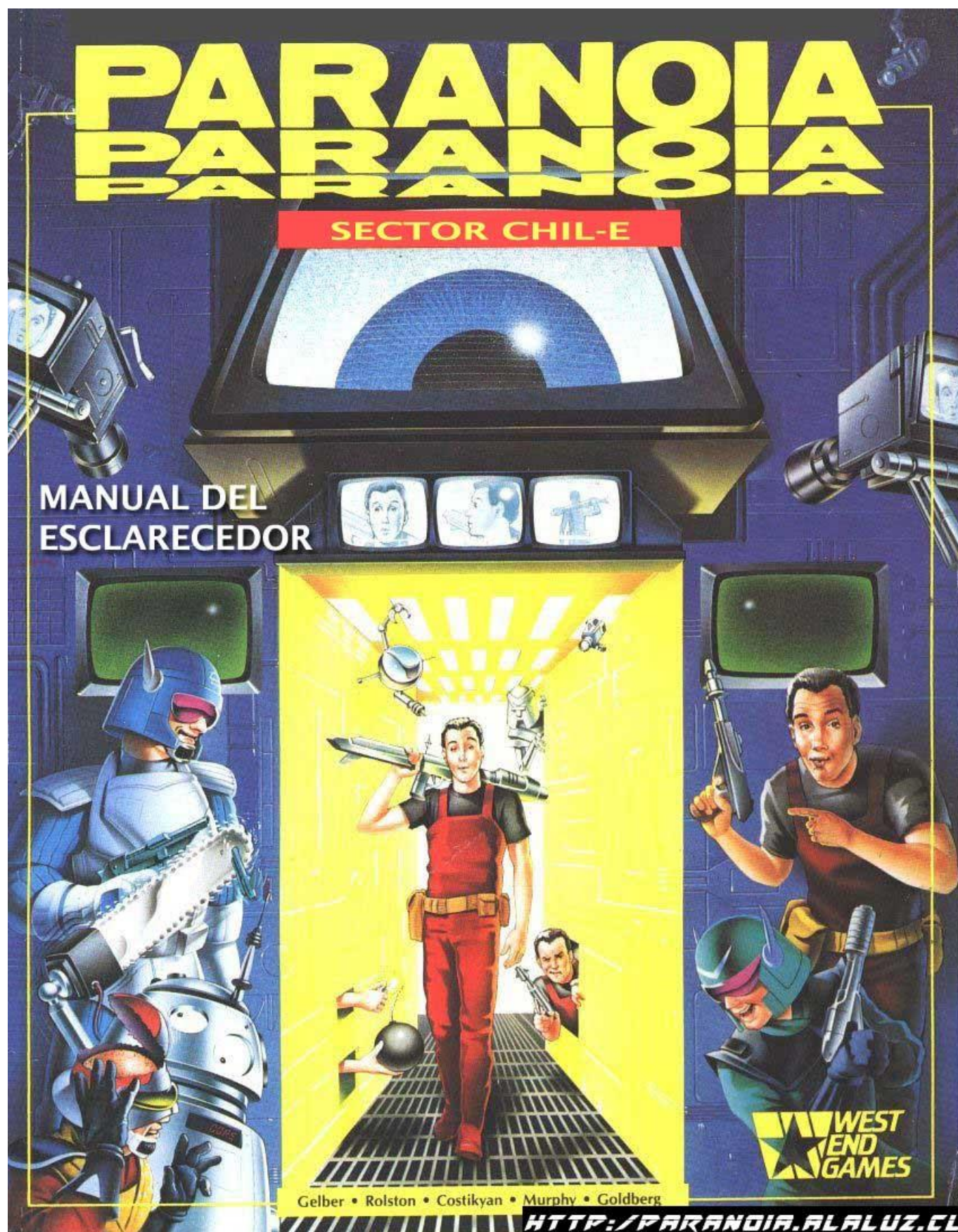






Recopilado desde el antiguo sitio del Sector CHIL-E por José Manuel Campos Sánchez, de Murcia (España)

Actualizado y rediagramado por el alto programador Larguir-U-CHO-5

Paranoia es un juego de West End Games (descontinuado en español)

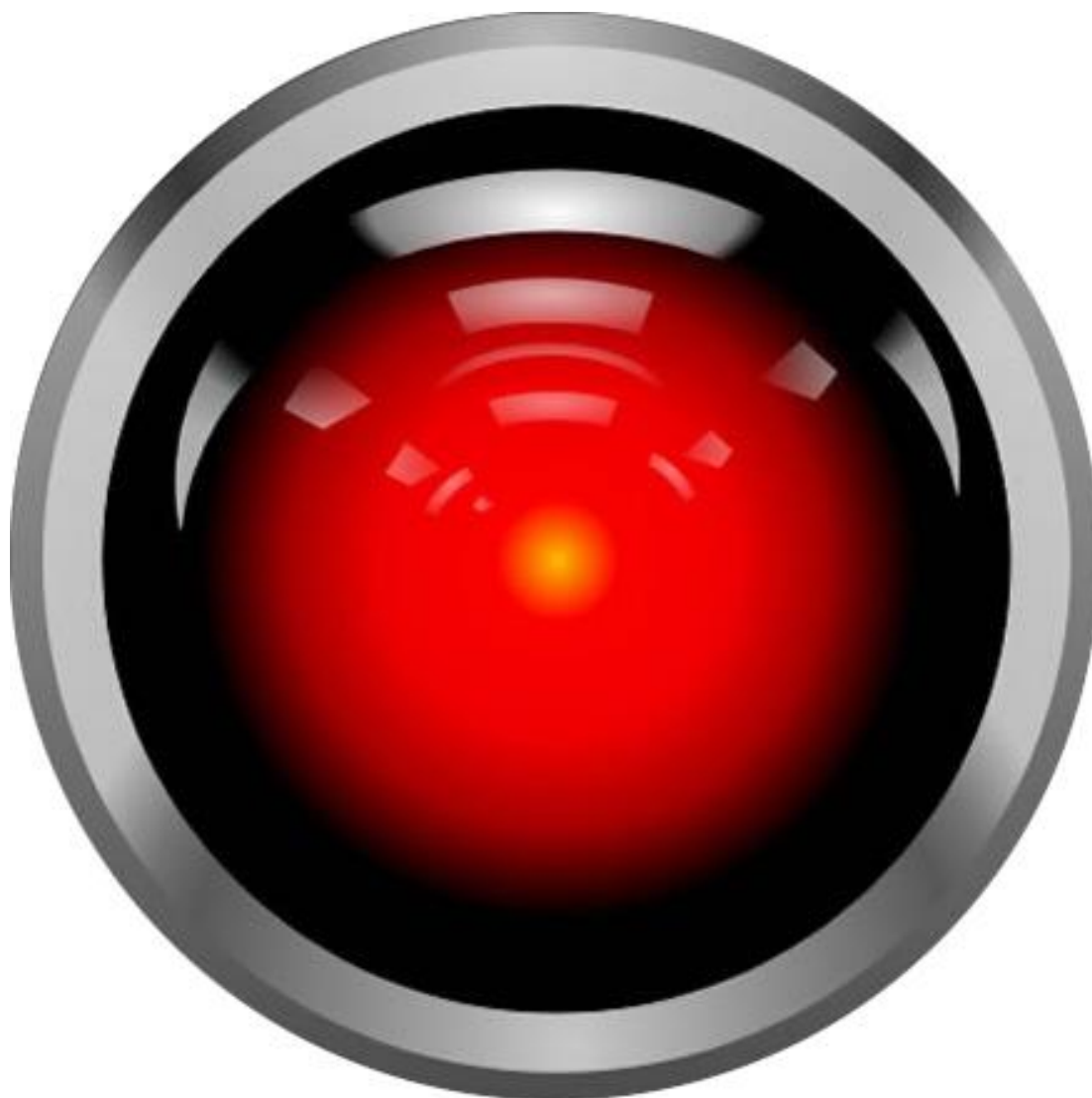
Si pagaste por esto, te estafaron.



Zona Código de Seguridad Infrarroja.	5
La Utopía	6
La acreditación o Código de Seguridad (CS)	6
Los Servicios	7
Los Esclarecedores	7
Los Poderes Mutantes	7
Las Sociedades Secretas	8
Traidores	8
Creación de Personajes	9
Nombre del Personaje	9
Atributos	9
Repetición de Tiradas	10
Capacidades.	10
Determinación del Servicio	10
Determinación del Poder Mutante	10
Determinación de la Sociedad Secreta	11
Elección de Habilidades	11
Selección de Equipo	11
Cómo funcionan los atributos y habilidades	12
Qué se puede hacer con cada Habilidad	12
Habilidades de Agilidad	13
Habilidades de Cinismo	13
Habilidades de Destreza	13
Habilidades de Talento Mecánico	13
Habilidades de Percepción	13
Recompensas por un leal servicio a la causa	15
Los Puntos de Favor (PF)	15
Los Puntos de Desarrollo de Habilidades (PD)	15
Los créditos	15
Los ascensos	16
El Precio de la Traición	16
Etiqueta y Buenos Modales	17
Puñaladas por la Espalda	17
Notas Secretas y Conversaciones Privadas	17



Intimidad y Secreto	17
Información Ultravioleta	17
Clones Nuevos	18



Zona Código de Seguridad Infrarroja.

Puedes leer con toda tranquilidad



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, viciando una rivalidad burocrática que porfía en demostrar cuál de ellos sirve mejor al Ordenador en jurisdicciones disputadas. Es el único Servicio que puede tomar contacto ocasional con otros Complejos (por lo que frecuentemente sus miembros caen bajo sospecha de traición).

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

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

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

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

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

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

Los Esclarecedores

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

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 ayudarlo a seguir vivo. Pero también es peligroso. Tener un poder mutante te hace ser un traidor. Claro que, si utilizas discreta y correctamente estos poderes, serán de una gran ayuda para ascender en la jerarquía del Complejo (y en la de alguna Sociedad Secreta).

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

Pero ciertos poderes mutantes son tan peligrosos para el Ordenador, que revelar su posesión equivale a una sentencia



de muerte. Un ciudadano no debería revelar estos poderes al Ordenador a no ser que quiera suicidarse.

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

El conocimiento excesivo del uso, funciones y limitaciones de los poderes mutantes es traición. La descripción de los poderes mutantes tiene CS Ultravioleta.

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 sumarásim.

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 enclenque 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.

- Acarreo (CAc):** Define la capacidad para llevar encima Kg. de peso. Cada punto en esta capacidad es un kilo de peso que se puede aguantar cómodamente. Depende del atributo de Fuerza: Con F 12 o menor, se tiene una CAc de 25. Luego, cada punto por encima de 12 añade +5. Ejemplo: Con F 18: $25 + 30 (6 \times 5) = 55$ kg.
- Daño:** Según la F que tenga, el personaje podrá hacer un "daño adicional" con sus golpes, un "bonus". F 13 o menos: no hay bonificación. Con F de 14 a 18, la Capacidad de Daño es de +1. Con F de 19-20, tendrá un bonus de +2.
- Aguante (CAg):** Otro "bonus", pero esta vez para aguantar el dolor y sobrevivir a heridas graves. Está determinado por la Resistencia. Y se calcula del mismo modo que el Daño, sólo que sustituyendo F por R.
- 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 acogerte a la primera opción.

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

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

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

Determinación de la Sociedad Secreta

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, telekinesis, 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 muchas formas de recibir multas: conducta irregular, incumplimiento de órdenes, etc.

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

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.



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 lanzas la anilla en lugar de la granada. ¡Boom!
- **Neurolátigo.** Un arma repulsiva.
- **Pelea.** Habilidad que hay que emplear si no se tiene a mano ninguna otra arma.
- **Porra.** Habilidad para usar un arma "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 Mister Spock.
- **Oratoria.** Lo mismo que lo anterior, pero ejercido con masas de gente.
- **Psicología.** Se usa principalmente para saber si alguien miente o no.
- **Soborno.** Por supuesto, ejercer esta destreza es traición.

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

Habilidades de Destreza

- **Armas arrojadas antiguas.** Para saber manejar extrañas armas como arcos y flechas, piedras, botellas de cerveza y cosas así.
- **Armas de Proyectoil, Energéticas, Láser y de Campaña.** Estas habilidades sirven para usar esas armas y para hacerlas funcionar cuando se encasquillan.
- **Artillería.** Para saber manejar armas montadas en vehículos.
- **Artillería de Campaña.** Para saber manejar armas de campaña montadas en vehículos.
- **Misiles.** Para saber manejar misiles montados en vehículos.

Habilidades de Talento Mecánico

- **Automecánica.** Manejo y mantenimiento de vehículos.
- **Ingeniería.** Conocimiento de los sistemas de ingeniería. Muy útil a la hora de buscar una rejilla de ventilación para escapar de un incendio.
- **Robótica.** Para manejar y realizar operaciones de mantenimiento con robots.

Habilidades de Percepción

- **Análisis de datos.** Para poder echar una ojeada a la salida de impresora del ordenador y sacar algo de ello.
- **Bioingeniería.** Capacita para engendrar monstruosas mutaciones en un biolaboratorio del Complejo.
- **Bioquimioterapia.** O cómo provocar insomnio, somnolencia, felicidad o cualquier otro estado mental con la aplicación de la píldora adecuada.
- **Búsqueda de datos.** Para saber hacer algo útil en el teclado de una terminal del Ordenador.
- **Demolición.** O cómo saber usar explosivos sin matarse a sí mismo.
- **Física Nuclear.** Para saber manejar reactores nucleares sin convertir el sector en un desierto radiactivo.
- **Ingeniería mecánica.** Permite diseñar lindos artefactos al estilo del Dr. Franz de Copenhague.
- **Medicina.** Para saber curarse a sí mismo, y tal vez a otros.
- **Química.** Tiene muchas aplicaciones, pero la más popular entre los esclarecedores es la fabricación de explosivos.
- **Seguridad.** Conocimiento de sistemas de alarmas y cerraduras.
- **Supervivencia.** Cuando uno está en el Exterior es útil saber cómo no ahogarse, librarse de quemaduras solares, no acampar en el lecho de un cauce, no perecer de hambre o sed y otros interesantes conocimientos.



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



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 entusiasmo 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 querrían 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 Leopardo de la Muerte ¡solicitando un favor al SPL! Los PF son muy valiosos. No los malgastes en fruslerías. Tampoco pidas demasiado: sólo podrás conseguir aquello que la instancia sea capaz de proporcionar.

Si tu personaje tiene un PF, puede gastarlo solicitando un servicio o favor especial. Si se trata de una solicitud comprometedor, deberá hacerse en secreto (por escrito o por conversación privada). El 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, sabotadores 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 defraudar al Ordenador. Ya sabemos que nunca dejarías de cumplir una misión, ni tratarías con descuido el valioso material del ordenador, ni traficarías en el mercado negro, ni cuestionarías el juicio de un superior ni mentirías a la hora de dar un informe. Sólo hablamos de este tema por curiosidad. Seguro.

Bien, generalmente el precio de la traición es la ejecución 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 conspiras con otros o que des indicios de pertenencia a una sociedad secreta, obtendrás uno o más puntos de traición.

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

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



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 temerse unos a otros. El éxito personal se logra pisando las cabezas de los otros personajes, y se producen más bajas por la interacción de los PJ que por la intervención de los PNJ.

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

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

Notas Secretas y Conversaciones Privadas

Como seguro que querrás mantener la oscuridad y la ignorancia de los otros jugadores respecto de tus actividades, frecuentemente desearás pasar secretamente al 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.

Intimidad y Secreto

Muchas acciones que podrían ser irreprochables en un juego de rol, son reprobables en *Paranoia*. Por ejemplo, mirar en secreto la Hoja de Personaje de otro jugador como método para hallar evidencias de traición. Fisgar a un personaje en el desarrollo del juego es correcto, pero no lo es fisgar una conversación secreta entre el 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 ganarás un punto de traición. Sin duda, conforme lleves un tiempo jugando llegarás a aprender el sistema de reglas de combate. Pero habla de los detalles de este sistema en tu primera aventura y en seguida te encontrarás frente al lado malo de armas de grueso y feo calibre...



Clones Nuevos

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

No, no. Stop. Quieto parado. De acuerdo con que Mode—R—RNO—2 tiene la misma personalidad y habilidades que Mode—R—RNO—1, pero es una persona diferente. Quizá tú estés algo enojado con el jugador, pero no tu personaje con el suyo. Piensa que Mode—R—RNO—2 no estaba presente en el momento en que su hermano murió. No tiene ningún motivo para abrir fuego. Tal vez fue una ejecución legal, ordenada por el mismísimo Ordenador. Deberías alegrarte de que alguien limpiara tu familia de semejante traidor. O tal vez no hubo ningún testigo. El nuevo clon no sabe quién 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 telequinésico, le saludas con un buen disparo a bocajarro y...

No, no. Stop. Corten. Repetimos la toma. Los jugadores saben que todos los clones tienen el mismo Poder Mutante, pero no los personajes. El que todos los clones sean

idénticos es una pura convención del juego. Ahorra mucho tiempo en el proceso de creación de personajes y se puede hacer con ello algún que otro chiste malo. La verdad es que ningún ciudadano del Complejo, ni siquiera el Ordenador, sabe que todos los clones 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.