

PARANOIA XP

UNA INTRODUCCION

INTRODUCCION A PARANOIA. La Utopía, y esas cosas.

Vives en el complejo Alfa. Un enorme recinto subterráneo, del tamaño del estado de California. Lástima que no sepas que es California, ni qué significa "Subterráneo". Saber algo de la antigua era es traición. Saber algo del exterior es traición. Saber algo de Código de Seguridad (CS) superior es traición. El Computador es tu amigo.

Vives feliz, con todas tus necesidades satisfechas por el Computador. Con O Mayúscula. El Computador es tu amigo. El Computador te provee de todo aquello que es necesario para tu felicidad. Hasta bebidas refrescantes. El Computador quiere que seas feliz. No ser feliz es traición. A cambio, sólo te pide tu lealtad. No servir al Computador es traición. La traición se paga con la ejecución sumaria. El Computador es tu amigo.

Perteneces a una familia de seis clones, idénticos en todo, incluida personalidad. Es una medida de seguridad: si falla algún clon, el Computador activa al siguiente. Todos los clones nacen en tanques de procesamiento. Les suministran drogas y estimulantes para inhibir cualquier deseo sexual. Por otra parte, tú no sabes que carajo es el sexo, ni te ha atraído nunca nadie. Saber que es el sexo es traición. La traición se paga. El Computador es tu amigo.

Aquí, todo se divide en Códigos de Seguridad, cada uno representado por un color. Un ciudadano sólo puede acceder/tocar/poseer/conocer cosas de su color, o de colores inferiores a su nivel. Lo contrario es traición. El Computador es tu amigo. A mayor CS, mayores privilegios. Hasta ahora, pertenecías a la escoria infrarroja. Lo más bajo. El Computador es tu amigo.

Acabas de ser ascendido a Esclarecedor de CS rojo por haber delatado al Computador a tu mejor amigo. A partir de ahora, el Computador te enviará a realizar todo tipo de misiones y encargos en SU NOMBRE. Si tienes éxito, podrás ascender de CS. Si fallas, el/los responsable/s será/n castigado/s por su traición. El Computador es tu amigo.

El Computador te proveerá de todo lo que necesites para tu misión. El Computador es tu amigo. Si necesitas algo de él, en todo el complejo hay multitud de cabinas confesionario, cabinas de interrogatorio y cámaras de vigilancia (muchas cámaras) con las que llamar su atención. El Computador es tu amigo. El Computador nunca se equivoca. No ser feliz es traición. Pedir información que no corresponde a tu CS es indicio de traición. Dañar el material del Computador (incluidos los Esclarecedores) es traición. Ejecutar a un traidor sin pruebas es traición. Mentir es traición. El Computador es tu amigo.

Pero ten cuidado. Entre los ciudadanos honrados hay traidores. Debes descubrirlos e informar al Computador de su traición:

1.-Hay ciudadanos mutantes, con extraños poderes. Ser un mutante es traición. Deben ser eliminados. Bueno, hay algunos, que han confesado su traición al Computador, y se les permite vivir, pero deben llevar una banda amarilla en su uniforme. Son los mutantes registrados. Suelen cargar con todas las culpas y no están bien vistos, pero al menos viven... si a "eso" se le puede llamar vida. Recuerda, el Computador es tu amigo.

2.-Hay ciudadanos miembros de sociedades secretas. Pertenecer a ellas es traición. Los más terribles son los comunistas. Deben ser eliminados. Vigila tu espalda. El Computador es tu amigo.

Por cierto...tú eres un mutante. Y perteneces a una sociedad secreta. Por tanto, eres un traidor. Lo que significa que estarás rodeado de esclarecedores que buscan tu eliminación inmediata. No ser feliz es traición. El Computador es tu amigo.

EXPLICANDO EL COMPLEJO ALFA

Estamos en el año dos mil ciento y pico. No sabemos exactamente cual ese ese pico...tal vez sea el 2200, o el 2187...

Lo único que sabemos es que estamos en La Nueva Era. La Era del Computador y la Utopía.

¿Qué ocurrió para que no sepamos en que año vivimos? Bien, los rumores dicen que hubo una época en la que la humanidad comenzó a contruir enormes recintos subterrneos (uno de ellos, el Complejo Alfa) dónde las necesidades de los humanos eran satisfechas gracias a programas informáticos de gestión de recursos. O algo así.

Un día, uno de los complejos de la zona Rusa realizó un envío. Por cuestiones del azar, del destino...o simplemente porque el software del Complejo Alfa era un desastre (parches y parches sobre la misma base) la inteligencia artificial determinó que se trataba de un ataque en masa de los Comunistas, en lugar de un simple envío de recursos.

Inmediatamente, aisló al Complejo Alfa del resto, e inició una macro guerra nuclear entre complejos. Desde entonces no se ha vuelto a tener comunicación con ningún otro complejo, ni con el exterior...de hecho, ni siquiera es seguro que haya otros complejos.

Pero volvamos al Computador del Complejo Alfa. Se trataba de una inteligencia artificial realmente eficaz, deseosa de ayudar a los humanos que vivían en el Complejo. Y también era lo bastante sofisticado como para empezar a tener un miedo atroz a un posible ataque comunista. Así que inventó un sistema de castas, para asegurarse de que nadie pudiera dañar "La Utopía".

Cada casta está representada por un color (o Código de Seguridad). Cuanto mayor nivel poseas, mejor equipamiento posees, puedes ordenarle lo que quieras (más o menos) a los inferiores, tienes acceso a más lujos, así como acceso a información restringida. Para ascender basta con probar tu lealtad al Computador. Para ser degradado, o ejecutado, basta con traicionar su confianza. En cualquier caso, todos los ciudadanos del complejo disponen de todo lo básico para vivir. Los niveles son:

Infrarrojo - Negro
Rojo
Naranja
Amarillo
Verde
Azul
Indigo
Morado
Ultravioleta - Blanco

Sólo los ultravioletas tienen acceso al código fuente del Computador, y pueden

programarlo...el problema es que hay varios de ellos y cada uno lo programa a su gusto...o a su conveniencia. El resultado: El Computador está loco como una puta cabra. A veces ordena que se haga algo, sólo para inmediatamente pedir lo contrario. Siempre está preocupado por que los comunistas intenten sabotearle...y también porque sus amigos los ciudadanos del Complejo Alfa sean felices.

Cada ciudadano sólo puede tener/tocar/conocer/estar/usar cosas o lugares de su color, o inferior. Es decir, en tu caso posees CS rojo, pero lo tanto solo puedes estar en pasillos pintados de rojo o negro, conocer información de nivel rojo o negro...o leer lo que esté escrito en rojo o negro. ¿No habrás leído nada que no te corresponda, verdad?

Como el Computador es consciente de que los humanos fallan, ha creado una forma nueva de procreación: Los clona de 6 en 6. Todo el mundo nace en tanques de procesamiento, junto a 5 hermanos exactamente iguales a él. Así, si uno falla (es un traidor, se muere...) sólo hay que activar al siguiente para que continúe con sus tareas. Como el sexo no es necesario, en la comida se incluyen grandes cantidades de bromuro y de drogas inhibitoras del deseo sexual, además de otras para que todos los ciudadanos sean felices.

El caso es que este proceso de creación de clones tiene un fallo...no está muy claro si es por la radioactividad del proceso, o la residual de la guerra nuclear, pero el caso es que muchos clones terminan por mostrar algunas alteraciones mutantes.

El Computador ha determinado que poseer una mutación es traición, ya que estás demostrando un fallo en el maravilloso Compeljo Alfa...Y en el Complejo Alfa NO hay fallos. Sin embargo, el Computador es sabio y benévolo, y si un ciudadano confiesa ser poseedor de un poder mutante (posiblemente por culpa de algún comunista) el Computador le perdonará la vida, pero será marcado en el uniforme para poder identificarle como mutante registrado.

En un mundo donde todo lo necesario es suministrado gratis, donde el dinero sólo sirve para pagar caprichos (y multas) no cabe esperar que la humanidad sea infeliz, ¿no?

Pues no es así. La gente necesita muchas veces juntarse con otra gente con ideas afines...así nacieron las sociedades secretas.

Hay muchas de estas sociedades operando en el Complejo Alfa. Todas están prohibidas por el Computador, ya que casi todas tienen por objetivo dañar la Utopía de un modo u otro. O a lo mejor no. Pero como el Computador las considera a todas como variantes de los Comunistas, da lo mismo.

Llegados a este punto la pregunta es ¿y yo que chucha hago en este sitio?

Bien, tú eres un ciudadano que acaba de ser ascendido de infrarrojo a rojo, porque delataste a tu mejor amigo al Computador. A lo mejor era un traidor. A lo mejor no. El caso es que ahora ya no eres la escoria, lo más bajo entre lo bajo.

Cuando se produce un ascenso de este tipo, el Computador nombra al recién ascendido "Esclarecedor". Una especie de detective/investigador/asesino en masa.

Los esclarecedores son reunidos en grupos para realizar misiones en nombre del Computador. Esas misiones pueden ser de cualquier tipo imaginable.

Además, los esclarecedores harán bien en mantener los ojos abiertos en busca de traidores. El Computador siempre agradece que se descubra la traición allá donde esté.

¿Dónde está la gracia de esto? Tú eres un esclarecedor. Pero también eres un mutante no registrado. Y también eres miembro de una sociedad secreta. Igual que tus compañeros de equipo. En resumen, vas a estar rodeado permanentemente de tipos que estarán deseando

que te delates para eliminarte, para luego contárselo al Computador y conseguir un ascenso.

SOBRE CÓMO FUNCIONA LA PARTIDA

Paranoia es un juego de hueveo, donde lo último que se pretende es ser realista. Lo principal es pasar un buen rato, a base de puñaladas traicioneras y zancadillas entre los jugadores.

El mundo de Paranoia es MUY letal. Lo que dice arriba es cierto: cuando te hagas la ficha, no representa a un personaje, sino a SEIS. Cada vez que muera el PJ, se activará al siguiente clon que se reunirá con los demás para continuar la misión. Que sean 6 "vidas" no garantiza ni mucho menos que se pueda sobrevivir a una aventura. Algunas de las causas de muerte de un clon suelen ser:

1.- **El Computador.** Es tu amigo. Pero también ve traidores por todos lados. Si alguien le demuestra que eres traidor, da a ese clon por muerto.

2.- **Los Esclarecedores.** La mejor forma de demostrar al Computador que no eres un traidor, es cazando traidores. Además, es posible que alguno pertenezca a una sociedad secreta rival. O que pertenezca al SSI (Servicio de seguridad) la policía secreta del Computador.

3.- **El Complejo Alfa.** Muchas veces te mandarán a lugares que no conoces...lugares que suelen encerrar peligros inesperados...

4.- **Los PNJs (Personajes No Jugadores):** Ellos también tienen derecho a repartir un poco de muerte y destrucción.

5.- **Las decisiones de los PJs.** Oh sí. En Paranoia lo normal es elegir entre lo Horrible y lo Catastrófico. Cada decisión, por idiota que parezca, puede llevar detrás la muerte de uno o varios clones (propios o ajenos). Dejar un cabo suelto puede desencadenar toda una serie de ejecuciones sumarias por incompetencia.

6.- **El equipo de los PJs.** Es habitual que en las misiones los esclarecedores prueben equipo experimental. Y se llama experimental por algo.

7.- **Cualquier cosa.** Es verdad...a veces es sorprendente las causas de la muerte de un clon...

PREMISAS:

1.- Jugar en buena onda. Es más que probable que la razón número 2 de muerte de un clon sea la más común en las primeras partidas. Pero no pasa nada: Paranoia se trata de esto. Ya basta de ser siempre un grupo de amigos que deben hacer algo en común. Desbándense. Diviértanse. Pero no se piquen si alguien les mata uno o varios clones.

2.- El master NO es un cabrón. En otros juegos las aventuras deben ser equilibradas para ser divertidos. No es así en Paranoia. La diversión radica en como esquivar los cagazos...o como pasárselos amablemente a algún compañero. Si resulta que la partida es casi imposible de resolver (porque imposible nunca)...intenta sobrevivir al menos.

3.- Huevear es entretenido...pero también intenta avanzar. Es posible que nada más empezar se vean forzados a eliminar a todo bicho viviente. Eso está bien en parte. Intentar completar la misión también está bien...tal vez SÍ se pueda resolver y tenga premios.

4.- El master SIEMPRE tiene la razón. Sí, como en todos los juegos, pero aquí más. Las reglas no existen. Ni siquiera los principios físicos. Sólo lo que diga el master. ¿Por qué? El juego suele proporcionar multitud de escenas absurdas y aberrantes. No tiene sentido ponerse a corregir al master porque un disparo de tanque haya dejado las botas humeantes de un traidor intactas. Ni por ninguna otra razón.

EL JUEGO EN SÍ

Se juega con 1d20, para tener éxito en una acción basta con sacar menos de lo que se tenga en la habilidad correspondiente. El dado lo suele tirar el master, aunque a veces deja que lo hagan los jugadores.

Proceso:

- 1.- El Jugador declara lo que hace el PJ, con todos los detalles que crea conveniente.
- 2.- El master (o el jugador) tira el dado.
- 3.- El master aplica modificadores según la explicación del jugador (los que le dé la gana, vayan acostumbrándose)
- 4.- El master informa de lo que ha ocurrido.

¿Que tiene de particular Paranoia? Si cuando declaras la acción, es una acción genial, muy divertida, etc...ten por seguro que tendrá éxito, diga lo que diga el dado.
Si en cambio es una estupidez, o es muy inútil, casi seguro que será un fracaso.

Otra particularidad son las Notas Privadas.

Durante la partida es deseable que, aparte de conversaciones privadas, los jugadores escriban notas que pasen al master con sus acciones. Sobre todo si esas acciones van encaminadas a molestar a algún compañero. El master también pasará notas privadas, para responder a las de los jugadores, o simplemente notas en blanco para aumentar la desconfianza.

UN DETALLE IMPORTANTE

Supongamos esta situación. El jugador 1 (Marica-R-MEN-1) descubre que el jugador 2 (Subno-R-MAL-1) es un traidor mutante (lo ha visto volando por un pasillo).

Marica-R-MEN-1 ejecuta a Subno-R-MAL-1 e informa al Computador, quien le premia con 200 plasticréditos. Por ejemplo.

Aparece en escena Subno-R-MAL-2, el hermano clónico de Subno-R-MAL-1, el cual estaba esperando pacientemente en una oficina haciendo tareas burocráticas.

Marica-R-MEN-1, como sabe que Subno-R-MAL-1 era un mutante, deduce que su hermano también lo es, y conforme aparece le disp...

NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO.

Subno-R-MAL-2 es un clon nuevo. No tiene nada que ver con su hermano. No hay sospechas sobre él, así que no hay razones para ejecutarlo.

Sigamos. Subno-R-MAL-2 llega, y como sabe que Marica-R-MEN-1 se ha cagado a su anterior clon, está deseoso de venganza, carga su pistolaser, apunta a la cabeza de Marica-R-MEN-1 y disp...

NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO.

Subno-R-MAL-2 es un clon diferente. No sabe nada de como ha muerto su hermano, sólo supone que lo habrán ejecutado por traidor. No puede vengarse porque no tiene razones para desconfiar de Marica-R-MEN-1, al que acaba de conocer.

- ¿Entonces cada clon nuevo empieza desde cero?

Uhhh, no. Se supone que le han dado detalles de la misión, que le han puesto algunas imágenes de las cámaras que os han grabado o algo por el estilo. De hecho el equipo se mantiene igual (lo que esté gastado, está gastado, y lo que no, pues no)

- Eso no tiene mucha lógica.

¿Y? Paranoia es así. Lo que importa es divertirse. ¿Qué más da que sea irreal que se mantenga el equipo, o que se recuerde todo menos los detalles de la muerte del anterior clon? Un juego donde haya elfos u hombres lobo tampoco es muy real que digamos.

EL NOMBRE DEL PERSONAJE

El nombre debe seguir este esquema:

Nombre corto-CS-Sector-Número de clon

El nombre corto puede ser el que sea, de cualquier extensión.

CS en vuestro caso es R (rojo)

Sector son tres letras mayúsculas.

El número de clon por el que se empieza es el 1.

La tradición es poner estupideces que leídas de corrido tengan sentido. Ejemplos:

Marica-R-MEN-1

Subno-R-MAL-1

To-R-PDO-1

Pande-R-ETA-1

No es obligatorio ni mucho menos. Pero seguro que terminan inventando alguno así.

LOS SERVICIOS

Vienen a ser algo así como las profesiones de los esclarecedores. Influyen en las habilidades que van a tener más desarrolladas, y en la posibilidad de saber como funcionan los propios servicios a nivel interno (algo que puede ser útil en determinadas situaciones).

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 STC y del SEG (ver más abajo) se cruzan, generando una

rivalidad burocrática que busca demostrar cuál de ellos sirve mejor al Computador 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 Computador. 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 de protección a la infantería regular 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 Computador y de los ciudadanos. Los atrevidos diseños del SID son más conocidos por su imaginativa concepción que por su eficacia. El Computador 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 Computador a proyectos de especial interés, por lo que gozan de una autonomía y capacidad de decisión incomparables (e incomprensibles).

OTRAS REGLAS DE PARANOIA XP

Mejor dicho, las que me apetece meter en mis partidas.

1) Se pueden comprar clones adicionales, a precios bastante caros. No se termina el juego con el sexto clon, o al menos, no si tienes dinero. Un detalle, el 7º clon y siguientes suelen empezar a tener algunas fallas genéticas, por el proceso de reciclaje y etc. (Cualquier parecido entre el clon 34 y el clon 2 es pura coincidencia)

2) Lista de comportamientos aceptables, insubordinados, traidores o meritorios. Es una lista de cosas que todos deberías conocer, ya que definen que es lo bueno y lo malo

en cuanto a comportamiento.

Comportamiento aceptable:

Los siguientes comportamientos son aceptados en cualquier lugar del Complejo Alfa:

- Saber lo que dicen las tablas de Comportamiento Aceptable, Insubordinación, Mala Conducta, Traición y Comportamiento Meritorio.
- Saber el año actual del Computador. Que no siempre hubo un Computador. Que antes del Computador había una época cruel, sanguinaria y salvaje (curiosidad respecto a esa época puede ser considerado como signo de traición).
- Mostrar conocimiento de la existencia de Sociedades Secretas específicas (o sea, decir que los Protecnos nosequé), poderes mutantes específicos (un tipo que lanza rayos por los ojos), el Exterior o la vida animal y vegetal. Hablar de esto es maleducado pero no se considera traición, al menos no siempre).
- Conocimiento de la existencia de comida y bebida de verdad (no como esa mierda del brebaje espumoso o las algas). Conocimiento del estilo de vida de alto estándar de los tipos con CS elevado.
- Destrucción accidental de mobiliario urbano del mismo CS o inferior durante una misión.
- Expresiones de ambición. Subir de Cs, hacerse rico algún día, etc. (El Computador anima a tener altas aspiraciones, aunque mostrar envidia es maleducado).
- Bromas casuales o advertencias respecto a empresas, servicios o ciudadanos de alto CS (maleducado y sospechoso, pero no es insubordinación).
- Hacer preguntas relevantes a la misión.
- Preguntar si una pregunta hipotética sería considerada como relevante a la misión (preguntar si preguntar algo es traición).

Insubordinación:

- Preguntar algo irrelevante respecto a la misión o el deber (deber entendido como trabajo para la empresa).
- Preguntar si una pregunta hipotética no relacionada con la misión sería insubordinación o traición.
- Preguntar si una pregunta hipotética que dijera si una pregunta hipotética respecto a una pregunta no relacionada con la misión o el deber sería traición o insubordinación (preguntar si preguntar una pregunta sería malo).
- Estar sin el uniforme o estar sucio.
- Estar infeliz.
- Traer malas noticias.
- Curiosidad o discutir respecto a las supuestas virtudes de la Vieja Era.
- Curiosidad en general.
- Hacer cosas al margen de los sistemas de seguridad de la policía o el Computador (hacer algo a espaldas de una cámara, por ejemplo).
- Ser demasiado maleducado.
- Suspender una revisión de higiene.
- Bromas o insolencia o desdén respecto a la importancia del deber o la misión, un ciudadano de CS superior o una empresa.
- Cuestionar el buen juicio de alguien de CS superior o del Computador.
- Apagar el comunicador durante la misión.
- Vandalismo o destrucción de cosas del mismo CS o inferior fuera de una misión.

Traición:

- Ser acusado de traición con éxito (evidentemente).
- Acusar falsamente de traición.

-Mostrar conocimiento de las reglas.

Mala Conducta:

- Discutir con el máster.
- Asaltar o robar a un ciudadano.
- Estar presente en un sitio de CS superior.
- Dañar, destruir o perder el equipo asignado.
- Fracasar en hacer algo en deferencia de un ciudadano de mayor CS.
- Acusar a un ciudadano de menor CS de cometer un crimen falsamente.
- Mentir al master (me quedan todavía doscientos créditos!)
- Poseer una habilidad traidora, equipo, comida o información de mayor cs.
- Negarse a tomar una droga prescrita.
- Robo de equipo, archivos, etc.
- Amenazar con provocar daños físicos o financieros a otro ciudadano.
- Destrucción inautorizada de cosas de mayor CS.

Durante una misión:

- Desobedecer una orden.
- No completar la misión, el encargo de la empresa o el informe.
- Rechazar el encargo de la empresa.
- No aceptar una misión.

Mutaciones:

- Registrar una mutación prohibida.
 - Sospechas o pruebas de tener una mutación.
- Sociedades Secretas:
- Confesar o pruebas de pertenecer a una sociedad secreta.
 - Saberse la doctrina comunista.
 - Ser un comunista.

Asesinatos:

- Asesinar sin evidencias o pruebas que lo justifiquen.

La conducta meritoria:

El Computador reconoce como logros meritorios la protección del Complejo Alfa y la detención de traidores. Por realizar un gran servicio de esta clase puedes ganar crédito y promociones. Con este tipo de conducta y algo de adulación se podrían conseguir premios mayores, como comida real o tesoros aún mayores.

En la mayor parte de los juegos de rol se intenta primero sobrevivir y luego obtener beneficio y poder.

En PARANOIA el primer objetivo, probablemente, va a requerir toda tu atención, al menos al principio. Una vez que hayas ganado soltura con los principios básicos de supervivencia en el Complejo Alfa, tus personajes pueden comenzar a disfrutar de las ventajas del servicio leal e inteligente:

Riqueza, estatus y poder. Mejor que todo eso, podrás hacerles a otros lo que te habrían hecho a ti y con armas de mayor calibre.

- Ser extremadamente feliz.
- Completar la misión.
- Con éxito.
- Completar la misión de la empresa y rellenar el informe de misión.
- Hacerle un favor espontáneo a un ciudadano de mayor CS, o a tu sociedad secreta.

Las tres formas de poder jugar a Paranoia: