

ALGUNAS IDEAS EXTRA SOBRE ORGANIZACION DE CAMPAÑAS

Aunque en el propio libro de reglas se dan muchas ideas y se abren muchos caminos para el diseño de escenarios y campañas, no estará de más que desde aquí demos nosotros nuestros propios consejos. Es increíble el potencial satírico y cómico de este juego. Un Máster con imaginación puede sacar un partido tremendo a prácticamente cualquier situación ya sea de la vida real, del cine o de la literatura. Tenéis abierto un horizonte virtualmente infinito.

Bienvenidos a PARANOIA.

1. Experimentaciones con el Código de Seguridad. El tema de la jerarquización ultramilitarizada sobre la base de colores y pigmentaciones da mucho de sí. Piensa en las reacciones que pueden tener los esclarecedores ante la visión de una paloma blanca o de una pantera negra. A propósito de los colores, en este juego hay un detalle que no deja de ser turbador y preocupante. ¿Qué pasa con los habitantes del Complejo Alfa de raza negra o amarilla? ¿Será el Ordenador tan racista que no deje jamás ascender a las personas de raza negra más allá del nivel infrarrojo? ¿Los ciudadanos de origen oriental, tienen CS amarillo de nacimiento? Esto es un poco absurdo: siguiendo ese razonamiento todos los ciudadanos de raza blanca tendrían que ser de credencial ultravioleta. Piensa en esto y seguro que se te ocurren escenarios (y aun campañas) con cierta enjundia... Una vez alguien me dio la idea de que un Alto Programador podría tener un gato de color azul o un perro de color blanco como raras mascotas procedentes del exterior: imagina las aventuras de un grupo de esclarecedores encargados de cuidar al bicho (al que deben obediencia absoluta dada su elevada credencial...).

2. Experimentaciones con las sociedades secretas. A menudo, la creación de una sociedad secreta propia conlleva multitud de escenarios y aventuras por sí misma. Lo más fácil es pensar "ramas" específicas de sociedades secretas "oficiales". Estas ramas pueden ser ortodoxas o heréticas. Por ejemplo, imagina un sector de los protectos formado exclusivamente por

biónicos casi totales: a esta sociedad pertenecen robotanques, roboexcavadoras, roboaviones... todos ellos con un cerebro humano asistido por un cerebro electrónico. Y todos son esquí-zoides: el cerebro humano puede ser el de un clon que fue leopardo de la muerte o incluso humanista o hasta anti-frankenstein; mientras que el cerebro electrónico tiene una mentalidad prototecnológica, corpore metal o ¡comunista! Yo personalmente encuentro muy divertido parodiar instituciones reales a la hora de diseñar nuevas sociedades secretas. Mira a tu alrededor, lee la prensa. Las ideas salen como caracoles tras la lluvia. Nuevas sociedades secretas de médicos, de juristas, de profesores, de militares golpistas, de narcoterroristas, de agentes secretos al estilo James Bond. Seguro que alguno de vosotros ya está pensando en el momento en que románticos y comunistas preparan una perestroika en el Complejo Alfa.

3. Y si te sientes con fuerzas: inventa tu propio Complejo Alfa. Tras el Gran Boom, los ciudadanos de muchos países comenzaron una nueva vida en otros gigantescos refugios nucleares. ¿Cómo será la vida en un Complejo Alfa soviético, donde el Ordenador tiene una mentalidad comunista? Envía a tus esclarecedores a espiar a otro complejo donde se trastocan todas las normas: los colores del CS son distintos, el nivel tecnológico es diferente, los Servicios funcionan con otro estilo propio y original. Nuestro reto para este año: diseñar el Complejo Alfa español. ¿Un Complejo Alfa en Madrid, en Barcelona quizá? ¿Uno en cada Autonomía? ¿Todavía estaban los socialistas en el poder cuando se produjo el Gran Boom? Los servicios pueden ser hilarantes: pensemos en los descendientes de nuestra Seguridad Social, de nuestro Ministerio de Educación, del CESID. Puede ser la monda. ¿Y qué me decís de las sociedades secretas? ¿UGT y CCOO pasan a la clandestinidad, o sirven al Ordenador? De todos modos, podréis ver que ya estoy trabajando en ello. Por ahora, sólo he pensado en un sector SPN que se sitúa todavía en el interior del Complejo Alfa

"oficial". CHANCHULLO EN EL SECTOR SPN

Un escenario autóctono y castizo.

AVISO: Si eres un ciudadano de CS Morado o inferior, TIENES PROHIBIDO leer lo que sigue. Ni siquiera debe pasar por tu cabeza la idea de pasar tus ojos por el texto.

1. El sector SPN.

El sector SPN tiene unos rasgos peculiares causados por un sustrato cultural exclusivo de los habitantes originales que habitaron primitivamente ese sector. El Ordenador, en lo más profundo de sus sistemas de programación de toma de decisiones, no está muy seguro del todo de si debe tolerar, alentar o suprimir los tipismos de los sectores. Porque por un lado, la diversificación hace más fácil el dominio sobre los ciudadanos: divide y vencerás. Pero por otro, la diversificación hace más difícil el dominio sobre los ciudadanos: lo simple es más susceptible de encajar en las reglas. Lo cierto es que en el sector SPN imperan curiosas modas y costumbres que pueden extrañar a ciudadanos procedentes de otros sectores.

1.1. LOS NOMBRES EN EL SECTOR SPN. Recuerdo quizá de normas arcaicas de la Antigua Era, los hispanos (mote con que se conoce a los ciudadanos del sector SPN) suelen tener un rasgo especial en el nombre. En principio suelen tener un nombre personal más largo y rimbombante que el del resto de los ciudadanos: aquí la gente se llama Fernando, Ricardo, Guillermo y no Nic, Mud, Splat, etc... como en el resto del Complejo Alfa. Y para dar aún más corte arcaico a su nombre suelen añadir una especie de segundo nombre que siempre está recudido a una inicial o a una abreviatura. Así por ejemplo, Espidi Gonz-A-LEZ. Observarás que en el sector SPN la mayoría de la gente no tiene precisamente esas letras al final de su nombre. Hay dos razones muy sencillas que lo explican:

Primera: los tanques de clonación del sector SPN llevan décadas sin fun-

cionar, por lo que todos los ciudadanos que habitan el sector vienen trasladados de otros sectores. Pero enseguida se adaptan a la forma de vida del sector SPN.

Segunda: me resultaba un peñazo tener que buscar nombres graciosos que acabaran invariablemente en SPN.

1.2. Eh, un momento. ¡Estás leyendo esto y no tienes la credencial Ultravioleta! Por favor, dirígete al Centro de Exterminio más cercano.

1.3. El sector SPN está más bien dejado de la mano del Ordenador. Gran parte de los bancos de datos sobre el sector sufren tal desbarajuste que allí son "oficiales" y "legales" actitudes y costumbres que en cualquier otra parte del Complejo Alfa serían constitutivas de traición. Por ejemplo, los esclarecedores encontrarán que la gente del sector lleva barba y bigote. El Ordenador ignorará cualquier acusación contra esa costumbre si se realiza desde un terminal del sector SPN. Si se cursa desde otro sector, la orden de investigación sobre el asunto quedará misteriosamente olvidada en cuanto llegue a las instancias competentes del sector. Para PJ habituados al mundo "habitual" de PARANOIA este ambiente tiene que apestar a traición. Que no se equivoquen...

2. Resumen de la aventura.

¡El escándalo de la financiación de las sociedades secretas en el sector SPN! Hace unos ciclomeses, el oficial del SSI Jue-Z-MNG-4 pinchó algunos comunicadores personales al azar de algunos ciudadanos sospechosos de traición. A resultados de las grabaciones, caben indicios racionales de sospecha de que una gran parte de los fondos destinados al funcionamiento de los distintos servicios son desviados habitualmente a las arcas de distintas sociedades secretas. Jue-Z ha decidido actuar implacablemente: para ello, nada mejor que contar con un grupo de aguerridos esclarecedores, a poder ser poco fogueados para evitar que puedan estar ya enredados en el asunto y poder llevar el caso con el máximo sigilo. Lo que no sabe el pobre es que su propio comunicador está también pinchado y hay alguien que sabe lo que pretende destapar...

3. Alerta-Misión.

El despacho de Jua-N-GRA-6. Los esclarecedores reciben la siguiente Alerta-Misión:

ALERTA MISION ALERTA MISION ALERTA MISION ALERTA

MISION ALERTA ...los esclarecedores citados al final de este aviso deberán dirigirse sin la más absoluta dilación al sector SPN. Prioridad absoluta. El código de la misión es QC92/a. Una vez allí, deberán ponerse a las órdenes del Oficial de Instrucción, Jua-N-GRA-6...

4. Rumores.

—Es totalmente atípico que un ciudadano de CS Naranja sea oficial de instrucción. Se trata de una misión absolutamente fútil.

—El oficial de instrucción es un alto programador que disfruta haciéndose pasar por ciudadano de CS inferior con objeto de descubrir más fácilmente a los traidores.

—El sector SPN está dominado por una rama especialmente agresiva de la Libre Empresa. Sus miembros han conseguido colocarse en los puestos de mayor influencia del sector, y sólo su gente de más confianza puede aspirar a conseguir algún cargo de importancia.

—El SSI está organizando una redada de místicos narcotraficantes. Es muy peligroso estar en el sector SPN y estar relacionado con el tráfico ilegal de drogas.

5. Algunos rumores específicos:

—Antimutantes: en el sector SPN abundan variantes extremadamente peligrosas de mutantes polimórficos. Casi nadie es quien dice ser.

—Humanistas: la misión es falsa. Todo es un tremendo error del Ordenador. Procura mantenerte al margen y mantener los ojos abiertos para no verte implicado.

—Piratas Informáticos: todos los comunicadores del sector SPN están pinchados por el SSI. Nosotros hemos pinchado el sistema central de comunicaciones del SSI.

—Illuminati, Psiónicos: tenemos un gran interés en dominar el sector SPN. Redacta un informe de los principales mecanismos actuales de poder y de cuáles son sus puntos vulnerables.

—Comunistas: si te ves en apuros, contacta con Santi-K-R-LLO, un antiguo miembro de nuestra organización que te dará todo el apoyo necesario. Actualmente está asignado en el SBD, departamento de video-tertulias.

—Místicos: el sector SPN es fundamental para el paso de narcóticos ilegales a otros sectores importantes del Complejo Alfa.

—Còrpore Metal, Protecno: ambas sociedades estamos aliadas en el sector. Estamos trabajando fuerte en

un proyecto secreto: el robotren de alta velocidad, o ROBOTAV.

—Leopards de la Muerte, Purgadores: estamos en guerra contra los románticos. Investiga qué demonios están preparando en ese sector. Hablan de conmemorar cierto ciclocentenario del que nadie ha oído hablar.

—Iglesia Primitiva: los comunistas están intentando un control absoluto del sector SPN modificando las programaciones concernientes a la educación de los clones. La ideología comunista impera totalmente entre los ciudadanos del sector menores de 15 años.

—Románticos: estamos preparando una magna exposición de objetos románticos de la Antigua Era en este sector. El nombre clave de la operación es "conmemoración QC92". La idea es conseguir ilusionar a un gran número de ciudadanos con el sentir romántico.

—Antiffrankenstein: el sector SPN no está particularmente bien dotado de alta tecnología.

—Club Sierra: en el sector SPN existe un compartimento estanco, desconocido por el Ordenador, donde hay una reserva natural de especies vivas. Hay varias sociedades secretas empeñadas en cargárselo.

—Libre Empresa: ¡cuidado! esta operación se está realizando en contra nuestra. No te fíes de nadie. Ten el láser a manos.

5. LA SESION INICIAL DE INFORMACION

La sala de instrucción está rotulada como "Despacho de Alto Programador". La puerta, de color metálico, no da ninguna información sobre la credencial necesaria para entrar. Delante de la puerta, un roboguardia índigo de fea catadura y aún más feo armamento pedirá simplemente el código de la misión para dejarles pasar. Si se animan a entrar, tendrán la sorpresa de observar cómo un sujeto con barba y gafas oscuras de acreditación naranja ocupa un despacho amueblado de blanco.

Si algún personaje hace la contraseña secreta de la Libre Empresa, Jua-N hará salir a los demás, y a su compañero de sociedad secreta le dará las instrucciones de la verdadera misión: montar una operación falsa de descrédito de Jue-Z. Para ello, deberán hacer un destrozo en el sector SPN y luego alegar que están en las órdenes del ciudadano de CS azul. El PJ de Libre Empresa será nombrado inmediatamente Jefe de Misión.

Si ningún personaje hace la contraseña, Jua-N los tratará despectiva-

mente, les ordenará realizar escuchas por diversos subsectores y les enviará expeditivamente al SPL.

En cualquier caso, Jua-N-GRA les dará una lista de sospechosos a los que convendría vigilar: Jue-Z-MNG-4, Nase-I-ROO-3 (un oscuro gestor del SID), Borop-A-LOP-6 (experto en comunicaciones del SEG) y Sans-I-SHS-2 (secretario de uno de los altos programadores del sector).

6. UNA VISITA AL ALMACEN DEL SPL EN EL SECTOR SPN.

Los PJ no reciben ningún arma adicional. Deberán servirse del armamento reglamentario. Sin embargo, tienen un encargo especial procedente del SID. Se trata de un diseño del doctor Bacter-I-OOO especial para misiones de espionaje: el pinchacomunicadores. Se trata de un dispositivo que capta ondas electromagnéticas y las graba. El problema es que la mayoría de las transmisiones en el Complejo Alfa están protegidas mediante un código de forma que sólo puede recibir el mensaje el receptor a quien van dirigidas. El pinchacomunicadores es capaz de descifrar el código solamente si está situado a menos de 50 metros del receptor del mensaje. De ahí que los esclarecedores tendrán que acercarse bastante al lugar de residencia de aquél a quien quieran fisgar las conversaciones.

7. LA AVENTURA.

En realidad, los esclarecedores no completarán la aventura si no descubren que Jua-N-GRA es en realidad un clon de Alfons-U-GRA, quien le ha puesto en ese despacho con una misión secreta: paralizar cualquier misión o investigación encargada por otros altos programadores que quieran poner en peligro la operación robotav. La verdad es que no existe ningún robotav: los fondos que envía el Ordenador para diseñarlo y construirlo se están empleando en financiar operaciones comerciales personales de los miembros de la Libre Empresa.

Los esclarecedores tendrán que averiguar que en realidad es Jue-Z el origen último de la misión. Jue-Z no se atreverá a dar la cara abiertamente por miedo a represalias de algún alto programador. De todos modos, si los PJ descubren (antes del fin de la misión) que en realidad están trabajando para Jue-Z, se ponen en contacto con él y le dan cuenta de sus investigaciones, Jue-Z les ordenará arrestar a los sospechosos, incomunicarlos e interrogar-



los. Si tratan de este modo a Jua-N-GRA, más les vale demostrar perfectamente su culpabilidad o tendrán que vérselas con la ira de un Alto Programador.

La aventura consistirá en sucesivos pinchazos cerca de las residencias o lugares de trabajo de los personajes principales. En resumen, pueden espiar:

- A Nase-I-ROO, en su residencia o en su despacho del SID.
- A Borop-A-LOP, en su residencia o en las oficinas del SEG.
- A Sanch-I-SHS, en su residencia o en la secretaría del alto programador Capop-U-LAR.
- A Jua-N-GRA, en su residencia o en su despacho ultravioleta.
- A Jue-Z-MNG, en su residencia o en el Departamento de Investigaciones Rocambolescas del SCP.

Las residencias pueden encontrarse "preguntando" o con una tirada exi-

tosa de Búsqueda de Datos en un terminal del Ordenador.

¿Cómo funciona el pinchacomunicadores? Una vez situados cerca del objetivo, el personaje encargado del aparato hará una tirada de Talento Mecánico. Interpreta el resultado libremente según las necesidades de diversión que tengas en ese momento. Si no se te ocurre nada, he aquí una guía:

Exito crítico: escuchan una conversación que compromete totalmente al receptor. Hará falta otro éxito crítico para que en la conversación haya evidencias de quién es el emisor.

Exito normal: la conversación compromete a un tercero. Los PJ pueden enterarse de direcciones útiles (de personajes, de sedes de sociedades secretas, etc.) o de operaciones financieras falsas que desvían créditos hacia objetivos desconocidos por el Ordenador.

Fallo: la conversación es totalmente fútil.

Fallo crítico: la conversación apa-

rentemente relaciona al receptor con alguna irregularidad. Si los PJ aportan pruebas de estas al final de la Misión, se verán en dificultades cuando se demuestre que no había ninguna irregularidad.

Te recomiendo que cuando dirijas la aventura aproveches al máximo la capacidad de polimorfismo de los PNJ que tengan ese poder. Los esclarecedores deben tener la impresión de que nunca pueden estar seguros de con quién están hablando...

9. FIN DE LA MISIÓN.

Cuando se dirijan a la sala de instrucciones, observarán que ha cambiado de CS. Ahora es una sala azul ocupada por Jue-Z-MNG. No se les dará ninguna explicación de porqué ha desaparecido Jua-N-GRA.

Si resulta que los esclarecedores han acumulado un montón de pruebas contra Jue-Z, será divertido ver cómo se las ingenian para salir del aprieto.

Si los PJ acaban con Sanch-I, Borop-A o Nase-I, serán sometidos a un severo interrogatorio y tendrán que demostrar que las grabaciones no están falsificadas. Sobre todo, Jue-Z (y el Ordenador) estarán muy interesados en saber COMO han obtenido los PJ todas esas informaciones.

Si salen airosos, recibirán una Recomendación y 100 créditos de recompensa.

Si los esclarecedores consiguen aportar pruebas contra Alfons-U, el Ordenador les ascenderá dos niveles de acreditación y les premiará con mil créditos a cada uno. Para ello tendrán que aportar pruebas de la falsedad del proyecto robotav. Pero a partir de ese momento gozarán de la inquina predilecta de la poderosa sociedad secreta Libre Empresa.

De todos modos, lo mejor que pueden hacer los personajes es no investigar absolutamente nada y no meterse en líos. Una vez salgan (mejor o peor parados) de la Sala de Instrucción, la Libre Empresa les hará llegar una felicitación por no haber realizado esa misión y un premio de cinco mil créditos a cada uno.

10. LOS PERSONAJES.

-Jua-N-GRA-4: seudónimo de Alfons-U-GRA-6. Todos los clones de Alfons-U-GRA están activados. Alfons-U-GRA-1 es el alto programador más influyente del sector SPN. Ha conse-

guido activar ilegalmente a todos sus clones y situarlos en puestos influyentes.

Descripción: cada clon tiene una apariencia distinta. El número 4 es calvo, con barba y gafas oscuras. El 1 es delgado, lleva también gafas y suele viajar en roboavión.

Servicio: SCP

Sociedad Secreta: Libre Empresa.

Equipo: Siempre va acompañado de 1d4 roboguardias armados de rifle-láser pesado (16-L11)* y tirabalas con proyectiles explosivos (13-P-9).

Destrezas: Soborno 17, Embaucamiento 25, Charlatanería 28, Intimidación 18, Sugestión 27, Oratoria 22, Psicología 5, Lógica Espuria 30, Supervivencia 10, Ing. Elect. 2, Búsq. Datos 12, Anál. Datos 8, Conoc. Cult. Ant. 12.

Poder Mutante: Polimorfismo.

-Sanch-I-SHS-2

Descripción: apariencia serena, habla con aplomo.

Servicio: SCP.

Sociedad Secreta: Illuminati.

Equipo: Guardaespalas de CS verde (como los del desplegable del libro de reglas).

Destrezas: Contabilidad 12, Embaucamiento 17, Charlatanería 16, Falsificación 17, Intimidación 18, Sugestión 14, Oratoria 10, Psicología 16.

Poder Mutante: Polimorfismo.

-Borop-A-LOP-T

Descripción: pequeño, delgado, de apariencia inofensiva. En seguida se pone nervioso.

Servicio: SEG.

Sociedad Secreta: Místicos.

Equipo: Neurolátigo 8-E10, armadura réflec amarilla.

Destrezas: Adulación 8, Soborno 12, Embaucamiento 12, Charlatanería 3, Intimidación 2, Sugestión 4, Psicología 4, Sigilo 10, Ing. Sistemas 16, Robótica (robomecánico) 7.

Poder Mutante: Levitación.

-Nase-I-ROO-3

Descripción: apariencia cambiante. Cada dos o tres horas cambia de color de pelo, de traje y hasta de armamento.

Servicio: SID.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva.

Equipo: armamento variado. Improvisa alegremente. Armadura réflec índigo. En su despacho: pantalla invisible de plastiglás a prueba de láser y de proyectiles (hace falta un impacto en la columna de daño 17 para comperal).

Destrezas: Vigilancia 6, Adulación 12, Soborno 16, Embaucamiento 16, Intimidación 13, Sugestión 16, Oratoria 11, psicología 15.

Poder Mutante: Adaptación metabólica.

-Jue-Z-MNG-4

Descripción: con bigote y gafas, apariencia segura.

Servicio: SCP.

Sociedad Secreta: Purgadores.

Equipo: espada energética 12-E12, armadura réflec azul, 2 guardaespalas de CS naranja armados de lanzatelarañas 16-##.

Destrezas: Vigilancia 12, Seguridad 15, Sigilo 13, Intimidación 15, Interrogatorio 18, Terapia BQ 17, Búsq. Datos 18, Anál. Datos 10.

Poder Mutante: Vista con Rayos X.

* Nota: en destrezas de armamento, la abreviatura #-x# significa: nivel de destreza, tipo de arma y columna de daño de esa arma.

