para reparar máquinas comunales expendedoras de suplementos farmacológicos y bañeras podológicas de autogiro". Un formulario con 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 Exendedoras".

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 Exendedoras?

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 tenido 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... déjamelas. 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.

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

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

Ciudadano: ¿Y eso es malo?

Agente: No. 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?

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 calado. Cojo estos formularios, les pongo el sello y los paso, sin leerlos, al SCP.

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 13-Fb que establece que aprobar una aplicación defectuosa es traición?

Ciudadano: Correcto.

El Otro Ciudadano: Entonces somos hombres muertos.

Ciudadano: Correcto. Snif ¡Buaaa!

Las Sociedades Secretas

La intolerable falta de intimidad así como la Asaltadora 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 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 Master 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 Master ese día.

- Antifrankenstein
- Antimutantes
- Club Sierra
- Comunistas
- Córpore Metal
- Humanistas
- Iglesia Primitiva de Cristo Programador
- Illuminati
- Leopardos de la Muerte
- Libre Empresa
- Místicos
- Piratas Informáticos
- Protecnos
- Psiónicos
- Purgadores
- Románticos

Antifrankenstein



Creencias: El ser humano tiene un alma que guía su inteligencia. Los robots y ordenadores no tienen alma, y por lo tanto son amoraless 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 inteligente artificial

Aliados: Humanistas, Purgadores.

Enemigos: Córpore Metal, Protecnos, Iglesia primitiva de Cristo Programador

Estructura: Cada miembro tiene un superior inmediato de quien depende. Miembros de segundo nivel o superior tienen uno o más subordinados que penden 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 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 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 mis-

mo Ordenador es una hazaña especialmente admirada.

Habla:

Antifrankenstein: Un segundo, amigo. Voy a comprar un botellín de brebaje espumoso refrescante. (Se dirige a la máquina expendedora y mete un plasticreditto).

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. ¡Cállate! (Catroc). Cierra el pico y dame un condenado botellín...

Máquina: ...¡jo Alfa. Por favor, haga su elección...

Antifrankenstein: ¡Dónde... (CROC) está... (plaf) mi (captalum) 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 whirr CRIIII CHS sploüinnnnngggg. (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. Ese 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 eje-

cutar o denunciar a un personaje si tiene una prueba incontrovertible de su carácter mutante. Y tal evidencia es difícil de obtener.

Habla:

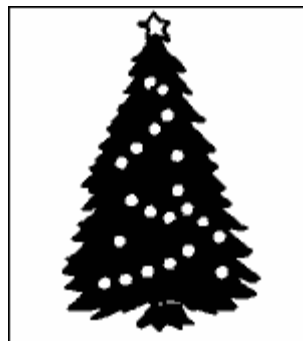
Antimutante: ¡Eh, alguien está intentando entrar en mi mente! ¡Intenta leer mis pensamientos!

Ciudadano: ¡Eh, eh! Tómalo con calma amigo.

Antimutante: ¡Tú! ¡Eres tú el que lo está haciendo, basura mutante! ¡Muere! ZapZapZap

Ciudadano: ¡Aggggh! 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, Cór-pore 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 alguna 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 ob-

tengan 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 vez.

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 del 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 3d12 camaradas dirigidos por un jefe de célula.

Cada jefe depende de otro superior en forma piramidal hasta que se llega al Politburo. 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).

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 or-

denadores que pertenecen a la Sociedad.

Jerarquía: Los Córpo 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, muchos 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 electromecánicos. 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...

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 obten-gamos el poder, tú serás suculentemente 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 santo y señas y cate-cismos que cambian regularmente 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

Córpo 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.

Humanistas



Creencias: El Complejo Alfa tendría que ser una Utopía, un lugar donde todas las necesidades y deseos deberían estar satisfechos. Pero la

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 humanistas 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 libereamos 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: Protecynos.

Enemigos: Comunistas, Humanistas, Leopardos 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. La mayoría de las sec-

tas 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 industriales en sumarios juicios que se desarrollan en los solitarios subterráneos del Complejo. Cada 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 aun 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.

Relación con el Ordenador: 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 está organizada 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:

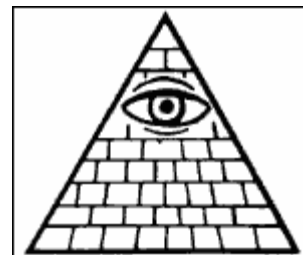
Sectario: ¿Crees en el Ordenador, ciudadano?

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. 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 controlar todo el Complejo Alfa.

Aliados: Ninguno.

Enemigos: Todos.

Estructura: Hay muchos Illuminati, pero divididos en

grupos que sirven a un Superior. El secretísimo 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 topos 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 borrego 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 Fede—R. Una linterna enfoca sus ojos asustados. Detrás del foco, Fede—R llega a vislumbrar la figura de un misterioso enmascarado.

Illuminatus: ¡Fede—R, candidato a miembro Illuminatus!

Feder: (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.

Feder: ¿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.

Leopardos de la Muerte



Creencias: Los objetos frágiles hacen un ruido delicioso al caer 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 expec-

tativas 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 necesitan 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 una 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, 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 causar 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 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 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 y meter virus en los programas es la onda. 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: Protecno.

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"...

Relación con el Ordenador: Neutral. Es necesario que exista el Ordenador para aprovecharse de él.

Beneficios: Cuanto mayor sea la reputación del persona-

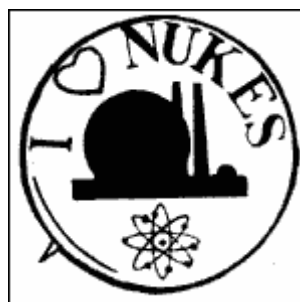
je, mayor apoyo y ayuda obtendrá de otros piratas. Esta Sociedad Secreta proporciona entrenamiento en las habilidades prohibidas: Seguridad Informática y Programación. Por lo tanto, el personaje podrá gastar Puntos de Desarrollo iniciales en estas destrezas. Las peticiones de información, material o 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.

Protecno



Creencias: La investigación y desarrollo de nuevas tecnolo-

gías 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 artificio. 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: Córpor Metal.

Enemigos: Purgadores, Anti-frankenstein.

Estructura: Los protecno son una sociedad sin jerarquía. Se aglutinan en grupos independientes que trabajan en sus propios objetivos secretos. Parte de la tarea de cada protecno 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 protecno 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 protecno 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 Protecno han logrado romper los sistemas de seguridad del Ordenador en varias ocasiones, y han conseguido acce-

der 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 ZXI-MVP23 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. 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.

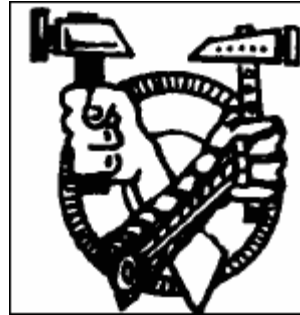
Jerarquía: Se avanza en la Sociedad desarrollando el propio Poder Mutante, enrollando a nuevos miembros psiónicos, colocando a psiónicos en puestos de autoridad y responsabilidad y eliminando antimutantes.

Reglas especiales: Cada vez que consiga un nuevo nivel, el personaje recibirá instrucciones para adquirir un nuevo poder psiónico (el Master 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 ins-

tantáneamente, 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.

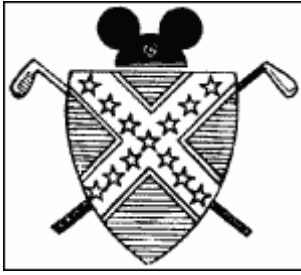
Habla:

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, Córpor Metal, Protecnos.

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 sabotando 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 suburbiales, 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 información especial 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 jugaaar", "Soy Lorenzo Lamas, el rey de las camas...

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 distancia, realizar alguna maniobra acrobática tal como saltar desde un robo-

avión 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 robodocor, 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.

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 destaralada 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 Master 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 (=1/2)
Muy Difícil	Estúpido	x0.25 (=1/4)

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 Master 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 movimiento 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.

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.

Master: Mato—N, oyes un ruido detrás de ti.

Jugador: Pues me giro y vuelvo.

Master: Oh, oh. Un robolimpiador viene cargando hacia ti a toda velocidad. Y no hay mucho espacio en el túnel. Je, je.

Jugador: Qué veo.

Master: 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.

Master: 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.

Master: Qué pena. 4 dividido entre cuatro da ¡Blaaamm!

Sociedades Secretas: A fondo

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 Master, 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).

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 veleidad, 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 santo y señas que permiten a sus miembros reconocerse en cualquier situación. El Master deberá decidir si los personajes llegan a conocer esta coin-

cidencia 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:

1. **Creencias.** La doctrina básica de la Sociedad Secreta
2. **Objetivos.** Sus metas, basadas en las creencias.
3. **Aliados.** Las sociedades secretas aliadas podrán eventualmente colaborar en ciertas misiones.
4. **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.
5. **Estructura.** Procedimientos, métodos, funcionamiento general.
6. **Jerarquía.** Organización de la jerarquía. Medios para ascender.

7. **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.
8. **Reglas especiales.** Se aplicarán sólo a los miembros de esa Sociedad Secreta.
9. **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).

Tablas

Tabla de daños

La oportuna acción del esclarecedor Lace—R—TUS—1 detectó un complot traidor-comunista-mutante que arruinó a la explicación del uso de la tabla de daños.

Luego que Lace—R—TUS llamó la atención sobre esto a los Altos Programadores, fue recompensado (en forma póstuma, pues señalar errores es traición) con un pase para asistir a los baños turcos naranjos como soplador-de-los-tubitos-de-burbujas.

Dicho esto, damos la versión corregida del uso de la tabla.

Esto se usa cruzando el N° de daño del arma a usar (tabla de daños), con un d20. Ejemplo:

Jua—N—ITO—2 le lanza una roca a Ped—R—ITO—1.

- 1) Revisamos la tabla de daño y nos damos cuenta que hace un daño 5.
- 2) Tiramos un d20 para sacar el daño y sacamos un 15.
- 3) Nos vamos a la tabla de daño (ésta) y ubicamos el 5 (el daño que hace la roca).
- 4) En la línea del 5 (el daño de la roca) buscamos nuestro dado (el 15): deja aturdido al personaje.

Número de Daño	SE	A	H	I	M	V
1	12	20	-	-	-	-
2	10	20	-	-	-	-
3	9	18	20	-	-	-
4	8	16	18	20	-	-
5	7	15	17	19	20	-
6	6	13	17	19	20	-
7	5	11	15	18	20	-
8	4	5-9	10-14	18	20	-
9	3	7	13	17	20	-
10	2	5	12	17	20	-
11	1	3	11	17	20	-
12	-	1	10	16	20	-
13	-	1	9	15	20	-
14	-	1	5	14	20	-
15	-	-	4	12	20	-
16	-	-	2	10	20	-
17	-	-	2	8	19	20
18	-	-	1	5	18	20
19	-	-	-	2	14	20
20	-	-	-	-	1	2-20

SE = Sin Efecto

A = Aturdido

H = Herido

I = Incapacitado

M = Muerto

V = Vaporizado

Tabla de Daños 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	-
21-100	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	10.000+	-	-	-	-	1	20

SE = Sin Efecto

A = Aturdido

H = Herido

I = Incapacitado

M = Muerto

V = Vaporizado

Tabla de Armaduras

Tipo Armadura	Protege contra
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

L = Láser

P = Armas de proyectil

PP = Proyectil Perforante

C = Armas de Campaña

B = Armas Blancas

E = Energéticas

T = Todo

Tabla de Armamento

Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* Armas blancas (Para pelea cuerpo a cuerpo)							
Pelea	B	5	0	0	0	0	
Espada de fuerza	E	12	0	0	0	0	
Neurolátigo	E	10	0	0	0	0	
Porra	B	8	0	0	0	0	
* Armas blancas primitivas							
Cuchillo	B	7	0	0	0	0	
Cuchillo arrojadizo	P	7	20	0	0	1	
Arco	P	7	40	0	0	20	
Roca	P	5	20	0	0	1	
Espada	B	9	0	0	0	0	
Maza	B	8	0	0	0	0	
Nudilleras	B	6	0	0	0	0	
Lanza	B/P	8	30	0	0	0	
Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* Armas no experimentales							
Pistoláser	L	8	50	0	1	6	
Rifláser	L	9	100	0	1	6	
Granada	P	8	20	5	0	1	Afecta un área
Bala	P	7	50	0	1	6	
Bala D-D	P	8	40	0	1	6	
Bala explosiva	P	9	40	0	1	3	
Bala AT	P	11	40	0	1	1	
Bala perforante	PP	9	40	0	1	3	
Napalm	C	7	40	3	1	1	Afecta un área
Bengala	O	0	40	10	1	1	Afecta un área
Antieléctrica	E	7	40	10	1	1	Afecta un área
De gas	P	Pt	40	5	1	1	Afecta un área
Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* Armas experimentales							
Pistola Sónica	E	7	60	0	1	10	
Rifle Sónico	E	8	100	0	1	10	
Lanzarrayos	E	9	50	0	1	1	
Pistola energética	E	8	50	0	1	5	
Pistola de hielo	P	8	50	0	?	25	Ráfaga
Lanzaagujas	PP	8	20	0	1	20	Ráfaga
Lanzallamas	C	11	20	0	3	10	Ráfaga
Rifle Gauss	E	9	20	20	2	100	Afecta un área
Lanzatelarañas	O	0	50	0	2	3	Inmoviliza
Aturdidor	C	0	40	0	1	6	
Flameador	C	10	40	0	1	3	
Generador de Plasma	C	20	20	2	10		Afecta un área
Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* Tirabalas Semi Automáticos (se aplica en armas semi-automáticas)							
Bala	P	7	50	0	?	10	Ráfaga
Bala D-D	P	8	40	0	?	10	Ráfaga
Bala explosiva	P	9	40	0	?	5	Ráfaga
Bala AT	P	11	40	0	?	1	
Bala perforante	PP	9	40	0	?	5	Ráfaga

NAPALM	C	7	40	3	?	1	Afecta un área
Bengala	O	0	40	10	?	1	Afecta un área
Antieléctrica	E	7	40	10	?	1	Afecta un área
De gas	P	Pt	40	5	?	1	Afecta un área
Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* (Rifle Cónico)							
Bala	P	13	200	0	?	1	
Bala D-D	P	15	200	0	?	1	
Bala explosiva	P	10	200	0	?	1	Afecta un área
Bala HE	P	11	200	5	?	1	Afecta un área
Bala perforante	PP	17	200	0	?	1	
NAPALM	C	8	200	8	?	1	Afecta un área
Bengala	O	0	200	30	?	1	Afecta un área
Antieléctrica	E	10	200	30	?	1	Afecta un área
De gas	Pt	Pt	200	20	?	1	Afecta un área
Tacnuke	C	30	200	160	?	1	Afecta un área
Arma	Tipo	ND	Alc	RAc	Cg	RCg	Notas
* Armas de vehículos							
Cañón Láser I	L	13	200	0	?	10	
Cañón Láser II	L	13	200	0	?	5	
Cañón Láser III	L	13	200	0	?	0	
Láser antimisiles	L	8	100	0	?	0	Ráfaga
Lanzarrayos sónico	E	14	50	50	?	0	Cono frontal
Lanzallamas	C	15	40	0	10	?	Ráfaga
Mortero I	?	?	200	?	1	?	Exige Car-gador
Mortero II	?	?	200	1	0'5	0	
Lanzamisiles	?	?	15 km	?	1	?	
Lanzagases	?	?	20	20	10	?	

Definición de un arma:

Tipo: L: Láser; P: de proyectil; PP: proyectil perforante; C: de campaña; B: blancas; E: energéticas.

(ND): Número de daño.

(Alc): Alcance (en metros)

(RAc): Radio de acción (en metros)

(Cg): Carga (en turnos)

(RCg): Recarga 0; puede disparar cada turno

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 C3.

Aturdidor: no daña.

Tacnukes: Como no hay 30 en la tabla de daños, resta el bonus de aguante y el bonus por armadura E (si lleva). Si el resultado aún es mayor que 20, usa la columna 20.