



# L.S.D.

## Una introducción **Letalmente Sanguinaria y Depravada** a la vida en el Complejo Alfa

### 1. La vida en Utopía

**El Complejo Alfa:** Un complejo subterráneo gobernado por un omnisciente y esquizofrénico **Ordenador** que se encarga de proporcionar todo lo que un ciudadano pueda necesitar (comida, vestido, entretenimiento, drogas,...)

**El exterior:** Todo lo que hay fuera del Complejo Alfa y del que no sabes nada. Cualquier conocimiento sobre lo que hay ahí fuera (animales, plantas, el cielo,...) es una clara muestra de traición

**Clonación:** Todos los ciudadanos son creados artificialmente en familias de 6 clones, cuando uno muere el siguiente clon lo reemplaza.

**Estado de guerra:** El complejo siempre ha estado en guerra. Debes estar siempre vigilante contra los comunistas y otros traidores como los mutantes y miembros de Sociedades Secretas.

**Código o Credencial de Seguridad [CS]:** Marca tu status y privilegios dentro de la sociedad. Los de mayor CS mandan sobre sus inferiores. Solo puedes vestir ropa, tener objetos o caminar por lugares de tu color o inferior. Debes obedecer cualquier orden proveniente de de alguien con mayor CS. Cuanto más alto es tu CS mayores serán tus privilegios (alojamiento, comida, vivienda u ocupación ).

De mayor a menor:

- Ultravioleta ( Blanco )
- Morado
- Índigo
- Azul
- Verde
- Amarillo
- Naranja
- Rojo ( con este comienzas tu )
- Infrarrojo ( Negro )

**Servicios:** Todo ciudadano está asignado a uno de los servicios

- **Seguridad Interna ( SSI ):** La policía secreta encargada de descubrir y eliminar traidores. La más temida.
- **Servicio Técnico ( STC ):** Mantenimiento y producción de robots, industria, hardware,...
- **Bienestar, Desarrollo y Control Mental ( SBD ):** Propaganda, vivienda, escuelas,... el servicio de menor prestigio.

- **Fuerzas, armadas y defensa ( SDF ):** El ejercito que defiende de las amenazas externas al complejo.
- **Producción y logística ( SPL ):** Producción agrícola e industrial y distribución de bienes de consumo.
- **Energía ( SEG ):** Mantenimiento de las plantas de energía
- **Investigación y diseño ( SID ):** Inventa nuevos artefactos para el complejo
- **Servicio central de Procesamiento ( SCP ):** Encargado de la administración general del complejo ( Justicia, Presupuestos, Burocracia, Genética )

**Esclarecedores:** Tu. Un ciudadano Rojo recién ascendido y que ha sido elegido para realizar misiones especiales por el ordenador. Extremadamente peligroso pero divertido.

**Poderes mutantes:** Tienes un poder mutante. Ser mutante es traición así que nadie debe saber que lo eres. Tu deber es **acabar con cualquier mutante al que descubras.**

Algunos ciudadanos deciden registrarse como mutantes. El ordenador les perdona la vida pero deben ir marcados con una banda identificativa y suelen ser el chivo expiatorio de todos los desastres que ocurran.

**Sociedades secretas:** Organizaciones ilegales con intereses distintos. Tú perteneces a una de ellas. Te pedirán favores y te concederán promociones dentro de la organización. Ser de una sociedad secreta es traición, **acaba con cualquier miembro al que descubras.**

### 2. Intrigas promoción y traición

- **Objetivo principal:** Sobrevivir
- **Objetivo secundario:** Mejorar status y riqueza

**Puntos de favor:** Una forma de recompensa del Ordenador o de tu sociedad secreta

**Puntos de traición:** Acciones que no son directamente traición pero que suman puntos hacia ella. A los 20 pto ejecución sumará.

### 3. Etiqueta y buenas maneras

**Puñaladas por la espalda:** La cooperación no tiene sentido todos quieren acabar contigo para ascender apoyándose en tu cadáver chamuscado. Desconfía, delata, engaña y traiciona a los otros pjs y pnjs.

**Notas secretas:** La mejor manera de hacer maldades sin que nadie se entere es pasándole una notita al máster

**Clones nuevos:** Cuando maten a uno de tus clones no recordará nada así que no recordara que fue asesinado por MENGA-N-ITO-2

### 4. Consejos para traidores

**Nunca he visto unas botas que no pueda lamer:** Adula, sonríe, muéstrate leal y estúpido ante tus superiores y díles lo que quieren oír. Acusa siempre a una conspiración mutante comunista de tus errores.

**Aprovéchate de tus subordinados:** Están bajo tu mando así que encárgales todo el trabajo sucio.

**Seguro que habrá accidentes así que cuanto antes mejor:** Reducir el número de compañeros siempre será beneficioso para ti

- Menos armas a tus espaldas
- Más cabezas de turco que no protestarán
- Todo el éxito para ti

**No des la espalda a nadie:** La mejor opción es siempre ir en último lugar nadie te ve ni te puede disparar por la espalda.

**Busca las oportunidades:** Evita confrontaciones directas y busca una situación en que tu compañero este atrapado, indefenso, inconsciente,... Busca métodos indirectos, accidentes, explosiones, equipo experimental,...

**Ni un asesinato sin excusa:** Todo lo que hagas estará controlado por los ojos del ordenador así que busca una justificación que te libre a la hora del informe final. Demuestra que era un traidor y cárgate a ese perro comunista.

**Ni una jugarreta sin pardillo:** Busca cabezas de turco para tus planes, si son de CS inferior y están muertos mejor que mejor.

**Ya eres un traidor:** Aprovéchate y saca beneficio a tu poder mutante y a tu sociedad secreta

**Deja que los héroes se ocupen:** Busca excusas para librarte de ordenes suicidas y señala a posibles y fieles voluntarios