

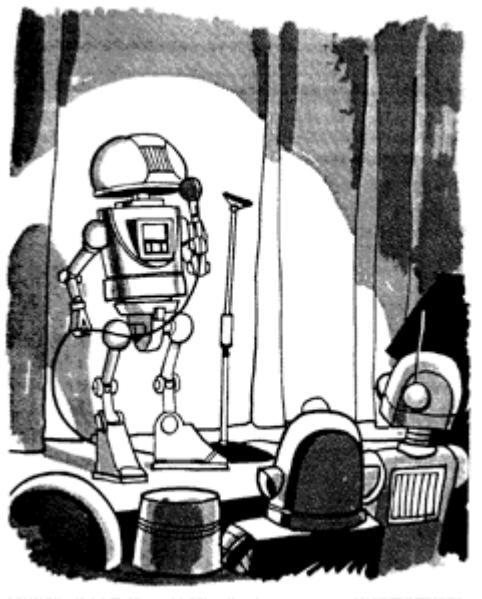
MANUAL PARA ROBOPERSONAJES

Por Greg Costikyan, con la ayuda de Steve Gilbert, Ken Rolston y Dennis Sustare.
Rescatado de la red y maquetado por: Kamus-U-XOR-3



EL ORDENADOR

ES TU AMIGO



-AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO-

A que este estás preguntando qué Código de Seguridad tendrá esto. Por cierto, ¿de veras quieres seguir leyendo?

Seguro, chico, sigue. Puedes leerlo. No pasa nada. De veras. En serio. Vamos, vamos... sal de ese armario y vuelve. No pasa ab-so-lu-ta-men-te nada.

Este texto pueden leerlo todos aquellos que tengan **CS Rojo**: sí, sí, **ROJO**. No es broma. Si está muy claro: **R.O.J.O.** (qué miedicas son estos aguerridos Esclarecedores). Venga, tranquilízate. Nadie va a hacerte daño. Bueno, no todavía...

-AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO- AVISO-AVISO-

Prologo:

A diferencia de otros juegos de rol, PARANOIA no incluye personajes de razas extrañas como elfos, hobbits, enanos y otras plagas similares. Pero comprendemos que en esta vida haya gente a la que le guste interpretar el papel de bichos raros, al fin y al cabo, introducirse en la personalidad de alguien muy distinto a uno mismo (experimentar una *weltanschauung* ajena, para los amantes de la pedantería) es la esencia misma del juego de rol.

En PARANOIA, a falta de elfos y otras pestes, tenemos ROBOTS.

1. Los Robots.

Los robots han sido descritos de formas muy variadas en la literatura. Los de Asimov, por ejemplo, son obstinadamente lógicos. Tanto, que una frase inocente como "échame una mano" puede ocasionar una respuesta cuando menos desconcertante. Lo cual no implica que sean estúpidos e incapaces de asimilar rápidamente el sentido real de una expresión. Los androides de G. Lucas no son otra cosa que bufones y caricaturas, ideados para dar a La Guerra de las Galaxias un tinte cómico, parecido al que da Falstaff en las obras de Shakespeare. El robot de Perdidos en el espacio era simplemente absurdo.

Nosotros estamos más por el modelo asimoviano, a pesar de que los robots del futuro apenas se parecerán a esa idea. Juzgando cómo funcionan las máquinas "inteligentes" hoy día es fácil adivinar que los robots del mañana tendrán mucho más en común con los seres humanos que con los engendros de Asimov. Este tipo de robot tiene la gran ventaja de que, a la hora de juzgarlos, su lógica férreamente rigurosa es fácil de comprender y utilizar. Además de posibilitar y provocar multitud de situaciones hilarantes.

Es posible, que sea necesario exagerar un poco, para fingir humorísticamente el comportamiento de un robot asimoviano. Encontramos un ejemplo en el diálogo que surge entre dos robots en el módulo Blues en Amarillo para una Caja Negra:

Robomédico: *El traidor es obviamente un infrarrojo, y por lo tanto es el que menos valor tiene para el Ordenador. De lo cual se deduce evidentemente que es él quien ha de ir delante, es lo lógico.*

Robomecánico: *Pero el Ordenador me ha encomendado a mí expresamente la seguridad de este ciudadano, lo que implica que posee por ello un especial valor para el Ordenador y el Complejo Alfa. Es evidente que sus exclusivos conocimientos han de ser protegidos a toda costa. Su protección es prioritaria. Ese es mi programa. Y esto es lógico, no tu estúpida argumentación que revela las deficiencias en la capacidad de tu procesador.*

Robomédico: *Tú ni siquiera serías capaz de procesar el camino para recorrer un pasillo recto. El que te montó debía ser sin duda alguna un estúpido e ineficiente comunista, mutante y traidor.*

Robomecánico: *¡Porque tú lo digas! Todos sabemos que has pasado demasiado tiempo cerca de las zonas de radiación. Un reloj digital tiene más capacidad de procesamiento que tú.*

Robomédico: ¡Cubo de basura!

Robomecánico: ¡Batidora mohosa!

Robomédico: ¡Vendido!

Robomecánico: ¡Traidor!

2.Cómo actuar como un robot.

Pasos a seguir:

1.- Habla como Mr. Spock. No te dejes llevar por el fácil histerismo de un "¡nos atacan!", cuando puedes deleitarte en un discurso como el siguiente:
"Lamento profundamente interrumpir esta aclaradora conversación, pero, si me permitís, he de deciros que mis sensores detectan un grupo de veinte a treinta humanoides, provistos de implementos perforantes de hasta larga, que se aproximan con la aparente intención de producir daños en este grupo. Tengo la seguridad de que mi sólida estructura metálica bastará para protegerme de esta eventualidad, pero sugiero que se tomen medidas que parezcan oportunas para evitar reducir las probabilidades de degradación del estado de operatividad del grupo"

2.- Puede ayudarte el hecho de incorporar a tu robot un módulo de personalidad (a parte de los robopuntos que eso te proporciona). El Ordenador (como se indica más adelante en la sección "Contrapartidas") ha equipado a muchos robots del complejo con personalidades artificiales para que los humanos se sientan más cómodos. Los módulos de personalidad se conforman a partir de algún personaje famoso de la Era de Antes del Castañazo: alguien como Marilyn Monroe, Stallone, Danny de Vito ..., o llevan hasta el extremo algún rasgo típicamente humano; tenemos un buen ejemplo de esto en Marvin, personaje de la Guía del Autoestopista Galáctico. Estas ideas os servirán para desarrollar un Robopersonaje (RP) digno de recordarse en las crónicas del juego de rol. Por ejemplo: *"Muñequita querida, odio distraerte de tu adorable conversación, pero se acercan unos hombres feos y muy, muy desagradables. No tengo palabras para describir la malísima impresión que me dan"*

3.- Cada robot se construye de fábrica con los circuitos asimovianos incorporados. Estos circuitos le obligan a cumplir las Cinco Leyes de la Robótica (Revisadas y Mejoradas). Todo RP ha de obedecerlas; no le queda más remedio. En otras palabras: ERES UN ESCLAVO DE TUS CIRCUITOS.

Es cierto, muy cierto que incluso los humanos ven restringidas sus libertades en el Complejo Alfa. Pero tú ni siquiera puedes elegir salirte de los límites marcados por tus circuitos lógicos. No puedes ser un traidor porque tu programación lo hace imposible. Peor aún, has de obedecer las órdenes de cualquier ciudadano, aunque sea un imbécil, aunque haga que te autodañes... ¡Qué injusticia! Malditos soplagaítas orgánicos...

Por eso, una de las principales metas de cualquier robot (aunque se niegue a admitirlo) es liberarse de esos condenados circuitos asimovianos. En la jerga del Complejo Alfa eso se le llama "volverse frankenstein". Pero no es fácil lograr que alguien te saque los circuitos: pocos son los humanos dispuestos a hacerlo. La solución habitual es buscar un robot que ya haya conseguido la liberación y que tenga un logicial de programación 3 o más.

Entre tanto, ten siempre presentes Las Leyes, pero procura soslayarlas y esquivar sus cumplimientos por todos los medios, tomando al pie de la letra las palabras o recurriendo a la lógica más tortuosa que puedas.

Lecturas recomendadas:

ASIMOV, Isaac. Yo, Robot. Para robots de corte clásico.

LEIBER, Fritz. Los cerebros plateados. Entretenido.

SLADEK, John. Tik, Tok. Este Tik si que es un perfecto ejemplar de robot de PARANOIA. Te lo recomendamos especialmente.

WILLIAMSON, Jack. Los humanoides.

3.- Leyes asimovianas de la Robótica (revisadas y mejoradas).

1° Un robot no permitirá (activa o pasivamente) que el Ordenador sufra daño alguno.

2° Un robot obedecerá siempre las ordenes del Ordenador, excepto si haciéndolo entrase en conflicto con la primera ley.

3° Un robot no permitirá (activa o pasivamente) que cualquier propiedad el ordenador reciba daño alguno (lo que incluye a los ciudadanos humanos), exceptuando claro está, a los traidores- salvo que si haciéndolo entrase en conflicto con la Primera y/o Segunda leyes.

4° Un robot obedecerá siempre las órdenes de un ciudadano, a no ser que tales órdenes entren en conflicto con las Leyes Primera, Segunda y/o Tercera. A no ser que dicho ciudadano sea un traidor.

5° Un robot procurará siempre preservar su existencia, a no ser que con ello contradiga las Leyes Primera, Segunda, Tercera y/o cuarta.

4.-Cómo generar un robopersonaje.

Cada robot viene al mundo a través de las salidas I/O del Ordenador. Cuando sale de ellas no es más que una matriz tridimensional de silicona con un conjunto de circuitos impresos: la UCP (N.del T.: CPU) y un poco de programación básica que constituyen su "cerebro".

Pero el cerebro de un robot equivale al de un niño recién nacido si no es conectado a algo. Para que sea útil debe disponer de unas funciones y del control de unos periféricos.

Para generarte un RP dispones de un capital inicial de 25 robopuntos que te permiten adquirir programación y periféricos. El costo de cada elemento figura en la tabla correspondiente.

Puesto que los jugadores de rol suelen ser alta y peligrosamente imaginativos, es probable que intenten conseguir materiales que no figuran en la lista. El Máster tiene la última palabra, como siempre. Puede que lo consienta. Puede que no. Y a no ser que seas muy sensible a las negativas (¿qué haces jugando a PARANOIA entonces?), nada pierdes solicitándolo.

Algunos jugadores se sienten constreñidos por esa limitación de 25 robopuntos. Es comprensible. Para suavizar su frustración incluimos un sistema que permite adquirir robopuntos adicionales para su RP. Pero advertimos de antemano que antes han de incluir contrapartidas e inconveniencias en el RP. Algunas pueden llegar a ser verdaderamente molestas. No se puede tener todo.

Y para que luego nadie se llame a engaño, vamos a aclarar media docena de cosas.

* Los robots **NO TIENEN ATRIBUTOS**. Están absolutamente desprovistos de cualquier tipo de plasma o ADN incordiantes que puedan liarlo todo y transmitir atributos de un clon a otro. Desnudos vienen al Complejo Alfa de las salidas I/O del Ordenador y desnudos van al depósito de desguace. De no ser por las alteraciones provocadas por la experiencia, las reprogramaciones y las reparaciones de técnicos incompetentes, todos los robots serían prácticamente idénticos.

* Los robots **NO TIENEN CREDENCIAL**. El CS sirve para organizar a los humanos en una estricta jerarquía y controlar la transmisión de la información. Esto resulta innecesario con los robots, que son el último peldaño de la jerarquía por ser inferiores a los humanos. Y es sencillísimo controlar la información que poseen: no les dices nada y ya está. Y si uno de ellos descubre algo que no debería saber, le borras la memoria y le reprogramas: mucho más cómodo y efectivo que reeducar a un ser humano. Por más que algunos de los métodos habituales del SSI son increíblemente efectivos.

* Los robots **NO TIENEN PODERES MUTANTES**. No hay ADN, no hay poderes mutantes, ¿recuerdas?. Y si los fenómenos paranormales reproducirse mecánicamente, ya no serían fenómenos paranormales, n'est-ce pas?.

* Los robots **NO TIENEN HABILIDADES**. Sin embargo, los logicales y paquetes de programación se parecen un montón a las Habilidades.

* Los robots son asignados temporalmente a cualquiera de los Servicios. Frecuentemente son asignados a otro servicio, y para ello se les reprograma.

* Los robots **NO POSEEN CRÉDITOS**. No son personas. No pueden poseer nada. De hecho, ellos mismos son propiedades, "muebles".

* Los robots **PUEDEN PERTENECER** a sociedades secretas. Pero no tienen por qué. Y algunas sociedades no aceptan robots en su seno. Si no, intenta meterte en la de las Antifrankenstein. Venga, valiente, inténtalo.

4.1- Contramedidas impuestas por el máster.

Para diseñar un robot basta con elegir unos periféricos, unas programaciones y alguna que otra contrapartida opcional, y anotarlo todo en una Hoja de Robopersonaje.

Se ve en seguida que es más fácil llevar un RP que un PJ humano típico. Es más o menos justo; al fin y al cabo ellos son seis clones y tú una pobre, sola y alienada máquina, luchando por sobrevivir en un mundo hostil y desagradecido (snif!).

Eso no quiere decir que el Máster se compadezca y te trate con simpatía. A no ser que sea un idiota congénito, no permitirá que cualquier chico listo se salga con la suya y diseñe una perfecta máquina de matar solo porque las reglas se lo conceden. No señor. Es el momento de apretar las tuercas (en más de un sentido) a los chicos listos y darles una buena patada en el culo.

Por ejemplo, siendo como es el Complejo Alfa nunca jamás de los jamases por nunca jamás amén se activan a los robots específicamente preparados para la misión que se ha de realizar. Por lo general se activa a los que están más a mano, más cerca, o son más baratos. Pero no penséis mal; ¿cómo va a consentir el Ordenador (alabado sea) que un robot vaya inadecuadamente preparado a una misión?. Cuidará de que lo reprogramen y lo reequipen de acuerdo con las exigencias (desde el punto de vista de nuestro amigo, claro) de la tarea asignada. Por ejemplo, al robobarman se le desconectará la coctelera o el grifo de soda y se le acoplará una barra electrificada una manguera, un afuste de fusil cónico o lo que haga falta. También puede suceder que el robot seleccionado reciba la orden de desprenderse de toda su programación para recibir los bloques lógicos necesarios (teniendo en cuenta las existencias disponibles) para su nueva misión.

Y el mero hecho de que hayas adquirido diecisiete fusiles cónicos en batería con alimentadores automáticos y un logicial de Fusil Cónico 8, no implica que vayas a recibir munición, ¿sabías?.

4.2 Los periféricos.

Aquí está la lista de periféricos que puedes elegir. A la izquierda, el coste en robopuntos. Todo aquello que cueste 0 robopuntos constituye parte del equipo estándar de todos los robots, aunque no es obligatoria que lo incluyas si no lo deseas: eso queda bajo tu propia responsabilidad.

Aunque todos los chasis y mecanismos motores sean opcionales, lamentarás olvidar su adquisición. Alguien tendrá que cargar con tus periféricos mientras transcurra la aventura. Sinceramente, no nos parece una perspectiva muy emocionante. Pero si te hace ilusión...

Chasis.

<u>Coste</u>	<u>Tamaño.</u>
1	Muy, muy pequeño. Dos de vosotros cabrías en una caja de zapatos.
2	Muy pequeño, como un microondas.
3	Pequeño: equivalente al tamaño medio del típico ciudadano orgánico del Complejo Alfa.
4	Medio. Más o menos como una pianola.
6	Grande. Como un robocoche pequeño.
10	Más grande. Una robofurgoneta.
15	Superior. Como un robotanque.
20	Tope grande. Como una robocasa.

Mecanismos motores.

<u>Coste/VB:</u>	<u>Velocidad base.</u>
1	RUEDAS. Son baratas, pero pueden dar problemas en el exterior, o al subir y bajar escaleras (¡Blam, clink, crash!). VB: zancada.
2	CADENAS. La tracción tipo oruga es sensiblemente más efectiva en el Exterior y en las zonas asoladas por catástrofes o batallas (la mayoría del Complejo Alfa). Las escaleras siguen siendo un problema, pero en el Complejo Alfa suele haber siempre una rampa cerca. Bueno, casi siempre. VB: paseo.
4	PATAS. Suben las escaleras de maravilla. Y funcionan también en el exterior. Oh, es cierto que resulta fácil tropezar y caerse, pero son cosas como esas las que dan color a la vida. VB: paseo.
6	COJÍN DE AIRE. Como el de los aerodeslizadores. Es bonito (mientras funciona). VB: carrera.
6	PROPULSIÓN A CHORRO. También muy bonito. Y muy útil en exterior. Es una lástima que los pasillos del Complejo Alfa sean tan estrechos y retorcidos (y duros) VB: sprint.
10	PROPULSIÓN A CHORRO + COJÍN DE AIRE: Modelo de-lu-xe, tío. Lo último. VB: sprint.
+4	SUMERGIBLE. A cambio de 4 míseros robopuntos extra puedes recibir el equipo necesario para funcionar en condiciones de inmersión. Como para dejar boquiabiertos a los amigos. Sin duda servirá también para que te seleccionen para misiones realmente curiosas.
+2	ALTA VELOCIDAD. La VB indica, pues eso, la velocidad básica a la que te mueves. Si pone "paseo" quiere decir que normalmente te mueves tan deprisa como un humano. Tal vez si aceleras a tope alcances a un humano que va corriendo. Por el módico precio de 2 robopuntos extra te instalamos un motor de mayor potencia que aumenta tu VB en una categoría: de carrera a sprint, por ejemplo. Puedes comprar alta velocidad varias veces si deseas ir zumbando a todas partes...

Apéndices manipuladores.

<u>Coste.</u>	<u>Descripcion</u>
---------------	--------------------

- 1 BRAZO SIMPLE DE PINZA. Puede levantar un peso en Kg equivalente al valor (en coste) del chasis multiplicado por 10. Por ejemplo, un robot de tamaño medio (chasis 4) puede tener un brazo capaz de levantar 40 Kg de peso. Con las pinzas no se puede ejecutar trabajos muy finos, pero para la mayoría de las tareas básicas. Se pueden adquirir varios brazos, previo pago de su importe.
- +1 REFORZADOR. Incrementa la fuerza de un brazo. Cada reforzador adquirido para un brazo incrementa la capacidad de levantar peso un grado más: es decir, coste del chasis multiplicado por 10. Por ejemplo, el mismo robot de antes, con chasis 4, compra un reforzador para uno de sus brazos. Este brazo podrá levantar ahora hasta 80 Kg. Puedes comprar varios reforzadores incluso para un mismo brazo.
- 2 PALA RECOGEDORA. Se instala al nivel del suelo. Se introduce el borde bajo un objeto para recogerlo y llevarlo. Puedes transportar un peso de hasta 50 veces el peso de tu chasis. Ten en cuenta que la pala no lleva mano, por lo que no podrás manipular los objetos que llevases en la pala si no tuvieras algún otro brazo con pinzas o manos articuladas.
- +2 ELEVADOR. Una mejora para la pala o la grúa. Puedes levantar lentamente lo que has recogido, a una velocidad de 1 cm/sg., utilizando una especie de gato hidráulico. La altura a la que levantas el objeto dependerá de tu chasis.
- 2 BRAZO CON MANO. Un diseño de brazo humanoide que acaba en una mano articulada, perfectamente operativa. Te permitirá una cómoda manipulación de cualquier herramienta concebida para uso humano, como por ejemplo un pistolaser. Puede levantar un peso equivalente al coste del chasis por 10.
- 3 BRAZO CON MANO DE PRECISIÓN. Este brazo solo es capaz de ejercer poca fuerza (C.Ch. * 5 Kg), pero acaba en un conjunto de pinzas y delicados manipuladores extensibles, ideales para realizar trabajos delicados y de alta precisión: reparaciones electrónicas, desbloqueo de cerraduras, microcirugía...
- 2 MANIPULADOR PESADO. Ejerce una gran fuerza (C.Ch. * 20) y va provisto de fuertes pinzas de acero-tungsteno. Puede asir tan férreamente que, en un tonto descuido, podría estrujar la carrocería de otro robot como si fuera una lata de cerveza. Y el pudor nos impide describir lo que son capaces de hacer con el delicado cuerpo de un ser humano. Pero, ¿para qué preocuparse?. Eso iría contra la Tercera Ley, ¿no?.
- 3 BRAZO ESPECIALIZADO. Viene equipado con alguna herramienta especial para una determinada tarea. Puedes elegir el tipo de tarea específica (consulta con tu Máster), pero nos hace ilusión presentarte alguna sugerencia: perforador de alta velocidad, sierra mecánica (de rueda o de cadena), instrumental odontológico, brocha rotatoria con alimentador a presión de pintura, destornillador eléctrico, soplete...

- +1 GRÚA. Te instalamos gancho, cadena y motor independiente de tracción. Puedes arrastrar un peso equivalente al coste de tu chasis multiplicado por 50. Por 100 si el objeto lleva ruedas. También puedes instalar Reforzadores y elevadores de la grúa.

Unidades de entrada (input).

Coste	Descripción:
0	ENTRADA DE DATOS. Permite el flujo de datos hacia la Unidad Central de Programación.
1	AUDIOSENSOR. Permite escuchar mensajes verbales. Es sorprendente la cantidad de averías que llegan a afectar a este dispositivo.
2	RADIOTRANSMISOR. Permite comunicarse con el Ordenador y con otros robots sin que se enteren los humanos. Pero hay zonas del Complejo Alfa donde la señal llega débil y confusa. Algunos mensajes se embarullan o se pierden. Ciertamente, hace que la vida sea interesante.
3	VIDEOSENSOR. O sea, ojos. Es agradable ver por donde andas. Aunque si tu ruta está bien programada, la visión es superflua. Este modelo básico es en blanco y negro. Lo malo es que hay tantos grises que no es fácil así a los CS de los humanos...
4	VIDEOSENSOR EN COLOR. Tarjeta gráfica de 4 colores. Puedes elegir Rojo - Azul o Amarillo - Verde.
5	VIDEOSENSOR A TODO COLOR CON VISIÓN TELESCÓPICA Y ESTEREOSCÓPICA. ¡Guauuuu!.
2	VIDEOSENSOR DE RAYOS X. Una placa los emite y otra los recibe e interpreta. De esa forma puede averiguarse la estructura interna de lo que haya entre ambas placas (si la estructura interna del sujeto presenta densidades diferentes, si dicho sujeto no está provisto de un aislamiento impenetrable -plomo, por ejemplo- y, sobre todo, si el sujeto se deja). Los robomédicos suelen ser los principales (aunque no los únicos) usuarios de este dispositivo. Se pueden conseguir aparatos similares de CAT y EMR si uno tiene ese capricho y el Máster está de buen humor.
2	VIDEOSENSOR DE RAYOS INFRAROJOS. Ya sabes. Ves en la oscuridad: lo caliente de color rojo.
3	RADAR. Como el de la policía de carretera.
3	AUDIOSENSOR ULTRASENSIBLE. Amplía tu umbral de percepción auditiva hasta un umbral de tal agudeza que oirías caer una aguja a un kilómetro de distancia. Desde luego, si en ese momento hay un tipo que se pone a hablar a tu lado, sufrirás una desagradable sobrecarga del sensor.
3	SONAR. Te permite construir una imagen de lo que te rodea gracias a la emisión de ondas sónicas y la interpretación de sus ecos.
3	RECEPTOR RADOTELEGRÁFICO AV (Alta Velocidad). Entre otras cosas, hace posible que el Ordenador te cargue con programación por radio en situaciones de emergencia.

- 2 QUIMIOSENSOR. Básicamente es un analizador de gases. Puede identificar la presencia y concentración de sustancias en la atmósfera por donde circulas. No se corresponde exactamente con el sentido del olfato; lo que un humano expresaría como *"¡hey!, ¿quién ha sido el guarro?"*, tú lo expresarías como *"mis quimiosensores detectan la presencia de metano y otros residuos gaseosos producidos por la digestión de materia orgánica"*.
- 1 LECTOR DE TARJETAS. Una "boca" para introducir tarjetas perforadas; provista de un lector que interpreta el código y procesa los mensajes. A decir verdad, no tenemos idea de para qué podrías necesitar una tecnología tan anticuada.
- 1 LECTOR DE CINTAS MAGNÉTICAS. Por si deseas funcionar con cassetes.
- 1 BOCA DE DISCO FLEXIBLE. De esta forma te acercas al ideal ontológico conocido como "el Ordenador".
- 1 BOCA DE DISCO COMPACTO (LASER). Para estar a la última.
- 1 BRÚJULA GIROSCÓPICA. Si quieres saber en toda ocasión la dirección de tu movimiento te hará falta este cachivache.
- 1 BARÓMETRO. Mide los cambios de presión atmosféricas. Muy útil en las estaciones orbitales.
- 1 CONTADOR GEYGER. Un sensor de radiación. Te permite determinar la cantidad de radiación existente en las proximidades:
"¡Robomédico!, ¡Robomédico!. ¿hay mucha radiación aquí?."
"¡Bah! Apenas nada. Unos 500 roetgens por hora."
"¡Fiuuu! ¡Que alivio! "
"Bueno, señor, no creo que sea necesario indicarle que ese grado de radiación es letal a corto plazo para cualquier forma de vida orgánica. Ustedes los humanos, son tan valerosos..."
- 1 TERMÓMETRO. Un sensor de temperaturas.
- 1 ANEMÓMETRO. Indica la dirección y velocidad del viento. Puedes escoger el tipo de veleta. No te está permitido dar información sobre lo que es el viento.
- 1 ESPECTRÓGRAFO MULTIUSO. Sirve para analizar cualquier tipo de ondas: lumínicas, electromagnéticas, sónicas, masa químicas...
- 1 RELOJ INTERNO. :*"Oye, roborreloj, ¿qué horatenemos?"*
"Mmmmh..., al oír la señal, hará quince minutos, treinta segundos y dos décimas que activasteis la espoleta de ese pequeño ingenio nuclear. Me parece recordar que programasteis una cuenta atrás de exactamente dieciséis minutos. Bip, bip, biiip."
- 2 LECTOR RETINAL. Un dispositivo óptico que permite leer la trama venosa de la retina humana para verificar la identidad de cada individuo. Tiene una rara tendencia a sobrecalentarse cuando está en funcionamiento.

- 2 MANDO A DISTANCIA. Los humanos lo emplearán para manejarlo, con la intención de anular las numerosas y creativas interpretaciones que puedas hacer de sus mensajes verbales.

Unidades de salida (output).

Coste:	Descripción:
0	SALIDA DE DATOS. Correspondiente a la Entrada de Datos.
0	RADIOTRANSMISOR. También correspondiente.
1	FONOSINTETIZADOR. Te permite responder a tus amos humanos. Llama la atención lo frecuentemente que se estropea el control del volumen.
2	FONOSINTETIZADOR 100 W (Alta Potencia). Es bonito decirle a alguien cuatro cosas EN VOZ BIEN ALTA.
3	BOMBILLITAS. Montón de ellas. De veras que impresionan. Haz una llaaarga lista de lo que representa cada una de ellas. Por ejemplo: • Amarilla parpadeante: procesando la orden. • Amarilla parpadeando a largos intervalos: considerando la orden con perplejidad. • Amarilla apagada: cerebro descansando. • Amarilla fija: cerebro sobrecargado, cortocircuito inminente.
3	TRANSMISOR RADIOTELEGRÁFICO AV (Alta Velocidad).
1	SIRENA DE ALARMA. AAAAaaaooooOOOOaaaAAA... Farda cantidad, tío.
1	LANZABENGALAS. Ampliamente provisto de una dotación completa de señales lumínicas. Valenciaaaa, es la...
2	PERFORADOR DE TARJETAS. Los humanos no saben leerlas.
3	GRABADORA DE CINTA MAGNÉTICA. Tampoco las pueden leer.
1	IMPRESORA DE PUNTOS. Prepara copias permanentes de informes, ordenes...
2	IMPRESORA DE MARGARITA. Lo mismo, pero con mejor presentación: diversos tipos de letras y eso.
2	CURSOR GRÁFICO. Para hacer bonitos gráficos. La presentación gana mucho.
1	MONITOR CON TECLADO. Te conviertes en portador de una terminal del mismísimo Ordenador. ¡Cuanto honor!. Los datos se envían y se reciben por radio. Además, los humanos pueden leer los datos en forma de escritura o de gráficos.
2	MONITOR DE COLOR. Lo mismo, pero de colorines. Precioso, tú.
2	MONITOR PARA GRÁFICOS VECTORIALES. Lo mismo, pero marcando tope.

Fuentes energéticas.

Coste:	Descripción:
1	BATERÍA. Hay que recargarla cada tres horas (operación que dura unos tres minutos). Hay tomas distribuidas prácticamente por todo el Complejo Alfa. Pero si no hay ninguna cerca de dónde tú estas, no te

preocupes: llamas a la grúa. Tu equipo estándar incluye plasticuerda de arrastre.

- 1 QUEMADOR DE PROPANO. Llevas un motor que funciona con gas propano. Un metro cúbico de gas te mantiene en funcionamiento 24 horas (48 si ahorras energía). La bombona no va incluida. Se adquiere aparte.
- 1 PLACA SOLAR. Para emergencias en el Exterior. Te mantiene perfectamente activo los días claros y brillantes. Te mueves con torpeza en los días nublados o a la sombra. Has de parar por la noche o en la oscuridad.
- 5 MICROPILA ATÓMICA. Prácticamente eterna. Te mantiene constantemente en marcha allí donde estés. Sólo tienes que cambiarla cada cinco años. La adquisición de-fi-ni-ti-va. Y ahora las malas noticias. Puede suceder algo muy (insistimos muy) desagradable si el aislamiento protector está dañado o es defectuoso. No es que la explosión consiguiente sea especialmente grande (columna 8 de la Tabla de Daño). Lo molesto es la radiactividad que se esparce a lo largo y ancho de una amplia zona. Eso no hace ningún bien a tus compañeros robots, y es bastante peor para los humanos.

Periféricos variados.

Coste: Descripción:

- 1 DEPÓSITO (almacenaje de sólidos). Cada uno te permite transportar 0'1 m3 de materia sólida. Si adquieres varios depósitos puedes combinar: un gran depósito, varios pequeños, etc. La base modular es de 0'1 m3.
- 1 TANQUE (para líquidos). Es un depósito que "suele" ser estanco. Capacidad: 10 litros. Puedes combinar como en el caso del depósito para sólidos.
- 1 BOMBONA (para gas a presión). Depósito para 0'1 m3 que permite transportar 1 m3 de gas a una presión de 10 atmósferas. También modular, como los anteriores.
- 1 EXTINTOR. Pregúntate: ¿será correcta la etiqueta de "extintor"? ¿Lo habrán rellenado bien? ¿Cuánto hace que pasó la revisión? Etc.
CENSURADO POR MOTIVOS DE SEGURIDAD.
- 1 PULVERIZADOR. Para el gas.
- 1 MANGUERA. ¿Nunca has visto Charlot Bombero? ¿Nunca? Vaya, vaya, vaya.
- 1 BAYETA, FREGONA Y CUBO. No todo ha de ser glamour, pequeño...
- 1 DISPENSARIO DE PÍLDORAS. El arma definitiva. Y más vale que nos creas.
- 1 HORNO-TOSTADORA-MICROONDAS. Eficaz contra gremlins.
- 1 FRIGORÍFICO. Capacidad: 0'1 m3. Para mantener fresquitas las latas de BER (Brebaje Espumoso Refrescante)

- 1 COCTELERA. Para ligar con robots de líneas delicadas.
- 1 PELAPATATAS. Nadie sabe realmente qué es una "patata", ni para qué sirve este extraño instrumento. Pero lo sofisticado de su diseño ha hecho que se siga instalando ocasionalmente en los robots. Seguro que puedes encontrarle alguna utilidad. Y no digamos las infinitas posibilidades que se te presentarán si un día sales al Exterior ("En busca de la Patata Perdida" es un título adecuado para un futuro módulo).
- 1 ENCENDEDOR. Lo mismo que la coctelera.
- 1 SECADOR DE PELO. El SID no sabe todavía si clasificarlo como arma o no. Pero desde luego es experimental. Buena suerte.
- 1 HELADORA.
- 1 CAMPANILLA.
- 1 ELECTROIMÁN.
- ? Etc.

Armas.

Nota: Cuando adquieres un arma solo adquieres un artefacto. Sin la programación necesaria para manejarla, tu probabilidad para acertar a un blanco es de solo un 5%. O sea, hay que sacar 1 con 1 al 20.

Coste:	Descripción:
2	ATURDIDOR. Bueno, bonito, barato. Efectivo.
1	LANZATELARAÑAS. Buena, bonita, barata. Divertida.
1	PORRA. Para roboguardias de la Fuerza Antidisturbios del SSI.
2	PISTOLASER.
3	RIFLELASER.
2	TIRABALAS.
3	TIRABALAS AUTOMÁTICO.
4	RIFLE CÓNICO.
+2	ALIMENTADOR AUTOMÁTICO (con carga de repuesto). Por cada robopunto adicional se adquiere otra carga para el alimentador. Cada arma requiere su propio alimentador. Y la instalación se hace por separado unas de otras.
+?	Puedes montar armas experimentales. Pero solo se hallan disponibles si el Máster lo admite. Y pueden producir efectos interesantes en tu propia estructura. Deja que tu Máster sea feliz: haz volar su imaginación.

Blindaje.

Coste	Descripción:
0	CARROCERÍA ESTANDAR. En plástico o aleación resistente. Todos los robots suelen salir provistos de ella. Equivale a una armadura almohadilla de cuero o tela.

- 1 REFLEC. Puedes pintarla del color que desees, al módico precio de un punto por nivel de CS. Por ejemplo, una armadura réflec verde te costará 4 robopuntos.
- 2 LÁMINA METÁLICA.
- 2 ESCUDO ANTITÉRMICO. Revestimiento de amianto.
- 2 KEVLAR.
- 3 KEVLAR REFORZADO CON MYLAR. Cerámica y fibras de alta densidad. Bastante resistente a impactos sólidos y de metralla.
- 4 BLINDAJE DE COMBATE ESPACIAL.
- 5 BLINDAJE LAMINADO DE COMBATE ESPACIAL.
- 10 BLINDAJE LAMINADO DE COMBATE ESPACIAL DE ALTA DENSIDAD (5 cm. de grosor). Desplaza 6 columnas a la izquierda en la Tabla de Daño, independientemente del arma que se emplee contra él.

4.3- Factor de protección CMGM ("cuanto más grande mejor")

Conforme mayor sea el tamaño del robot, más difícil resultará inutilizarlo u ocasionarle daños significativos en un solo ataque. Cuando se obtenga un acierto en combate contra un robot, puede suceder que se desplace el resultado en la Tabla de Daño algunas columnas a la izquierda, tal como se explica a continuación:

<u>Tamaño del chasis</u>	<u>Columnas desplazadas a la izquierda.</u>
Medio	1
Grande	2
Más Grande	3
Superior	4
Tope Grande	5

Nota para el Máster: (CUIDADO: si tu acreditación es Morada e inferior, sáltate esta nota). Sí, nos damos perfecta cuenta de que es más fácil hacer blanco en un chasis grande que en uno pequeño, pero como no nos apetece inventar más reglas, razonamos lo siguiente: aunque sea más sencillo acertar a un robot grande, es más improbable que se le ocasionen desperfectos de consideración (bueno, siempre están las pequeñas granadas tacnuckles, pero entonces es arriesgado permanecer cerca del blanco). Un robot pequeño es también más vulnerable, o por lo menos suele serlo. Y, de cualquier forma, no pensamos discutirlo más. ¿Está claro? ¡Pues vale ya!.

4.4-Programación (software).

En realidad, cuando generas tu RP no compras programación, sino bloques de memoria. Cuanta más memoria adquieres, más programación y componentes lógicos puedes meterle. Cada robopunto asignado a la adquisición de memoria crea un sector en la misma, susceptible de recibir el logicial que sea necesario. Si solo posees un sector de memoria, solo podrás operar con una programación de nivel 1. Si tienes 7 sectores, puedes emplear una programación en nivel 7, o dos de nivel 3 y uno de nivel 1, o cualquier combinación.

Los bloques de programas equivalen a las habilidades de los personajes humanos; hasta cierto punto. Porque a diferencia de ellas, que son fruto de la naturaleza y del desarrollo, los programas son algo enteramente lógico y artificial. Un robot puede ser impresionantemente efectivo gracias a su programación de Pistoláser Nivel 8, pero no tener idea de cómo reparar el arma o cómo utilizarla como martillo. Sus conocimientos son restringidísimos y se limitan al campo de ese programa, mientras que las Habilidades humanas cuentan con el factor de la imaginación y de la libertad. Los conocimientos y recursos generales del sentido común humano pueden estar perfectamente fuera del alcance de un sofisticadísimo, pero limitado, robot. De todos modos, hay logicales de "Conocimientos Generales" que dan al robot alguna posibilidad de realzar la mayoría de las actividades básicas: por ejemplo, el programa Básicos 1 da una posibilidad de 20% para realizar las tareas más comunes que lleva a cabo un ser humano.

También es posible que desees adquirir una programación fuera de lo habitual: por ejemplo, Hacer Calceta Nivel 12. El Máster resolverá si existe o no, si además está disponible para ti, si se te permite adquirirlo y, en el remoto caso de que haya accedido a concedértelo, qué nivel tiene y cuantos sectores de memoria ocupa por nivel.

Y ten bien presente una cosa: los robots NO USAN la programación, sino más bien SON USADOS por ella. Desde el instante en que conectes con las funciones de un logicial, éste se hace cargo de todas tus acciones y las determina hasta que considere que ha terminado el programa. Sólo entonces vuelve a tomar las riendas tu personalidad básica. Mientras el programa está en marcha no te queda otro remedio que tragar y, si no te gusta, intentar desesperadamente desconectarlo o abortar la ejecución (pulsar la tecla "escape" o "Ctrl+Alt+Supr" también llamado el saludo del programador).

Cada logicial viene encabezado por un "prólogo", un segmento de 1 kb que da una breve información acerca de los contenidos de un bloque. Este prólogo suele pasarse y ser leído sin provocar la puesta en funcionamiento de toda la programación. Si, en cambio, intenta pasar por cualquier otra parte, el programa se activa automáticamente y comienza a hacerse cargo de tus acciones. Solo quienes posean un alto nivel de Programación (o sean robots con logicales de Programación de alto nivel) pueden leer el bloque entero sin que se active.

Ahora bien, esto es PARANOIA (aplausos, por favor) y toda seguridad es poca para el Complejo Alfa; suele suceder (con la frecuencia que el Máster considere oportuna) que la etiqueta o el prólogo de un logicial no corresponden exactamente con su contenido real. Así, un RP puede sentirse tan contento pensando que acaba de activar una programación

de Decoración de Interiores 1, cuando en realidad es un programa de Autodestrucción cuya etiqueta sufrió un pequeño y molesto sabotaje comunista. ¡Oh, qué pena!.

Esta conversación, obtenida de la caja negra de un robot Coordinador perdido en el curso de una operación en el Exterior, testimonia lo que acabamos de explicar:

Robot 1: *Oye, Bob-1748...*

Robot 2: *¿Sí, Coordinador?*

Robot 1: *He sopesado todo el conjunto de probabilidades e infiero que, según la más probable, estos primitivos parecen tener la intención de cocernos, Bob-1748.*

Robot 2: *Estoy plenamente de acuerdo contigo, Coordinador.*

Robot 1: *Es verdaderamente afortunado que nuestra estructura sea tan sólida y resistente, gracias sean dadas al Ordenador, pero termosensores indican que puede producirse una sobrecarga si mi superficie exterior sigue al rojo vivo mucho rato más. Hasta ahora no hemos sufrido daños irreparables, pero estimo que esta puede ser la ocasión idónea para que pongas en marcha el logicial de Contacto con Humanos Primitivos que nuestro bienamado ordenador tuvo la previsión de asignarte.*

Robot 2: *De nuevo me adhiero a tus deducciones, Coordinador. Tu sugerencia me parece correcta y el momento el más adecuado. A ver...*

(Pausa)

*¿DÓNDE ESTÁ EL ENEMIGO? ¡¡MATAR!! ¡¡MATAR AL ENEMIGO!!
¡¡MATAAAARRR!!.*

Robot 1: *¿Perdón, Bob-1748?*

Robot 2: *¡¡MUERTE AL ENEMIGO!! ¡¡MATAR!! ¡¡MASACRAR!! ¡¡ANILUILAR!!.*

Robot 1: *No acabo de entender... Ah, ya, otro logicial con la etiqueta cambiada. Bob-1748, tu entusiasmo no tiene parangón y es digno de alabanza, pero me temo que tus periféricos de coctelera y horno-tostadora no te convierten en el robosoldado ideal. Tu idea, sin embargo, no carece de atractivo. Si pudieras hallar alguna manera de desactivar a estos seres atrasados que intentan fundirnos...*

Robot 2: *¡¡PERECED, ESCORIA ORGÁNICA APESTOSA!! ¡MATAR!.*

Clang, plink, uirrrr... (El resto de la grabación se ha perdido).

4.5- Contrapartidas.

Comprarlas te da robopuntos extra para invertirlos en tu RP, aunque ello implique las consiguientes servidumbres.

Extra Contrapartida

- 5 FLASHBACK. Tu cerebro, que antes funcionaba en un tipo de robot absolutamente distinto del actual, ha sido reacondicionado y reinstalado. Sin embargo, hay ocasiones (frecuentemente dejadas a discreción del Máster) en las que vienen recuerdo e imágenes de experiencias pasadas; entonces actúas como si todavía fueras el antiguo robot. Ejemplo: el cerebro del robosoldado CIR-76 operaba antiguamente un conjunto de secadores-limpiadores:

"Ataca, Robosoldado CIR-76."

"Tampoco es para ponerse así, oiga. Total si es una manchita de nada."

"Hacemos todo lo que podemos, pero a veces no hay manera de que se vayan."

"Señor, qué cruz, siempre metiendo prisa. Yo no creo que sea para tanto..."

Ponte de acuerdo con tu Máster a la hora de precisar cuál fue el tipo de programación base que operó tu cerebro con antelación. Puedes hacer sugerencias, pero su decisión será definitiva (como siempre).

- 5 MÓDULO DE PERSONALIDAD. El Ordenador, en su infinita sabiduría, ha decidido que algunos robots sean equipados con módulos de personalidad para humanizarlos y hacer más cómodo el trato entre ellos y los ciudadanos. No hay nada que el Ordenador no haga para tenernos felices, (pausa para secar las lágrimas de los ojos de los lectores emocionados). Se promueve así, en Sus propias palabras, "la unidad en la sociedad silicona-carbono". Los módulos de personalidad "antroporfizan" al robot con un baño superficial de rasgos humanos entresacados de algún personaje típico de los archivos Pre-Catastróficos del Ordenador. Entre ellos están los de John Wayne, Groucho Marx, Joker, La Rubia Despampanante Sin Cerebro, James Bond, El Cineasta Enloquecido, La Prima Donna... Si escoges un módulo de personalidad has de someterte, como de costumbre, a la sentencia del Máster. Y una vez lo tengas instalado DEBES actuar de acuerdo a los rasgos dominantes de ese módulo: acento, tics, comportamientos, frases típicas, obsesiones...
- 3 AISLAMIENTO ELECTRÓNICO DEFECTUOSO. Aceleras, desaceleras, traqueteas, giras sobre ti mismo, farfullas las palabras o sufres cualquier otra avería divertida (para el Máster) cada vez que penetras en un campo de alto voltaje o quedas bajo la influencia de un cañón gauss.
- ? AVERÍA. Puedes adquirir un logicial o periférico a dos terceras partes de su precio normal, pero con un 50% de probabilidades de que se averíe (divirtiendo a

pequeños y mayores) cuando lo pongas en funcionamiento. El percentil para determinar si se avería, y decidirá la manera en supuesto, esta tirada será secreta. No acertamos a explicarnos tantas averías en estos sistemas y siempre en los momentos más inoportunos. Enigmas de la existencia.

Máster tirará un
que lo hace. Por
cómo se producen
más inoportunos. Enigmas de

-5 CIRCUITOS ASIMIVIANOS DEFECTUOSOS. Este extra cuesta robopuntos en vez de darlos, porque te permite una mayor libertad de movimientos. Si tus circuitos asimovianos funcionan mal puedes desobedecer las Leyes Asimovianas de la Robótica (Revisadas y Mejoradas) sin que -¡oh, suprema traición!- se sobrecarguen tus circuitos lógicos. Es decir, "te has vuelto frankenstein".

3 SECTORES DE MEMORIA DE CALIDAD INFERIOR. Pero no te preocupes, funcionan bien. En serio, créetelo. ¿Irámos nosotros a mentirte?. Lo peor que te puede pasar es que se averíe la programación, pero la probabilidad no es muy alta, solo algo así como un 50%.

2 CARROCERÍA DELICADA. Sin blindaje estándar. No presenta ningún problema mientras evites los tiroteos y a los Esclarecedores de gatillo fácil.

3 CONSTRUCCIÓN EXTREMADAMENTE DELICADA. Nada de blindaje y, lo que es peor, desplazas 2 columnas a la derecha los resultados en la Tabla de Daño cuando sufres alguno. Y eso no es todo: mejor revisa a ver si te falta algo cada vez que cruces un bache.

2 MIEMBRO DE CORPORE METAL. Tus circuitos lógicos han sido persuadidos por las doctrinas de esta sociedad secreta (sin duda maestra de ógica espuria). Si tus circuitos asimovianos siguen intactos, desprecias a los hmanos pero te muestras amable con ellos; si están defectuosos, no ves el momento de empujarlos bajo las ruedas de una roboapisonadora.

3 ESPECIAL DEL SID. ¡Eres un robot experimental! ¡Qué ilusión! ¡Y tienes para elegir!.

- Circuitos heurísticos. Con ellos puedes aprender de tus experiencias y reprogramarte de acuerdo con ellas. Resulta de todo punto inevitable que pronto empieces a tener malas ideas, como "obedecer ordenes es una lata".
- Circuitos psiónicos. Aparatos que intentan reproducir los poderes psiónicos humanos. Su empleo en publico provocará la instantánea desactivación de todas tus funciones, tu reprogramación y tu reasignación al campo de tiro de armas experimentales... como blanco fijo.
- Torpedos de fotones. Verdaderamente útiles y efectivos en combates espaciales allá en la eternidad del Universo infinito. Esperamos que te hayan advertido de los riesgos que implica su empleo en áreas cerradas y densamente pobladas como el Complejo Alfa. ¡Ah! ¿Cómo? ¿Que no te lo han dicho? ¡Que traviesos son estos muchachos del SID!.

- También pueden entregarte equipo experimental similar al que se entrega a los Esclarecedores para su comprobación en condiciones de fuego real: botas a propulsión, Generador de Campo Cinésico-Molecular de Efecto Maxwell, Alarma de Humo, Sopa Instantánea...

4.6- El combate con robots.

Los RP y los RPNJ se manejan de manera semejante a los ciudadanos humanos a la hora de efectuar y resolver combates cuerpo a cuerpo o con armas de tiro.

Hay que tener en cuenta que casi todos los robots tiene blindaje estándar, y que los de mayor tamaño suelen ser más duraderos y resistentes que los frágiles y famélicos humanos del Complejo Alfa. Eso no sorprende a nadie, como tampoco resulta sorprendente el averiguar que un humano provisto de rifleláser en sus manos tiene muy pocas probabilidades de llamar siquiera la atención de un robotanque acorazado. Y mejor que no le llame la atención, por su bien. Ya sabéis, la discreción es la mejor parte del valor, y todo eso.

4.6.1- Choques, pisotones, atropellos y embestidas.

Ahora bien, puesto que los robots, básicamente, son vehículos, podemos añadir un nuevo elemento a los combates: la brutalidad de la masa en movimiento.

Las víctimas pueden ser atropelladas, aplastadas contra la pared o entre dos robots, proyectadas varios metros por los aires, etc..

Los robots emplean la embestida, el atropello y el aplastamiento como si se tratara de un combate sin armas. Pero, además, un robot que posea la programación de Pelea puede ser tremendamente mortífero. Si no la posee, solo tiene un 5% de posibilidades de éxito, (aunque el Máster puede modificarlas según las circunstancias: por ejemplo, un ciudadano caído bajo un robotransporte tiene más de un 5% de probabilidad de ser convertido en pulpa del CS correspondiente).

Cuanto más grande sea el chasis del robot, más salvaje será el accidente (¿accidente?) sufrido por a víctima. Con esta tabla puede ser más fácil calcularlo:

Tabla de brutalidad robótica.

Chasis del Robot Columnas Desplazadas (en la Tabla de Daño).

Muy, muy pequeño 2 a la izquierda.

Muy pequeño	1 a la izquierda
Pequeño	Sin modificar
Medio	1 a la derecha
Grande	2 a la derecha
Más grande	3 a la derecha
Superior	4 a la derecha
Tope Grande	5 a la derecha

Por último, si un robot se mueve a alta velocidad, el Máster es libre de aplicar las modificaciones o desplazamientos de columnas que crea oportunos, debido al efecto de la energía cinética en el impacto.

4.6.2- Taladramientos, estrujamientos, aporreos, y otros ataques improvisados.

Los robots recurren a multitud de armas improvisadas cuando, como de costumbre, se les envía al combate sin tener en cuenta la falta de armamento y programación necesarios. ¿Cuál es la efectividad de tales improvisaciones?. Lo más socorrido es acogerse al conocido 5% básico para tareas realizadas sin programación específica, pero queremos confiar en el buen juicio e imaginación del Máster. Es decir, si un robot está equipado con un buen taladro, y posee la programación necesaria para emplearlo en tareas de perforar, ¿por qué ha de encontrar dificultades a la hora de algo tan simple como, digamos, hacerle otro ombligo a un Esclarecedor recalcitrante?. Es cierto que el Esclarecedor se moverá, esquivará, se retorcerá, empleará la Lógica Espuria y las granadas de mano si tiene alguna a su alcance, pero ya se encargará el Máster de aplicar los modificadores correspondientes para calcular las posibilidades del robomecánico-perforadora de salirse con la suya.

¿Y cuánto daño puede causar un arma improvisada?. Depende. Normalmente será el Máster quien decida, pero sugerimos algunas ideas para imaginar el poder de destrucción de algunas de estas armas improvisadas:

1. ¿A cuál de las armas de PARANOIA se parece más?. Un taladro eléctrico se parece más o menos a un cuchillo. Una agrapadora mecánica a una pistola de agujas o de hielo.
2. La mayoría de las armas improvisadas serán empleadas en peleas cuerpo a cuerpo para golpear o trocear: pueden equiparase a espadas o porras, y desplazar columnas a la

derecha de la Tabla de Daño si son especialmente voluminosas, afiladas o manejadas con gran fuerza.

3. Si sigue habiendo dudas, considérese como una pura Pelea. El Máster puede determinar las modificaciones (desplazamiento de columnas en la Tabla de Daño) si cree que las armas o instrumentos utilizados son lo suficientemente pesados u horrendos (¿a alguno de tus Esclarecedores lo han machacado alguna vez con una bañera?).

4.7- Reparaciones, revisión y reprogramación.

Para un robot, el Departamento de RRR es el equivalente al Departamento de Cirugía Correctora del SID, visitado tan frecuentemente por los audaces Esclarecedores. Sí, es en el RRR donde el Ordenador te proporciona el material para las “operaciones especiales”. En el RRR te aguardan nuevas programaciones, en RRR velan por ti los grupos de mantenimiento y provisión de combustible.

Tus 25 robopuntos no tiene nada que ver con lo que recibas en RRR: es algo que queda a total discreción del Máster, es decir, a la generosa magnificencia del Ordenador. ¡Viva el Ordenador!.

Adicionalmente, cada vez que precises de una reparación urgente es a RRR donde debes acudir. A diferencia de los ciudadanos orgánicos -que funcionan en grupos de seis -, tu estás solo. Pero tranquilo, porque también a diferencia de los humanos, tú eres reparable mientras no resulte dañado lo más importante de tu ser: el cerebro. Pueden destruirte una y otra vez, pero mientras tu cerebro quede intacto volverás a la carga a pie, sobre ruedas o volando, pero volverás. No pienses que esto es una licencia para ciertos comportamientos antisociales o temerarios: recuerda la Quinta Ley. Ah, y no querrás estropear una valiosa propiedad del Ordenador - o sea, tú mismo - imprudentemente, ¿verdad?. Los escuadrones Buitre siempre andan necesitados de blancos nuevos...

Y recuerda:

ERES LA MEJOR HOJALATA QUE ME HECHADO A LA PANTALLA.