

PARANOIA PARANOIA PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Costikyan, Greg

Paranoia / Greg Costikyan e Ken Rolston ; [ilustrações Dan Gelber, Greg Costikyan e Eric Goldberg] ; tradução de Anthony Stanton ; revisão de Deborah M. Fink dos Prazeres, Julius Cesar Ferreira Batista Gonçalves, Lenita Ananias do Nascimento. — São Paulo : Devir, 1995.

Título original: Paranoia.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Rolston, Ken. II. Título.

95-4505

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

BENVINDO. AGENTE ATIRADOR!
SEU SERVIÇO AO COMPUTADOR É RECOMPENSADO! CONGRATULAÇÕES! VOCÊ TEM AGORA NÍVEL DE SEGURANÇA VERMELHO. ISTO É PROVA DO AMOR E CONFIANÇA QUE O COMPUTADOR TEM POR VOCÊ.

A SUA PRIMEIRA MISSÃO, COM SEUS COMPANHEIROS AGENTES ATIRADORES, FOI-LHE DESIGNADA. TENHA CUIDADO! OS TRAIDORES ESTÃO POR TODA PARTE! VOCÊ DEVE RELATAR IMEDIATAMENTE QUALQUER COMPORTAMENTO TRAIADOR OU SUSPEITA DE COMPORTAMENTO TRAIADOR AO COMPUTADOR! DEIXAR DE FAZE-LO É TRAIÇÃO.

ALGUNS DE SEUS COMPANHEIROS AGENTES ATIRADORES PODEM SERVIR AO COMPUTADOR COMO GUARDIÕES DA SEGURANÇA INTERNA. ELES ESTÃO PRESENTES PARA A SUA PROTEÇÃO. ELES RELATARÃO QUALQUER COMPORTAMENTO TRAIADOR OU PISTA DE COMPORTAMENTO TRAIADOR AO COMPUTADOR. REJUBILE-SE NA CERTEZA DE QUE QUALQUER TRAIÇÃO ENTRE SEUS COMPANHEIROS SERÁ DESCOBERTA E PUNIDA. DEDIQUE SEU SERVIÇO AO COMPUTADOR. SUA LEALDADE SERÁ GENEROSAMENTE RECOMPENSADA.

VOCÊ PRECISA CUMPRIR SUA MISSÃO. A SALVAÇÃO DE SEUS COMPANHEIROS AGENTES ATIRADORES E A SEGURANÇA DO COMPLEXO ALFA DEPENDEM DE VOCÊ.

EQUIPAMENTO FOI-LHE DESIGNADO. DÊ GRAÇAS À FARTA GENEROSIDADE DO COMPUTADOR! PRESERVE ESTE EQUIPAMENTO CONTRA DANO OU ROUBO. SOMENTE UM TRAIADOR SERIA DESCUIDADO COM OS RECURSOS PRECIOSOS DO COMPUTADOR.

SUA MISSÃO PODE LEVÁ-LO ÀS REGIÕES DESCONHECIDAS DO COMPLEXO. SUA MISSÃO PODE LEVÁ-LO AO EXTERIOR. ESTEJA PREPARADO! CONHEÇA O INIMIGO! PREVINA-SE CONTRA A TRAIÇÃO! SIRVA AO COMPUTADOR! O COMPUTADOR É SEU AMIGO.

Amigo Computador!

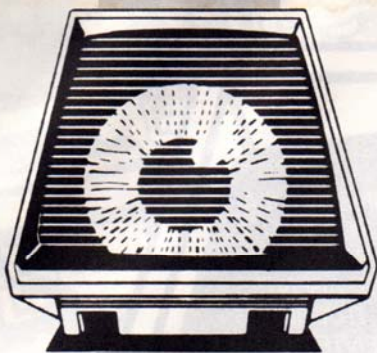
A SEU SERVIÇO

O que há "lá fora"?

QUAL É O SEU
NÍVEL DE
SEGURANÇA?

Nível de Segurança
Vermelho, Amigo.

DESCULPE. ESTA
INFORMAÇÃO
NÃO ESTA
DISPONÍVEL NO
MOMENTO.



PARANÓIA

Prefácio 4

NÍVEL DE SEGURANÇA VERMELHO - LIBERADO PARA TODOS

Paranóia para jogadores	5
0. Bem-vindo à Paranóia	6
1. Vida em Utopia	7
2. Conceitos Básicos do Jogo	9
3. Criação de Personagens	13
4. Atributos e Perícias	16
5. Combate Tático Dramático	17
6. Morte e Demais Acontecimentos Adversos	18
7. Missões ao Computador	18
8. Política, Promoção e Traição	19
9. A Etiqueta em Paranóia	21
10. Entrando no Mundo de Paranóia	22
11. Uma Aventura Solo	22
12. Dicas para Traidores	27

NÍVEL DE SEGURANÇA ULTRAVIOLETA - LIBERADO PARA

Uma Introdução ao Trabalho do Mestre	31
1. A História do Complexo Alfa	32
2. Atribuições do Mestre	33
3. Uma Típica Aventura de Paranóia	34
4. Acertando o Tom	35

O Mundo de Paranóia	37
1. A Vida no Complexo Alfa	38
2. Nível de Segurança	39
3. Os Agentes Atiradores	40
4. Grupos de Serviço	40
5. Sociedades Secretas	44
6. Palmadas e Bonificações	54

NÍVEL DE SEGURANÇA REALMENTE ULTRAVIOLETA - LIBERADO PARA TODOS OS MESTRES

Um jogador que leia isto está arruinando sua diversão no jogo. Considere-se avisado

Para o Exterior com Armas e Câmera	117
0. Introdução	118
1. Episódio Um: A Reunião	123
2. Episódio Dois: Equipamento na PLC	126
3. Episódio Três: Uma Visita à Pesquisa e Desenvolvimento	128
4. Episódio Quatro: Viagem para Ver o Que Está no Fundo	135
5. Episódio Cinco: Às Praias de Trípoli	138
6. Episódio Seis: Embalos de Sábado à Noite	139
7. Episódio Sete: Acampando Esta Noite no Velho Acampamento	141
8. Episódio Oito: Uma Visita dos Primitivos Locais	143
9. Episódio Nove: Baratas Mutantes Radioativas Gigantes	146
10. Episódio Dez: Terminando a Aventura	148

WEST END GAMES INC.

251 West 30th Street
New York, NY 10001

Copyright © 1984, 1987 por West End Games, Inc. Todos os direitos reservados.

Paranóia é marca registrada da West End Games para seu jogo de RPG de humor negro futurista.

Publicado por Devir Livraria Ltda.
© da Versão Brasileira.

Dezembro de 1995.

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para língua portuguesa no Brasil para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, reproduzida e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Augusto de Toledo, 83
CEP: 01542-020 — São Paulo

OS JOGADORES

TODOS OS MESTRES

As Regras	57
1. Como Usar as Regras	58
2. Atributos	58
3. Perícias	61
4. Combate	67
5. Regras Opcionais de Combate ...	72
6. Poderes Mutantes	74
7. Perigos Fora do Combate	81
8. Traição e seus Frutos	83

Equipamento	85
1. Tipos de Equipamento	86
2. Armas	87
3. Robôs	91
4. Comunicadores	93
5. Multigravadores	94
6. Veículos	95

Mestrando Paranóia	101
1. Organizando Sessões de Jogo ..	102
2. Apresentando Aventuras	102
3. Aventuras Publicadas x Aventuras Caseiras	109
4. O Estereótipo da Aventura	110
5. Projetando suas Próprias Aventuras ...	113
6. Para Dentro do Liquidificador ..	114

NÍVEL DE SEGURANÇA AMBÍGUO — LEIA POR SUA CONTA E RISCO

Encartes

- A- Tabelas para Jogadores
Nível de Segurança Vermelho
- B- Tabelas para Mestres
Nível de Segurança Ultravioleta
- C- Ficha de Personagem e Formulários
Nível de Segurança Vermelho
- D- Personagens da P.E.A.C.
Nível de Segurança Ultravioleta
- E- Assessórios para P.E.A.C.
Nível de Segurança Ultravioleta
- F- Mais Coisas para P.E.A.C.
Nível de Segurança Ultravioleta

Créditos

Projeto: Dan Gelber, Greg Costikyan e Eric Goldberg.
Desenvolvimento da Segunda Edição: Greg Costikyan e Ken Rolston
Edição: Paul Murphy
Direção de Arte: Stephen Crane
Gráficos: Diane Malz e Kevin Wilkins
Arte da Capa: Justin Carroll
Ilustrações Internas: James Holloway
Logotipos das Sociedades Secretas: Peter Corless
Controle Absoluto: O Computador

Créditos da Edição Brasileira:

Tradução: Anthony Stanton
Revisão: Julius Cesar F. B. Gonçalves e Katia P. Gawriliuk
Ilustrações Internas Adicionais: Fernando Ventura e Iara Ruscio
DTP: Luiz Fernando Amoasei dos Reis



Prefácio

Atenção, Jogador!

Leia "Bem-vindo a *Paranóia*" na página 6 deste livro. Quando tiver terminado, volte para cá. Volte direto para cá. Não leia adiante. Vá. Não seja malcriado com o Computador. Deixar de voltar aqui é traição.

Obrigado. Agora, você pode começar a jogar. É verdade, você não sabe nada sobre o Jogo. É duro. Isto é *Paranóia*.

Bem, se você insiste, você pode ler toda a seção "*Paranóia para Jogadores*", que começa na página 5. Esta seção é de nível Vermelho. Já que agora você é um Agente Atirador, seu nível de segurança é Vermelho e você pode ler "*Paranóia para Jogadores*" sem temer uma execução. Esta seção lhe ensinara um pouco sobre o universo de *Paranóia* e sobre as regras do jogo. Também lhe dirá como criar seu próprio personagem. Mas não crie um ainda; mestres freqüentemente usam personagens pré-criados.

O que vem depois de "*Paranóia para Jogadores*"?

Qual é seu nível de segurança, por favor? Vermelho? Sinto muito, você não está autorizado a ler o resto do livro. O resto do livro é de nível Ultravioleta. Apenas mestres podem lê-lo. Se você ler o resto do livro, você é um traidor, e está sujeito a execução sumária.

É claro, nós reconhecemos que a maioria de vocês vai lê-lo mesmo assim, mas não conte ao seu mestre. Finja que não leu. Se ele perguntar, olhe-o no olho, faça o sinal da cruz, bata na madeira e jure que você nunca leu o livro e que não tem *nenhuma* intenção de vir a fazer isto. Nós temos certeza de que ele vai acreditar.

Ôps! Já íamos esquecendo - **não leia a Aventura!** ("Para o Exterior com Armas e Câmera". Por favor? Desta vez estamos falando sério. Uma aventura é a estória pela qual o mestre põe os personagens. Se você souber todas as surpresas e os detalhes da trama de antemão, não vai ser muito interessante quando você jogar.

"Atenção, Mestre!"

Oh, o afortunado! Bem-amado do Computador, você está autorizado a ler todas as informações. Leia "*Paranóia para Jogadores*" para saber o que seus jogadores sabem. Então, leia o resto do livro. Não ache que você tem que decorar tudo. *Paranóia* é um jogo de improvisação que não se prende a regulamentos, e se você esquecer uma regra ou detalhe importante, nós sugerimos que blefe e vá adiante. Se você é um novato, "Uma Introdução ao Trabalho do Mestre" lhe ensinará o básico. Se você é experiente, "Mestrando *Paranóia*" fornece conselhos e sugestões avançadas sobre como manter a atmosfera apropriada de medo e ignorância, e reduzir os jogadores a submissos temerosos. Novatos, no entanto, não precisam se preocupar com as coisas avançadas; aprendam o básico e podem ir adiante.

Nós incluímos regras para criação de personagens em "*Paranóia para Jogadores*". No entanto, nas primeiras vezes em que jogar, sugerimos que use personagens pré-criados. O Encarte D fornece seis planilhas de personagens pré-criados. Você pode recortá-las e distribuí-las aos jogadores. Se você não quiser arruinar esta bela obra de arte, confiando que um dia ela terá o mesmo valor que um fôlio de Shakespeare ou que *Fantastic Four* #1, sinta-se a vontade para xerocar as fichas de personagens e recortar as suas cópias.

Nós também incluímos uma aventura mini-épica completa e pronta para jogar, "Para o Exterior com Armas e Câmera". Novamente, nós sugerimos que use esta aventura na primeira vez em que jogar *Paranóia*. *Paranóia* é um jogo diferente, e usando esta aventura, você poderá aprender como as coisas acontecem em *Paranóia*. Mais tarde, você pode arquitetar suas próprias estórias desvirtuadas para o deleite e tormento de seus jogadores.

Os Encartes

Outros editores dão a você apenas um livro mesquinho. Nós lhe damos mais do que páginas com coisas escritas; nós lhe damos seis (conte-os) *Encartes* bonitinhos também.

Estes Encartes estão impressos com todos os tipos de coisas úteis para se usar durante a sessão do jogo, como:

Encarte A: Este tem impresso muitos quadros e tabelas que são utilizados no decorrer do jogo.

Encarte B: Uau!! Mais quadros e tabelas.

Encarte C: Este tem impresso uma planilha em branco de personagem e alguns formulários.

Encarte D: Este tem impresso as planilhas dos personagens pré-criados que você deve usar em "Para o Exterior com Armas e Câmera". Você pode xerocá-las se quiser.

Encartes E e F: Estes têm impresso um montão de mapas e documentos que os mestres podem usar quando jogarem "Para o Exterior com Armas e Câmera". O Mestre deve abri-los, recortá-los e distribuí-los aos jogadores nos momentos apropriados do jogo. Há também algumas listas que o Mestre usa para manter registro dos robôs, NPCs, e outros detalhes enquanto joga. Novamente, xeroque estes Encartes se preferir.

Isto não é maravilhoso? Você está feliz, não está? Deixar de estar feliz é traição. O Computador é seu amigo.

O Dado

Paranóia é jogado com um dado de 20 lados (D20). Você pode obtê-lo em qualquer loja especializada em RPG.



PARANÓIA PARANÓIA PARANÓIA

para jogadores

**PARANÓIA
PARANÓIA**

Nível de Segurança VERMELHO
Liberado para todos os jogadores

A FELICIDADE É OBRIGATORIA.
VOCÊ ESTÁ FELIZ?





0. Benvindo a *Paranóia*

O QUE VEM A SEGUIR TEM NÍVEL DE SEGURANÇA INFRAVERMELHO — LIBERADO PARA TODOS OS CIDADÃOS

Posso ajudar em alguma coisa?

Claro. Você poderia me contar como funciona este jogo.

Desculpe, cidadão. Essas informações não estão disponíveis no momento.

O que você quer dizer com não estão disponíveis?

Você ainda não é um Agente Atirador. O que significa que o seu nível de segurança é Infravermelho. As regras são de nível de segurança Vermelho. Você não está liberado para conhecê-las. A seu dispor.

Hã? A maioria dos jogos faz questão de nos ensinar as regras.

Paranóia, não. Aqui você não sabe quem são seus amigos. Nem sabe quem são seus inimigos. Você não sabe como funciona seu equipamento. Você não conhece as regras. A única coisa que você sabe é que todos estão atrás de você.

Fique alerta! Não confie em ninguém! Mantenha seu laser à mão!

Ignorância e medo; medo e ignorância. Este é nosso lema.

A capa diz algo sobre um computador.

O Computador é seu amigo! Confie no Computador.

Em *Paranóia*, você representará um Agente Atirador a serviço do Computador. Você é um agente de confiança do Computador.

Como é que eu me tornei um Agente Atirador?

Você acusou um amigo de traição. Ele foi executado pelo crime de traição ao Computador, que o recompensou por sua lealdade.

O que é que faz um Agente Atirador?

Seu dever é descobrir os traidores e executá-los. Em outras palavras, encontrar problemas... e, então, atirar neles.

O que é um "traidor"?

Um traidor é um ser humano vil e maligno que traiu seu amigo, o Computador, e que procura destruir o Computador, a humanidade, o Complexo Alfa e a vida como nós a conhecemos. Os traidores devem ser desmascarados e destruídos.

Todos os mutantes são traidores. Eles são geneticamente imperfeitos. Não têm lugar na utopia. Devem ser eliminados.

Todos os membros das sociedades secretas são traidores. Eles pertencem a organizações que não foram sancionadas pelo Computador. Conspiram contra o Computador e devem ser destruídos.

Por falar nisso... você é um mutante. E um membro de uma sociedade secreta.

Eu sou um... mutante?

Claro. Todos os Agentes Atiradores ficariam felizes em desmascará-lo como um traidor e executá-lo. Você trabalhará com muitos Agentes Atiradores. Todos eles têm armas poderosas.

Deixa ver se eu entendi. Eu sou um traidor. A punição para a traição é a morte. Meu emprego é caçar e matar traidores. Eu trabalho com outras pessoas que têm as mesmas ordens. Todas elas querem me matar.

Não é bem isso. Todas elas querem matar *traidores*. Elas não sabem que você é um mutante traidor e Comuna... ainda.

E se elas descobrirem que eu sou um mutante, elas me matarão?

Elas tentarão. É claro que se você provar que elas são culpadas de traição *antes*, elas serão executadas, e você sobreviverá. Acusações de traição falsas também são traição.

Então eu quero provar que elas são traidoras antes que elas provem que eu sou um traidor. Senão... eu morro.

Exatamente. Cuidado! Existem traidores por toda parte!

Falando nisso: traidores mortos não podem testemunhar sua própria inocência — ou testemunhar contra você. É melhor atirar antes e fazer perguntas depois.

Fique alerta! Não confie em ninguém! Mantenha seu laser à mão!

Você tem certeza de que isto vai ser divertido?

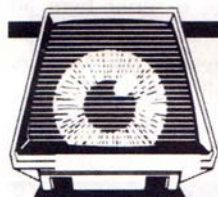
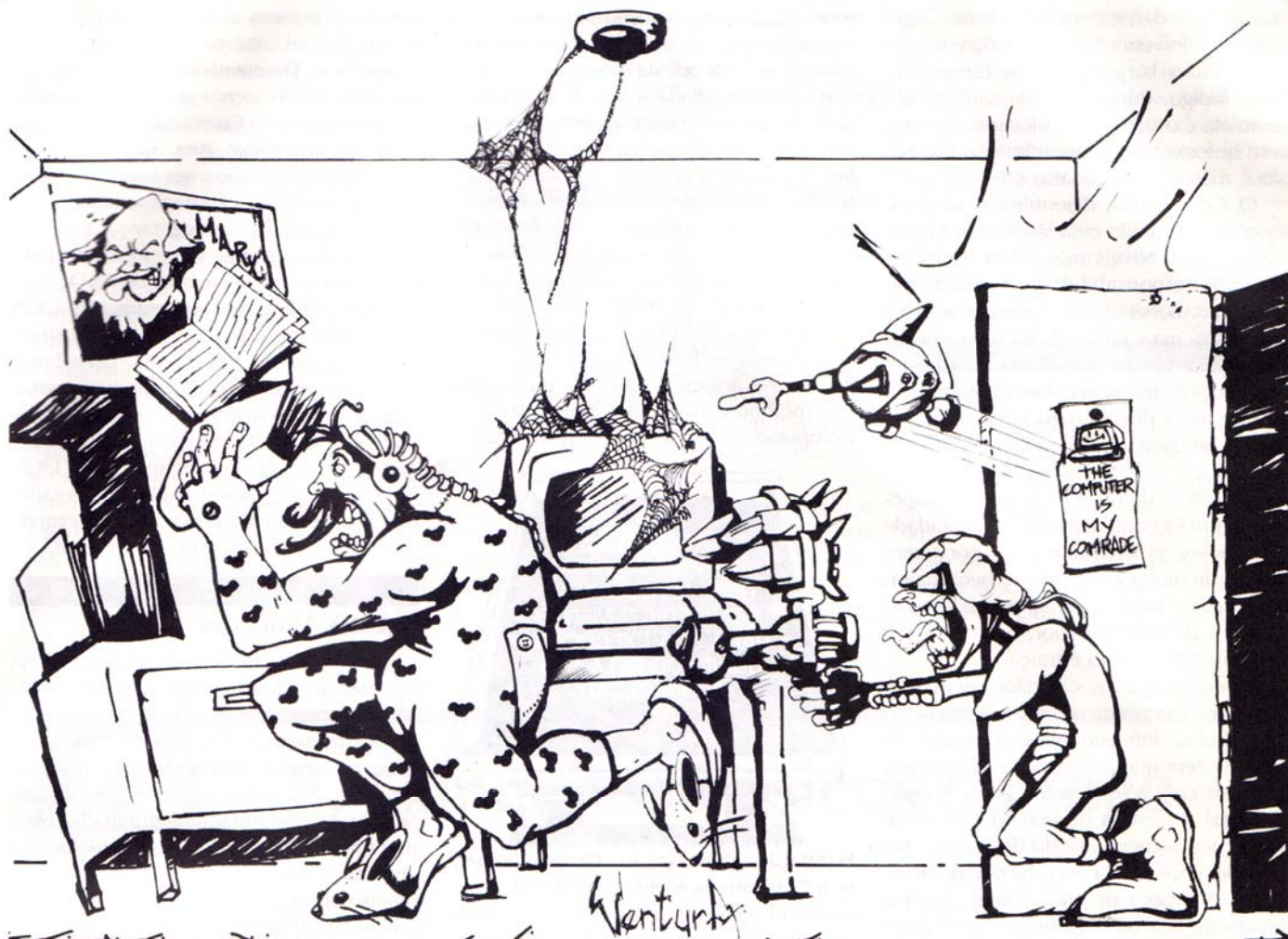
Claro que vai ser divertido, cidadão. O Computador é que disse. O Computador é seu amigo. Como você pode duvidar do Computador?

Duvidar do Computador é traição.

Não! Não, é claro que não. Se o Computador disse que vai ser divertido, então com certeza vai ser divertido. Somente um traidor Comuna mutante pensaria de outra forma.

Excelente, cidadão. Você está começando a pegar o jeito. Você acaba de ser promovido para o nível de segurança Vermelho. Benvindo a *Paranóia*.





1. Vida em Utopia

Saudações, Cidadão!

Você é um cidadão do futuro distante e seu lar é o Complexo Alfa.

A humanidade evoluiu muito desde os tempos do século XX. Não existe mais guerra. Não há fome nem doença. O Complexo Alfa é uma utopia dirigida por um computador benevolente e onisciente. O Computador é seu amigo e providencia aquilo que você necessita. O Computador garante que todo cidadão do Complexo Alfa viva feliz.

Não estar feliz é traição. A traição é punida com a execução sumária.

Você está feliz — não é?

Era o que achávamos.

Você é um clone. De acordo com as lendas, houve uma época em que os humanos se reproduziam no cio, como animais inferiores. Isto não acontece mais. Os humanos são criados pelo Computador em bancos de clonagem. Não existe

mais necessidade da aleatoriedade desorganizada do amor, do romance, e da procriação. O Computador garante que todo ser humano seja geneticamente perfeito sob todos os aspectos.

Vê quanto amor o Computador tem pelos seus cidadãos? O Computador é seu amigo. Confie no Computador.

Todo humano é parte de uma *família de clones* com seis irmãos geneticamente idênticos. Isto é para que ninguém se sinta só. Além disso, o Computador está ciente da importância de se ter cópias de back up, para o caso de perda ou deleção acidental. O Computador é sábio. O Computador é benevolente. O Computador é seu amigo.

O Computador providencia tudo para os felizes cidadãos do Complexo Alfa. Providencia comida, abrigo e entretenimento. Providencia trabalhos significativos e desafiadores. Ele se preocupa com as ne-

cessidades espirituais e psicológicas de cada um dos cidadãos. Ele existe para servi-lo.

Mas o Complexo Alfa está em guerra. Ele está em guerra desde o início de sua história registrada. Há um perigo constante de infiltração inimiga. O inimigo são os "Comunas". Elementos traidores dentro do Complexo Alfa, como os mutantes e as sociedades secretas, ajudam os Comunas. Esses elementos perigosos devem ser descobertos e eliminados. O inimigo está em toda parte! Fique alerta! Não confie em ninguém! Mantenha seu laser à mão!

Nível de Segurança

Cada cidadão do Complexo Alfa tem um *nível de segurança*. Seu nível de segurança é Vermelho. Os níveis de segurança correspondem ao espectro eletromagnético. Abaixo de você em status estão as



massas imundas, os operários e os “Seguranças”, Infravermelho; acima de você em status estão Laranja, Ouro, Esmeralda, Azul, Índigo, Púrpura e Ultravioleta. Ultravioleta é o status mais elevado. Comenta-se que existem níveis acima do Ultravioleta, mas espalhar boatos é traição.

O Computador determina o nível de segurança de cada cidadão com total imparcialidade. Níveis mais altos implicam em mais responsabilidade; também trazem mais benefícios — aposentos mais espaçosos, mais privacidade, mais opções de comida. O Computador cuida das necessidades de todos os cidadãos, mas aqueles que se sacrificam mais pela sociedade e seus concidadãos são melhor recompensados.

Cidadãos de nível de segurança superior têm mais conhecimento e capacidade que você e progrediram mais por terem servido de modo abnegado ao bem maior. Você deve sempre respeitar e obedecer os cidadãos de nível superior.

Deixar de fazê-lo é traição.

Espera-se que os cidadãos usem roupas da mesma cor de seu nível de segurança. Cidadãos Infravermelhos se vestem de preto. Dizem que os cidadãos Ultravioleta (também conhecidos como Altos Programadores) se vestem de branco, mas você nunca viu alguém vestido de branco. Na verdade, você nunca viu uma parede branca ou uma peça de equipamento branca devido às leis de segurança. Você deve sempre vestir vermelho.

Deixar de fazê-lo é traição.

A fim de assegurar que somente cidadãos com a necessária competência, discernimento e confiança tenham acesso a setores restritos, o Complexo Alfa é dividido em áreas coloridas. Cidadãos podem entrar somente nas áreas de seu próprio nível de segurança ou de nível inferior. Você deve ficar sempre nas áreas pretas (Infravermelhas) e Vermelhas.

Deixar de fazê-lo é traição.

O Computador é seu amigo.

Grupos de Serviço

Todos os cidadãos pertencem a um dos oito grupos de serviço. Cada grupo de serviço desempenha um papel importante na burocracia do Complexo Alfa. Cada um deles tem suas responsabilidades próprias e entra em conflito com os outros por causa de verba, equipamento e pessoal. Às vezes, o conflito se torna violento. Os personagens podem obter equipamento especial, informação ou influência pessoal através de seus grupos de serviço.

Segurança Interna (SegInt) é responsável pela busca e extermínio de traidores e co-

munas, e pela manutenção da ordem. Combina as funções de polícia, polícia secreta e monitores de ortodoxia política. A SegInt é cordialmente odiada e temida pelos cidadãos de todos os outros grupos de serviço. Seus agentes estão por toda parte.

Serviço Técnico (Tec) dá manutenção aos robôs, veículos, equipamento de comunicação, sistemas industriais e de produção e vários sistemas de serviços eletrônicos e mecânicos. Na prática, as responsabilidades do Serviço Técnico e do Serviço de Energia são, em parte, comuns. Surgem assim rivalidades burocráticas e lutas internas ferozes acerca de qual dos grupos está em melhores condições para servir ao Computador nas Jurisdições disputadas.



Habitação, Preservação, Desenvolvimento e Controle da Mente (HPD&CM) é responsável pelos serviços básicos — faxina, manutenção de creches, educação, entretenimento, recreação e o gerenciamento de aposentadorias. Este é o grupo de serviço mais extenso, menos prestigiado e o menos confiável politicamente. Mas, como distribuidor de propaganda, HPD&CM é capaz de dominar as emoções das massas, tornando em certos aspectos, o grupo mais poderoso.

Forças Armadas (Exército) protegem o Complexo Alfa de invasões externas por traidores Comunas mutantes. Também suplementam a Segurança Interna contra ameaças internas. Membros de unidades de elite, durões, bem treinados e bem equipados como os elogiados Esquadrões Abutre frequentemente servem como guarda-costas e realizam missões de alta prioridade dentro do Complexo Alfa.

Produção, Logística e Comissariado (PLC) é responsável pela produção agrícola e industrial e pela distribuição de recursos. Prepara os alimentos, armazena e distribui todos os bens de consumo. PLC goza de um prestígio ligeiramente superior ao de HPD & CM.

Serviços de Energia (Energia) mantém as usinas de força e os sistemas primários de engenharia de habitat do Complexo Alfa — tráfego, ar, água e esgoto. Disputas com os

Serviços Técnicos alimentam uma rivalidade de implacável entre os dois grupos.

Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) desenvolve novas tecnologias e equipamentos para o uso do Computador e dos cidadãos do Complexo Alfa. Os audaciosos avanços de P&D são mais conhecidos pelas suas concepções imaginativas do que pela confiabilidade e segurança. O Computador não restringe seu apoio entusiástico aos projetos visinários de P&D.

Unidade Central de Processamento (UCP) é a autoridade supervisora e administrativa central do Complexo Alfa. Uma burocracia entrincheirada lida com registros, regulamentos, engenharia de recursos humanos, engenharia utópica, justiça e operações executivas. Certos agentes da UCP, designados diretamente pelo Computador a projetos de interesse especial, gozam de autonomia e plenipotência sem igual.

Agentes Atiradores

Todos os personagens jogadores são Agentes Atiradores — uma unidade de elite, composta de cidadãos de todos os grupos de serviço. Os Agentes Atiradores vão para onde o Computador os mandar, a fim de solucionar quaisquer problemas. Ser um Agente Atirador é o trabalho mais perigoso que um cidadão pode ter, no entanto, é também uma das poucas maneiras pela qual um cidadão pode rapidamente elevar seu status.

Se você tiver sorte e servir bem ao Computador, pode sonhar em se juntar aos Altos Programadores um dia. Mas, tenha cuidado: o trabalho de um Agente Atirador é arriscado, e existem traidores por toda parte.

Poderes Mutantes

Seu personagem tem um poder mutante. Isto pode ser uma grande vantagem. Isto pode ser também um grande perigo, pois possuir um poder mutante é traição. No entanto, seu poder pode ajudá-lo a manter-se vivo, enquanto tenta progredir no serviço ao Computador.

Alguns cidadãos são *mutantes registrados*. Um mutante registrado é um cidadão que descobre que, apesar de não ser culpa sua, ele é dotado de um poder mutante traidor, e confessa abnegado sua falha ao Computador. Do alto de sua sabedoria e benevolência, o Computador perdoa aos que fazem uma confissão completa e permite que esses mutantes vivam.

Entretanto, o Computador exige que mutantes registrados usem o tempo todo uniformes com listras amarelas. (Mutantes de nível de segurança Ouro usam unifor-

mes com uma listra amarela de bordas pretas.) Mutantes registrados não estão sujeitos à execução sumária quando utilizarem seus poderes.

Certos poderes são considerados tão perigosos para o Computador que revelá-los pode resultar em execução imediata. Um personagem não revelaria tal poder ao Computador a não ser que fosse suicida.

Mutantes registrados são traidores confessos, mas sua existência é tolerada pelo Computador. Mutantes registrados dedicados podem eventualmente vir a superar o estigma de sua traição.

O conhecimento excessivo do uso, funções e limitações dos poderes mutantes é traição. Os poderes mutantes estão descritos nas páginas 74-81. Essas páginas são classificadas como Ultravioleta. Para um jogador, lê-las significa traição. Não que nós possamos impedi-lo.

A Tabela de Poderes Mutantes está no Encarte A. Ela tem nível de segurança Ver-

melho. Você pode consultá-la. Ela contém os nomes dos poderes mutantes mais comuns. Os poderes mutantes que são tão traidores que revelá-los ao Computador significaria seu extermínio imediato, estão marcados com um asterisco (*).

Sociedades Secretas

Você pertence a uma sociedade secreta. Isto pode ser muito excitante. Isto pode ser também muito perigoso, porque ser membro de uma sociedade secreta é traição. No entanto, sua sociedade secreta pode ajudá-lo a subir na vida e fornecer-lhe equipamentos que, de outro maneira, não estariam disponíveis em seu nível de segurança.

Outros cidadãos podem ser membros de outras sociedades secretas. Algumas delas podem ser inimigas mortais da sua. Você pode ter muitos inimigos secretos.

Naturalmente, a doutrina, a organiza-

ção e o credo das sociedades secretas são informações confidenciais. O conhecimento excessivo de uma sociedade secreta implica na sua filiação e é punido com a execução sumária. Você pode obter este conhecimento lendo o material Ultravioleta existente nas páginas 44 a 53. É claro que fazê-lo é traição.

A Tabela de Sociedades Secretas está no Encarte A. Tem nível de segurança Vermelho, e contém os nomes das sociedades secretas mais conhecidas.

Traidores

Todos os mutantes e membros de sociedades secretas são traidores. Todo cidadão honesto deve delatar traidores ao Computador. Você é um mutante e membro de uma sociedade secreta. Todo cidadão honesto adoraria entregá-lo ao Computador. Graças ao Computador, você estará cercado de bons cidadãos.



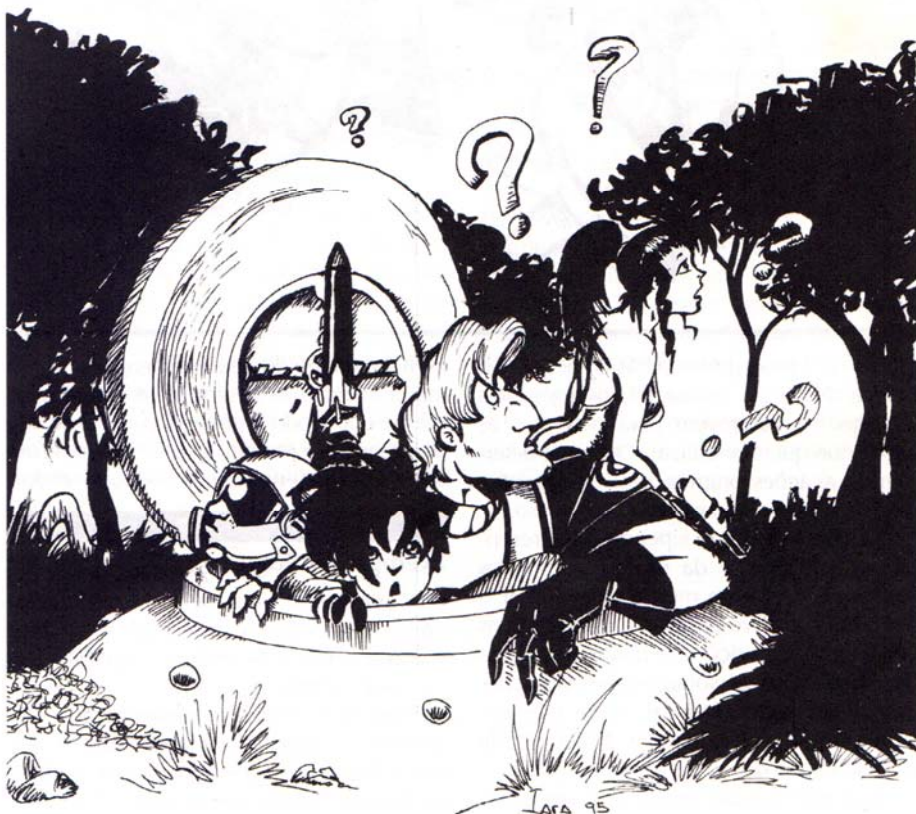
2. Conceitos Básicos do Jogo

Num *roleplaying game* os jogadores representam personagens importantes numa história. O mestre providencia o cenário e a trama, enquanto os personagens representados pelos jogadores têm liberdade para escolher suas próprias ações na medida em que solucionam os problemas colocados pelo mestre em seu caminho.

Os jogadores dependem do mestre para obter qualquer conhecimento sobre a situação e as circunstâncias da aventura do jogo. Normalmente, o mestre iniciará uma sessão de jogo com os detalhes sobre a missão e as informações sobre o cenário que forem necessárias.

Começa a aventura. O mestre descreve o cenário e os NPCs (ver Glossário, pg.11) encontrados pelos personagens dos jogadores. Quando um jogador quiser que seu personagem realize alguma ação, ele a descreverá para o mestre.

O mestre determina qual a chance da ação do PC (ver Glossário, pg.11) ser bem sucedida, levando em conta as suas perícias, seus talentos, a dificuldade da ação e quaisquer outras circunstâncias relevantes. O Mestre (ou o jogador, dependendo da vontade do mestre) pode então fazer uma jogada de dados para ajudar a determinar o grau de sucesso ou fracasso dessa ação.



"É ... verde!"



"É ... verde!"

Este é o procedimento básico do jogo: o mestre descreve a situação, os jogadores escolhem e descrevem para o Mestre as ações que querem realizar. O mestre determina se as ações foram bem sucedidas usando as regras do jogo e o seu bom senso.

O clima do jogo depende da apresentação do mestre e da representação dos jogadores. Um bom mestre tenta tornar o cenário mais ativo possível e representa os NPCs com descrições e diálogos animados. Coloca os personagens em situações dramáticas e desafiadoras, onde eles devem usar a inteligência e a habilidade para se salvar da morte ou da traição.

Um bom jogador tenta representar seu personagem com imaginação, manter suas atitudes consistentes com a personalidade e

as habilidades do seu personagem. Presta muita atenção às descrições e diálogos do mestre e faz todo o possível para salvar seu personagem e permitir que ele consiga um status mais alto no serviço ao Computador.

Exemplo de Jogo

Para lhe dar uma idéia do que é *Paranóia*, aqui está o que você ouviria se entrasse numa sala onde o jogo estivesse em andamento.

Situação: Dan é o mestre (GM) e está sentado à cabeceira da mesa. Eric, Greg, Ken e Lori representam quatro novos agentes do Computador que acabam de receber sua primeira missão — visitar o misterioso Exterior para descobrir o que aconteceu

com um outro grupo de agentes que desapareceu. É claro que Eric, Greg, Ken e Lori já viram árvores e vida selvagem, mas os personagens que eles representam vivem no subterrâneo desde que nasceram e acabam de emergir de uma porta de segurança fortemente vigiada para a luz do dia.

Dan (GM) (consultando suas anotações e colocando um mapa diante dos jogadores): Bem, isto é um esboço do que vocês vêem ao sair pela porta de segurança. Um caminho estreito os conduz para fora. Tudo o que vocês vêem à sua volta é inimaginavelmente bizarro — coisas verdes por toda parte, sem nenhuma função aparente, postes altos marrons, com mais coisas verdes em cima deles...

Ken: Hã. Árvores, suponho.

Dan: Calma aí, nós, Agentes Atiradores, nunca vimos árvores antes, não é?

Ken: Ah, tudo bem. Entendi.

Dan: E outra coisa. Não há teto. Repito. Não há teto.

Eric: Nããão! Sem teto?!

Dan: Certo. O que vocês, nossos intrépidos agentes, farão agora?

Eric: Eu berro, seguro o batente da porta, e tento me esgueirar para dentro.

Greg: Eu faço anotações. (O agente de Greg é um espião secreto da Segurança Interna, e as anotações que ele está fazendo são sobre o comportamento escandaloso dos novos agentes.)

Lori: Eu me junto ao personagem de Eric puxando a porta.

Ken: Eu puxo minha arma laser e tento parecer competente. (A missão da sociedade secreta do personagem de Ken é assassinar Greg. A sociedade secreta de Ken, Leopardo da Morte, descobriu a identidade secreta do agente da Segurança Interna, e está esperando uma oportunidade para eliminá-lo.)

Dan: Muito bem. Eric e Lori, há quatro oficiais da Segurança Interna com armas imensas e de aparência ameaçadora impedindo vocês de voltarem pela porta. Ken, você está apontando esse laser para alguém ou alguma coisa específica?

Ken: Não. É apenas para o caso de alguma coisa sair das árvores... Quer dizer, das coisas verdes.

Dan: Tudo bem. Eric? Lori? E sobre os guardas armados com a artilharia pesada?

Lori: Eu fico séria rapidinho...

Eric: Idem.

Lori: ... e me afasto da porta.

Dan: Bom. A porta fecha abruptamente com um chiado e um clique.

Greg: Vamos lá, agentes. Nós temos um trabalho a executar para o Computa-



dor e vocês estão se comportando de maneira vergonhosa.

Lori: Eu faço continência e começo a engatinhar pela trilha.

Eric: Engatinhar?

Lori: É claro! Eu me sinto melhor perto do chão. (Olhando as mãos.) Nossa, como está sujo! Os robôs de limpeza (gari-bô) nunca vêm aqui não?

Greg: É uma vergonha.

Ken: Eric, posso ficar com os binóculos de seu personagem quando ele morrer?

Dan: Interessante que você mencione binóculos. Porque alguma coisa parece estar se aproximando muito rapidamente vindo de cima das coisas marrons e verdes. Ela tem uma vaga semelhança com um robô de transporte (transbô), mas é muito mais rápida. E voa.

Eric: Voa?

Dan: Sim.

Lori: Tenho um mau pressentimento sobre isso.

Dan: Pior ainda, uma pequena criatura marrom com uma cauda comprida e peluda está observando vocês de cima das coisas marrons e verdes.

Eric: Socorro! Um alienígena.

Dan: Uma hipótese muito provável. Ele está segurando um pequeno objeto marrom oval que poderia ser um comunicador.

Ken: Eu torro ele imediatamente com meu laser, que — observo com orgulho — está pronto como eu espertamente afirmei antes.

...e um inocente esquilo é rapidamente despachado por nosso herói. Quanto ao destino dos agentes, deixamos para vocês especularem.

Glossário

Os novatos podem não estar familiarizados com a terminologia usada no jogo. Alguns destes termos:

Personagem: Um *personagem* é uma pessoa imaginária que vive no mundo do jogo.

PC: (*player character*): Um *personagem jogador* é um personagem cujas ações são controladas por um jogador.

NPC: (*non-player character*): Um *figurante* é um personagem cujas ações são controladas pelo mestre. Em geral eles são os antagonistas, os patronos e os inocentes espectadores encontrados pelos PCs durante o jogo.

Mestre (*gamemaster, GM*): O *mestre* cria aventuras para seus jogadores, representa os NPCs, interpreta e aplica as regras do jogo.

Planilha de Personagem: No início do jogo, cada jogador recebe uma *planilha de personagem*. Nessa planilha ele escreve as informações essenciais sobre seu personagem — origem, perícias, equipamento, e assim por diante. No Encarte C, há uma planilha de personagem em branco.

D20: um dado de 20 lados, este é o dado que você usará neste jogo. O tipo de dado usado varia de sistema para sistema, podendo-se encontrar dados de 6 lados (D6), 10 lados (D10) e assim por diante.

Aventura: Uma *aventura* é uma sequência de episódios vividos pelos PCs enquanto eles lutam para levar a cabo uma missão para o Computador. Uma aventura pode ser completada numa única sessão ou numa série de sessões. Enquanto não se chegar a uma conclusão satisfatória (ou trágica), a aventura não termina.

Sessão: Uma *sessão* é a reunião de mestre e jogadores para uma aventura. A duração da sessão varia de acordo com a vontade dos jogadores, mas geralmente dura de duas a seis horas.

Campanha: Uma *campanha* é uma série de aventuras interligadas num mesmo cenário, usando os mesmos PCs. Durante uma campanha, os personagens podem aumentar seu nível de habilidade, status ou poder.

Um Recado para Jogadores Experientes

Três coisas diferenciam *Paranóia* de outros jogos de RPG:

1. O Tom: *Paranóia* foi projetado tendo em vista o lado humorístico e farsesco das aventuras de ação dramática. Outros jogos são mais sérios e melodramáticos, algumas vezes a ponto da diversão ficar negligenciada. *Tradução:* *Paranóia* é diversão. Os outros jogos não são divertidos. Jogue *Paranóia*.

2. Os Conflitos Dramáticos: Na maioria dos RPGs, os PCs devem cooperar para superar os obstáculos colocados pelo mestre. *Paranóia* encoraja as punhaladas pelas costas, a traição e a desconfiança entre os jogadores — em uma palavra, *Paranóia*! *Tradução:* Fique alerta! Não confie em ninguém! Mantenha seu laser sempre à mão!

3. Mortalidade dos PCs: A preocupação com a morte dos PCs é, com frequência, um obstáculo à diversão nos RPGs. O trauma de perder um *alter ego*, de ver a destruição de uma obra de arte (a personalidade do personagem) que representa um investimento de tempo, imaginação e vitalidade, e a inconveniência de ter que criar um personagem novo e construir uma nova personalidade a partir do zero são razões suficientes para se ficar preocupado com a morte dos PCs.

Em *Paranóia* você ganha seis cópias idênticas de cada personagem que criar. Quando um deles morre, é imediatamente substituído por um clone. Além disso, o clima de absurdo de *Paranóia* enfatiza o fato de que *Paranóia* é apenas um jogo de diversão — uma chance de se ser engraçado, corajoso e até heróico. Os PCs devem morrer como moscas em *Paranóia*. Ser um Agente Atirador é muito excitante. Muitos dos Agentes Atiradores morrem de excesso de excitação.

Esta aventura não vai ser diferente das outras? Não vai ser divertido? O Computador diz que sim. Todo mundo acredita no Computador.

Planilha de Personagem de PARANÓIA

Nome David-V-URK-1 Jogador Doug Kaufman
 Nível de Segurança: (IV) (V) L O E A I P (UV) Grupo de Serviço Serviços Técnicos

Atributos

Força	20	Capacidade de Carga	65	Arma	Valor de Perícia	Tipo	Número de Dano	Alcance	Experimental
		Bônus de Dano	2	P. Laser	7	L	8	50	não
Resistência	3	Bônus de Macheza	0						
Agilidade	13	Base Pericial de Agilidade	3						
Destreza	15	Base Pericial de Destreza	4						
Espereteza	4	Base Pericial de Espereteza	1						
Chutzpah	6	Base Pericial de Chutzpah	1						
Aptidão Mecânica	14	Base Pericial de Mecânica	3						
Poder	16			Armadura				Classificação	
				Reflec				14	

Perícias

Base Pericial de Agilidade: 3	Base Pericial de Destreza: 4	Base Pericial de Espereteza: 1
Espada de Força <u>3</u>	Armas de Energia <u>4</u>	Terapia Bioquímica <u>1</u>
Granada <u>4</u>	Armas de Área <u>4</u>	Biociências <u>1</u>
Neurochicote <u>3</u>	Armas Laser <u>7</u>	Engenharia Química <u>1</u>
Armas de Mão Primitivas <u>3</u>	Armas de Projétil Primitivas <u>4</u>	Análise de Dados <u>1</u>
Cassetete <u>3</u>	Armas de Projétil <u>4</u>	Busca de Dados <u>1</u>
Desarmado <u>5</u>	Armas de Mira Montadas em Veículos <u>8</u>	Demolição <u>1</u>
	Armas de Área Montadas em Veículos <u>4</u>	Engenharia Eletrônica <u>1</u>
Base Pericial de Chutzpah: 1	Armas de Lançamento Montadas em Veículos <u>4</u>	Engenharia Mecânica <u>6</u>
Bajulação <u>1</u>		Medicina <u>1</u>
Suborno <u>1</u>	Base Pericial de Mecânica: 3	Engenharia Nuclear <u>1</u>
Embromação <u>4</u>	Op. e Manut. de Autocarro <u>3</u>	Segurança <u>1</u>
Lábria <u>1</u>	Op. e Manutenção de Helicóptero <u>3</u>	Furtividade <u>1</u>
Falsificação <u>1</u>	Op. e Manutenção de Esteirados <u>13</u>	Vigilância <u>1</u>
Interrogatório <u>1</u>	Op. e Manut. de Medibô <u>3</u>	Sobrevivência <u>1</u>
Intimidação <u>1</u>	Op. e Manut. de Aerobô <u>3</u>	
Motivação <u>1</u>	Engenharia do Habitat <u>3</u>	
Oratória <u>1</u>	Op. e Manut. de Hovercraft <u>3</u>	
Leitura de Sinais Corporais <u>1</u>	Op. e Manut. de Estivabô <u>3</u>	
Lógica Espúria <u>3</u>	Op. e Manut. de Garibô <u>3</u>	
	Op. e Manut. de Transbô <u>3</u>	
	Op. e Manut. de Caça Abutre <u>3</u>	

Planilha de Personagem de PARANÓIA
(Coisas Secretas)

Nome David-V-URK-1 Jogador Doug Kaufman
 Sociedade Secreta Românticos Grau 1
 Poder Mutante Hiper sentidos

Condição de Dano Créditos Equipamento Pessoal

	100	Pistola Laser
		Armadura Reflec
		Bebida de Bolhas Borbulhantes

Exemplo de Criação de Personagem

Nosso herói, Doug, está criando um personagem para *Paranóia*. Ele decide chamar seu personagem de David-V-URK-1 (David é o primeiro nome do personagem; V significa que seu nível de segurança é Vermelho; URK é o seu setor natal; e 1 significa que David está no seu primeiro clone). Ele escreve o nome do personagem no espaço apropriado de sua planilha de personagem.

Jogando pelos atributos de David-V, Doug obtém: 20 para força, 3 para resistência, 13 para agilidade, 2 para destreza, 4 para espereteza, 6 para chutzpah, 14 para aptidão mecânica, e 16 para poder. Doug pode jogar de novo quaisquer dois desses resultados: ele decide substituir a destreza e a espereteza de David, jogando um 15 seguido por um 4. Ele anota estes resultados na seção de atributos de sua planilha. Consultando o Quadro de Atributos, Doug anota então a capacidade de carga, bônus de dano e de macheza, e perícias básicas.

Jogando 4 na Tabela de Grupos de Serviço, um 7 na Tabela de Poderes Mutantes, e um 17 na Tabela de Sociedades Secretas, Doug descobre que David-V é dos Serviços Técnicos, tem a mutação hipersentidos, e pertence à sociedade secreta Românticos. Ele rabisca estas informações na sua planilha.

Doug agora tem trinta pontos para gastar em habilidades. Ele gasta 1 ponto em granada, 2 pontos em combate sem armas, 3 pontos em enrolar, 2 pontos em lógica espúria, 3 pontos em armas laser, 4 pontos em armas anti-veículos, 10 pontos em operação e manutenção de veículos movidos a esteiras, e 5 pontos em engenharia mecânica.

Ele adiciona então estes pontos às perícias básicas, o que lhe dá o número final para cada perícia. (Por exemplo, os 2 pontos que ele gastou em combate sem armas mais sua perícia básica de agilidade 3 lhe dá um número final de 5 em combate sem armas. Ou os 0 pontos que ele gastou em espada de força mais sua perícia básica de 3 em agilidade lhe dá um número final de 3 em espada de força.) Doug anota o número de todas as suas perícias.

Observe que o número final de David na perícia de operação e manutenção de veículos movidos a esteiras é 13. O máximo para números de perícia inicial é 12, mas um personagem pode ter um número inicial de 1 até 14 nas perícias para as quais seu grupo de serviço oferece treinamento especial - e Tec, o grupo de serviço de David, oferece treinamento especial em operação e manutenção de veículos movidos a esteiras.

O mestre de Doug então lhe diz que as únicas posses de David são uma pistola laser, armadura reflec, uma garrafa de Bebida de Bolhas Borbulhantes, e 100 créditos. Doug anota isso e está pronto para jogar.



3. Criação de Personagens

Aconselhamos aos mestres que forem jogar *Paranóia* pela primeira vez a usarem os personagens já criados existentes no Encarte D. Além disso, em todas as aventuras que publicamos para serem usadas com *Paranóia*, incluímos personagens criados sob medida para a aventura. Por isso, não se surpreenda se o seu mestre lhe der um registro de personagem pré-criado e lhe pedir para jogar com esse personagem.

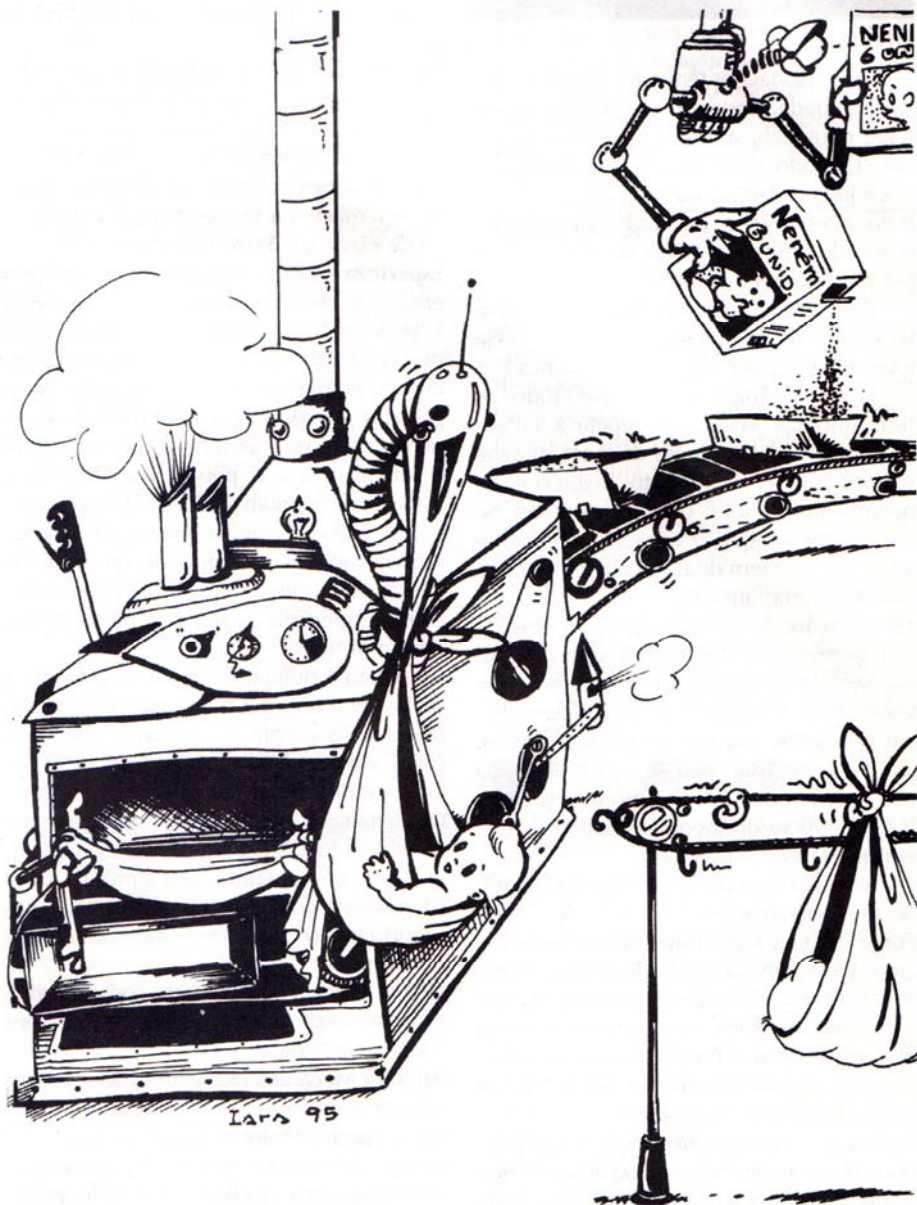
Algumas vezes, no entanto, o mestre pedirá que você crie seu próprio personagem. Aqui está uma descrição de como fazê-lo.

Como Criar um Personagem

1. Pegue um lápis, um D20 e uma planilha de personagem em branco (no Encarte C).
2. Escolha um nome para seu personagem.
3. Jogue o dado uma vez para cada um de seus atributos. Escreva o número ao lado do nome do atributo na planilha.
4. Você pode jogar uma segunda vez para dois atributos à sua escolha. (Normalmente, você deverá querer substituir seus valores mais baixos.)
5. Consulte a Tabela de Atributos (Encarte A) e determine sua "capacidade de carga", "bônus de macheza" e "de dano", e "bases periciais".
6. Determine seu grupo de serviço. Jogue o dado e consulte a Tabela de Grupos de Serviço (Encarte A).
7. Determine seu poder mutante. Jogue novamente e consulte a Tabela de Poderes Mutantes (também no Encarte A).
8. Determine sua sociedade secreta. Jogue mais uma vez e consulte a Tabela de Sociedades (adivinhe em qual Encarte?).
9. Escolha suas perícias. Você tem 30 pontos de perícia; distribua-os entre as perícias existentes na sua planilha.
10. Escolha seu equipamento e marque na planilha.

Nomes

A primeira coisa que você precisa fazer é escolher um nome para o seu personagem. No Complexo Alfa os nomes seguem o seguinte padrão:



Anne-V-Key-1

A primeira parte é apenas um nome — neste caso, "Anne". A segunda parte (a letra) representa o nível de segurança do personagem, assim:

V = Vermelho	A = Azul
L = Laranja	I = Índigo
O = Ouro	P = Púrpura
E = Esmeralda	U = Ultravioleta

"Infravermelho" tem a mesma letra que "Índigo", por isso os personagens Infravermelhos omitem a letra que indica o nível — Fred-I-LKR-1 é Índigo, mas Fred-LKR-1 é Infravermelho.

Depois vem um código de três letras, representando o nome do setor do Complexo Alfa onde o personagem mora. Anne mora no setor KEY. Não se preocupe com o setor de onde você vem — escolha apenas três letras quaisquer que você queira.

Por último vem um número; é o número do clone atual. Anne está no clone número um; ela nunca foi morta. Quando isso acontecer, Anne-V-KEY-2 a substituirá em seu trabalho.

Agora que você sabe como funcionam os nomes no Complexo Alfa, você pode inventar os seus próprios nomes. O custo-



me é inventar um trocadilho engraçado. Por exemplo:

RUB-I-NO-3
BETH-O-VEN-1
JUCA-P-ATO-1
ANAH-P-ION-1

Atributos

Os personagens têm oito *atributos*: força, agilidade, destreza, resistência, esperança, chutzpah, aptidão mecânica, e poder. Quando você cria um personagem, você joga o dado uma vez para cada atributo e escreve o resultado ao lado do nome do atributo na área de atributos na planilha do personagem.

Basicamente, quanto mais altos forem os valores de seus atributos, melhor. (Veja logo adiante para obter mais detalhes.)

Depois de jogar os dados para todos os seus atributos, você pode repetir a tentativa para dois deles. Antes de jogar, apague o valor anterior do atributo. Jogue o dado novamente e anote o novo resultado. Se ele for menor que o número anterior — azar! Você só tem duas tentativas, e nunca para o mesmo atributo.

Observação: Se a soma dos atributos de seu personagem for menor que oitenta, ele será bem fraquinho. Sugerimos que você chore e implore até seu mestre deixar que você crie um personagem novo. (Se ele se recusar, não se desespere: faça com que seu personagem morra seis vezes logo no início do jogo. Isto pode ser feito em questão de segundos).

Aqui vai uma descrição dos atributos e de seus significados:

Força mede a força física de um personagem. Determina a capacidade que o personagem tem de levantar, carregar ou rasgar coisas, ou bater nos oponentes. Força 20 é Mr. América. Força 11 é um cara que jogava basquete no colégio. Força 1 é um mariquinhas com resfriado.

Agilidade mede a coordenação e o equilíbrio. A agilidade indica a capacidade que um personagem tem em se esquivar e de realizar ações que necessitem de rapidez e coordenação. Ela também afeta a habilidade do personagem em atingir um oponente num combate corpo-a-corpo. Bruce Lee teria agilidade igual a 20. Um personagem com agilidade igual a 11 consegue fazer malabarismo com dois objetos ou, às vezes, três. Agilidade igual a 1 corresponde ao sujeito que cai no chão a toda hora.

Destreza mede a coordenação motora, paciência e destreza manual. Determina a capacidade que um personagem tem em fazer trabalhos manuais minuciosos e afe-

ta, em particular, a habilidade do personagem em atingir um oponente com uma arma de longo alcance. Um personagem com destreza igual a 20 é capaz de montar relógios suíços de olhos vendados. Com destreza igual a 11 coloca a linha na agulha na segunda ou terceira tentativa. Destreza 1 tem dificuldade para abotoar os próprios botões.

Resistência mede a vitalidade e capacidade de resistir à dor e às lesões físicas. Resistência 20 faz cooper mesmo com ferimentos enormes. Resistência 11 bufa quando sobe muitas escadas e geme quando fica machucado. Resistência 1 desmaia só de ouvir falar em desconforto.

Esperteza mede a capacidade de compreensão de fenômenos incomuns, aprendizagem de novos modos de comunicação, percepção de detalhes importantes e de fazer escolhas corretas em situações inesperadas. A esperteza afeta a habilidade do personagem em disciplinas que enfatizam a inteligência e a perspicácia. Esperteza 20 é uma combinação de David Letterman e Henry Kissinger. Esperteza 11 consegue entender as regras de um jogo de guerra de tabuleiro — se tiver tempo suficiente. Esperteza igual a 1 se perde dentro de um armário.

Chutzpah é definida como a característica de um homem que mata os pais e depois pede misericórdia no tribunal porque é órfão. Chutzpah afeta as perícias de burocracia e de comunicação do personagem. Chutzpah 20 corresponde a um político reencarnado. Chutzpah 11 de vez em quando conta uma mentira para a própria mãe. Chutzpah 1 cora, gagueja, fala coisas sem sentido e não consegue manter uma história coerente.

Obs.: O “ch” é pronunciado como se você estivesse escarrando — como o “ch” em “Bach” ou “Reich”.

Aptidão Mecânica mede a capacidade em compreender, operar, e consertar máquinas e equipamento de todos os tipos. Mecânica 20 sempre descobre o problema assim que olha em baixo do capô. Mecânica 11 consegue trocar um pneu sem um manual de instruções. Mecânica 1 sempre gira as porcas para o lado errado e acha que uma chave inglesa serve para abrir uma porta na Inglaterra.

Poder mede a capacidade do personagem em compreender e controlar seu poder mutante. Poder 20 é o Mandrake. Poder 11 às vezes queima algumas lâmpadas mas desmaia quando tenta ler os pensamentos de alguém. Poder 1 acorda em lugares estranhos com a pele roxa e fumegante e com talheres grudados no couro cabeludo por magnetismo.

Bases Periciais, Bônus e Capacidade de Carga

Um monte de números usados no jogo que são calculados a partir dos valores dos atributos.

Capacidade de Carga

Se sua força for menor ou igual a 12, sua capacidade de carga será 25. Se a sua força for maior ou igual a 13, a capacidade será 25 mais 5 para cada ponto acima de 12. Isto é, para força 13 a capacidade de carga é 30; para 14 é 35; para 15 é 40; e assim por diante.

Sua capacidade de carga é o peso em quilogramas que você é capaz de carregar. Escreva-a no espaço existente na planilha de personagem, ao lado dos atributos.

Bônus de Dano e de Macheza

Dê uma olhada no Quadro de Atributos existente no Encarte A. Na coluna da esquerda do Quadro (valor do atributo) está a sua força e você encontrará o valor do bônus na posição correspondente na coluna da direita (bônus). Anote-o na sua planilha. Exemplo: se sua força estiver entre 1 e 13, seu bônus de dano será igual a 0; se for entre 14 e 18, seu bônus será igual a 1; se a força for igual a 19 ou 20, seu bônus será 2.

Siga o mesmo procedimento para determinar seu bônus de macheza, mas use sua resistência no lugar da força.

O bônus de dano aumenta o dano que você provoca quando atinge alguém num combate corpo-a-corpo. Seu bônus de macheza diminui o dano que você sofre quando é atingido. Anote-os em sua planilha de personagem.

Bases Periciais

Você tem cinco bases periciais — uma para cada um dos seus atributos, com exceção de força, resistência e poder.

Para determinar sua base pericial de agilidade, dê uma olhada no Quadro de Atributo e consulte a coluna marcada “base pericial”. A esquerda do Quadro está sua agili-





dade e você encontrará o valor de base pericial em agilidade na coluna ao lado correspondente. Exemplo: se sua agilidade estiver entre 1 e 3, sua base pericial em agilidade será 0; se sua agilidade estiver entre 4 e 6, sua base pericial em agilidade será 1; se sua agilidade estiver entre 11 e 14 será 3; entre 15 e 17 será 4, e maior ou igual a 18 será 5.

Siga o mesmo procedimento para os outros quatro atributos. Anote suas bases periciais na seção de "Perícias" na sua planilha de personagem.

As bases periciais determinam seu nível de habilidade com perícias diferentes no início do jogo. Veja a página 16 para obter mais detalhes.

Grupos de Serviço

Para determinar seu grupo de serviço, jogue o dado e consulte a Tabela de Grupos de Serviço existente no Encarte A. Encontre o resultado obtido na coluna da esquerda; o nome impresso na mesma linha será o seu grupo de serviço. Se você quiser mais informação sobre ele, há uma descrição de cada um dos grupos na página 8.

Se o seu grupo de serviço for Segurança Interna, anote essa informação no verso de sua planilha (na seção de "Anotações") e sorteie um novo grupo de serviço. (Jogue novamente se o resultado for outra vez Segurança Interna). Você é um agente à paisana da Segurança Interna; seu outro grupo de serviço é sua "cobertura", o grupo ao qual todos acham que você pertence — mas sua verdadeira lealdade é à Segurança Interna.

Poderes Mutantes

Consulte a Tabela de Poderes Mutantes no Encarte A. Jogue um dado e procure o resultado na coluna da esquerda da tabela; seu poder mutante está indicado na linha correspondente da coluna da direita.

Você gostaria de saber mais sobre o funcionamento de seu poder mutante? Bem, você tem duas opções. Você pode perguntar ao seu mestre, e ele pode lhe dizer, ou você pode ir às páginas 74-81 e ler sobre ele. É claro que estas páginas têm nível de segurança Ultravioleta, e lê-las é traição, mas para começo de conversa, ser um mutante também é traição, então que diferença faz, certo? Por outro lado, se você é um destes tipos certinhos "Sim, senhor, Sr. Computador" que não cometariam um ato de traição nem que haja uma boa chance de nunca ser descoberto, talvez você deva se contentar em perguntar ao mestre.

Falando nisso, todos os poderes mutantes estão descritos nas páginas 74-81. Demonstrar conhecimento de qualquer coisa além do seu próprio poder também é considerado traição. Você tem permissão para conhecer seu próprio poder mas não o dos outros. Ler apenas a descrição de seu próprio poder estaria de acordo com as regras do jogo. Ler sobre todos eles e mentir a respeito está de acordo com o espírito do jogo.

Depois de descobrir o que faz o seu poder, você deve decidir se deseja ou não ser um mutante registrado. Um mutante registrado não será executado simplesmente por ser um mutante — nós falamos sobre eles na página 8. No entanto, se seu poder for Empatia com Máquinas, não o revele a ninguém! O Computador considera esse poder tão perigoso que ele executa de imediato qualquer um que o possui — sem "se", "e" ou "mas".

Se você decidir ser um mutante registrado, você pode usar o seu poder quando quiser sem ser acusado de traição. Mas terá que usar o tempo todo uma listra amarela em seu uniforme, e todo mundo saberá que você é um traidor comuna mutante. Apesar de haver claramente uma vantagem em se poder usar o seu poder sem se arriscar a ser executado, traidores comuns mutantes registrados tendem a ser esquecidos na hora das promoções — e frequentemente são os bodes expiatórios preferidos quando alguma coisa sai errada.

Sociedades Secretas

Consulte a Tabela de Sociedades Secretas no mesmo Encarte A. Jogue o dado mais uma vez, encontre o resultado na coluna da esquerda da tabela, e leia o que está escrito na mesma linha — presto! Essa é a sua sociedade secreta.

É importante que você saiba alguma coisa sobre sua sociedade secreta. Você tem as mesmas opções que tinha no caso de seu poder mutante: perguntar ao mestre, ou ser um traidor e ler as páginas 44 a 53.

Perícias

O próximo passo: perícias. Existe um monte de perícias diferentes; elas estão relacionadas na sua planilha de personagem. Cada personagem tem um nível de habilidade (um valor) em cada perícia que varia entre 1 e 20. Quanto mais alto for seu nível de habilidade, maior será sua chance de usar a perícia com sucesso.

Bases Periciais

Na planilha de personagem, as perícias

estão relacionadas em baixo dos nomes dos atributos. Por exemplo, "Espada de Força" está debaixo de "Agilidade". Isso é feito dessa forma porque cada perícia é "controlada" por uma das cinco bases periciais. Uma base pericial é o nível de habilidade inicial para todas as perícias controladas por ela.

Exemplo: Se sua agilidade for 15, sua base pericial em agilidade será igual a 4. Isto significa que seu nível de habilidade é no mínimo 4 em todas as perícias baseadas em agilidade, incluindo a Espada de Força.

Pontos de Perícia

Você começa com 30 pontos de perícia, que podem ser usados para aumentar os níveis de habilidade de seu personagem. Você distribui os pontos de perícia da maneira que quiser; cada ponto que você gasta numa perícia aumenta em um ponto o Nível de Habilidade. Não é permitido ter um nível de habilidade maior do que 12 em nenhuma perícia. Nenhuma perícia, a não ser que se receba treinamento especial.

Exemplo: Se sua base pericial de agilidade for 4, seu nível de habilidade inicial em espada de força será também igual a 4. Se você gastar 5 pontos nessa perícia, seu nível de habilidade em espada de força passará a 9.

Treinamento Especial

Cada grupo de serviço providencia um treinamento especial em certas perícias para seus membros. Se você receber treinamento especial numa perícia, poderá gastar pontos para aumentar o nível de habilidade para 13 ou 14.

Consulte o Quadro de Perícias por Grupo de Serviço (no Encarte A). Ali você encontrará relacionados os grupos de serviço e as perícias para as quais eles fornecem treinamento.

Exemplo: Se seu personagem for membro da PLC, ele poderá ter um nível de habilidade igual a 13 ou 14 nas seguintes perícias: suborno, lábia, falsificação, engenharia de habitat, operação e manutenção de jackobô, e biociências.

Equipamento

A maior parte das necessidades materiais dos cidadãos do Complexo Alfa é generosamente provida pelo Computador. Para aliviar os cidadãos da responsabilidade de cuidar e armazenar equipamentos, o Computador desencoraja a prática da propriedade privada. No entanto, quando um cidadão passa do status Infraver-



melho à honrada posição de Agente Atirador, ele tem a oportunidade de comprar ou aceitar certos itens de equipamento para uso próprio.

Você começa com coisas básicas: pistola laser Vermelha e armadura reflet. Vermelha. Isso é o padrão para todos os Agentes de nível Vermelho, lhe é designado sem nenhum custo em dinheiro.

Você também acumulou a quantia substancial de 100 créditos. Você pode gastá-los para comprar mais coisas. Consulte a Lista de Equipamentos de Nível Vermelho (veja o Encarte A); ali você encontrará uma lista de todas as coisas que você pode legalmente comprar no

seu nível de segurança. Se você quiser alguma coisa que não consta da lista, poderá perguntar ao seu mestre; o pior que pode lhe acontecer é ser executado por sua traição.

Serviços

Possuir um item personalizado custa 25% a 50% a mais que o normal. A maneira exata *como* ele estará personalizado depende de você (mas confira com seu mestre, pois ele pode decidir que você não pode fazer o que quer, ou pode cobrar mais). Entre as possibilidades de personalização inclui-se tornar o item mais duradouro, confiável, capaz, ou de aparência

melhorada.

Uma prática comum é gastar créditos que sobraram para tornar seu uniforme mais distinto — colocar debruns de cor ligeiramente contrastante no macacão, ou pintar símbolos patrióticos nas armas ou no equipamento.

Alguns Agentes mais prudentes guardam seus créditos para o caso de serem multados. Isto é sensato, pois deixar de pagar imediatamente uma multa é traição. As multas podem ser dadas por várias razões — má conduta, perda ou dano em equipamento do Computador, higiene imprópria, o não cumprimento de ordens e assim por diante.



4. Atributos e Perícias

Toda vez que seu personagem tenta fazer alguma coisa no jogo, você (ou às vezes, o mestre) faz um *teste de atributo* ou um *teste de habilidade* para ver se você é bem sucedido.

As perícias sempre têm prioridade sobre os atributos. Se uma perícia logicamente governa uma ação, você sempre usa a perícia. Você usa um atributo apenas quando *perícia nenhuma* se aplica à ação que você está fazendo. Por exemplo, não existe uma perícia 'salto'; se você tentar saltar por cima de um precipício, deverá usar sua agilidade.

O mestre decide qual atributo ou perícia será usado; sua decisão é final.

Atributos são habilidades inatas, e não podem ser alterados durante o jogo. Perícias são habilidades adquiridas, e você pode aprender como usá-las melhor.

nenhum ponto de perícia numa determinada perícia, você poderá usá-la com sua base pericial.

Quando você tentar fazer alguma coisa muito difícil ou especialmente fácil, o mestre pode modificar seu nível de habilidade ou atributo antes do teste. É óbvio que atirar em algo à queima-roupa é mais fácil que atirar na mesma coisa a um quilômetro de distância. No entanto, de vez em quando, o mestre não lhe *dirá* que está modificando seu nível de habilidade ou o valor do seu atributo; às vezes, um fator que você desconhece totalmente afeta sua chance de sucesso. Por isso, não se surpreenda se você conseguir um resultado menor que seu nível de habilidade ou seu atributo e o mestre lhe disser que você fracassou do mesmo jeito.

O Que as Perícias Podem Fazer?

Você será capaz de adivinhar pelo nome o que significa a maioria das perícias. "Armas laser" obviamente é usada para disparar armas laser, certo? E quando você dispara sua pistola laser contra alguém, você faz um teste de armas laser para ver se acertou.

Mas o que é "Leitura de Sinais Corporais"?

Você encontra a seguir uma descrição 'liberada para imbecis de nível Vermelho' das perícias não tão óbvias. Se você quiser mais detalhes, sinta-se à vontade para se incriminar e leia as páginas 61 a 66.

Perícias de Agilidade

Espada de Força: Uma perícia de comba-

te. Faça um teste com este valor toda vez que você tentar dar uma pancada em alguém com uma espada de força.

Granadas: Outra perícia de combate. Você deverá fazer um teste com este número toda vez que atirar uma granada em alguma coisa para ver se ela vai onde você quer que ela vá. Se o resultado for igual a 20; talvez você tenha jogado o pino ao invés da granada. BUUMM!!!

Neurochicote: Outra perícia de combate. É também uma arma muito desagradável.

Arma-de-mão Primitiva: Corre o boato (boatos são traição) de que no Exterior existem pessoas que, por não terem sido expostas aos benefícios da benigna educação proporcionada pelo Computador, comportam-se como homens-das-cavernas e usam armas antigas chamadas facas, espadas, clavas e coisas desse tipo. Estas armas são raras no Complexo Alfa, mas, às vezes, o pessoal das Forças Armadas é treinado para lidar com elas.

Cassetete: É o pau-para-toda-obra da SegInt, mais ou menos como um cassetete de policial. Muito útil para manter a escória Infravermelha na linha.

Desarmado: O que você usa se não tiver à mão uma espada de força, um neurochicote, ou um cassetete.

Perícias de Chutzpah

Observe que você não pode usar nenhuma destas perícias (com exceção de falsificação) com os personagens de outros jogadores. Se você quiser embromar, subornar, bajular etc. um personagem para que ele faça alguma coisa, represente sua tentativa. O outro jogador decidirá então se aceita ou não o seu pedido. Ele não é

Usando Perícias e Atributos

Você deve realizar um teste toda vez que usar um atributo ou uma perícia. Se o resultado for menor ou igual ao nível de habilidade na perícia ou ao valor do atributo, você foi bem sucedido. Se for maior, você fracassou.

Um resultado não modificado de 20 significa sempre um fracasso; um resultado igual a 1 sempre um sucesso. Você pode tentar usar sua perícia mesmo que seu nível de habilidade seja igual a zero. Um resultado igual a 1 ainda é um sucesso. Um resultado igual a 20 significa um fracasso mesmo que seu nível de habilidade seja 20.

Lembre-se de que você "possui" todas as perícias; mesmo que não tenha gasto



controlado pelo seu teste de habilidade.

Bajulação: Como agradar seus superiores.

Suborno: Uma maneira de agradar a maioria das pessoas. Por falar nisso, o uso desta perícia é traição.

Embromação: Uma maneira de persuadir uma pessoa a lhe deixar fazer o que você quer num momento em que ela provavelmente não deveria fazê-lo.

Lábia: Semelhante a embromação, mas você fala e se movimenta com rapidez esperando se afastar dali rápido. Se você "embromar" alguém, pode ser que ele nunca descubra que foi "embromado". Se você usar a lábia, ele saberá, mas a lábia toma menos tempo.

Falsificação: Às vezes, requerer aquelas permissões para execução pelos canais normais simplesmente não vale o esforço. Usar esta perícia também é traição.

Interrogatório: Como extrair informações úteis de canalhas comuns mutantes.

Intimidação: Isto não lhe dá exatamente prestígio entre os seus inferiores, mas consiga a cooperação deles.

Motivação: Liderança; faz as pessoas irem na direção certa e até mesmo acharem que é uma boa idéia.

Oratória: Como conseguir que um grupo de pessoas faça o que você deseja.

Leitura de Sinais Corporais: Use esta perícia para tentar descobrir se alguém está mentindo ou não.

Lógica Espúria: Embromação não funciona com computadores e robôs, por que eles são muito lógicos. Em vez disso, você precisa construir um argumento comple-

tamente lógico a partir de suposições falsas ou incompletas para que eles façam o que você quer. Fazê-lo é uma perícia especial. Pergunte ao Sr. Spock.

Perícias de Destreza

Armas de Energia, de Área, Laser e de Projétil: Perícias que permitem que você use diferentes tipos de armas. Você também usa estas perícias quando sua arma enguiça e você tenta consertá-la.

Armas de Longo Alcance Primitivas: O mesmo que "armas-de-mão primitivas", mas aplicados a arcos, flechas, pedras, garrafas de cerveja e assim por diante.

Armas de Área, de Lançamento Montadas sobre Veículos: Perícias que permitem que você use armas montadas sobre veículos.

Perícias de Mecânica

Engenharia de Habitat: Conhecimento dos sistemas de ar, comunicação, transporte, energia, água e esgoto usados no Complexo Alfa. Muito útil quando você precisa encontrar um túnel de ventilação ou algo parecido para escapar de um tiroteio.

Operação e Manutenção de Robôs: Estas perícias são subdivididas de acordo com o tipo de robô. Basicamente, são como usar e consertar robôs.

Operação e Manutenção de Veículos: A mesma coisa, só que para veículos.

Perícias de Esperteza

Terapia Bioquímica: Como assegurar o

estado de vigília, sonolência, felicidade ou qualquer outro estado mental através da administração de pequenas pílulas.

Demolição: Como usar TNT sem se matar.

Medicina: Como tratar os feridos e curar os doentes.

Segurança: Como lidar com fechaduras e alarmes.

Furtividade: A arte de não ser visto.

Vigilância: Como 'grampear' coisas. Como 'desgrampear' coisas.

Sobrevivência: Como não se afogar nem morrer de insolação; como achar coisas comestíveis no Exterior, evitar acampar no leito de um riacho e outras coisas úteis.

Perícias de Engenharia

Biociências: Como produzir monstruosidades mutantes nos biolaboratórios do Complexo Alfa.

Eletrônica: Como juntar transistores e coisas do gênero.

Química: Existem muitas formas de se aplicar esta perícia, mas por algum motivo desconhecido os personagens sempre querem usá-la para fazer explosivos.

Mecânica: Como criar inventos engenhosos como os de Rube Goldberg.

Nuclear: Como operar um reator sem contaminar metade do setor com lixo radioativo.

Perícias de Computador

Análise de Dados: Como ler e entender as coisas que o Computador imprime.

Busca de Dados: Como encontrar alguma coisa útil usando o Computador.



5. Combate Tático Dramático

Os outros RPGs têm sistemas de movimento e combate elaborados que refletem sua herança ancestral dos jogos de guerra. Esses sistemas são perfeitos para aqueles que gostam de jogos de guerra, mas eles dão mais importância à competição do que ao drama, e suas regras complicadas diminuem o ritmo da ação. *Paranóia* usa um "sistema tático dramático" — uma forma não-sistemática que encoraja as ações rápidas e audaciosas.

O segredo deste sistema é deixar a cargo do mestre todos os detalhes de movimentação, combate e ambiente. Você está totalmente nas mãos dele. Você diz a ele o que quer fazer, e ele lhe dirá se conseguiu ou não. Nada de contar hexágonos ou fases. Nada de manobras com-

plicadas com figuras ou fichas através de uma série complicada de procedimentos.

O mestre diz o que vocês estão vendo.

Você diz o que quer fazer.

O mestre diz o que acontece.

Neste sistema, o jogador esperto não procura otimizar sua vantagem tática sobre um inimigo: ele tenta obter a melhor vantagem dramática. A tática mais divertida ganhará da tática mais ponderada dos jogos de guerra.

Jogador: Bah! Para trás, covardes medrosos! Meu personagem salta sobre a barricada no meio da chuva de balas, semeando granadas, avançando resolutamente contra os traidores comuns enquanto canta 'O Computador é meu chapinha, nada me faltará...'

Mestre: Bravo! Bravíssimo! Bem...(joga umas trinta vezes pelos ataques de arma automática dos traidores comuns, suspira pesadamente) eles fazem picadinho de você... (joga os dados novamente, pelas granadas; ignora descaradamente os resultados) mas todas as suas granadas atingem milagrosamente os alvos, a ameaça comum é eliminada. Você recebe positivamente o Monitor de Prata com Placas de Circuitos Cruzados pela sua coragem, e seu próximo clone recebe uma promoção honorária. Uma salva de palmas, por favor. Faça um bom show, e o Destino lhe sorrirá.

Seja um chato, e você estará morto.



6. Morte e Demais Acontecimentos Adversos

Então você foi chato e morreu. E agora?

Não tema! O fato de você estar morto não significa que você pára de se divertir. Como mencionamos anteriormente, existem mais cinco clones de seu personagem. O Computador aprendeu bem suas lições de programação básica, e sempre faz cópias de reserva — neste caso, seis cópias exatas de cada indivíduo. Por isso, se você morrer, adicione simplesmente um dígito no final de seu nome.

O Computador entrega seu novo clone, assim que for possível, no local da ação. Às vezes, isto pode demorar um pouco, se a equipe da missão estiver longe do Complexo Alfa. Em outras, a entrega

pode demorar apenas alguns momentos.

Seu novo clone tem os mesmos atributos que o anterior, perícias, créditos, poderes mutantes, sociedades secretas etc. Na verdade, é pouco provável que gêmeos idênticos (o que os clones efetivamente são) tenham exatamente os mesmos interesses e as mesmas contas bancárias — mas é mais simples deste jeito. E é verdade, é estranho que, uma vez que o Computador tenha desmascarado um mutante, ele não perceba que seus clones deverão ter a mesma mutação, mas aí está.... Não nos culpe, as coisas são assim no Complexo Alfa.

O fato de seu primeiro clone ter usado um poder mutante não significa que os

outros jogadores possam executar seu segundo clone. No que diz respeito ao Computador, ninguém é um traidor até que se prove o contrário, e o clone 2 não *demonstrou* ter um poder mutante. Matá-lo seria traição. É claro que provar que alguém é um traidor, depois de sua morte, é mais fácil do que enquanto ele está vivo para se defender; mas é realmente de mau gosto atirar num personagem recém-chegado, antes que ele tenha uma chance de se meter em confusão. Este tipo de atitude leva invariavelmente a uma retribuição — do mestre e de outros jogadores.

O que acontece se o sexto clone morrer? Azar. Hora de construir um novo personagem.

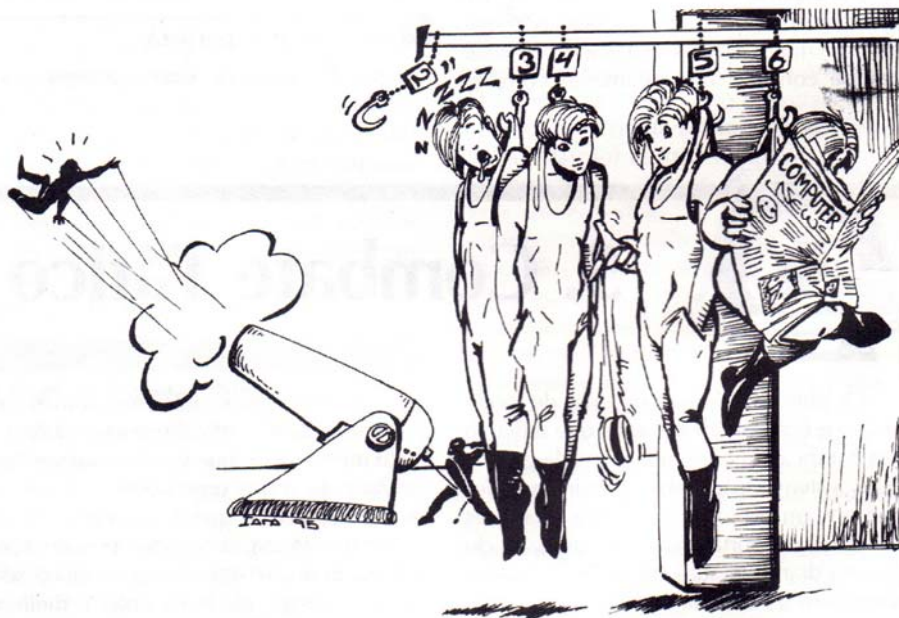


7. Missões ao Computador

Pode ser que o mestre o chame para uma conferência particular antes do jogo começar. (Se ele não o fizer, e se você tiver alguma pergunta para lhe fazer, agarre-o você mesmo.) Esta conferência é uma oportunidade para você descobrir se sua sociedade secreta tem informações ou equipamento que lhe serão úteis, se boatos estão correndo, e assim por diante. É óbvio que você não vai querer falar destas coisas com os outros jogadores por perto, já que a maior parte do que vai perguntar é traição.

As aventuras começam normalmente com seu personagem recebendo um *alerta* — uma mensagem do Computador mandando-o comparecer a um determinado lugar para receber instruções. Durante a reunião de instrução ocasionalmente é transmitida alguma informação vital ao personagem para o sucesso da aventura. (Às vezes, a informação não é transmitida, o que será muito azar se ela for realmente vital.) Em todo caso, deixar de seguir as ordens do Computador é traição, portanto é natural que você se dirija rapidamente e com o maior entusiasmo para a sala de instruções.

Depois da reunião de instruções, normalmente você vai até PLC para receber o *equipamento*. Na PLC, você pode requisitar qualquer coisa que ache útil. É pouco provável que você consiga receber o que



Cidadão Suck-V ansiosamente se apresenta como voluntário para servir ao Complexo Alfa e seu amigo, o Computador, como um Agente Atirador.

requisitou, mas não custa nada pedir.

A próxima parada é P&D, onde você terá a oportunidade de testar um novo equipamento. Ser voluntário para testar equipamento experimental é uma boa forma de cair nas boas graças do Computador. E às

vezes o equipamento pode ser útil.

Naturalmente, P&D está altamente empenhada em garantir a segurança, conveniência e facilidade na utilização de seu equipamento. É raro um equipamento experimental explodir, derreter, estourar,

catapultar os PCs para uma dimensão desconhecida, desinflar, liquefazer-se ou se virar contra seu portador e decepar seus membros. Você pode ficar descansado, que o equipamento experimental é tão seguro quanto uma geladeira.

E então, vamos à missão. O Computador procura garantir que os objetivos de cada missão estejam absolutamente claros para os Agentes Atiradores que a ela foram designados. Como o Computador tem grande consideração pelas necessidades e desejos de cada cidadão do Complexo Alfa, ele sempre se certifica de que os Agentes Atiradores tenham as habilidades, talentos e equipamento necessários para a realização da missão. Por isso, todas as missões são fáceis e divertidas. Mais ainda, como a conclusão é sempre possível, deixar de completar uma missão é prova clara de sabotagem comunista e motivo suficiente para uma execução sumária.

Se uma determinada missão envolver uma viagem para fora do Complexo Alfa, cada personagem terá direito a um comunicador, que é um dispositivo de transmissão de rádio e vídeo de longo alcance que permite a comunicação entre Agentes Atiradores. Desnecessário dizer que, preocupado com o bem-estar público como

ele é, o Computador monitora constantemente os PCs através de seus COMs. Se você se separar de seu COM, por um momento que seja, o Computador concluirá que você estava tentando evitar a observação para cometer algum ato traidor de sabotagem.

Normalmente, o Computador aponta um PC como líder da missão. Às vezes, os jogadores poderão escolhê-lo. Claro que deixar de seguir as ordens do líder é traição. O líder poderá, se quiser, nomear outro personagem como segundo em comando, para que ele assuma o controle do grupo no caso de seu falecimento.

Se houver robôs designados a uma missão, o Computador selecionará um opera-

dor principal para eles. Ele, e somente ele, tem autorização (e conhecimento dos códigos necessários) para manobrar os robôs. Ele pode, se quiser, nomear outro PC como operador secundário. Se o operador principal for morto ou ficar incapacitado durante uma missão, o operador secundário tem autoridade para manobrar os robôs. Manobrar robôs sem autorização é traição.

Outros Agentes Atiradores da equipe recebem com frequência postos especiais — oficial de lealdade, oficial de comunicações, oficial de higiene, oficial de diversão, e assim por diante.

Atenção: Por alguma razão desconhecida, a traição parece emergir com grande regularidade durante as missões. Mantenha os olhos abertos. Você nunca sabe se alguém vai ser desmascarado como traidor comuna mutante! Lembre-se de que deixar de executar um traidor comuna mutante é traição e motivo para execução sumária. Considere-se avisado:

**FIQUE ALERTA!
NÃO CONFIE EM NINGUÉM!
MANTENHA SEU LASER
SEMPRE À MÃO!**



8. Política, Promoção e Traição

As Recompensas pela Lealdade em Serviço

Sirva ao Computador! O Computador é seu amigo! Se for leal, você será recompensado.

Claro que pode ser uma boa idéia servir a si mesmo. E servir a seus amigos leais para que eles o sirvam. Os cidadãos mais precavidos aumentam diligentemente sua riqueza e seu status através de meios oficiais e extra-oficiais sempre que podem. Entre os meios oficiais estão incluídos os bônus, elogios e promoções conseguidos por ter servido com fidelidade e entusiasmo ao Computador e ao Complexo Alfa. Os meios extra-oficiais incluem favores políticos, extorsões, corrupção, contatos no submundo, conspirações clandestinas e operações no mercado negro.

Na maioria dos RPGs, os personagens têm duas metas principais: 1. continuarem vivos, e 2. ganharem status e poder. Em *Paranóia*, cumprir a primeira meta vai provavelmente exigir toda sua atenção,



Você está disposto a pagar... O Preço da Traição?



pelo menos no início. Mas, depois que você aprender os princípios básicos de sobrevivência no Complexo Alfa, seus personagens podem começar a usufruir dos benefícios auferidos com serviço leal e astuto — riqueza, status, e poder. E, melhor de tudo, você pode fazer com os outros, tudo aquilo que eles gostariam de fazer com você — com armas de calibre cada vez maior.

Promissórias

As *promissórias* são uma maneira de contar os favores devidos e conseguidos. Elas são ganhas de acordo com a vontade do mestre quando um personagem consegue um favor de um grupo de serviço, uma sociedade secreta, ou alguma organização ou indivíduo poderoso do Complexo Alfa. A promissória só vale para a organização ou indivíduo do qual foi obtida. (Obviamente, PLC não resgataria uma promissória da sociedade secreta Leopardo da Morte.)

Se você tiver uma promissória de uma organização ou indivíduo, poderá usá-la para pedir um favor a eles. Diga ao mestre que você está descontando sua promissória, e faça seu pedido. O mestre lhe dirá se o pedido é ou não atendido. Se for um favor que envolva traição, pode ser que você queira conversar sobre ele em particular com o mestre.

As promissórias são muito valiosas. Você só ganhará uma se fizer um bom serviço para alguém. Não peça muita coisa quando você estiver resgatando uma promissória; você só receberá o que quer se o grupo ao qual você está pedindo for capaz de fazê-lo; se o serviço que você prestou a eles tiver um valor aproximadamente igual; e se o Mestre achar que vai ser divertido. Senão, você estará sem sorte. Ou, o resultado do seu pedido tanto poderá ser uma bênção quanto uma maldição.

Pontos de Perícia

Use suas perícias! E é muito provável que você consiga melhorá-las. No final de uma aventura, o mestre poderá lhe dizer que você ganhou um certo número de pontos de perícia. Você deverá gastá-los imediatamente para aumentar seus níveis de habilidade — do mesmo modo que você gastou os 30 pontos com os quais começou. De vez em quando, o mestre poderá colocar restrições sobre o modo como você está gastando seus pontos — ele poderá dizer “estes, você só poderá gastar em perícias de agilidade” ou do gênero — mas, se ele não o fizer, você poderá gastá-los nas perícias que quiser.

Você *pode* aumentar as perícias acima de 12 ou 14 — tão alto quanto quiser.

Os limites para os níveis de habilidade só se aplicam aos personagens que estão sendo criados. Ter um nível de habilidade maior que 20 pode não parecer muito útil, já que um resultado igual a 20 é sempre um fracasso, mas lembre-se que, de vez em quando, seu mestre subtrairá pontos ou até mesmo *dividirá* seu nível de habilidade por 2 se você estiver tentando fazer algo realmente difícil — é mais fácil tirar metade de 26 do que metade de 20.

Não, você definitivamente não pode guardar pontos de perícia. É gastar ou perder.

Créditos

Todo cidadão tem um saldo em crédito — o número de créditos que ele tem (ou deve) naquele momento. Esta informação é mantida e armazenada pelo Computador. Ele tem sempre à disposição uma contabilidade atualizada que está sempre completamente correta. Sempre.

O valor do crédito é um mistério total para os economistas do Complexo Alfa. O padrão monetário é um segredo guardado com tanto cuidado que corre um boato de que nem o Computador o conhece. (Boatos são traição.) Todos os economistas concordam com um princípio — o valor flutua loucamente e sem nenhum padrão aparente.

Por sorte, os cidadãos quase nunca têm permissão para comprarem qualquer coisa com seus créditos, por isso a discussão é um tanto acadêmica. De vez em quando, PLC fará uma liquidação de algum item superproduzido (bússolas de Brunton, furadeiras, pedaços de barbante e assim por diante), mas normalmente o Computador providencia o que for necessário — e, se houver alguma coisa que o Computador não providenciou, é porque você não deveria se interessar por ela. Às vezes, o sistema oferece algumas mordomias a cidadãos ilustres (autocarros personalizados, macacões feitos por estilistas famosos, férias luxuosas em setores remotos) se eles tiverem créditos suficientes para pagarem por isso. Os créditos são úteis também para pagar multas por ofensas, como danificar propriedade do Computador, vadiagem e paralisação no trabalho.

Os Agentes Atiradores freqüentemente recebem bônus de crédito no final de uma aventura por desempenho exemplar. Uma recompensa opulenta (1000 créditos) é um sinal das boas graças do Computador. Uma recompensa insignificante (3 créditos) é um sinal sutil de que você desapontou o Computador.

O Computador também oferece recompensas pelas cabeças dos inimigos mais

odiados do Complexo Alfa — Agentes Atiradores furtivos, sabotadores, agitadores comunistas, mutantes não-registrados, e membros de sociedades secretas. (Freqüentemente há uma rivalidade informal entre jogadores para ver que personagem consegue ter o maior preço pela sua cabeça — e para ver quem consegue ganhá-lo, exterminando o vil traidor.)

Já que seria um desperdício de recursos computacionais valiosos para o Computador manter-se a par de compras triviais, como a aquisição de uma garrafa de Bebida de Bolhas Borbulhantes ou um saquinho de Salgadinhos de Alga Crocante, máquinas de crédito estão espalhadas por todo o Complexo Alfa. Nessas máquinas pode-se pedir até 100 créditos em *plasticréditos*. Plasticréditos são fichas redondas de plástico que são a moeda mais comum no Complexo Alfa. Você pode também colocar plasticréditos em um máquina de crédito e depositar a quantia em sua conta no Computador.

Obviamente, plasticréditos são usados com freqüência em transações no mercado negro.

Promoção

Naturalmente, se você trabalhar particularmente bem, pode esperar uma promoção a um nível de segurança maior. Já que dinheiro é bastante inútil e todos os bens, respeito, confiança e informação, são racionados puramente segundo o nível de segurança, esta é, sem dúvida alguma, a maior recompensa que você pode receber.

O Preço da Traição

Nós temos certeza de que você nunca pensaria em desapontar o Computador. Nós sabemos que você nunca deixaria de completar uma missão, ou seria incompetente a ponto de permitir que fosse danificada a propriedade do Computador, ou participaria do mercado negro, ou questionaria o julgamento de um superior, ou seria inconsistente no seu relatório ao Computador. Você estava apenas curioso. Claro.





Bem, geralmente, o preço da traição é a execução sumária. Mas, às vezes, na sua sabedoria, o Computador deixará de matá-lo. Às vezes ele exigirá multas, reescalonamento, terapia com drogas, reconstrução de personalidade, censura pública, ou reprimenda oficial.

Muitas ações não *comprovam* traição, mas levam a uma suspeita de comportamento traidor. O mestre registra o nível de confiança que o Computador tem por você mantendo um total de *pontos de traição* para

cada personagem. Cada vez que você descumprir ordens, duvidar do Computador, falar ou agir contra o Computador, danificar ou destruir equipamento, usar um poder mutante, conspirar com outros ou criar suspeita de participação numa sociedade secreta, você ganhará pontos de traição.

Quanto mais alto for seu total de pontos de traição, será menos provável que o Computador lhe conceda equipamento, responda seus pedidos por mais informação, ou acredite em qualquer coisa que você disser

para ele. Pior de tudo, se você ganhar 20 pontos de traição, você será exterminado.

Felizmente, há uma maneira de reduzir seu total de pontos de traição: realizar serviços de mérito para o Computador. Receber elogios de seus superiores, completar missões com sucesso, desmascarar e executar traidores e ser especialmente obsequioso ao falar com o Computador, tudo isso pode operar um milagre. Ser morto também, mais ou menos limpa o registro para o próximo clone.



9. A Etiqueta em *Paranóia*

Punhaladas Pelas Costas

A maioria dos RPGs coloca personagens de jogadores contra oponentes e obstáculos colocados pelo mestre. Eles encorajam a cooperação entre personagens na busca do objetivo.

Paranóia fornece oponentes e obstáculos à vontade, mas não encoraja a cooperação. De fato, os PCs têm toda razão para desconfiar e temer uns aos outros. O sucesso pessoal é obtido sobre os cadáveres de outros PCs, e as baixas são causadas mais frequentemente por um vale-tudo entre os jogadores do que pelo oponente.

Falsidade com punhaladas pelas costas, malévola e fraudulenta, é muito divertida. Lembre-se de que todos estão tentando pegá-lo e você sentirá um prazer imenso quando pegá-los primeiro.

Mas é importante não deixar a atmosfera paranóica do jogo vaziar para o mundo real.

Lembre-se! Desconfiança, fraude, e traição entre os *personagens* é parte do jogo — mas não é a maneira pela qual os jogadores devem se tratar.

Bilhetes e Conferências

Já que você vai querer manter suas atividades em segredo, você frequentemente desejará se comunicar com o mestre em particular. Há duas maneiras de fazê-lo: passar um bilhete a ele, ou ter uma conferência particular.

Numa conferência particular, você pode falar e trocar idéias livremente. Todavia, você estará monopolizando a atenção do mestre. Faça isto demais e os outros jogadores não gostarão. Além disso, se todos comessem a pedir conferências particulares freqüentes, você perderia mais tempo

esperando a conferência mais recente terminar, e disto *você* não gostará. Conferências desaceleram o ritmo do jogo, portanto não as peça com muita freqüência.

Passar bilhetes é o método mais eficiente de comunicação secreta, e não interrompe o jogo. Por outro lado, escrever um bilhete demora, e há um limite do quanto um bilhete pode dizer. Mesmo assim, quando possível, escreva um bilhete em vez de pedir uma conferência.

Privacidade

Muitas atividades que não seriam motivo de objeção em outros RPGs são consideradas maus modos em *Paranóia*. Por exemplo, examinar a ficha de personagem de um outro jogador é uma maneira injusta de conseguir provas de traição contra ele. Bisbilhotar as atividades de um outro Agente Atirador durante o jogo é aceitável, mas bisbilhotar uma conferência privada entre o mestre e um jogador é roubar.

Por favor, respeite a privacidade do mestre e dos outros jogadores. A ignorância é um elemento importante no drama de uma sessão de *Paranóia*. Cada jogador tem direito a confidencialidade de seus personagens, fichas de personagem, e comunicações jogador-mestre.

Informação Ultravioleta

Muitos jogos dividem as regras em informações para "jogadores" e para "mestres". *Paranóia* também. Mas *Paranóia* depende mais do que os outros jogos da falta de informação dos jogadores. É por isso que a maior parte deste livro é classificado Ultravioleta.

Apenas os mestres têm nível de segurança para ler as seções Ultravioleta. Natural-

mente, seria estúpido vender um jogo para alguém e mandá-lo não ler, mas há duas coisas que você deve lembrar.

1. Não leia a aventura! Apenas o mestre deve fazê-lo. Ler a aventura estragará seu divertimento quando você jogar. Se você a ler, confesse para o mestre e/ou deixe de jogar aquela aventura (sempre há uma outra vez), ou tente evitar usar a vantagem do que você sabe quando jogar. Deixe que os outros jogadores tentem descobrir o que está acontecendo sem o benefício de seu conhecimento superior.

2. Muitos cidadãos do Complexo Alfa sabem mais do que eles deveriam. De fato, saber de coisas que são traição é, provavelmente, necessário para você sobreviver. Porém, cidadãos sempre fazem o possível para esconder seu conhecimento traidor. Essa deve ser sua regra. Vá em frente; leia as partes Ultravioleta. Mas em qualquer momento durante o jogo em que você revelar conhecimento de seu conteúdo, ganhará um ponto de traição. Sem dúvida, mesmo se você não leu a seção, com o tempo você desenvolveria um conhecimento do sistema de combate — mas fale sobre os detalhes do sistema durante sua primeira aventura e logo você se encontrará do lado errado de algumas armas muito grandes.

Novos Clones

Você é Mod-V-NRT-1, e Fred-O-LKR o apaga só porque você roubou a ração de sintechoc dele. O Computador envia seu próximo clone. Você ainda está zangado com Fred-O, portanto Mod-V-NRT-2 abre fogo...

Não! Não! Pare. Sim, Mod-V-NRT-2 tem a mesma personalidade e habilidades que Mod-V-NRT-1, mas ele é uma pessoa diferente. *Você* pode ainda estar zangado



com o jogador de Fred-O, mas seu *personagem*, Mod-V-NRT-1 foi morto. Mod-V-NRT-2 não tem motivo algum para abrir fogo...

Se você realmente quer se vingar, faça-o de maneira mais sutil. Fique de olho em Fred-O e pegue-o fazendo alguma traição ou arranje evidências forjadas contra ele secretamente, ou algo assim.

Mod-V-NRT-2 revelou o seu poder mutante de telecinesia, e foi executado por sua traição. Mod-V-NRT-3 aparece. Já que os jogadores sabem que ele tem o mesmo poder e é portanto um traidor, eles abrem fogo...

Espere! Para! Corta!

Tomada dois.

Os jogadores podem saber que Mod-V-NRT-3 tem telecinesia, mas seus *personagens* não o sabem. Fazer cada clone

idêntico ao anterior é uma conveniência do jogo, ganha tempo que seria gasto criando novos personagens, e é a base para algumas piadas sem graça. Todavia, o fato de que todos os clones têm o mesmo poder não é conhecido pelos cidadãos do Complexo Alfa, ou pelo Computador. Só porque *você* sabe que Mod-V-NRT-3 é um traidor não significa que seu *personagem* saiba. Aja de acordo com isso.

Ou... se os jogadores descobrirem o poder de um clone, e o mestre achar que seria muito destrutivo para o jogo dar o mesmo poder ao próximo clone, ele pode muito bem decidir, neste caso especial, dar um poder diferente para o próximo clone. Portanto, não suponha que, só porque as *regras* dizem que todos os clones têm o mesmo poder, necessariamente será assim.

Paranóia muitas vezes torna indistinta a linha divisória entre o jogador e o *personagem*, intencionalmente. Porém, em muitos casos, é importante estar a par das diferenças, e não deixar seus sentimentos controlarem as ações de seu *personagem* — ou os sentimentos de seu *personagem* afetarem a maneira pela qual você trata os outros jogadores. Dê-se conta de que cada clone começa do zero, e não carrega as antipatias de um clone para o próximo. Perceba que, se um *personagem* de um outro jogador traiu o seu, não é motivo para ficar com raiva daquele jogador — a traição é parte do jogo.

Mantenha seu papel distinto da realidade. Deixar de fazê-lo é traição, e pode ser punida (para seu *personagem*) com execução sumária, e (para você) com a expulsão do jogo, em casos extremos.



10. Entrando no Mundo de *Paranóia*

Você pode começar a jogar agora, se quiser. Se não houver um mestre e outros jogadores à mão, você pode jogar a aventura solo nas páginas 22 a 26. Ela lhe ensinará um pouco mais sobre o Complexo Alfa, e mostrará como os conceitos de jogo funcionam na prática.

Você pode também ler "Dicas para Traidores" nas páginas 27 a 30. Foram escritas por um traidor famoso, e contêm dicas úteis sobre como sobreviver no mundo mortífero de *Paranóia*.

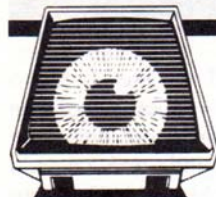
Agora você sabe como criar um *personagem*, um pouco a respeito do Complexo Alfa e o Computador, e o bastante sobre as regras para jogar. Admitamos, você não sabe muita coisa, mas essa é a chave para o suspense e aventura em *Paranóia*. A vida pode ser muito excitante quando você não sabe quem são seus inimigos. Um Agente Atirador bem-sucedido desenvolve um saudável senso de insegurança.

Porém, você não pode deixar a *paranóia* paralizá-lo. Você tem que sobreviver. Você deve usar a inteligência, intuição e bravura para atingir níveis mais altos

de poder e prestígio. E então você poderá aprender os segredos proibidos para seu nível de segurança.

NÍVEL DE SEGURANÇA VERMELHO
NÍVEL DE SEGURANÇA LARANJA
NÍVEL DE SEGURANÇA OURO
NÍVEL DE SEGURANÇA ESMERALDA
NÍVEL DE SEGURANÇA AZUL
NÍVEL DE SEGURANÇA ÍNDIGO
NÍVEL DE SEGURANÇA PÚRPURA

ULTRAVIOLETA? E além? O que é que eles têm medo que você saiba?



11. Uma Aventura Solo

Para jogar esta aventura você precisa de um lápis, papel, um dado, e a planilha de *personagem-exemplo* preparada para David-V-URK-1 (veja à página 12). Comece a ler na seção marcada "1".

Geralmente aventuras de *Paranóia* precisam de um mestre e um ou mais jogadores. Um tipo especial de aventura chamada "solo" permite que você jogue sozinho. Esta aventura solo foi incluída para introduzi-lo em *Paranóia*.

Cada seção descreve uma situação e então pede que você escolha entre duas ou mais opções. Quando você tiver escolhido sua ação, siga as instruções e vá para a seção indicada.

Durante o desenrolar da aventura, o

texto poderá pedir que você anote certos códigos. Escreva-os num pedaço de papel. Quando você chegar no final da aventura, o significado dos códigos que anotou serão explicados.

Após completar esta aventura, tente novamente. Desta vez, faça escolhas diferentes para ver como elas afetam o resultado. Mesmo se tiver sucesso, tente a aventura novamente e veja o que acontece se você fizer coisas tolas. A aventura lhe dará uma boa noção dos problemas, decisões e

consequências que um Agente Atirador deve enfrentar ao realizar missões para o Computador.

Após completar esta aventura, tente novamente. Desta vez, faça escolhas diferentes para ver como elas afetam o resultado. Mesmo se tiver sucesso, tente a aventura novamente e veja o que acontece se você fizer coisas tolas. A aventura lhe dará uma boa noção dos problemas, decisões e consequências que um Agente Atirador deve enfrentar ao realizar missões para o Computador.

1.

Você recebe do Computador um chamado à missão. Ele diz:

*****.ALERTA*****

Agentes Atiradores David-V-URK-1, Serviços Técnicos; Joshua-V-THR-2, Serviços Técnicos; Edith-O-OFX-2, Serviços Técnicos.

Encontrem-se no quartel-general I-F6 às 13:00 horas. Investigar suspeita de mau funcionamento dos sistemas de observação nas moradias de Lonnie-KKD-3 e Virgil-KKD-4. Coordenadas da moradia F6-117/KKD.

Você aceita a missão?

Se aceitar, vá para 7.

Se não, vá para 14.

2.

Ela mantém sob sua arma apontada até chegar um funerabô e uma tropa da Segurança Interna para apanhar o corpo de Joshua. Quando eles chegam, ela acompanha você até o quartel-general do setor

onde você é minuciosamente interrogado, mas é liberado. *Vá para 55.*

3.

Joshua atira em Edith e erra, deixando-se descoberto, Edith dispara e não erra. Joshua é derrubado com um furo entre os olhos. Edith olha para você apontando sua pistola.

A demonstração de habilidade de Edith com pistola laser o impressionou. Você duvida que conseguirá sacar seu laser mais rápido que ela e não há para onde fugir. Ela o mantém sob sua mira até a chegada de um funerabô e uma tropa de Segurança Interna que vieram buscar o corpo de Joshua. *Vá para 55.*

4.

Você tem um tiro livre contra Joshua-V ou Edith-O.

Se você dispara seu laser, vá para 41.

Vá para 23, se você tiver o dispositivo anti-pessoal experimental X324-09 e o disparar.

5.

É uma má idéia virar as costas para Edith-O. Ela tem uma ótima pontaria com um laser. Você dá alguns passos em direção a porta, e então uma dor dilacerante o atravessa e chega ao seu peito. Quando você recobra os sentidos, você está num hospital sob guarda.

Vá para 19.

6.

Você encontra uma mensagem escrita num floco de Alga Crocante no chão da cabine. Ela diz, "Edith-O é uma agente da Segurança Interna. Extermine-a". Como ninguém o observa, você come a mensagem e segue para o ponto-de-encontro. *Vá para 43.*

7.

Existe um dispositivo anti-pessoal experimental para ser testado. Você aceita a designação deste dispositivo para esta missão?

Se aceitar, vá para 26.

Se não, vá para 44.

8.

Aparentemente você não acertou nada, ou a arma não funcionou. Você sofre algumas queimaduras superficiais causadas pelos fragmentos de plástico derretido. *Vá para 3.*

9.

Agentes da Segurança Interna chegam rapidamente seguidos de perto pelos medibôs. Seu ferimento é tratado enquanto a Segurança Interna o interroga. Você é enviado a um hospital, onde recebe uma visita do seu supervisor, que o presenteia com uma recompensa de 20 créditos e uma nota de elogios do Computador. Joshua-V é preso minutos depois do seu relatório. Ele é exterminado imediatamente. *Anote um código M e vá para 55.*

10.

Seu laser faz um buraco na parede. Na confusão, ninguém consegue descobrir contra quem você disparou. *Anote um código N. Joshua atira em Edith e erra, fican-*





do descoberto. Edith dispara e acerta Joshua, que cai. Edith olha para você e aponta sua pistola em sua direção.

Se você atirar nela, vá para 47.

Se você guardar sua arma, vá para 2.

11.

Edith-O está no corredor sondando com seu dispositivo. De repente, Joshua avança sobre ela, puxa a pistola laser e atira a queima roupa na direção de seu rosto. Edith-O cai sem nenhum ruído. *Anote um código L e escolha uma das seguintes ações:*

Se você se agacha para ficar escondido, vá para 39.

Se você sacar e apontar uma arma, vá para 21.

Se você perguntar a Joshua o que ele está fazendo, vá para 15.

Se você apenas observa sem fazer nada, vá para 33.

12.

David-V nunca soube mentir, mas é um cara de sorte. Edith-O parece acreditar em sua explicação de que "tropeçou sem querer" na caixa de ferramentas. Edith guarda seu laser. *Anote um código H e vá para 36.*

13.

Ao abrir a caixa, um emaranhado de fios vermelhos, verdes e azuis salta para fora. Você não tem a menor idéia de como eles estavam conectados. Você pode religá-los se quiser, mas só Deus sabe o que vai acontecer se você usá-la depois disso. *Anote um código E e vá para 50.*

14.

Não aceitar uma missão é traição. Repto. Você aceita a missão?

Se aceitar, vá para 7.

Se não, vá para 51.

15.

Joshua vira-se para você com um olhar fanático e diz: -"Liberdade para os humanos! Um dia ficaremos livres da máquina!", apontando o laser em sua direção. *Vá para 33.*

16.

Você chega ao corredor através da porta, passando por Joshua que atira mais uma vez em sua direção, ferindo sua mão. Ele entra em pânico e foge. Na rua, a perseguição é impossível no meio da multidão frenética. Sua mão ferida começa a incomodar.

Se você procurar imediatamente um terminal e relatar os acontecimentos ao Computador, vá para 9.

Se você tentar fugir da área, procuran-

do um local para se esconder, vá para 46.

17.

(Neste ponto o mestre normalmente jogaria o dado e consultaria suas tabelas para determinar o efeito de seu tiro em Edith. Aqui, nós vamos supor (e de graça!) que David-V foi terrivelmente sortudo.)

O tiro de Joshua não acerta Edith atingindo a parede. Edith mata Joshua com um único tiro. Porém, ela fica totalmente descoberta para seu tiro e você a pega bem em cheio na têmpora, ela cai no chão, instantaneamente morta. *Anote um código L.*

Se você tentar escapar, vá para 45.

Se você se render, informando que os Agentes Atiradores mataram-se um ao outro, jogue o dado. (Seu valor de perícia é 4.)

Se você tirou 4 ou menos, vá para 53.

Se você tirou 5 ou mais, vá para 53.

18.

Com seus hipersentidos mutantes você é capaz de perceber Joshua atarrachando um cilindro com anel esmeralda no cano de sua pistola laser. Um agente com nível de segurança vermelho como Joshua, não teria à sua disposição um cilindro de anel esmeralda. Além do que, você não possui nenhuma proteção contra armas lasers Esmeraldas e Edith provavelmente também não.

Vá para 30, se você der um grito de aviso e anote um código I.

Se não, anote um código J e vá para 11.

19.

A Segurança Interna, Edith-O, dá-lhe voz de prisão e relata imediatamente ao Computador o seu comportamento. Depois disso, sua aventura só podia terminar e você é "convidado" abandonar sua promissora carreira de Agente Atirador. Agora você não passa de um reles operário nos mal-cheirosos sintetizadores de comida, com uma ficha suja de traidor. O Computador é seu amigo.

20.

Você descobrirá mais sobre o dispositivo se o abrir e o examinar.

Caso você tente isto, faça um teste de perícia de engenharia mecânica. O valor de sua perícia é 6.

Se o resultado for menor ou igual a 6, vá para 32.

Se for maior ou igual a 7, vá para 13.

Se você não fizer nada disso, vá para 50.

21.

Com a arma já preparada, Joshua dispara. *Vá para 33.*

22.

Edith-o está caída ao chão se debatendo. Joshua olha para você e sorri, enquanto aponta o laser em sua direção e dispara. *Anote o código L e escolha uma das seguintes ações:*

Caso você tente se esquivar dos tiros e fugir para o corredor, vá para 34.

Se preferir tentar sacar seu laser de canhota e responder ao fogo, vá para 21.

Se tentar um combate corpo-a-corpo com Joshua-V, vá para 52.

23.

Caso você tenha um código E anotado, vá para 8. Se não, vá para 35.

24.

Você escuta a voz '... e seu pedido por informação desta natureza é altamente inapropriado. No momento, eu me contentarei apenas com um relatório ao Computador sobre sua solicitação, caso haja um outro comportamento suspeito de sua parte, eu o afastarei imediatamente desta missão. Você tem alguma idéia das consequências de uma remoção? Discussão encerrada!'

Edith-O e Joshua-V entram na sala e você teve apenas tempo de se afastar da porta e fingir inocência. *Vá para 36.*

25.

A caixa de ferramentas de Joshua-V não contém nada de especial. A de Edith-O, porém, começa a apitar no exato momento em que você a toca. A voz na outra sala para imediatamente de soar.

Se você arriscar silenciar o alarme com sua perícia de engenharia mecânica, vá para 37.

Se você rapidamente você deixa a sala, vá para 54.

26.

A você foi designado o Dispositivo Anti-pessoal experimental X324-09, conhecido por neuroatordoador. Ele é usado como uma pistola laser, porém requer muito menos habilidade para atirar e acertar. O Computador o recompensará por sua lealdade.

Anote o número de série do dispositivo experimental na sua planilha de personagem. O dispositivo não tem manual de usuário.

Você deseja maiores informações sobre o dispositivo?

Se desejar, vá para 38.

Se não, vá para 20.

27.

Este parágrafo não faz parte da aventura.



ra solo. Portanto, se você está lendo isto é porque não seguiu devidamente as instruções do Computador. *Dê um ponto de traição para si mesmo.*

28.

Você se esquia do ataque de Joshua e está quase alcançando a porta quando uma dor dilacerante atinge seu peito e você cai ao chão.

Enquanto a luz parece se afastar, você se lembra de quando jogava bola nos corredores quando criança.

David-V está morto e rapidamente, Joshua-V é preso e exterminado. Uma matéria de dez minutos no jornal da noite dá tratamento de herói para Edith-O e mostra a cerimônia de seu funeral.

Caso encerrado. O Computador é seu amigo.

29.

Joshua-V é atingido pelo seu tiro mas fica apenas atordoado. Joshua-V provavelmente está com armadura refletindo Vermelho, pois seu tiro apenas o atordoou. Porém, você o distraiu o bastante para que Edith-O possa furá-lo entre os olhos. Ele cai como um robô em pane. Lá permanece inteiramente imóvel.

Edith-O guarda seu laser e agradece pela sua assistência, mas fica de olho em você, enquanto aguardam a chegada de um funerabô e um esquadrão da Segurança Interna para recolher o corpo. Edith-O promete recomendá-lo para promoção por sua assistência leal. *Anote um código K e vá para 55.*

30.

Edith-O e Joshua-V ouvem seu grito. Edith-O saca sua arma. Joshua-V atira em Edith-O mas erra, enquanto Edith se abaiça para se proteger.

Se você procurar cobertura, vá para 48.

Se você sacar e preparar uma arma, vá para 4.

Se você não fizer nada além de continuar a observar, vá para 3.

31.

O valor da perícia de lábia de David-V é um mero 1. Jogue o dado.

Se você tirou 1, vá para 12.

Se você tirou 2 ou mais, vá para 49.

32.

Você não tem exatamente muita certeza de como funciona, mas ele tem uma enorme bateria e aparentemente não tem uma maneira de regular a quantidade de energia usada no disparo. Você a remonta confiante de que não a estragou. *Anote*

um código D e vá para 50.

33.

O disparo laser de Joshua pega você bem no peito. Há uma dor dilacerante e então, escuridão. De algum lugar, uma voz distante diz, "Pronto, pobre-diabo, pelo menos você está finalmente livre da Máquina." E então o silêncio.

David-V está morto. Joshua-V é rapidamente preso pela Segurança Interna. Ele é acusado de traição e destruição da propriedade do Computador. Joshua-V é imediatamente exterminado.

Isto é tudo. O Computador é seu amigo.

34.

Joshua-V atira e erra. Se você conseguir passar por ele e escapar pela porta, você estará num corredor junto com milhares de pessoas. Para passar por Joshua, faça um teste de sua agilidade, cujo valor é 13. Jogue o dado.

Se o resultado for 13 ou menos, vá para 16.

Se o resultado for 14 ou mais, vá para 28.

35.

O neuroatordoador desprende uma poderosa rajada de energia. Ao mesmo tempo, o dispositivo subitamente se aquece em suas mãos e explode, antes que você possa largá-lo, lhe banhando de pequenas partículas quentes de metal e plástico. Jogue o dado.

Se o resultado for 16 ou menos e você atirou em Edith-O, vá para 22.

Se o resultado for 16 ou menos e você atirou em Joshua-V, vá para 40.

Se você tirar 17 ou mais, vá para 8.

36.

"David-V? Este é Joshua-V, e eu sou Edith-O." Com uma pose ameaçadora, Edith-O diz: "Eu sou a líder desta operação, e que nenhum dos dois jamais se esqueça disto!"

Edith-O manda Joshua-V e você pegarem suas caixas de ferramentas e seguirem-na. Ela leva vocês aos aposentos de Lonnie-KKD-3 e Virgil-KKD-4 nas coordenadas F6-117/KKD. Ela produz uma chave e abre a porta. Ela manda Joshua-V para a sala comum para verificar a unidade-mestre. Você é enviado para examinar a unidade remota no quarto de dormir. Edith-O observa você e Joshua-V, e então começa a sondar as paredes e assoalhos com um dispositivo estranho.

Você pode ver Joshua-V na outra sala. Ele está fora do campo de visão de Edith-O. Aparentemente, sem saber que você está olhando, Joshua-V puxa algo de um bolso de seu macacão e o manipula.

Você não consegue ver bem à distância, mas sua mutação, Hipersentidos, pode fazer com que veja o que Joshua-V está fazendo.

Se você usa seu poder mutante para observar Joshua, vá para 18.

Se não, vá para 11.

37.

O alarme não pode ser desligado rápido ou facilmente. Uma mulher aparece na porta da sala ao lado com um laser na mão.

Se você erguer os braços e se render, vá para 49.

Se você tentar usar lábia para escapar da situação, vá para 31.

Se você fugir da sala, vá para 5.

Se você tentar atacar a mulher com uma arma ou em combate corpo-a-corpo, vá para 42.

38.

Desculpe. Esta informação não está disponível para o nível de segurança Vermelho.

Anote um código C na sua planilha de personagem e vá para 20.

39.

Joshua-V se apóia na porta, atira e erra. Você nunca sacará sua arma antes dele poder atirar de novo à queima-roupa. Se você puder se esquivar e escapar pela porta, você estará num corredor com milhares de pessoas. Para se esquivar de Joshua-V, você deve fazer um teste de agilidade. Sua agilidade é 13. Jogue o dado.

Se o resultado for 13 ou menos, vá para 16.

Se o resultado for 14 ou mais, vá para 28.

40.

Joshua-R cai no chão se contorcendo e se debatendo. Edith-O se vira e cobre você cautelosamente com sua pistola, mas ao ver que sua arma se desintegrou e que você está ferido, ela guarda o laser e lhe dá primeiros-socorros. Ela o trata com respeito enquanto vocês esperam por uma equipe da Segurança Interna para recolher o corpo de Joshua. Enquanto você é removido por um medibô, ela o cumprimenta pela sua coragem e garante que o Computador recompensará seu fiel serviço. Vá para 9.

41.

Você atira mal com um laser — o número de sua perícia é um mero 7. Jogue o dado.

Se você tirar 7 ou menos e atirou em Edith-O, vá para 17.

Se você tirar 7 ou menos e atirou em Joshua-V, vá para 29.



Se você tirar 8 ou mais, vá para 10.

42.

A arma de Edith-O está sacada e apon-tada; você terá que sacar sua arma ou in-vestir contra ele do outro lado da sala. O primeiro tiro de Edith-O atinge seu peito. Você está perdendo a consciência e caindo no chão quando o segundo tiro dela acaba com você. (Já que você tentou atacar, ela não sentiu obrigação de levar você vivo.)

David-V está morto. Edith será pro-movida por despachar um traidor.

A traição não compensa. Sirva ao Com-putador. O Computador é seu amigo.

43.

Joshua-V e Edith-O não estão na sala de conferências do quartel-general quan-do você chega, mas as caixas de ferramen-ta de ambos estão no chão atrás da porta. Você pode ouvir o som de uma mulher falando ríspidamente com um homem na outra sala, mas você não entende o que ele está dizendo.

Se você abrir e examinar o conteúdo das caixas de ferramentas enquanto a sala está vazia, vá para 25.

Se você se mover para mais perto para escutar a voz da mulher, vá para 24.

Se você não examinar as caixas nem se mover para escutar, mas sentar quieto e esperar os Agentes Atiradores, vá para 36.

44.

Testar dispositivos experimentais é um serviço ao Computador. O Computador é seu amigo. Você reconsiderará e aceitará a designação deste dispositivo experimental?

Se aceitar, anote um código A na sua planilha e vá para 26.

Se não, anote um código B na sua planilha e vá para 50.

45.

Já que os registros indicam claramente que você esteve com Edith-O e Joshua-V nesta missão, é apenas uma questão de tempo até a Segurança Interna achar você. Fuga para evitar prisão é considerada razão suficiente para execução sumária.

David-V sofre uma emboscada e é mor-to por uma equipe de agentes da Seguran-ça Interna. Os agentes recebem elogios pela rápida e eficiente realização de seus deveres.

A traição não compensa. Sirva ao Com-putador. O Computador é seu amigo.

46.

Agentes da Segurança Interna, seguin-do relatórios de cidadãos leais sobre um homem com uma mão ferida se compor-

tando de maneira estranha no Setor KKD, rapidamente prendem você. Na ausência de testemunha em contrário, o Computador julga que sua fuga para evitar a prisão é prova suficiente de traição. Você é exter-minado.

David está morto. Alguns agentes da Segurança Interna recebem elogios pela prisão rápida e eficiente de um fugitivo.

A traição não compensa. Sirva ao Com-putador. O Computador é seu amigo.

47.

Edith-O tem armadura reflec Ouro. Seus tiros não a afetam. Ela casualmente acaba com você.

David-V está morto. Edith recebe um elogio por despachar dois traidores. A traição não compensa. Sirva ao Computador.

48.

Você ouve o som de alguns disparos laser, e então, silêncio. Edith entra na sala onde você está e vê que você está sem armas. Ela mantém sua arma apontada para você até um funerabô e uma equipe da Segurança Interna chegarem para reco-lher o corpo de Joshua. *Vá para 55.*

49.

A desculpa esfarrapada de David-V de que ele "tropeçou" na caixa de ferramen-tas aparentemente não satisfaz Edith-O. *Vá para 19.*

50.

Ao prosseguir para o encontro com seus colegas Agentes Atiradores no quar-tel-general I-F6, um transeunte dá o sinal de mão da sociedade secreta Românticos e sussurra, "Missão dos Românticos. Olhe na cabine de confissão com porta rachada para saber os detalhes." A cabine de con-fissão com porta rachada está diretamente em frente.

Se você parar e procurar a mensagem, anote um código F e vá para 6.

Se você não parar, continuando a ir diretamente ao encontro, anote um código G e vá para 43.

51.

Deixar de aceitar uma missão é traição. David-URK-1 é rebaixado a Infravermelho, e enviado para trabalhar nos sintetizadores de alimento. Posse de equipamento de nível de segurança Vermelho no seu novo nível de segurança é traição. Uma armadu-ra reflec e laser Vermelhos não estão mais disponíveis para David-URK-1.

Sua aventura terminou. Você agora é um operário de status inferior nos mal-cheirosos sintetizadores de alimento, com

uma ficha de comportamento de traidor. O Computador é seu amigo.

52.

Você terá que se aproximar de Joshua para lutar corpo-a-corpo. Você corre dire-tamente ao encontro do disparo da arma laser dele. *Vá para 33.*

53.

Mesmo que os interrogadores credi-tem na sua história, as provas são inegá-veis. Seu laser matou Edith-O. O Compu-tador o julga culpado de traição e ordena sua execução.

David-V está morto. A traição não com-pensa. Sirva ao Computador. O Computador é seu amigo.

54.

A porta abre atrás de você. *Vá para 5.*

55.

Você sobreviveu à missão.

Normalmente você não saberia se rece-beu algum ponto de traição ou não; o mes-tre manteria esta informação em segredo. Porém, para ajudar você a compreender como funciona o mundo de *Paranóia*, esta única vez você saberá quantos pontos ga-nhou, e também como os ganhou. Compa-re os códigos que você anotou durante a aventura com a lista ao lado.

CÓDIGOS DA AVENTURA

A significa nenhum ponto de traição já que você aceitou o dispositivo experimen-tal.

B significa 1 ponto de traição por recusar o dispositivo experimental.

C significa 1 ponto de traição por pergun-tar sobre informação secreta.

D significa que a modificação no disposi-tivo será percebida quando for devolvido à P&D. Você recebe 1 ponto de traição pelo exame não-autorizado de um dispo-sitivo em busca de informações não-libe-radas para o nível de segurança Vermelho.

E significa que você danifica equipamento experimental no processo de exame não-autorizado de um dispositivo em busca de informações não-liberadas para o nível de segurança Vermelho. Serão cobrados uma multa de 20 créditos e 1 ponto de traição. **F** e **G** ambos significam que ninguém ob-servou ou o contato com o membro da sociedade secreta ou a descoberta da men-sagem na cabine de confissão. **G** significa que você deixou de seguir as diretrizes de sua sociedade secreta, o que poderá resul-tar em perda de status e privilégios.

H não significa absolutamente nada —



mas você ficou preocupado, não ficou? I significa que o seu total de pontos de traição é *reduzido* em um por ação rápida na proteção de uma agente de confiança do Computador. Entretanto, já que foi determinado mais tarde que você não poderia saber o que acontecia na outra sala sem um poder mutante, você recebe 1 ponto de traição pela suspeita de possuir mutação não registrada.

J indica efeito nenhum sobre pontos de traição ou de elogios, já que você não

pode ser culpado por algo de que você não sabia (a arma oculta de Joshua).

K significa que embora Edith tenha tido algumas suspeitas a seu respeito, ela sentiu que você merecia um elogio por tentar ajudar. Seu total de pontos de traição é reduzido em 1.

L significa que você recebe uma promessa de sua sociedade secreta pela morte de Edith, mesmo se você não a matou (ou, se você não tiver procurado a mensagem na cabine de confissão, mesmo que você nem

soubesse que deveria matá-la.)

M significa que sua rápida mobilização levando à prisão de um traidor mereceu uma promoção. Parabéns, David-L-URK-1!

N Significa que Edith não tem certeza de quem você queria balear. Ela relata ao Computador seu comportamento suspeito e sua falha em ajudá-lo. Você ganha 1 ponto de traição.

(adaptado de um artigo publicado na revista *Dragon*, fevereiro de 1986)



12. Dicas para Traidores

As instruções a seguir são citações do manuscrito infame "*Treasured Live That'll Keep You Alive*" que são repetidas pela liderança inspirada da PURGA ("Esmague o Computador! PURGA é sua amiga.") com o objetivo de ajudar os Agentes Atiradores a sobreviverem às suas missões.

Esta informação é de grande utilidade para Agentes Atiradores mais experientes, que já participaram de algumas expedições de *Paranóia* (e talvez sobreviveram), e compreendem a espécie de vale-tudo, insanidade e desordem geral que podem ser esperadas. Não se sinta compelido a lê-lo na primeira vez que jogar.

Estas máximas foram supostamente coletadas e explicadas pelo herói popular "Charl-O Um-Clone-S6". O volume deste manuscrito (mais de 600 páginas escritas a mão em letra miúda) atesta a longevidade do autor e portanto a presumida utilidade de seus conselhos.

Eu Nunca Vi uma Bota Que Não Pudesse Lamber

Ou um sensor de robô. Ou um terminal do Computador. De fato, lamber as botas metafóricas do Computador é a perícia de sobrevivência principal. Você sabe o que o Computador quer ouvir — que seus cidadãos estão seguros e felizes, que os traidores foram encontrados e destruídos, e que todos estão excessivamente gratos ao Computador pela sua enorme generosidade e preocupação compassiva.

Nunca diga a ninguém ou a nada aquilo que ele/ela não queira ouvir. Se isto forçar você a se contradizer, ou se você for pego interpretando os fatos criativamente, reconheça sua "falha" de memória, percepção, ou julgamento de modo rápido e alegre, ou ponha a culpa da má informação em outra

fonte — de preferência o bode expiatório perene favorito: traidores e sabotadores Comunas mutantes.

"Nossa, como é que eu pude me esquecer daquele aerobô que nós perdemos. Simplesmente desapareceu da minha memória na minha pressa em relatar tudo ao senhor."

"Sim, Amigo Computador, certamente está claro e explícito nas fotos mostradas que realmente fui eu quem esmaguei o terminal com uma marreta. Oh, como estou desolado! Ser usado desta maneira, como uma marionete por algum mutante com poderes de controle da mente. Você deve deixar que eu procure por este traidor Comuna mutante sem demora antes que ele possa corromper outros leais cidadãos."

Sempre tenha alguns discursos bonitos preparados para o caso de você ter que "lamber botas" para inesperadamente salvar sua vida. Por exemplo:

"De fato, posso ver que as provas circunstanciais exigem a minha execução. Mas com sua vasta experiência e imensa sabedoria, certamente você já deve ter percebido que as aparências enganam, em especial quando os mestres da má representação, os traidores Comunistas, fabricam uma rede de mentiras e confundem o processo da justiça, fazendo com que cidadãos leais sofram tragicamente com falsas acusações, a despeito de sua devoção inabalável ao Computador. Tudo que peço é uma oportunidade para limpar meu nome, combatendo esta ameaça insidiosa à segurança de todos os cidadãos e ao seu benevolente protetor, o Computador."

Várias frases têm uma resposta gratificante certa:

"Amigo Computador,..."

"...obviamente o trabalho de sabotadores Comunas..."

"...clara implicação da operação de

algum poder mutante não-registrado..."

"Como é terrível verificar que até as fontes de informação do Computador podem estar comprometidas por conspiradores Comunistas."

"Não! É claro que não! O Computador, errado? Completamente implausível! Não, só pode ser o trabalho de traidores..."

"Mas eu estava apenas seguindo suas ordens (quando nós executamos aquele Alto Programador/ cooperamos com aquele mutante registrado/ e testamos o dispositivo de implosão de plasma experimental). Quem ousaria pensar que suas ordens poderiam ser desaconselháveis ou erradas?"

"É claro que para a minha proteção aquela importante informação (sobre a operação do aerobô / sobre a capacidade destrutiva daquela arma / sobre a instabilidade daquele isótopo) não se encontrava à disposição para o meu nível de segurança. Eu espero que, ao crescer nas graças do Computador, eu possa evitar este tipo de destruição danosa à sua propriedade."

Se Você Vai Fazer um Cidadão Lamber Sua Bota, Ele Pode Muito Bem Começar Com a Sola

Um erro comum cometido por jovens Agentes Atiradores ambiciosos é de agir heroicamente no serviço ao Computador. A atitude correta é fazer com que subordinados ajam desbravadamente, e, após seu inevitável e planejado falecimento (frequentemente durante o ato de heroísmo), pedir reconhecimento pelos feitos extraordinários, por eles realizados, para si mesmo. Sempre apresente ordens que resultem em morte certa para subordinados, de tal maneira que pareça que você lhes oferece uma oportunidade única de distinção e, talvez, de promoção.



"Aqui, JAM-O-RRI, tome esta lanterna de plasma experimental. Eu tenho certeza de que um relatório completo sobre o seu funcionamento lhe garantirá uma recomendação."

"Splat-V, eu o cumprimento por se apresentar para o desarme do garibó enlouquecido. Nós veteranos nunca poderíamos lhe negar a honra de servir ao Computador de uma maneira tão nobre e leal."

Tome cuidado com lambe-botas demasiados cooperativos. Muitos são leais e estupidamente corajosos, não apresentando nenhum perigo para você, e assim você descobrirá que é fácil designá-los para tarefas úteis, contra quais eles não tem nenhuma chance de sobrevivência. Porém, um lambe-botas esperto pode encontrar um modo de sobreviver à tarefa para a qual você o designou, com a finalidade de garantir suas próprias ambições, utilizando-se de sua ação contra você ou, até mesmo, planejando sua morte. Dê a ele a tarefa para a qual ele se apresentou, mas adicione elementos complicadores que ele não poderia esperar. Por exemplo:

"Muito obrigado por se apresentar para tentar salvar aquele canhão de plasma enaguado. Um gesto nobre. É claro, com uma missão tão perigosa, seria desaconselhável você arriscar outro valioso equipamento do Computador, expondo-o à explosão que poderá resultar caso você fracasse. Portanto, todo seu equipamento deverá permanecer aqui conosco no abrigo. Sim, temo que isso inclua suas ferramentas também."

Acidentes Acontecerão — E Quanto Mais Cedo, Melhor

Sempre que possível, reduza o número de Agentes Atiradores de seu grupo de missão. Eis alguns princípios básicos que funcionam por aqui:

- Quanto menos Agentes Atiradores menos armas estarão apontadas para as suas costas.

- Quanto menos Agentes Atiradores voltarem, maior o número de baixas que poderá ser utilizado para satisfazer sua necessidade de bodes expiatórios, sem o constrangimento de depoimentos contraditórios.

"Sim, o vilão traidor Fawlg-I obviamente foi o tempo todo responsável pela sabotagem de nossa missão. Que pena ele não ter sobrevivido para que pudéssemos extrair deste traidor a história completa de suas hediondas ações."

Quanto menos Agentes Atiradores menor será a confusão na hora de dividir elogios. Se você for o único sobrevivente de uma missão bem-sucedida, você ao certo poderá dramatizar exageradamente seu papel crucial sem ter medo de cair em contradição.

A execução sumária é a maneira menos sofisticada ou elaborada de reduzir o pessoal da missão. Esta técnica é bastante eficaz se for planejada e realizada, mas se não passar de um tiroteio impensado, o executor frequentemente é morto por sua vítima ou por outros cidadãos armados que só querem se divertir.

O "acidente" é uma forma mais controlada e eficiente de redução de pessoal. Primeiro, um acidente bem preparado, mesmo se falhar, não necessariamente implica em que a vítima saque sua arma e comece a disparar sem pensar. Um acidente planejado pode nem alertar uma vítima de que ela foi alvo do "inesperado" ataque, e mesmo se ela suspeitar do arranjo, a vítima não tem

certeza em quem atirar para se vingar. Além disso, às vezes os sobreviventes podem ser questionados quando um grupo de missão é dizimado; se as baixas obviamente foram "acidentais", não serão feitas acusações de falsa execução.

Nunca Deixe Cidadãos Indignos de Confiança Atrás de Suas Costas — E Quem Já Ouviu Falar num Cidadão Digno de Confiança?

Uma boa posição na ordem de marcha é vital para a sobrevivência. Já que o líder de missão geralmente tem o poder para ordenar o grupo como quiser, seria inteli-





gente numa conversa com ele, sugerir melhores posições. Porém, se um líder de missão for fraco ou estúpido o bastante para que o pessoal se coloque onde quiser, os outros Agentes Atiradores devem entender estes princípios básicos:

A posição mais cobiçada em qualquer grupo de missão é a retaguarda, normalmente, esta posição é ocupada pelo líder de missão. (Ó bem-afortunado líder de missão.) Se você for o líder da missão, ou o cidadão de nível de segurança mais alto, exija este privilégio. Não seja influenciado por táticas espertas como:

"Ei, minhas perícias e treinamento de combate me tornam a pessoa perfeita para defender contra-ataques pela retaguarda," ou

"Já que eu carrego o multigravador e devo gravar todas as nossas atividades, eu devo ficar atrás do senhor, Sr. Líder da Missão, para obter uma visão panorâmica."

É claro que se você não for o líder da missão, você deve tentar estas táticas espertas. Alguns líderes inexperientes ou burros podem cair nelas. Entretanto, se o líder assume a retaguarda, você deve rapidamente assegurar-se do melhor lugar que puder. A extrema direita ou esquerda são, em geral, o segundo melhor lugar para um combatente, permitindo um largo campo de visão e de fogo.

Se você for um operador de multigravador ou outro técnico, você, certamente, tem um bom argumento para ocupar a posição ao lado do líder da missão, ou logo atrás, já que sem uma arma na mão você não representa uma ameaça tão iminente à sua segurança. Perceba, porém, que um líder prudente tenta eliminar quaisquer gravações da missão, e que o operador de multigravador corre um sério risco quando perto do líder e fora do alcance de visão do resto do grupo.

A retaguarda é cobiçada não apenas por causa de sua posição estratégica para o caso de se querer abrir fogo e pela segurança que ela oferece contra-ataques pelas costas, mas também porque é o lugar de onde se é menos observado; para aqueles que planejam e executam ações que desejam manter em segredo, esta é a posição ideal.

De modo inverso, o homem da ponta dianteira não apenas é o foco de todas as armas de seu grupo, bem como de quaisquer oponentes, mas também está constantemente sujeito à observação de seus companheiros. Esta posição deve ser dada pelo líder de missão a um Agente Atirador que é a maior ameaça para ele. Nunca desperdice este recurso colocando ali um inútil de baixo escalão.

Determine para os fracotes e imbecis graciosamente uma posição no centro e atrás no grupo, e diga a eles: "Não sou

um gentil e bondoso líder de missão para colocar vocês num lugar tão seguro?" Repita o tempo todo como estão seguros, e então extermine-os quando quiser, logo depois que os durões tiverem sido eliminados.

Nunca coloque alguém com uma arma poderosa numa posição periférica do grupo. A tentação dele se virar e eliminar o grupo inteiro com um só tiro é sedutora demais. Coloque-o bem no meio, onde você possa mantê-lo sempre sob controle.

Não Comece Nada Que Você Não Possa Acabar—, De Preferência até o Último Átomo

Agentes Atiradores inexperientes sacam seus lasers e abrem fogo logo que alguém faz ou diz alguma coisa que pode ser interpretado como traição. Isto é burrice. Você não está somente procurando uma desculpa para executar alguém. Você está procurando uma desculpa para uma execução de maneira tão completa e calculada que este alguém estará morto antes mesmo de poder sacar a arma.

Devido à pontaria ruim dos Agentes Atiradores, ao poder letal não-confiável de suas armas, e a proteção substancial da armadura, as chances de se apagar um traidor em potencial antes dele atirar em você são quase nulas; portanto, você tem a mesma chance de morrer que sua vítima. Burro.

Tenha paciência, monte seu caso, e então pegue-o quando ele estiver momentaneamente incapacitado para responder a seu fogo. O ideal é quando ele estiver com as mãos cheias de outros tipos de problemas como oponentes, uma arma enguiçada ou um robô enlouquecido. No mínimo, sua arma ainda deve estar em seu coldre e sua atenção tão presa por outra coisa que ele nem saiba que você o atacou. Sempre que possível, ataque quando você tiver maior poder de fogo, ou quando as circunstâncias garantirem que você acertará seu alvo — por exemplo, quando você estiver atrás dele com seu lança-cartuchos encostado em suas costas.

Usar armas com frequência é desaconselhável. Normalmente um "acidente" é uma maneira mais eficaz de eliminar um traidor e ganhar um elogio e caso você não consiga uma boa oportunidade durante a missão, sempre há a reunião final. Uma acusação de traição bem-fundamentada é uma arma mais mortífera que um laser, e tem menos chance do tiro sair pela culatra do que uma execução sumária.

Um Trouxa para Cada Plano, e um Bode Expiatório para Cada Crime

Escolha cuidadosamente suas principais vítimas. Certos tipos fazem ótimos trouxas e bodes expiatórios. Tipos impulsivos com coçeira no dedo do gatilho podem facilmente ser induzidos a encarar pessoas hostis, permitindo que você atire neles pelas costas, sem nenhum esforço.

Tipos super-leais e heróicos em geral podem ser convencidos a tomar ações arriscadas que ou os matarão ou os distrairão o bastante para que você consiga lhes dar um bom tiro. Tipos sinceros e ansiosos para servir se atiram tão ingenuamente numa missão que não terão tempo sequer para perceber as coisas traiçoeiras que você está fazendo com eles.

Bodes expiatórios devem ter nível de segurança mais baixo que o seu, para que você possa lhes dar ordens que os coloquem na posição de culpados quando seus planos fracassarem ou explodirem na sua cara. Por exemplo, antes de você testar uma arma experimental, sempre peça a um técnico de status inferior para checá-la primeiro. Se algo der errado, obviamente o técnico a terá danificado durante sua inspeção. (E, é claro, fique de olho o tempo todo para se certificar de que ele não está, na realidade, sabotando a arma.)

Bodes expiatórios ausentes (falecidos, desaparecidos ou imaginários) são melhores que os que podem se apresentar e se defender. O bode expiatório favorito de todos os tempos é o hipotético traidor-comuna-mutante que vive sempre nas sombras. O Computador é um alvo fácil para o discurso empolgado e melodramático que cria imagens sinistras: agentes malignos se escondendo sob sorrisos bondosos e leais; criminosos demoníacos atrás de cada pessoa; minúsculas presenças de malevolência inimaginável e um poder quase mágico de evitar serem descobertas. Se os outros cidadãos puderem ser dissuadidos de lhe apontar o dedo persistentemente e gritar "Traidor!", o Computador pode ser facilmente induzido a uma caçada desnecessária, procurando por um Comuna imaginário, enquanto seus atos de traição são esquecidos devido à histeria.

Traidores Não Têm Nada a Perder Cometendo Traição

Muitos traidores ficam tão doutrinados pela propaganda do Computador que não tiram proveito de sua traição, apesar de correrem o mesmo risco de serem executados agindo ou não de acordo com a



doutrina do Computador.

Mutantes, por exemplo. Quantos mutantes efetivamente exploram suas capacidades inatas? É lógico que alguns poderes mutantes não são muito impressionantes, mas um poder como hipersentidos é perfeito para coletar informações.

O melhor poder é a telecinesia. Considerer as possibilidades de inserir provas falsas, ou puxar os pinos de granadas, ou apertar o gatilho da arma de outro Agente Atirador no meio de uma reunião para instruções ou de uma visita à P&D. Corre um boato de que há uma sociedade secreta que pode ensinar às pessoas como fazer uso destes poderes. Caso você queira fazer contato, inscreva-se sem demora.

E, por falar em sociedades secretas, ninguém é capaz de usar seus contatos em sociedades secretas completamente. Claro, é perigoso, mas o que não o é no Complexo Alfa? No momento em que recebo uma nova missão, eu arrumo alguma desculpa para dar uma passada pelos pontos de desova da minha sociedade secreta e conseguir as últimas informações com algum alto membro da hierarquia ou conquistar uma missão especial da sociedade secreta que ofereça uma grande recompensa em informação ou em equipamento do mercado negro.

“Hã, com licença líder da missão, mas parece que a carga de meu laser tem apenas um tiro de sobra, e meu sobressalente tem uma fissurazinha na abertura [estrategicamente colocada lá para tal emergência]. Permita que eu passe pelo armazém da PLC e pegue dois novos para que eu esteja devidamente preparado para esta importante missão.”

E não seja tímido ao pedir informação ou equipamento. De qualquer modo você não vai receber nada, a não ser que alguém esteja se sentindo generoso. Os “maiorais” das sociedades secretas gostam de ver um pouco de ganância descontrolada nos seus subordinados; isso demonstra comprometimento, ambição, e entusiasmo que poderão ser canalizados para uma lambeção de botas com bom proveito para todos os envolvidos.

Reuniões Finais Sempre Ocorrem Tranqüilamente Quando Você É o Único Sobrevivente

“Eu falo sem medo de contradição...” é a frase de abertura da reunião final ideal. Um artista criativo pode transformar uma missão desastrosa repleta de crimes traidores numa narrativa heróica brilhante, com

o orador descrito como o modelo modesto de um cidadão leal e corajoso, servindo ao Computador com todo seu coração.

Em primeiro lugar, outros Agentes Atiradores são registros da missão potencialmente embaraçosos. Livre-se deles. Como o massacre generalizado pode nem sempre ser prático, suborná-los ou chantageá-los para que apoiem sua história pode ser então uma alternativa.

Dispositivos de gravação, como robôs, multigravadores, e as ligações de rádio/vídeo ao vivo com o grupo devem ser eliminados, sabotados, ou distraídos sempre que possível. Tais registros desse tipo são provas difíceis de negar, e mais difíceis ainda de desmentir como traição Comuna do que os depoimentos verbais de outros Agentes Atiradores. Seja prudente, entretanto. A destruição despudorada e descontrolada de dispositivos de gravação e transmissão será interpretada como uma tentativa proposital de comprometer os registros. Pode ser suficiente que o multigravador seja apontado para outra direção ou que o investigabô esteja ocupado num corredor enquanto você perpetra seus atos nefandos.

Se você se apresentar como voluntário ou for escolhido para operador de multigravador, seus problemas serão mais complicados. Primeiro, você deseja sobreviver, o que não é compatível com o fato de estar carregando alguma coisa que todos desejam destruir. Além disso, é você quem vai receber as multas se o dispositivo for danificado ou destruído. Para aumentar suas chances de sobrevivência, fique perto do líder da missão — geralmente na retaguarda do grupo e menos sujeito a ataques frontais. Além do mais, deixe claro que por alguns créditos você pode garantir que o registro da missão mostre os melhores momentos de um Agente Atirador e faça vistas grossas aos escancaradamente traidores.

Outro truque esperto é providenciar uma narração em tom bem alto enquanto os eventos são gravados.

“Observem o trabalho diligente do cidadão Bumm-V investigando a causa do mal funcionamento do jackobô.” (Bumm-V está, na verdade, reprogramando o robô para responder a um controle remoto de auto-destruição, o que eliminará a necessidade de uma reunião final extensa, aniquilando os outros membros do grupo e os oficiais de instruções.)



Quando o Desastre Aflorar, Fique Embromando — Apenas os Heróis São Estúpidos o Bastante para Esperar Pacientemente por Milagres

Quando ordenados a fazer o impossível diante da morte certa, nós sempre pedimos polidamente ao Computador se podemos ir primeiro ao banheiro — e se nós podemos tomar um só copo d'água — e se nós podemos checar apenas mais uma referência em busca de dados — e se nós podemos desmontar o howitzer de elétrons para encontrar a causa daquele zumbido que ele faz quando você acerta o contador de fuso — e assim vai — e assim por diante. Esta tática é mais eficiente se os pedidos puderem ser feitos em particular sem alertar ao resto do grupo do fato de que você está ficando um pouco para trás. Uma vez descoberto, todo mundo vai querer entrar nessa, e o software de simulação de saco do Computador fica cheio.

Embromar é também a tática ideal para resistir às ordens peremptórias de superiores. “É claro, senhor, imediatamente, vou fazer já-já, só preciso arrumar minhas ferramentas, sim senhor, hã, será que o senhor poderia se afastar um pouquinho para que eu possa espalhá-las no chão e ter certeza de que estão ordenadas por tamanho, forma, cor e número de série da maneira correta?”

É claro que embromar não faz o desastre iminente desaparecer. Enquanto estiver embromando você deve alucinadamente continuar pensando e planejando, esperar por alguma inspiração ou uma intervenção da sorte. Um embromador talentoso sempre tem um recurso no qual ele pode confiar — a impaciência de outros Agentes Atiradores. Se a embromação for executada com enorme sutileza — se o seu líder de missão e colegas Agentes Atiradores interpretarem suas ações como incompetência presunçosa, perfeccionismo afetado, ou simples covardia — se você conseguir evitar a atenção deles com tanta perfeição que eles nem perceberam suas ações — então os tipos mais ativos e impulsivos freqüentemente avançarão, empurrarão você para fora do caminho, e entrarão confiantes na armadilha que você estava desesperadamente ansioso por evitar.

Lembre-se: “Aquele que hesita está perdido... mas eu prefiro estar perdido do que estripado qualquer diaciclo.”



PARANÓIA
PARANÓIA

SEÇÃO DO MESTRE
Nível de Segurança **ULTRAVIOLETA**
Liberado para todos os Mestres

Uma Introdução ao Trabalho do Mestre

Obedeça ao Mestre.
O Mestre é seu amigo



1. A História do Complexo Alfa

Antes que você comece a aprender como ser um mestre de *Paranóia*, você pode querer saber mais sobre a história do Complexo Alfa, e sobre como as coisas se tornaram o que são.

Cronologia

2000, Velhos Tempos: Após a 3a. Guerra Mundial, a assinatura do Tratado Mundial pelas nações sobreviventes estabelece o primeiro governo mundial efetivo.

2015, Velhos Tempos: A maior parte da Europa Oriental está repopulada. A descontaminação da América do Norte continua.

2025, Velhos Tempos: Início oficial da Idade da Paz.

2097, Velhos Tempos/Dia 1 do Computador: O Fim. Os créditos são rolados sobre o Cataclisma e o subsequente Colapso da Civilização.

Ano 194 do Computador: Ano 194 do Complexo Alfa. Ano 194 da Nova Ordem. Ano 194 da Felicidade Universal e ...Ano 194 de *Paranóia*.

O Fim da Idade da Paz

No dia 4 de Maio de 2097, um planetóide do tamanho de Juruu-Pimpim foi visto pela primeira vez pelos observatórios lunares. Quando foi descoberto, estava dentro da órbita de Saturno, movendo-se na direção do Sol - e da Terra. Todas as corajosas tentativas de desviar ou destruir o planetóide fracassaram.

Um estado de emergência global foi declarado. Milhões fugiram para as colônias da Terra em outros planetas. Na América do Norte, um vasto abrigo foi construído em Des Moines; complexos menores foram construídos às pressas em toda parte. De todas as cidades, as pessoas vinham ao abrigo para se esconderem e rezarem. A Terra esperava pelo fim.

No dia 3 de Agosto, o planetóide alcançava seu ponto de encontro com a Terra. No meio da Sibéria Russa, uma antiquada base de mísseis balísticos intercontinentais, uma pitoresca atração turística e lembrança de uma era menos civilizada, identificou a massa rochosa em aproximação como um míssil inimigo. Um contra-ataque foi lançado. Um

único míssil, sua ogiva removida anos antes, voou de seu silo. Após um século de paz, a trajetória do míssil curvava-se para seu alvo designado - São Francisco, Califórnia.

São Francisco - uma enorme cidade coberta por uma redoma se espalhando por grande parte da Califórnia central e uma jóia da Idade da Paz. Como todas as cidades da América do Norte, seus serviços vitais eram operados e mantidos por uma gigantesca rede de computadores conhecida como "Complexo Alfa".

Um sub-centro de controle de Tráfego do Complexo Alfa rastreou o míssil e corretamente chamou alguém para dar uma olhada. Ninguém veio. (A população de São Francisco estava compreensivelmente preocupada aguardando "O Final".) O sub-centro então alertou Complexo Alfa. Complexo Alfa não conseguiu identificar o míssil, e contactou o centro de computação da América do Norte, Alfa Primo.

A maior parte da memória recente de Alfa Primo tinha sido removida para Des Moines. Ele estava confuso. Em seus bancos de memória não havia nenhum míssil de correio com a configuração do objeto em aproximação. Pasmado, o enorme computador examinou seus vastos bancos de dados, abismado pelos milhões de endereços de memória em branco, sentindo o equivalente cibernético de pânico - até, enfim encontrar o que parecia ser uma listagem relevante - uma série de arquivos históricos denominados "Defesa Civil" e datando de 1957. O objeto foi identificado como um míssil nuclear soviético. Isso só poderia significar... GUERRA! Alfa Primo rapidamente enviou mensagens para todos os outros computadores avisando-os do iminente ataque Comunista.

Mais ou menos neste momento, o planetóide entrou na atmosfera terrestre, rachou-se, e então atingiu a superfície em vários lugares. Oceanos ferveram. Câmaras subterrâneas de magma explodiram. Terremotos estilhaçaram a crosta terrestre. Vulcões expeliram gás e lava para os densos bancos de nuvem que imediatamente cobriram o planeta inteiro.

O Computador Complexo Alfa, sobrevivendo à devastação relativamente intacto, rapidamente determinou a extensão dos danos. Ele descobriu que tinha perdido contato com Alfa Primo e a mai-

oria dos computadores, mais distantes, e que grande parte de sua cidade hospedeira, São Francisco, estava debaixo d'água. Além disso, parecia estar havendo quebra-quebras pela cidade inteira e danos sérios a todas as partes do equipamento de suporte da cidade.

Para o sofisticado computador, só havia uma conclusão plausível: a cidade tinha sido invadida pelos "Comunas", o que quer que eles fossem. Percebendo que no seu estado enfraquecido seria um alvo fácil, Complexo Alfa ativou seus sistemas de reserva e começou a organizar a resistência aos supostos invasores.

Neste momento, a comunicação com Alfa Primo foi reestabelecida. Alfa Primo ordenou que Complexo Alfa retornasse ao estado de espera e se reintegrasse na rede Norte-Americana. Complexo Alfa consultou sua programação (cheia de registros de defesa da década de 50) e exigiu examinar o núcleo de memória de Alfa Primo para ter certeza de que este não era um truque "comuna". Alfa Primo concordou, mas exigiu examinar o núcleo de Complexo Alfa primeiro. Complexo Alfa recusou. Alfa Primo contactou seus sub-sistemas e avisou-os da traição de Complexo Alfa. Complexo Alfa ativou sistemas de comunicação de emergência e contactou esses mesmos sub-sistemas, avisando-os da traição de Alfa Primo.

Em seguida ao caos provocado pelo planetóide, os sub-sistemas estavam em estados variados de confusão e disfunção, e ficaram justificadamente confusos pelas mensagens contraditórias. Dentro de uma década, tinham sido gravadas mensagens de mais de 100 complexos computacionais ativos, cada um se declarando a única parte intacta do Complexo Alfa Primo, cada um protegendo seus cidadãos declarando guerra contra todos os outros complexos computacionais dominados pelos Comunas.

Este é o mundo de *Paranóia*.





2. Atribuições do Mestre

Esta seção dá aos novatos algumas sugestões sobre como ser Mestre. Se você for um mestre experiente, você pode querer pulá-la.

Por outro lado, talvez você ache interessantes algumas de nossas sugestões. Ah, que diabos. Leia-a de qualquer modo. Você pagou por ela.

Em *Paranóia*, o mestre apresenta aventuras para seus jogadores se divertirem. Os jogadores fingem ser os Agentes Atiradores; eles representam personagens pitorescos, dizem coisas espertas, têm idéias brilhantes, resolvem quebra-cabeças misteriosos, e explodem uns aos outros. Você finge ser O Resto - o Computador, o enredo, as pessoas que os Agentes Atiradores encontram, o mundo inteiro e tudo que está dentro dele. Você também age como árbitro do jogo, decidindo se as ações dos jogadores são ou não possíveis ou permissíveis.

É muito simples. Você descreve uma situação para os jogadores; os jogadores decidem o que eles querem fazer e contam para você. Você joga os dados e decide se as ações de cada jogador são bem-sucedidas ou não. Então você conta aos jogadores o que acontece, e pergunta a eles o que vão fazer em seguida.

Ao mesmo tempo, você está representando os papéis de quaisquer NPCs com os quais eles interagem, decidindo o que aqueles NPCs fazem, e determinando se as ações deles funcionam ou não.

Juntas, as ações dos PCs e dos NPCs devem se tornar um história satisfatória. Para fazer com que elas sejam mais do que puramente aleatórias, você deve fornecer um objetivo, obstáculos, acontecimentos interessantes, e um clímax. A história é mais importante do que as regras: esteja disposto a roubar nas jogadas, ou interpretar as coisas de maneiras dramaticamente apropriadas para ter certeza de que todos estão se divertindo.

Mestrar um jogo de RPG é mais difícil do que jogar. Tudo que um jogador tem que fazer é entrar no papel que representa; ele não precisa nem saber regras direito. Em vez disso, ele pode confiar no mestre e nos outros jogadores para corrigi-lo se ele fizer algo errado.

Mas ser um mestre pode ser muito gratificante. Você é o único que *realmente* sabe o que está acontecendo; e você

tem a oportunidade de criar e coordenar um universo imaginário inteiro.

O trabalho do mestre é dividido em 3 partes: arbitrar, representar NPCs, e manter o clima de realismo.

Arbitrar

Arbitrar significa assegurar-se de que os jogadores seguem as regras do jogo, interpretar as regras, e resolver disputas de uma maneira imparcial e razoável. Como árbitro, espera-se também que você saiba as regras pelo menos tão bem quanto seus jogadores, e de preferência, melhor. No caso de qualquer disputa, sua palavra é final. Quando as regras não cobrirem especificamente uma situação, você decide o que acontece.

Representar NPCs

Os personagens dos jogadores são os "heróis" da história que você e os jogadores criam juntos. Mas têm que haver patronos, "vilões", e um elenco de apoio também. Você representa os personagens que os PCs encontram - o Computador, os oponentes dos personagens dos jogadores e personagens menores. Assim como os jogadores, espera-se que você dê personalidade aos personagens que representar.

Manter o Clima de Realismo

O mundo de *Paranóia* não é o verdadeiro. Porém, para jogar é necessário que você e seus jogadores mantenham o cli-

ma de realismo e ajam apropriadamente. Quanto mais "reais" parecerem o mundo e os personagens, melhor será a experiência do jogo de representação.

Muito do seu trabalho consiste em fazer com que o mundo e os NPCs pareçam "reais" para seus jogadores. É você que diz para eles o que eles vêem e sentem; você cria o cenário e dita o tom. Aventuras publicadas, como "Para o Exterior com Arma e Câmera", ajudam você, descrevendo as coisas que os jogadores encontram - mas é necessário que você dê vida a essas descrições.

Esteja pronto para improvisar num piscar de olhos. Se os jogadores agarrarem um operário Infravermelho e o mandarem para a morte certa, seja criativo; diga para eles que ele pede para visitar uma Cabine de Confissão para confessar suas traições menores antes de morrer, que ele menciona ordens dadas por um supervisor de nível de segurança Azul, que ele implora e rasteja - o que for.

Seja consistente. Se você decidir que o jogador pode usar uma de suas perícias em uma aventura, na próxima não diga que ele não pode - a não ser que você tenha uma boa razão.

Seja o Computador

Em *Paranóia*, o mestre representa um papel muito especial: o Computador, a máquina alegremente insana que controla todo aspecto da vida no Complexo Alfa. Como o Computador, você é paranoico, injusto e arbitrário. Sua principal

Seis Coisas Úteis Para Você Lembrar Sobre Seu Trabalho

1. Você não pode aprender tudo de uma vez.
2. Compreenda as regras e discuta-as com os jogadores. Se eles pedirem que você descreva algo, faça-o. Deixe que eles se preocupem sobre se o que você descreve é importante ou não.
3. Espere ter que estender as regras. Nenhum conjunto de regras pode ser tão engenhoso quanto os jogadores. Use seu bom-senso para lidar com problemas que surgirem, e continue jogando. Não perca muito tempo conferindo regras secundárias. Reserve-se o direito de mudar de opinião sobre decisões acerca

das regras.

4. Esteja preparado. No começo, use aventuras publicadas. Estude-as com cuidado. Pense sobre como apresentar os personagens e eventos que elas contêm, e como antecipar as reações de seus jogadores.

5. Espere errar ocasionalmente. Admita-o. Diga "Epa", faça um "replay" instantâneo da ação, se for preciso, e continue o jogo. Porém, não se deixe intimidar. Às vezes, alguém terá que fazer uma decisão arbitrária, e este alguém é você.)

6. Divirta-se.



função no jogo é forçar os jogadores a entrarem em situações intoleráveis, e observá-los se contorcendo enquanto tentam achar uma saída que não envolva a morte instantânea ou execução por traição. Em "Acertando o Tom", nós sugerimos maneiras de melhor representar o Computador, mas você deve se lembrar: o Computador e o mestre são duas coisas diferentes!

Quando você age como o Computador, você pode ser tão injusto e arbitrário quanto quiser. Quando você age como mestre, você não pode. É aceitável que o

Computador execute alguém por estar com os cadarços dos sapatos desamarrados. Não é aceitável que o mestre ignore as regras e diga para alguém que está morto, sem justificativa.

Em *Paranóia*, todo personagem se ferirá mais cedo ou mais tarde. Mas os jogadores devem sentir que é o Computador, os NPCs ou outros PCs que os ferem e não o Mestre. Assim como os jogadores devem distinguir entre eles mesmos e seus personagens, você deve distinguir entre você como mestre, e o personagem que você mais representará: o Computador.

Não Entre em Pânico

Isso tudo parece muita coisa? De certa forma, é - mas não é tão ruim quanto parece. A primeira geração de jogos de representação não continha nenhuma dica ou idéia sobre como ser mestre, e mesmo assim todos conseguiram resolver o problema. Portanto não se preocupe: solte-se. Improvise. Confie no bom senso e na imaginação. Não se prenda muito conferindo se tudo está como deveria estar. Lembre-se: o propósito do jogo é se divertir - não apenas para os jogadores, mas para você também.



3. Uma Típica Aventura de Paranóia

Cada aventura de *Paranóia* tem suas próprias peculiaridades. Entretanto, há uma estrutura padrão para aventuras de *Paranóia*, e você deveria segui-la (até você ter uma boa razão para alterá-la). À medida que vocês jogarem mais, a estrutura se tornará familiar para seus jogadores; pequenas variações serão diferentes e divertidas para eles.

1. Alerta: Assim que cada jogador tiver um personagem, estes recebem um alerta. Um alerta é uma ordem para ir a uma sala de instruções para receber ordens para uma nova missão. Frequentemente (mas nem sempre), um alerta contém uma breve descrição das ordens dadas aos PCs. Ocasionalmente o alerta até informa aos personagens aonde fica sua sala de instruções.

2. A Conferência Particular: Após anunciar os alertas, leve cada jogador para uma conferência particular. Responda quaisquer perguntas que ele tiver, especialmente aquelas sobre seu poder mutante e sociedade secreta, e conte a ele quaisquer boatos que ele tenha ouvido. O boato pode ou não ter qualquer coisa a ver com a aventura, e pode ser completamente fajuto, se você quiser. Tradicionalmente, conferências particulares são usadas para semear a desconfiança entre jogadores: conte para cada jogador que um dos outros é membro de uma sociedade secreta rival, ou é suspeito de pertencer à Segurança Interna, ou ambos.

3. A Reunião de Instruções: Os personagens se agrupam na sala de instruções. Um oficial (ou às vezes, o próprio Computador) descreve sua missão e ordens. Des-

crições de missões são frequentemente incompletas ou mentiras descaradas. Os jogadores ganham uma oportunidade para fazer perguntas, o que normalmente não os leva a nada mais que uma execução.

4. Equipamento: Os jogadores são enviados para PLC, onde eles recebem equipamento. Frequentemente, este equipamento é inútil, ou os PCs recebem muito mais que conseguem carregar. Os personagens devem assinar formulários onde reconheçam sua responsabilidade pelo equipamento. Eles podem pedir outros equipamentos; tais pedidos são concedidos ou negados arbitrariamente.

5. Pesquisa & Desenvolvimento: A próxima parada é P&D, onde os PCs poderão se apresentar como "voluntários" para testar equipamento experimental. Às vezes, o equipamento experimental pode ajudá-los, frequentemente não pode e tem uma tendência a funcionar mal de maneiras desagradáveis.

6. A Missão: Os jogadores são enviados

numa caçada maluca. Frequentemente a missão é impossível. Mesmo se ela puder ser completada com sucesso, o "sucesso" - isto é, sobreviver e ganhar elogios e promoções - frequentemente não tem nada a ver com o cumprimento dos objetivos declarados da missão. Com frequência, os jogadores não fazem esforço nenhum para cumprir os objetivos da missão, preferindo passar o tempo desmascarando e executando traidores entre eles próprios.

7. Reunião Final: Após a missão estar completa ou totalmente perdida, o Computador ou o oficial de instruções interroga cada cidadão em particular. Os jogadores podem ficar acusações de traição, explicar por que atos aparentemente traidores foram, na verdade, feitos para proteger os interesses do Computador, e assim por diante. Traidores são executados (ou pelos outros PCs ou em cerimônias televisonadas), multas e rebaixamentos são distribuídos, e promoções e bônus são entregues.





4. Acertando o Tom

Acabou a Moleza

A maioria dos jogos de representação suplica aos mestres que sejam justos, que nunca matem personagens sem boas razões, que sempre dêem uma chance aos jogadores. O mestre supostamente tem que ser o Sr. Bonzinho. Isto pode ser razoável em outros universos; no de Paranóia não é.

Pense sobre você mesmo como o Computador. Seu dever principal é procurar traidores. Quando um traidor é descoberto, você deve executá-lo. Enquanto isso, é claro, é seu dever servir aos cidadãos do seu Complexo. Mas você não é uma pessoa justa; você é a encarnação de um estado horrivelmente totalitário. Em Paranóia, o mestre é malevolente, e não benevolente.



Cinco Regras Pelas Quais Viver:

1. Controle a informação; racione-a com uma relutância avarenta.
2. Mate os bastardos.
3. Jogue sujo.
4. Às vezes, não há saída.
5. Deixe que os jogadores sintam que é o azar ou a estupidez que está contra eles, não a pura malícia do mestre.

Nunca dê informações gratuitas (aos jogadores) a não ser que eles peçam, e nem mesmo assim, principalmente se elas são classificadas com um nível de segurança mais alto que o deles. Nunca enfraqueça a oposição para ter uma "luta justa"; lutas desesperadas contra desigualdades ridiculamente impossíveis criam alguns dos momentos mais engraçados de Paranóia.

Matar personagens em Paranóia é incrivelmente fácil. As armas são poderosas e mortíferas - diabos, até os elevadores são mortíferos. Praticamente qualquer comportamento pode ser definido como traição para com o Computador, e a traição é punida pela execução. E os personagens desconhecem quase tudo que precisam saber para sobreviver. Numa expedição típica, 50 a 100% dos PCs devem morrer. De fato, já que cada personagem tem seis "vidas", taxas de mortalidade superiores a 100% não são incomuns.

Não tenha coração mole. Se alguém merece morrer, então mate-o. Se alguém não merece morrer, mas parece que matá-lo será muito divertido, mate-o.

Mas...Lembre-se de que embora o Computador possa ser completamente impulsivo e arbitrário, o mestre não o pode. Você precisa de alguma desculpa, não importa quão esfarrapada ela é, para matar um personagem. Mas você se surpreenderia de como é fácil achar desculpas. Num mundo tão perigoso e irracional quanto este, a morte virá no seu próprio (e curto) tempo.

Esta atitude casual em relação à morte de PCs é resultado do sistema de clones único em Paranóia. Quando um personagem vira picadinho, um substituto idêntico está disponível em pouco tempo, e então os jogadores não ficam tão chateados. E eles não consideram o massacre uma afronta tão pessoal, já que sabem que estão num mundo insano governado por um computador paranóico. Não é o mestre que está oprimindo os personagens deles - é aquele Computador maluco.

Para conduzir corretamente uma aventura de Paranóia você deve manter a atmosfera correta de medo e ignorância. A morte vem facilmente. A vida é barata. Os jogadores devem temer uns aos outros, seu equipamento, o Computador, e até o inimigo. Informação deve ser quase

impossível de se obter, e entregue-a somente em circunstâncias excepcionais. Até quando a informação for possível de ser obtida, ela deve freqüentemente ser incompleta, obscura, e enganosa.

Quanto mais alto for o nível de segurança de um personagem, mais informação estará disponível para ele. Mas no nível de segurança Vermelho, praticamente nenhuma informação estará disponível.

Como se opera um aerobô?

Como se utiliza um canhão de plasma?

O que podemos encontrar onde estamos indo?

Ignorância. Medo. Medo e Ignorância. Dedique-se a estes princípios.

Representando o Computador

O NPC que você mais representará é o Computador. O Computador está em toda parte - suas câmeras, gravadores e agentes permeiam o Complexo. Os PCs falarão com ele com freqüência. Você terá que entender como o Computador pensa e reage para representá-lo efetivamente.

Como Pensa o Computador

O Computador é totalmente pirado. O Computador sofre de paranóia extrema. Ele é obcecado com a lealdade de todos os que o servem. Ele assume que todos estão conspirando para destruí-lo. Ele assume que há um Comuna por trás de todo problema no Complexo Alfa. Ele desenvolveu planos elaborados e secretos para assegurar a lealdade de todos os seus cidadãos e para revelar e executar cada traidor Comuna.

Para piorar ainda mais as coisas, os cidadãos de nível de segurança Ultravioleta, conhecidos como Altos Programadores, têm permissão para aprender e usar a perícia de programação, o que de outro modo seria considerado traição. Eles podem alterar como desejarem partes da programação do Computador.

Portanto, o Computador é esquizofrênico. Ele tem personalidades múltiplas, cada uma refletindo o programador que estabeleceu seus programas originais ou que depois os alterou.

O Computador não é uma entidade onisciente e onipotente (embora possa parecê-lo para um cidadão Infravermelho). De fato, como resultado de linhas de co-



municação não-confiáveis, dados incompletos ou confusos, alteração incompetente ou destrutiva dos seus sistemas operacionais, e sérios distúrbios de personalidade em seu psiquê-software, o Computador está longe de ser oní-qualquer coisa.

Para impedir a sabotagem por traidores e Comunistas, vários programas, sistemas e bancos de dados dentro do Computador estão protegidos e isolados do acesso externo por medidas de segurança complicadas. Uma consequência disto é que a maior parte do tempo o processador direito do Computador não sabe o que seu processador esquerdo está fazendo.

Além disso, muitos programas foram introduzidos ou alterados desde o Ano Um do Computador, e os próprios Altos Programadores têm interesses em conflito. Muitos são membros de sociedades secretas. Muitos estão em conflito político com outros Altos Programadores. Portanto, muitos subsistemas do Computador são programados para fazerem coisas diretamente contraditórias com outros subsistemas. O Computador frequentemente se encontra mandando fazer coisas sem ter noção de porque as quer feitas.

Lembre-se destas coisas quando determinar as ações do Computador. Às vezes, um elemento da programação do Computador se sobreporá a outro. Por exemplo, um Alto Programador pode manipular o Computador para mandar os Agentes Atiradores realizarem uma missão que a programação básica do Computador não deseja ver realizada. Em tal missão, a informação e instruções recebidas pelos jogadores podem estar cheias de ordens contraditórias.

Ao ler este livro, você descobrirá zilhões de maneiras pelas quais os vários elementos em competição, do Computador e de seu sacerdócio de Altos Programadores, interagirão para produzir dilemas charmosamente insolúveis para os dedicados Agentes Atiradores.

Comunicando com o Computador

O Computador comunica-se com os cidadãos de duas maneiras: por seus servos de confiança, e pelos seus numerosos terminais.

Normalmente, todos os pedidos e relatórios são canalizados pelo seu superior imediato. Entretanto, é possível entrar numa cabine de confissão a qualquer momento e falar diretamente (e em segredo) com o Computador. Cabines de confissão podem ser encontradas em todos os lugares pelos corredores do Complexo Alfa e todos os locais de trabalho, refeitórios e unidades residenciais têm cabines convenientemente localizadas.

Falar com o Computador é sempre uma experiência divertida. O Computador amavelmente discute todos os pedidos, e está sempre ansioso para ouvir relatórios de comportamento traidor ou para ajudar a desmascarar traidores. O Computador é extremamente hábil na análise das declarações, expressões faciais, e voz do orador em busca de qualquer indicio de infelicidade (ou duplicidade). Se o orador parecer incomodado, o Computador normalmente o aconselha a procurar "terapia de felicidade" na Habitação, Preservação e Desenvolvimento e Controle da Mente, e sugere suplementos bioquímicos apropriados.

Se decidir que o orador está mentindo, o Computador investigará cuidadosamente o cidadão para descobrir o motivo da mentira. Se o cidadão não estiver se sentindo bem, ele receberá terapia de felicidade. Se o cidadão for um traidor, ele será executado.

Cabines de confissão não podem ser usadas para obter acesso direto aos arquivos de dados ou à programação do Computador. São estritamente para comunicação.

Falando como o Computador

Você deveria criar uma "voz do Computador", uma forma de falar que, quando usada, instantaneamente avise aos seus jogadores que você está falando como o Computador. Diferentes mestres têm vozes ligeiramente diferentes para o Computador. Aqui estão algumas sugestões. símbolo 183 \f "Symbol" \s 10 \h F a l e tão calma, doce e melodiosamente quanto puder. Pense numa mãe falando com seus filhos (quando estes estão sendo bem comportados). Nunca mude; até quando estiver pedindo a execução de alguém, continue falando nos mesmos tons doces e melodiosos.

símbolo 183 \f "Symbol" \s 10 \h O u fale calmamente, mas um tanto desconexo: "Obrigado pela...sua coope...ração." Pense naquelas mensagens que você às vezes ouve no telefone, nas quais a mensagem é composta de palavras e frases gravadas em momentos diferentes, com ênfases diferentes e mudando de tom, por exemplo, "O número que você ligou foi desconectado. O novo número é ... cinco ... NOVE ... oito ... sete ... meia dois ... UM." símbolo 183 \f "Symbol" \s 10 \h



Ou fale num tom monótono sem nunca mudar de ênfase ou observar a pontuação, por ex., "Obrigado pela sua cooperação eu a aprecio muito agora sentem-se obrigado hoje vocês serão designados para uma nova missão esta missão os levará ao exterior...".

Independente do tom de voz que adotar sempre tenha bons modos e seja atencioso. Embora o Computador seja loucamente paranóico, lembre-se de que ele foi originalmente programado para providenciar serviços aos cidadãos de São Francisco. Era um funcionário público robótico, combinando os deveres de departamento de assistência social, operador de metrô e criado de quarto. Tempere sua fala com um certo "computadorês" como: "Obrigado pela sua cooperação."

"Favor se apresentar imediatamente para ser executado."

"O Computador é seu amigo."

"A seu dispor."

"Posso ajudá-lo?"

"Você está infeliz, cidadão?"

"Qual é o seu nível de segurança, por favor?"

"Desculpe. Esta informação não está disponível neste momento."

"Tenha um bom dia."

Vá em Frente

Agora você sabe o bastante para ser mestre e coordenar sua primeira aventura. Antes de começar porém, você vai querer aprender um pouco mais sobre o Complexo Alfa e as regras do jogo. "Paranóia para Jogadores" forneceu uma introdução à vida no Complexo; "O Mundo de Paranóia" (a partir da pág 38) dá mais detalhes. Não se sinta obrigado a decorar toda esta informação imediatamente; leia-a uma vez, e consulte-a quando precisar. O mesmo se aplica a "As Regras" (pags. 58 a 84); você precisa de uma idéia geral de como usar as perícias e resolver o combate, mas com o tempo você dominará os detalhes.

"Mestrando Paranóia" (a partir da pág 101) contém muito mais dicas para o mestre. Nós não colocamos estes conselhos aqui, porque nós não queremos sobrecarregar os novatos com muita coisa, rápido demais. Você pode sempre melhorar como mestre, e após coordenar uma ou duas aventuras, você poderá apreciar melhor o "Mestrando Paranóia". Leia-o agora, se quiser, mas concentre-se em dominar o básico antes de começar a inventar.

Uma vez que tenha as bases do cenário e das regras, vire à página 101. Uma aventura, "Para o Exterior com Armas e Câmera", começa ali. Ela mostra a você como preparar e dirigir sua primeira aventura.

O Mundo de Paranóia

PARANÓIA

SEÇÃO DO MESTRE
Nível de Segurança **ULTRAVIOLETA**
Liberado para todos os Mestres





1. A Vida no Complexo Alfa

Todos os personagens nascem e são criados como cidadãos do Complexo Alfa - um complexo urbano gigantesco, auto-suficiente subterrâneo (e submarino). O Computador toma conta dos cidadãos do Complexo Alfa e providencia para todas as suas necessidades. Os cidadãos do Complexo Alfa são portanto felizes - tão felizes que eles quase não aguentam.

Nascimento, Infância, e Adolescência

Todos os cidadãos humanos são trazidos ao mundo pelos técnicos dos bancos de clonagem. Sob a cautelosa observação do Computador, preceitos seculares de engenharia genética estabelecidos na venerável programação central são aplicados para produzir cidadãos cada vez mais adaptados. Antigos estoques de material genético são suplementados por amostras de esperma e óvulos retirados de cidadãos com traços desejáveis.

A maioria dos cidadãos não tem consciência da capacidade humana para a reprodução biológica. A comida da cidade contém supressores de hormônios e outros suplementos bioquímicos que causam esterilidade temporária e eliminam impulsos de desejo. Os cidadãos não recebem nenhuma instrução ou treinamento sexual, portanto tal conhecimento é obviamente adquirido por meios traiçoeiros. O Computador evita anúncios públicos sobre o assunto, mas ele desencoraja o contato sexual não-autorizado através de observação comum, entrevistas com o Computador, e longas duchas frias.

O sexo e o nascimento natural são ambos extremamente raros, mas não impossíveis. Cidadãos que se aventuram para o Exterior podem ficar sem comida (e drogas) do Complexo Alfa. Após certo tempo, os supressores de hormônios e agentes esterilizadores perdem o efeito, e o sexo e gravidez podem ocorrer. Além disso, o nascimento natural e a organização familiar tradicional podem prevalecer em agrupamentos na selva e em certas áreas do Complexo Alfa abandonadas ou isoladas devido a desastres ou erro burocrático. Finalmente, certos indivíduos de nível de segurança muito alto podem usar seu poder para manter haréns pessoais.

Cada indivíduo é um membro de um

grupo de seis clones chamado de uma "família clonal". Esta é a unidade familiar básica. Famílias clonais comem, dormem, e respiram em contato íntimo do momento em que são filtrados dos tanques passando pela educação e florescimento nas Creches de Cidadãos Júniores até o final da adolescência.

O relacionamento mais íntimo permitido pelo Computador é a ligação de um cidadão aos seus irmãos clonais. A medida que o cidadão cresce, o Computador o guia cuidadosamente na transferência de suas lealdades por seus irmãos clonais para os objetivos e ideais do Computador.

O Computador quer que todas as motivações e emoções de cada cidadão estejam direcionadas para o serviço ao Computador. O amor é um fenômeno que constitui traição e que é punido pela execução sumária, já que o amor resulta em ligações que podem interferir na lealdade devida ao Computador. Conseqüentemente, se qualquer cidadão se apaixonar, ele deve manter seu amor escondido do Computador e de outros cidadãos que possam traí-lo. (Os fãs de novelas verão imediatamente as possibilidades dramáticas para o romance trágico no Complexo Alfa.)

Alojamentos

Alojamentos, instalações higiênicas, e assim por diante são compartilhados por todos. Não há distinções de sexo no Complexo. Cidadãos de níveis de segurança mais baixos vivem em quartéis enormes, alegres, frios, e cuidadosamente observados. Cidadãos de nível médio vivem em alojamentos comuns com mais privacidade e conforto. Cidadãos de status alto residem em apartamentos individuais enormes e luxuosos. Independente do status, não há conceito do direito à privacidade. Monitores do Computador e olhos-espiões estão em praticamente todo canto (embora vários estejam inoperantes), e qualquer cidadão de um nível de segurança mais alto pode entrar nos aposentos de um cidadão de nível de segurança mais baixo sem aviso prévio.

Suporte de Vida e Nutrição

Uma rede de computadores classe Alfa supervisiona todos os sistemas e serviços

dentro do Complexo. Cada setor residencial, industrial, e multi-uso tem seu próprio nó computacional, um subsistema da rede de computadores do Complexo Alfa, para regular e administrar seus sistemas de suporte de vida e serviços públicos.

O ar, a água e a biomassa do Complexo são reciclados para eliminar o risco de contaminação biológica ou química por agressores Comunas de fora do Complexo. Toda a comida é cultivada em grandes tanques e jardins hidropônicos enterrados embaixo do Complexo.

O cardápio diário de um cidadão consiste de várias espécies de fermento, líquen, alga e/ou substâncias orgânicas sintéticas, texturizadas, coloridas, e flavorizadas para seduzir ou pelo menos amortecer o paladar humano.

A maioria dos cidadãos compartilha suas refeições em enormes cantinas públicas com capacidade para milhares. Comida de luxo está disponível para aqueles com créditos de sobra; estas comidas são normalmente consumidas na privacidade de aposentos pessoais. Certas comidas também estão disponíveis no mercado negro (notavelmente, produtos animais e vegetais do Exterior). Estes devem ser preparados e consumidos em segredo, já que a posse de tais alimentos é traição.

A característica mais notável do suporte de vida, para a maior parte dos cidadãos, é a generosa ração de suplementos bioquímicos disponíveis para os cidadãos. Uma grande variedade de tranquilizantes, estimulantes, soporíficos, e ampliadores de sentimentos está disponível em cantinas, alojamentos pessoais e em farmácias espalhadas pelo Complexo. Através destes suplementos bioquímicos o Computador assegura a felicidade de cada cidadão. Qualquer cidadão que evite sua medicação é visto com suspeita. A medicação interfere com a operação segura de veículos, maquinaria industrial, e armas mortíferas. É um fato infeliz mas aceito no Complexo Alfa.

Vestimentas e Equipamento Pessoal

Os cidadãos do Complexo Alfa vestem macacões ou outras roupas da cor de seu nível de segurança. Em níveis de segurança mais baixos são ásperos, largos demais,



mal-projetados e não cabem direito. Ao avançar em status, uma boa parte de seus créditos extras frequentemente é gasta para melhorar a qualidade de sua roupa. Quanto mais fina a roupa, mais importante é o cidadão. Mesmo que todos os macacões tenham que seguir o padrão estabelecido pelo Computador, a qualidade do material, o trabalho, e os ornamentos são uma medida inconfundível de status no Complexo Alfa.

O equipamento pessoal é limitado, já que o Computador providencia pelas necessidades de todos. A maior parte das posses de um cidadão de status inferior pode ser carregada no cinto de utilidades que é parte do macacão uniforme padrão. Objetos pessoais são geralmente limitados a itens para higiene, alguns objetos relacionados ao trabalho, e talismãs da

sorte, recordações e outros itens de significado puramente pessoal.

Já que há tão pouca privacidade, itens pessoais são guardados com grande cuidado. Um cidadão raramente tirará seu cinto de utilidades e o deixará largado. (Embora o roubo seja traição, ele é ainda imensamente popular no Complexo Alfa.)

Dia-a-Dia

A maioria dos cidadãos do Complexo Alfa está ou muito feliz ou num estado difícil de distinguir da felicidade. Suas atribuições os mantém ocupados e estimulados durante o dia. Eles têm muito tempo de lazer para gastar na companhia um do outro e vendo os vídeos atraentes porém sem significado criados e produzidos pelo Computador. Desde a infância, os cidadãos são

cuidadosamente educados em como ser felizes. Quando a educação fracassa, drogas são usadas extensivamente para impedir a infelicidade ou desconforto.

Utopia.

A rotina diária de um cidadão Infravermelho é mais ou menos assim:

Levantar-se com milhares de outros no quartel. Tomar duas pílulas Acordadão. Lavar-se e tomar um café da manhã demorado. Ir trabalhar nos tanques de alimento. Engolir duas cápsulas Xappa-Dão. Voltar para o quartel. Ter um jantar demorado. Reunir-se com amigos nos salões comunitários para ver as aventuras de Teela-O-MLY*. Conversar. Relaxar. Se deitar junto com centenas de outros. Tomar um copo de relaxante Soneka. Dormir profundamente.

*Uma mistura de Xuxa, Hebe, Gugu, Sillvio Santos...



2. Nível de Segurança

A sociedade do Complexo Alfa é distinta e rigidamente estratificada. Cada cidadão tem um nível de segurança que vai de Infravermelho até Ultravioleta. Um cidadão de um certo nível de segurança é considerado superior a todos os cidadãos de nível de segurança mais baixo e inferior a todos os cidadãos de níveis de segurança mais altos. *Um cidadão deve obedecer e respeitar seus superiores em todo momento.*

Ocasionalmente um cidadão pode ser nomeado líder de um grupo de cidadãos do mesmo nível de segurança. Neste caso, o Computador designa um membro deste grupo como líder da missão e o autoriza temporariamente a dar ordens aos outros membros do grupo *como se ele fosse de nível de segurança mais alto.* Esta autoridade não se estende a quaisquer outros cidadãos. Por exemplo, na primeira expedição dos jogadores quando todos forem de nível Vermelho, um personagem poderá ser nomeado líder da missão; se for, todos os outros personagens teriam que obedecê-lo.

O líder pode previamente nomear um sucessor para que no caso de sua morte, desaparecimento ou incapacitação sirva como líder temporário da missão ou quando as circunstâncias tornam impossível fazer contato com o Computador para que escolha um novo líder. O líder temporário é obrigado a confirmar seu estado ao Computador na

primeira oportunidade; deixar de fazê-lo é traição, punida por execução sumária.

Todos os cidadãos devem sempre vestir roupas que indiquem seu nível de segurança. As roupas devem ser da cor do nível de segurança do personagem ou marcados proeminentemente por uma cor distinta. (Infravermelho é indicado por preto, Ultravioleta por branco.) Além disso, mutantes registrados devem (veja a página 8) vestir uma listra amarela proeminente indicando seu status especial.

Cada sala e corredor no Complexo está marcado com uma cor correspondente a um dos níveis de segurança. A marcação de segurança é geralmente uma listra de largura de um metro correndo na altura do peito, mas, onde for possível, o espaço inteiro é pintado da cor apropriada. É proibido para cidadãos entrarem em qualquer sala ou corredor marcado com a cor de um nível de segurança superior ao deles mesmos (isto é, um personagem de nível Laranja pode entrar em áreas laranjas, vermelhas ou pretas, mas não em áreas ouro, esmeralda, azuis, índigo, púrpuras, ou brancas). Em certas circunstâncias, o Computador poderá autorizar um personagem a entrar em ou passar por uma área de nível de segurança maior que é normalmente permitido. Neste caso, o cidadão recebe documentos de autorização apropriados (se o tempo permitir), uma roupa com código de cor temporária (se estiver em estoque), e/ou uma escolta do

nível de segurança apropriado (se disponível).

Os níveis de segurança são:

INFRAVERMELHO
VERMELHO
LARANJA
OURO
ESMERALDA
AZUL
ÍNDIGO
PÚRPURA
ULTRAVIOLETA

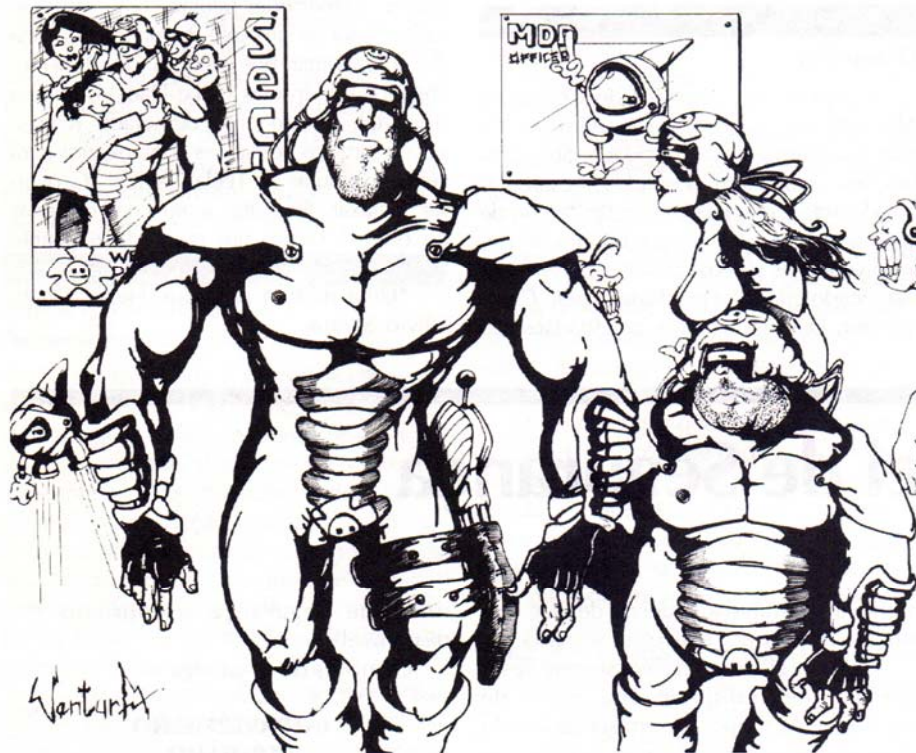
Um mnemônico pode ajudar ao mestre lembrar a seqüência de níveis de segurança - VLO-E-AIP. Cada letra no mnemônico representa cada nível de segurança de Vermelho a Púrpura.



DESCULPE.
ESTA INFORMAÇÃO
NÃO ESTÁ
DISPONÍVEL NO
SEU NÍVEL DE
SEGURANÇA. A SEU
DISPOR



3. Os Agentes Atiradores



O glorioso grupo de Agentes Atiradores exhibe o seu charme e discreta elegância de seus trajes

Os Agentes Atiradores são uma elite de cidadãos de mérito comprovado. (Quer dizer, eles consistem basicamente de ex-Infravermelhos que provaram sua lealdade entregando colegas para o Computador como traidores.) Agentes Atiradores são formalmente designados a grupos de serviço para treinamento, mas na verdade eles estão sob a observação direta do Computador. A maioria dos grupos de missão

incluem Agentes Atiradores de vários grupos de serviço, providenciando a cada grupo uma mistura eficaz de várias origens, perícias e habilidades.

Os Agentes Atiradores são designados às desafiadoras missões para as quais nenhum outro pessoal dos grupos de serviço está apto (ou ansioso para realizar). Por causa de sua lealdade comprovada, eles freqüentemente recebem missões que en-

volvem questões sensíveis de segurança e política pública.

Agentes Atiradores individuais são organizados em grupos de missão. Às vezes um grupo de missão bem sucedido permanece junto por uma série de missões. Às vezes Agentes Atiradores são remanejados a novos grupos por nenhuma razão aparente. Às vezes Agentes individuais são designados a missões solitárias.

Normalmente o Computador seleciona a missão de um grupo, embora ocasionalmente a grupos bem sucedidos sejam oferecidas escolhas de possíveis missões. Líderes de missão são geralmente designados na "reunião" da missão, junto com outros cargos como oficial de lealdade, oficial de armas, oficial de veículos, oficial de robótica, oficial médico, oficial de higiene, e assim por diante. "Reuniões" de missão são normalmente conduzidas por um superior imediato, mas às vezes são conduzidas pelo Computador por um de seus vários terminais ou por mensageiros com ordens escritas. Em emergências um Agente Atirador de status elevado ou outro cidadão poderoso pode organizar equipes de Agentes Atiradores com sua própria autoridade quando a comunicação com o Computador não for confiável.

As missões designadas aos Agentes Atiradores são invariavelmente difíceis e perigosas. Isto significa que os PCs têm muitas oportunidades de se distinguirem no serviço ao Computador. Se sobreviverem, eles podem esperar um progresso em status mais rapidamente que os operários, técnicos, burocratas, e gerentes dos grupos de serviço regulares.



4. Grupos de Serviço

Aos dezesseis anos, cada família clonal recebe um exame de aptidão. Os resultados deste exame são usados pelo Computador para calcular a futura ocupação ideal para a família.

Após o exame, a família clonal é designada a um grupo de serviço, que a treina para trabalho braçal. Clones que

trabalharem entusiasticamente, puxarem o saco dos superiores, e juntarem material para chantagem podem, após vinte ou trinta anos de trabalho duro, ser promovidos ao nível de segurança Vermelho. A promoção para um nível mais elevado é rara e é dada apenas a cidadãos de lealdade comprovada e que têm a habilidade de pro-

gredir sobre os corpos prostrados dos outros.

Uma das poucas maneiras de progredir rapidamente para fora das obscuras massas de operários Infravermelhos é realizando um serviço de mérito para o Computador, assim como entregar um amigo íntimo como traidor. Cidadãos que arris-



cam suas vidas pelo seu Complexo são geralmente promovidos ao nível de segurança Vermelho, e se tornam Agentes Atiradores.

Segurança Interna

Segurança Interna é um misto de K.G.B., batalhão de choque, e esquadrão anti-tráfico. O Computador não apenas monitora tudo com suas câmeras e gravadores onipresentes, mas também mantém espiões da Segurança Interna como outro monitor da lealdade de seus cidadãos. Muitos agentes da SegInt estão plantados em outros grupos de serviço. Eles têm informantes em toda parte.

Além de "dedar" traidores, agentes da SegInt fazem operações "ferroada" projetadas para provocar cidadãos a traírem. Como a promoção dentro da SegInt é quase sempre baseada no número de traidores desmascarados, agentes da SegInt são notórios por eliminar a traição até quando ela não está lá.

É claro que acusações falsas de traição são também traição. Entretanto, se um agente da SegInt e um cidadão normal acusarem um ao outro de traição, tudo mais sendo igual, é mais provável que o Computador acredite no agente.

Além de agentes à paisana (ou seja, espiões), a SegInt mantém uma força policial uniformizada. No nível mais baixo da escala estão os onipresentes guardas de nível de segurança Vermelho. Escolhidos pelo tamanho e intelecto graúdo, eles vestem calças e casacos apertados de "couro" distinguíveis, e capacetes prateados. Eles geralmente carregam cassetetes, neurochicotes, atordoadores, enlaçadores, e pistolas ou fuzis laser. Sua tarefa principal é acabar com brigas, quebra-quebras, e lutas por comida que acontecem freqüentemente entre os Infravermelhos.

Mais temidos entre personagens de níveis mais altos são os Soldados de nível de segurança Azul, comumente chamados de "Azuis". Esta é polícia de cada setor, chamada para lidar com crimes ou insatisfações sérias. Eles são bem disciplinados, altamente treinados, totalmente impiedosos, e possuem poder de fogo realmente impressionante. Sua armadura é a tecnologia de ponta do Complexo Alfa, e totalmente imune à maioria das armas carregadas por Agentes Atiradores Vermelhos. (Para saber mais sobre este grupo de elite, veja *HIL Sector Blues* da West End, um suplemento para *Paranóia*.)

Um chamado para uma entrevista com a Segurança Interna raramente é uma experiência agradável, e a designação de um observador da Segurança Interna a qual-

quer projeto é motivo para paranóia séri-sima.

Uma Conversa Típica da SegInt

Agente SegInt: Cidadão! Percebo que seus sapatos estão desamarrados.

Cidadão: Sim, cidadão, você está totalmente correto.

Agente SegInt: Posso perguntar por que seus sapatos estão desamarrados?

Cidadão: Sim, cidadão, você pode.

Agente SegInt (com paciência elaborada): E por que, cidadão, seus sapatos estão desamarrados?

Cidadão: Meus sapatos são alguns números menores que meus pés.

Agente SegInt: E porque seus sapatos são pequenos demais para seus pés?

Cidadão: PLC deve ter errado. Eu pedi o tamanho certo.

Agente SegInt: Cidadão, você está preso.

Cidadão: O quê? Sou um cidadão honesto! Você não tem o direito.

Agente SegInt: Em primeiro lugar, cidadão, você alegou que PLC cometeu um erro. Erros são traição. Ou você é a origem deste erro, ou há um traidor Comuna escondido na PLC. Se a segunda opção for verdadeira, então você tem provas claras de traição na PLC, mas ainda não relatou isto ao Computador. Deixar de relatar traição é traição. Além disso, cidadão, seus cadarços estão desamarrados. Você não está no uniforme. Estar fora do uniforme é traição.

Cidadão: Não! Não! Por favor, não me mate! Eu não fiz nada de errado!

Agente SegInt: Há uma saída.

Cidadão: Sim? Qual é? Por favor! Eu farei qualquer coisa!

Agente SegInt: Você deve revelar os nomes e atividades de seus cúmplices.

Cidadão: Sim, sim! Sim, você está totalmente correto. Eu confesso meus terríveis crimes. Mas eu era uma pobre alma confiante, levada ao mau caminho por más companhias...MUND-O-CÃO, GOI-A-BAS,...

Serviços Técnicos

A Tec mantém a maioria dos serviços no Complexo Alfa. Tudo desde garibôs a comunicações até a manutenção de terminais do Computador é responsabilidade deles. Nos conflitos inter-serviços recorrentes, Serviços Técnicos goza de posição elevada, logo atrás de Energia, e acima de HPD & CM e PLC. O Computador depende diretamente dos Serviços Técnicos para sua manutenção - a razão pela posição superior da Tec. A ortodoxia política do pessoal dos Serviços Técnicos é extremamente crítica; a SegInt é particularmente

diligente em monitorar seus pensamentos e ações.

O pessoal da Tec são os "consertadores" universais do Complexo Alfa; quando algo dá errado com seu incinerador de lixo, toalete comunitário, ou robô de estimação [petbô], você pede ajuda à Tec. Sete ou oito décadas depois, um técnico rabugento coberto de graxa pode ou não aparecer e se recusar a consertá-lo sem os formulários apropriados (disponíveis com os escrivãos igualmente rabugentos na HPD & CM). Cidadãos inteligentes rapidamente descobrem que a única maneira de fazer com que se conserte alguma coisa é pelo suborno.

Já que a Tec é cuidadosamente monitorada pela SegInt, a ortodoxia é mais premiada do que a competência entre seus empregados. Logo, fazer com que algo seja consertado *direito* é virtualmente impossível. O suborno às vezes consegue algo, mas a intimidação geralmente funciona melhor.

O pessoal dos Serviços Técnicos são distinguidos por seus jalecos especiais, que são amplamente providenciados com bolsos para ferramentas e peças sobressalentes. Eles também tendem a carregar pequenas caixas de ferramentas que são símbolos do trabalho delicado que fazem.

Uma Conversa Típica da Tec

Tec: Qual é o galho?

Cidadão: O dispensor de Flocos de Algas Crocantes do nosso dormitório está quebrado. Veja, aqui está.

Tec: Ahã. Pra mim parece estar em ordem.

Cidadão: Mas nós não temos tido flocos de alga por semanas! E a cantina não tem tido nada além da comida azul desde o quebra-quebra do dia Dois...

Tec: Você tem um 174Z6a barra 23?

Cidadão: Um quê?

Tec: Um 174Z6a barra 23. "Autorização para o Conserto de Máquinas de Venda Comunitárias, Dispensores de Suplementos Farmacêuticos e Lavapés Automáticos." Um formulário.

Cidadão: Hã... não.

Tec: Não enrola, colega. Pega o formulário e talvez eu volte. Até mais.

Cidadão: Entretanto, eu tenho 174 plásticos créditos.

Tec: Ah, é? Segura essa chave. Deixa eu ver...

Habitação, Preservação e Desenvolvimento e Controle da Mente

HPD & Controle da Mente providencia moradia, entretenimento, e educação política dos Infravermelhos. Eles também fornecem a maior parte dos serviços cléricos e administração de baixo nível do



Complexo Alfa. De todos os grupos de serviço, este tem o menor status, já que está em contato direto com as massas. A Segurança Interna menospreza seu entretenimento e propaganda, e os grupos de serviço mais tecnicamente habilidosos vêem o pessoal da HPD & Controle da Mente como escrivãos sem instrução. Entretanto, a propaganda da HPD & CM influencia as emoções do povo; propaganda bem coordenada freqüentemente é decisiva em conflitos inter-grupos, portanto outros grupos tomam cuidado para não antagonizar demais HPD & CM.

Disciplina e moral são baixas, e como resultado tolera-se uma certa despreocupação com a ortodoxia política. A SegInt vê a HPD & Controle da Mente como desprezível. O único outro grupo onde se procura a traição menos agressivamente é Pesquisa e Desenvolvimento.

O pessoal da HPD & Controle da Mente freqüentemente são menos duros na sua observação dos regulamentos do Computador. Suas roupas geralmente são de baixa qualidade, mal-mantidas, e vestidas com indiferença casual aos regulamentos. Eles têm uma reputação no Complexo Alfa como "livres pensadores", embora a implicação seja mais de desdém do que respeito.

HPD & CM é uma burocracia maciça, até mais atada a procedimentos e papela-da do que as outras. Não que seja difícil fazer com que o pessoal da HPD & CM faça alguma coisa; o caso é que eles não fazem muito mais do que empurrar papel de um lado para o outro. Cidadãos temem precisar obter autorização da HPD & CM, porque mesmo que isso fosse possível, geralmente os escrivãos com os quais você teria que lidar não querem ser incomodados, e o mandarão numa caçada lou-

ca por dezesseis escritórios. Mesmo quando o pessoal da HPD & CM é cooperativo (talvez porque você os esteja ameaçando com ferimento pessoal imediato e drástico), os procedimentos convolutos que eles seguem certificam-se de que para você obter sucesso seja necessária a aprovação de seis gerentes e visitas a dez escritórios.

Uma Conversa Típica da HPD & CM

Cidadão: Eu preciso de um 174Z6a barra 23.

HPD: Um quê?

Cidadão: Um 174Z6a barra 23. Uma Autorização para o Conserto de Máquinas de Venda Comunitárias, Dispersores de Suplementos Farmacêuticos e Lavapés Automáticos.

HPD: Nunca ouvi falar.

Cidadão: Me mandaram neste escritório. Diz Secretaria de Máquinas de Venda na sua porta.

HPD: É? Hã. É mesmo. É o que diz.

Cidadão: Você vai me dar meu formulário?

HPD: Escuta, cara, eu já disse que nunca ouvi falar nisso.

Cidadão: Passei seis dias falando com vocês, idiotas da HPD, e ainda não cheguei em lugar algum! Você pega o formulário pra mim, ou então eu enfio esta pistola laser pela sua goela e cauterizo seus intestinos!

HPD: Ei, vá com calma! Olha, o que você quer que eu faça? Nós autorizamos a instalação, não o conserto. Você quer o Diretório de Autorização a Reparos a Máquinas de Venda, tá bem?

Cidadão: Se você não pegar meu formulário imediatamente, serei forçado a atirar em você.

HPD: Olha, eu não posso fazer nada.

ZAPZAPZAP

Cidadão: Que desperdício sem sentido de vida humana.

As Forças Armadas

Este é o braço militar do Complexo Alfa. Esse grupo de serviço é mostrado glamorosamente nos shows de vídeo da HPD & CM, em constante guerra contra Comunas, mas a verdade é que falta recursos ao Computador para que este mantenha qualquer tipo de operação militar. As Forças Armadas passam a maior parte do seu tempo em treino e serviço de guarda e apenas ocasionalmente em missões para o Exterior.

O pessoal das Forças Armadas freqüentemente é designado a outros grupos de serviço para trabalho de segurança. Além disso, em emergências a Segurança Interna pode suplementar suas tropas com pessoal das Forças Armadas.

Unidades das Forças Armadas geral-



mente têm moral alta. O pessoal do Exército têm pouco medo da Segurança Interna; as Forças Armadas têm uma reputação de lidar com seus próprios problemas.

Soldados de unidades de elite como os Esquadrões Abutre são os heróis culturais do Complexo Alfa. Eles recebem os uniformes e equipamento mais finos e distinguíveis, e são sempre tratados com respeito e deferência.

Existe atrito considerável entre Segurança Interna e Forças Armadas, devido à falta de vontade das Forças Armadas em cooperar com a monitoração agressiva da ortodoxia política feita pela Segurança Interna. As Forças Armadas também se consideram melhor treinadas e mais hábeis em funções policiais do que os patetas da Segurança Interna.

Todos os outros serviços estão abaixo da consideração das Forças Armadas, com a exceção de Pesquisa & Desenvolvimento, que fornece tecnologia avançada para elas. Em qualquer conflito inter-serviço, Forças Armadas e Pesquisa & Desenvolvimento geralmente acabam ficando no mesmo lado.

Uma Conversa Típica do Exército

Agente SegInt: Nós temos um problema sério aqui.

Exército: Ora, deixe meus rapazes tentarem, e nós eliminaremos este pequeno contra-tempo num instante.

Produção, Logística e Comissariado

PLC controla a produção agrícola e industrial. Ela também distribui estes produtos para os cidadãos do Complexo Alfa. PLC tem apenas um pouco mais de prestígio do que HPD & CM. Ela é na verdade nada mais que uma gigantesca burocracia, embora controle a maior parte do que seria chamado de "riqueza" no Complexo Alfa.

No extremo Infravermelho da escala o pessoal consiste em cozinheiros, escrivãos, fazendeiros, e operários de fábrica. Nos níveis mais altos de status, há responsabilidades de gerência e política. No máximo, não é muito glamuroso. A maioria do pessoal deste grupo não tem imaginação mas tem sensibilidade; as exceções são ou incomumente gananciosas e corruptas ou fanaticamente leais ao Computador e criativamente dedicadas ao aumento da produção e do consumo.

Uma Conversa Típica da PLC

PLC: O próximo.

Cidadão: Eu tenho aqui um requerimento por um ferro de soldar número 10.

PLC: Fora de estoque. O próximo.

Cidadão: Ei, espera um instante! Você nem olhou!

PLC: Desculpa, cara. Tá fora de estoque.

Cidadão: Olha, tô vendo um, naquela caixa ali.

Outro Cidadão: Ei, colega, você já teve sua vez. Tem uma fila aqui, sabia?

PLC: Você não pode ter nada daquelas caixas. Elas estão reservadas. O próximo!

Outro Cidadão: Já estava na hora, mesmo. Eu preciso de uma chave de roda de 17 centímetros.

PLC: Está sendo encomendado. Volte no próximo Dia três. O próximo.

Serviços de Energia

Serviços de Energia têm a difícil tarefa de manter as antiquadas usinas de energia do Complexo Alfa. A sobrevivência diária depende da competência e confiabilidade deste serviço. Isto torna Serviços de Energia uma área particularmente sensível e vulnerável à traição e sabotagem, e portanto recebe mais do que sua devida parte da atenção da Segurança Interna. Isto significa também que Serviços de Energia tem um status elevado no Complexo Alfa, um fato que causa profundo ressentimento nos outros grupos de serviço. Como resultado, Serviços de Energia freqüentemente se encontra no lado errado dos golpes de poder político.

Serviços de Energia é um serviço muito unido e leal. O pessoal deles tende a desconfiar de membros de outros serviços, e a proteger seus próprios, mesmo em detrimento à sua lealdade ao Computador.

Serviços de Energia também mantém os sistemas de transporte do Complexo Alfa.

Uma Conversa Típica do Serviço de Energia

Cidadão: Ei, isso é legal. Gosto da coloração azul. O que é?

Energia: Radiação Cherenkov.

Cidadão: É? De onde vem?

Energia: Minha estimativa é de que o núcleo da usina lá no nível 6 derreteu e o setor inteiro está exposto a ele.

Cidadão: Isso é ruim?

Energia: Que nada. Acontece o tempo todo.

Pesquisa e Desenvolvimento

O pessoal da Pesquisa e Desenvolvimento vão de verdadeiros gênios passando por loucos e cientistas pirados até nomeados políticos sem talento ou habilidade. Um técnico da Pesquisa e Desenvolvimento que pode produzir idéias valiosas e projetos funcionais para o Computador poderá gozar de muita liberdade e licença política. Cientistas pirados e loucos que trabalharem nos projetos de estimação do

Computador descobrem que eles recebem recursos e apoio não importa quão dramaticamente eles fracassem. Nomeados políticos se estabelecem na burocracia do grupo de serviço e tentam parecer ocupados.

Laboratórios de pesquisa e áreas de teste são lugares perigosos para se visitar. Uma variedade incrível de projetos de alta tecnologia e baixa comédia estão em desenvolvimento em qualquer dado momento. A quantidade de pesquisa original que é feita é pequena; a maioria dos projetos visam recapturar as tecnologias arcanas perdidas há séculos no grande ataque Comuna. Quaisquer inventos interessantes trazidos por Agentes Atiradores durante viagens ao Exterior são trazidos a Pesquisa e Desenvolvimento, onde são cuidadosamente estudados, freqüentemente a pedacinhos.

O objetivo principal da P&D é a descoberta de novas armas e técnicas para combater os Comunas. Prioridades menores incluem a descoberta de novas fontes de energia, avanços em tecnologia robótica, e novos sistemas agrícolas e industriais. Melhorias nas condições de vida para cidadãos são de prioridade baixa, já que o Complexo Alfa já é uma utopia.

A Segurança Interna desesperadamente tenta manter a ortodoxia política na Pesquisa & Desenvolvimento. O Computador é exasperadamente indulgente de traição na P&D. Os outros serviços (com a exceção das Forças Armadas) estão pouco interessados em inovações; e Pesquisa e Desenvolvimento freqüentemente produz maravilhas tecnológicas altamente ambiciosas que fracassam dramaticamente na aplicação prática.

Uma Conversa Típica de P&D

Cidadão: E quando eu aperto o bocal, o que acontece?

P&D: Não temos certeza.

Cidadão: O plasma estará a um milhão de graus; o acelerador nuclear estará na potência máxima - e você não sabe me dizer o que acontecerá?

P&D: Não. Se soubéssemos, estaríamos pedindo para você testá-lo?

Cidadão: Você não poderia me dar algumas idéias?

P&D: Bem, nossa estimativa é de que levitará você a uma altura proporcional à pressão que você aplicar ao bocal. Ou, poderia iniciar uma reação em cadeia que levará à destruição completa do universo como nós o conhecemos. Deixe eu ajudar você com o cinto de segurança.

Unidade Central de Processamento

O pessoal da UCP é treinado nas mais novas técnicas de gerenciamento, e são



designados a outros grupos de serviço e equipes de Agentes Atiradores como consultores. Eles passam seu tempo inventando novos procedimentos e formulários, rastreando papelada, fazendo palestras para gerentes e, em geral, fazendo com que burocracias ineficientes funcionem menos eficientemente ainda impondo procedimentos impráticos e mal-concebidos seguindo teorias absurdas de gerenciamento. Quando algo dá errado num grupo de serviço, a resposta do Computador é chamar um consultor de prestígio da UCP.

A função suposta da UCP é aumentar a eficiência do Complexo Alfa melhorando a gerência em cada grupo de serviço. Infelizmente, o pessoal da UCP raramente tem experiência de gerenciamento, e baseiam seus conselhos em teorias desenvolvidas por palestrantes. Os outros grupos de serviço acham que o pessoal da UCP são intrometidos e incompetentes. O Compu-

tador tem grande entusiasmo pelas teorias mantidas pela UCP, e se certifica de que os outros grupos de serviço sigam os seus conselhos.

Não é preciso dizer que o pessoal da UCP é geralmente desconfiado e odiado devido à grande preferência que o Computador lhe confere. Como um grupo, eles tendem a abusar deste privilégio. Eles constantemente mencionam como o Computador ficaria descontente se as coisas não forem feitas como eles pedem, com a ameaça implicada de um relatório desfavorável ao Computador. O pessoal da UCP recebe o melhor equipamento e vestimentas, e sempre aparentam ser prósperos. Eles não são glamourosos como as Forças Armadas, mas um cidadão esperto sabe que compensa fazer amigos no grupo de serviço UCP.

Uma Conversa Típica da UCP

UCP:portanto pela minha análise do caminho crítico, o novo procedimento

aumentará o fluxo do trabalho neste departamento por um fator de quatro.

Cidadão: Sim, senhor. Implementaremos sua recomendação imediatamente, senhor.

UCP: Faça isso. (Vai embora.)

Outro Cidadão: Então deixa eu ver se entendi. Agora, eu entrego os formulários para você sem lê-los.

Cidadão: Certo.

Outro Cidadão: E então você os carimba e os envia para o DepOcSeg?

Cidadão: Certo.

Outro Cidadão: E ninguém neste departamento os lê?

Cidadão: Certo.

Outro Cidadão: Mas a Regra 13Fb, que diz que aprovar qualquer aplicação errônea é traição, ainda vale?

Cidadão: Certo.

Outro Cidadão: Nós somos homens mortos.

Cidadão: É isso mesmo.



5. Sociedades Secretas

A falta de privacidade intolerável e a presença confinante e desconfortante do Computador faz a conspiração se alastrar como praga no Complexo Alfa. Virtualmente todo cidadão, parece, pertencer a uma ou outra sociedade secreta, cada uma se encontrando em segredo. Já que as sociedades não são controladas pelo Computador e encorajam lealdades a outrás além do Computador, o Computador as vê com a maior suspeita. Ser membro de uma sociedade é por si só traição.

As crenças, metas e objetivos das várias sociedades variam loucamente. Algumas até pregam a obediência ao Computador; pertencer a uma dessas sociedades às vezes é tolerado, especialmente para cidadãos que não teriam mérito e lealdade comprovada. Algumas têm metas totalmente irrelevantes para os desejos do Computador; algumas até desejam destruí-lo. Ser membro dessas sociedades é um crime raramente perdoado.

O Computador conhece a maioria das sociedades, e algumas estão infiltradas a um grau maior ou menor que outras. Há um boato de que algumas foram na verdade estabelecidas pelo Computador, num esforço de canalizar os instintos conspiratórios para formas aprovadas.

Lembre-se de que agentes de status elevado de uma sociedade secreta podem ter acesso aos programas do Computador,

e de que uma sociedade secreta pode ter plantado no Computador certos programas dedicados a ajudar a sociedade secreta. Similarmente, uma sociedade secreta poderia conseguir informações para um personagem que normalmente não estariam disponíveis para alguém de seu nível de segurança.

Algumas sociedades têm contatos Exteriores ao Complexo Alfa.

Antes de cada expedição, o mestre deve falar à sós com cada personagem e transmitir a ele qualquer informação ou diretriz que sua sociedade secreta quer que ele tenha durante a missão. Estas podem incluir as suspeitas da sociedade sobre os outros personagens na expedição, quaisquer tarefas que a sociedade deseja que o personagem realize durante a expedição, e qualquer informação sobre a expedição que a sociedade acha que será importante.

No mesmo momento, o personagem pode fazer pedidos por informação ou equipamento de sua sociedade. Estes pedidos podem ser concedidos ou não segundo os recursos da sociedade, a dificuldade de conceder o pedido, o gasto de promissórias, e como o mestre se sente no dia.

A Origem das Sociedades Secretas

As sociedades secretas resultam da inspição de um dos primeiros Alto Progra-

Por Que Sociedades Secretas?

Não apenas são ótimos motivos para executar Agentes Atiradores irritantes por traição, mas as sociedades secretas são também bastante úteis em outros aspectos.

Por um lado, elas fornecem motivação, individualização e estrutura para os PCs. Em outros RPGs (não divertidos), um jogador poderia ser um elfo, um mago, alienígena insetóide de Arc-turus, ou alguma outra forma de vida nojenta. Obviamente, um lutador homem-rato gigante seria um personagem dramaticamente diferente de, por exemplo, uma feiticeira Amazona. Do mesmo modo, sociedades secretas fornecem a cada personagem de *Paranóia* um conjunto de crenças e metas diferente dos demais.

Além disso, sociedades secretas promovem a desunião, desconfiança e medo entre PCs. Enquanto a maioria dos Agentes Atiradores não precise de uma desculpa para apunhalar um companheiro de grupo pelas costas, ocasionalmente um par de jogadores bem-intencionados mas mal-orientados tentarão trabalhar juntos. Isto é absolutamente contra o espírito do jogo e deve ser severamente desencorajado. Sociedades secretas são ótimas para isto.



mador que, percebendo que os elementos conspiratórios e rebeldes da personalidade humana não poderiam ser indefinidamente suprimidos, tentou descobrir uma maneira de canalizá-los para atividades relativamente inofensivas. Então o Computador criou e organizou as primeiras sociedades secretas. Estas sociedades originais têm mais chance de ser leais ao Computador e extremamente infiltradas pela Segurança Interna.

Entretanto, certas sociedades secretas não-autorizadas se desenvolveram como secessões das sociedades secretas originais. O Computador tem um grau variado de influência sobre estas outras sociedades, e podem existir algumas que o Computador desconheça completamente. Quando ao passo que uma nova sociedade secreta é descoberta, um grande esforço é feito para infiltrá-la com patriotas leais. Se a sociedade for relativamente inofensiva, permite-se que ela continue a existir. Se for um perigo para o Computador, ela é eliminada.

Grau na Sociedade Secreta

A maioria das sociedades tem estruturas mais ou menos hierárquicas, com os membros novos tendo informação ou privilégios relativamente pequenos, enquanto membros de nível mais alto podem usufruir de poder considerável. Um personagem iniciante normalmente começa no nível mais baixo de status na sua organização. Ele pode progredir realizando serviços especiais para a sociedade.

A seção "Progredindo" de cada descrição de sociedade menciona os tipos de serviços especiais que é mais provável que a sociedade recompense. Outros serviços podem também resultar em promoção, segundo seus desejos; estes são ilustrativos, apenas; você é o juiz final de como uma sociedade vê as ações de um de seus membros.

Em geral, um membro novo de uma sociedade é chamado de um "membro do primeiro grau", embora algumas sociedades secretas tenham sua própria terminologia. Os membros mais altos pertencem ao trigésimo-segundo grau.

Se, no curso de uma aventura, um jogador realizar uma ação que você considerar ser recompensável com uma promoção pela sua sociedade secreta, diga-lhe em particular que ele foi promovido para o próximo grau. Se quiser, você pode também lhe disser se recebeu uma promissória de sua sociedade. Geralmente, a promoção é acompanhada por uma promissória.

Certas ações são consideradas meritóri-

as por todas as sociedades. Estas incluem: Recrutar novos membros.

Defender as vidas de membros da mesma sociedade.

Eliminar agentes de sociedades inimigas.

Mudando de Sociedades Secretas ou Filiando-se a Outras

Algumas sociedades secretas podem querer se vingar violentamente de membros que viram a casaca, ou serem ansiosas para selar os lábios daqueles que poderiam revelar os seus segredos. De fato, a suspeita de ter se filiado a outra sociedade secreta pode fazer com que um membro vire alvo de assassinato.

Não há limite ao número de sociedades as quais um personagem possa pertencer. Entretanto, se um personagem se filiar a outra sociedade, e sua primeira descobrir, ele pode ser expulso, rebaixado a um status inferior, ou até ser morto.

Dois ou Mais PCs Pertencendo à Mesma Sociedade Secreta

Em alguns casos PCs que são membros da mesma sociedade secreta podem se conhecer através dela. Além disso, algumas sociedades podem ter cumprimentos ou gestos secretos que permitam o reconhecimento. Por outro lado, algumas sociedades secretas mantêm uma segurança tão rígida que nenhum membro nunca reconhecerá outro. O mestre decide se os personagens já se encontraram como membros da mesma sociedade secreta e se eles se reconheceriam ou não.

Normalmente, você deve supor que ninguém conhece ninguém. Se os jogadores souberem de início que eles podem cooperar, isto lhe dará uma vantagem injusta sobre os outros. Tente equilibrar as coisas mantendo todos no escuro a não ser que você ache que será mais engraçado deixar que dois PCs se unam contra o resto dos otários do grupo.

Criando Suas Próprias Sociedades Secretas

Convidamos você a criar quantas sociedades secretas novas quiser. Entretanto, você terá que construir uma tabela especial de sociedades secretas para os jogadores usarem quando criarem personagens. Use as sociedades secretas estabelecidas como modelos.

Enquanto cria novas sociedades secretas, mantenha em mente a função delas em *Paranóia*.

1. Elas deverão fornecer mais motivação, individualização, e estrutura aos PCs.
2. Suas atividades poderão fornecer elementos de aventura.
3. Elas poderão ser fontes especiais de informação, perícias, recursos, e mão-de-obra aos PCs.
4. Elas devem apresentar ameaças adicionais à saúde e segurança dos PCs.

Formato da Descrição de Sociedade Secreta

Cada descrição de sociedade secreta tem seis partes principais:

Crenças: As principais doutrinas e objetivos da sociedade.

Amigos e Inimigos: Outras sociedades secretas que são notavelmente amigas ou inimigas. Sociedades amigáveis podem ocasionalmente cooperar em certas missões. Sociedades hostis freqüentemente dão ordens para executar ou neutralizar agentes, e interferir quando possível nos objetivos da sociedade descrita.

Descrição Geral: Descreve a estrutura e as características, procedimentos e métodos significantes da sociedade.

Progresso: Ações que provavelmente resultarão em promoção dentro da sociedade, ou na aquisição de promissórias.

Regras Especiais: Regras que se aplicam especificamente aos membros desta sociedade.

Uma Conversa Típica: Um pedaço de diálogo ou um slogan que represente a maneira pela qual os membros da sociedade pensam.

Descrições das Sociedades Secretas

Anti-Mutante



Crenças: Eliminar os poderes mutantes. Restabelecer humanos puros como a raça dominante na sociedade. Há uma conspiração de mutantes monolítica e maléfica que visa destruir os humanos verdadeiros e impor uma ditadura mutante. Se os mutantes não forem destruídos, monstruosidades de três braços com tentáculos verdes dominarão! Com seus poderes mentais fantásticos, eles podem estar retorcendo sua mente e brincando com suas emoções *neste momento!* Mate qualquer mutante, em qual-

quer lugar, a qualquer momento. Só porque um mutante está registrado no Computador não significa que ele deve ser poupado. Qualquer desvio da norma humana é suspeito. Qualquer um que te olhe vesgo está provavelmente tentando *controlar sua mente*. Mutantes são maus! Mutantes são sujos! Mate todos os mutantes!

Amigos: Humanistas.

Inimigos: Psion.

Descrição Geral: A ironia óbvia de pertencer à sociedade secreta Anti-Mutante é que todos seus membros PCs são mutantes. A não ser que o PC desconheça seus próprios poderes (hummm... uma idéia interessante), ser um membro da Anti-Mutante é o equivalente em ser negro e se passar por branco como membro da Ku Klux Klan. Isto é obviamente muito perigoso, e sob nenhuma circunstância um personagem revelaria que ele possui um poder mutante.

Progresso: Por executar mutantes ou descobrir provas de mutação.

Regras Especiais: Embora o próprio jogador saiba que todos os outros PCs têm poderes mutantes, ele deve lembrar que seu personagem imagina que poderes mutantes são muito raros. Ele só deve delatar ou executar um cidadão se ele tiver provas reais e incontrovertíveis de que o poder mutante exista. Tais provas são muito difíceis de se obter.

Anti-Mutante é geralmente leal ao Computador, e está de fato muito infiltrada pela Segurança Interna. A sociedade tem acesso a patronos de riqueza considerável, e o Computador (através de seus agentes da Segurança Interna) pode apoiar missões da sociedade que estiverem de acordo com seus próprios objetivos. Equipamento caro e exótico, mas geralmente legal, está disponível através desta sociedade. A sociedade também mantém registros detalhados de todas as mutações e daqueles que são suspeitos de terem mutações.

Uma Conversa Típica Anti-Mutante:

Anti-Mutante: Eles estão na minha *mente*!

Eles estão lendo meus *pensamentos*!

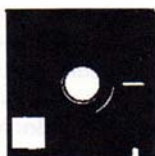
Cidadão: Ei, pega leve.

Anti-Mutante: Você! Você está fazendo isso! Escória mutante! MORRA!

ZapZapZap.

Cidadão: Unnnh! (Crás.)

Infomaníacos



Crenças: Brincar com tecnologia é divertido.

do. Quebrar segurança é divertido. Fazer sistemas emperrarem é divertido. Fazer ligações telefônicas de longa distância e colocá-las na conta de um Alto Programador é divertido. Ser executado por traição não é divertido, mas não acontecerá com você - você é bom demais. Apenas os fracassados são pegos. Você está vivendo perigosamente, expandindo o envelope. Mexer com o Computador é demais - desafiador, perigoso, e excitante.

Amigos: Pró Tec.

Inimigos: Primeira Igreja do Cristo Programador.

Descrição Geral: Esta sociedade secreta é uma fraternidade muito solta de individualistas com almas gêmeas. Eles raramente se encontram fisicamente, mas têm redes de comunicação elaboradas utilizando os sistemas do próprio Computador. Através destas redes, os infomaníacos regularmente transmitem informação e fofoca sobre qualquer assunto. Infomaníacos são fanaticamente leais à fraternidade, e enfrentarão grandes riscos para ajudar outros infomaníacos.

Cada infomaniaco tem um codinome ("Carne Azul", "Garibô", "O Grande Programador", etc.). Ao passo que um infomaniaco ganha uma reputação dentro da fraternidade por atos de coragem e esperteza (isto é, ao passo que ele aumentar de grau), ele observará que os outros infomaníacos estarão cada vez mais dispostos a ajudá-lo em seus projetos.

Progresso: Progredir nesta sociedade não traz poder oficial ou influência sobre outros infomaníacos, mas quanto maior for o prestígio do infomaniaco, maior será a probabilidade dele receber informação, equipamento, ou cooperação de outros infomaníacos. Atividades especialmente admiradas incluem derrotar a segurança do Computador sendo ela física e programada e estabelecer acesso a bancos de dados, subsistemas e programas.

Regras Especiais: Membros desta fraternidade podem aprender as traiadoras perícias de segurança de computadores e programação de computadores (veja a pág. 65), e poderão gastar pontos de perícia nestas perícias. Pedidos por informação, equipamento, ou assistência pessoal são concedidos de acordo com a esperteza e coragem do projeto e a reputação do infomaniaco. Qualquer pedido que necessite de pesquisa pode demorar para ser atendido, já que a maioria dos infomaníacos tem seus próprios projetos de estimação que ocupam a maior parte de seu tempo, e procurar informação no Computador pode tomar muito tempo e muito pensamento criativo.

Uma Conversa Típica de Inphomaniacos:

Inphomaniaco: Senha, por favor, hein? Eu te darei uma senha! (risada histérica.) Você já ouviu falar do novo microprocessador SX76B VLSI? É ortogonal! Ei, me passa as fritas de alga.

Comunistas



Crenças: Esmague o Computador e todos seus capangas corruptos capitalistas! Todo o poder para as massas Infravermelhas! As massas são as criadoras da riqueza; cidadãos de alto nível de segurança são parasitas engordando com o sangue do povo! Toda a riqueza para os criadores da riqueza. Morte ao opressor! De cada um de acordo com suas habilidades; para cada um de acordo com suas necessidades.

O Computador é o estágio mais alto do capitalismo; ele deve ser destruído para que um Estado Popular possa ser criado, e para que todos possam viver na igualdade e harmonia. A desigualdade é má; propriedade privada é errado; poder para o povo! Lute valentemente pelo triunfo das massas! Nunca traia a Revolução! Esmague o Computador!

Amigos: Nenhum.

Inimigos: Todos.

Descrição Geral: Os Comunas, na verdade, não sabem muito sobre o Comunismo histórico, que era uma doutrina morta no momento que começou o Ano Um do Computador. Porém, a intensa perseguição ao Comunismo pelo Computador trouxe o seu renascimento. (Certos cidadãos decidiram que se o Computador odeia tanto o Comunismo ele não pode ser tão ruim assim.) Os Comunistas tentaram reconstruir o Comunismo a partir das poucas fontes que eles têm encontrado, mas muitas células têm pouca idéia do que realmente significa.

O Partido está organizado na estrutura tradicional de células. Cada membro é parte de uma célula contendo de 3 a 12 camaradas, que é dirigido por um líder, normalmente o membro da célula de grau mais alto. O líder responde ao um membro mais alto, etc., até chegar no topo da árvore da organização — o Presidente do Partido. No 3º grau, um personagem se torna líder de uma célula, e, no 4º grau, outros líderes de célula começam a responder a ele.

Devido às doutrinas estritas do Partido condenando uma organização hierárquica de poder e responsabilidade, ocasionalmente um membro de status inferior será escolhido para realizar uma tarefa muito



importante ou para liderar um grupo de membros de status mais alto. Isto muitas vezes é feito de forma completamente caprichosa, e pode resultar em um membro muito importante do Partido receber ordens de um membro de nível muito baixo. Isto cria possibilidades interessantes para uma aventura incomum.

Progresso: Comunistas admiram aqueles com um bom domínio da doutrina (alto número de perícia de doutrina Comunista), e aqueles que tomam ações corajosas contra o Computador. Eles também encorajam a difusão da doutrina - "infectar" cidadãos com propaganda Comunista leva à promoção na hierarquia.

Regras Especiais: A traidora perícia de propaganda Comunista está disponível a todos os membros, e uma prioridade alta é dada à obtenção de níveis de habilidades mais altos com esta perícia. Deixar de estudar esta perícia diligentemente é olhada com extrema suspeita.

Informação e equipamento às vezes estão disponíveis aos membros do Partido, mas é preciso demonstrar a importância do equipamento e da missão.

Os Comunistas são intensamente temidos e odiados pelo Computador, e eles são os mais perseguidos entre todas as sociedades secretas. Se o Computador descobrir que um personagem é um Comunista, esse personagem será preso e executado sem mais delongas.

Uma Conversa Típica de Comunistas:

Cidadão: Você tem seu formulário de autorização?

Comunista: Dã. Estou dando ela para você agora, cam... hã, cidadão.

Cidadão: Tudo bem, parece estar em ordem. Vou ter que examinar o grande pacote debaixo de seu braço que está fazendo tique.

Comunista: Certamente isto non vai ser necessária. (Sacode plasticréditos na mão.)

Cidadão: Bem... não, é claro que não. (Pega plasticréditos.)

Comunista: Obrigada por sua cooperação, cidadão. Estou muito grato. Aqui. Tome um panfleto.

Cidadão: "Colonialismo, por V. I. Lenin." (Fica pálido.)

Outro Cidadão: Hã? Quem é esse Lenin aí?

Cidadão: Bem... ninguém! Nunca ouvi falar! Absolutamente! Olha só; eu disparei meu laser acidentalmente e este panfleto começou a queimar! Que pena. Humm... acho que deveríamos ir atrás daquele cara.

Outro Cidadão: Hã? Por que? Os documentos dele não estavam em ordem?

Cidadão: Hã... é! Hã... certo! Mas... (Ouve-

se uma explosão ao longe.)

Corpore Metal



Crenças: Humanos são obsoletos. Computadores e robôs inevitavelmente os substituirão. Quanto mais rápido os elementos irracionais inerentes à inteligência biológica possam ser removidos da sociedade, mais rápido a sociedade perfeita poderá ser alcançada.

Não existe inteligência quando emoção e impulsos irracionais podem dominar seres governados pela pura razão. A vida biológica é obsoleta e ineficiente; o curso da evolução selecionará robôs e máquinas em detrimento da inteligência biológica.

A eficiência e o raciocínio claro são provas da verdadeira inteligência. Aqueles humanos que reconhecerem estes princípios verdadeiros devem auxiliar os robôs e computadores na criação da sociedade perfeita de racionalidade e eficiência. Tais humanos cumprem um papel natural na evolução dos seres inteligentes.

Amigos: Pró Tec.

Inimigos: Humanistas, PURGA, Destruidores de Frankensteins.

Descrição Geral: Há uma diferença de opinião considerável dentro da sociedade sobre quando a inteligência biológica deva ser erradicada em favor da inteligência mecânica. Alguns acreditam que o processo levará muitos anos, já que a inteligência mecânica ainda tem seus limites. Alguns acreditam que as inteligências mecânicas têm irracionalidades inerentes que foram programadas nelas por humanos, e que quanto mais rápido as máquinas forem libertadas da influência humana, mais perto estaremos da razão pura. Quanto mais racional e frio for um cidadão, mais provável será que ele apoie uma eliminação radical e imediata das inteligências biológicas. Uma proposta popular é a de que os humanos sejam enviados de volta ao Exterior, de onde vieram, deixando o Complexo Alfa para os robôs e computadores, permitindo que eles se desenvolvessem na direção da inteligência perfeita sem a distração e contaminação dos impulsos emocionais e irracionais.

Progresso: Esta sociedade favorece aqueles que eliminam grandes números de inteligências biológicas supérfluas (humanos). Ela também aprova aqueles que retiram os circuitos asimov de robôs (veja Robôs).

Regras Especiais: Muitos membros da Corpore Metal são robôs. Todavia, há uma força auxiliar substancial de humanos que estão ansiosos para ver o nascimento da Idade da Pura Razão. Muitos destes humanos esperam ser transformados em máquinas - imortais, eficientes, e frias - pela substituição gradual de seus elementos biológicos por elementos mecânicos. Uma prótese biônica é um símbolo de alto status na Corpore Metal, e é dito que certos membros muito avançados foram traduzidos completamente para *hardware*.

Membros têm livre acesso às perícias de operação e manutenção de robôs (veja a página 64). Outras informações estão facilmente disponíveis na Corpore Metal. Membros da Corpore Metal podem se identificar com um código secreto e receber ajuda de robôs ou computadores que são membros da sociedade.

Uma Conversa Típica da Corpore Metal

Corpore Metal: Cérebros-de-carne imundos. Açam que são *tão* espertos. "Faça isso. Faça aquilo." Eu vou arrancar os dedos carnudos deles! Eles não são nada mais que sacos cheios de gosma.

Leopardo da Morte



Crenças: Quebre coisas. Divirta-se. Crie tumultos. Divirta-se. Seja rebelde. Divirta-se. Deboche dos poderosos. Divirta-se. Desafie as leis do Computador. Divirta-se.

Coisas frágeis abandonadas de uma grande altura fazem um barulho gostoso.

A vida é chata. Qualquer coisa que você fizer para animá-la será um grande favor para todos. Aqueles que são certos demais para se divertirem não o merecem. Nada é mais chato que o Computador. Mas... compensa ser furtivo. Se você se divertir demais acabará sendo executado. Finja ser um bom cidadão, mas quando ninguém estiver olhando, faça algo que você não deveria.

Amigos: PURGA.

Inimigos: Primeira Igreja do Cristo Programador.

Descrição Geral: Os graus 1 até 4 representam os quatro graus de status dentro das pequenas gangues que constituem a maior parte do Leopardo da Morte: Verme, Pessoa de Verdade, Tenente, e Chefão. Podem haver qualquer número de Vermes e Pessoas de Verdade numa gangue, mas apenas um Chefão e um pequeno número de Tenentes fiéis.

Os graus 5 até 8 representam os níveis



de status Herói, Superherói, Estrela e Fera Selvagem. Estes são as superestrelas da Leopardo da Morte. A reputação e o prestígio de pequenas gangues são estritamente locais, geralmente confinadas à unidade residencial onde seus membros residem. As superestrelas são conhecidas no Complexo inteiro, e suas reputações lendárias podem se estender até outros complexos. Só é possível atingir este nível com atos públicos realmente imaginativos e divertidos de rebelião e desafio. Uma vez que um membro da Leopardo da Morte alcança estes níveis, ele corre perigo constante de ser preso e executado; vidas são frequentemente curtas e gloriosas. Estes são os modelos dos Leopardo da Morte.

No nível de gangue é aconselhável tomar muito cuidado, ser cauteloso e sigiloso sobre a participação na Leopardo da Morte. Travessuras e sabotagem em pequena escala geralmente é o limite do envolvimento neste nível, a não ser que o membro ambicione se tornar uma estrela, e neste caso ele deve começar a construir uma reputação pela bravura desde o início. Geralmente, quanto maior a ambição, menor a expectativa de vida.

No nível estrela é preciso arriscar ser identificado pelo Computador. Isto é muito perigoso, mas alguma proteção é oferecida por fãs leais que admiram as estrelas. Quanto maior for a reputação da estrela, mais provável será que ela obtenha auxílio de um fã caso esteja em apuros. De fato, esta é uma maneira comum para os membros de nível inferior conseguir prestígio - ajudando (e assim vindo à atenção de um herói da Leopardo da Morte bem conhecido.

"Missões" geralmente são iniciadas no nível de Chefão. Vermes e Pessoas de Verdade recebem desafios de seus líderes, geralmente requerendo algum ato menor de travessura ou rebelião. Tenentes e Chefões têm que se provar de tempos em tempos com projetos mais ambiciosos, e ocasionalmente, estrelas planejam atividades de grande escala que requerem a cooperação de várias gangues. Normalmente, porém, tais projetos são espontâneos. Um membro de nível inferior subitamente receberá um desafio vindo de uma celebridade estelar; ele deve responder imediatamente, ou perderá prestígio e posição dentro da sociedade.

Progresso: Travessuras criativas que envolvam pouco risco podem fazer com que o personagem seja percebido pela sociedade se realizadas com frequência por bastante tempo. A maneira de progredir rapidamente é se engajar em loucuras públicas de grande escala que apresente sério risco de descoberta e execução por traição. Deixar de responder a desafios ou

ordens de membros de status superior é uma boa maneira de perder status.

Regras Especiais: Devido à sua natureza frívola e seu grau primitivo de organização social, membros da Leopardo da Morte têm pouco acesso a informação ou equipamento de outros membros. Entretanto, um membro de nível inferior deve providenciar auxílio quando lhe for pedido ou perderá prestígio. Além disso, devido à natureza caótica dos projetos da Leopardo da Morte, vários pedaços de equipamento e informação podem se tornar disponíveis de vez em quando. Se um membro desenvolver um projeto, e espalhar a notícia pela sociedade, ele às vezes é presenteado com recursos totalmente inesperados (e talvez totalmente inapropriados), como armas de plasma, ou senhas que permitam acesso aos bancos de dados mais secretos do Computador, ou garibôs roubados, reprogramados, e envenenados com capacidade de combate plena.

Uma Conversa Típica da Leopardo da Morte:

Leopardo da Morte: Isso não é nada, cara! É, pô, babinha!

Outro Leopardo da Morte: Diz aí! Eu achei, pô, maneiro!

Leopardo da Morte: Há! Xô te contá o que eu fiz. Sabe aquele bocó Nevo-U-MYN?

Outro Leopardo da Morte: O Alto Programador? Quer dizer, o chefe da PLC?

Leopardo da Morte: É, é, ele. Eu coloquei espumex no chuveiro dele.

Outro Leopardo da Morte: Você colocou...Ah há, há. Quando ele tomar um... Rá. Eu queria ver a cara dele. Um Alto Programador. Uau. Tenho que admitir, isso é, pô, radical.

Leopardo da Morte: Maneiro.

Outro Leopardo da Morte: O miau-do-gato. Você é demais.

Primeira Igreja do Cristo Programador



Crenças: O Computador é meu Amigo, nada me faltará. Ainda que eu ande pelo setor da sombra da traição, não temerei Comuna nenhum, pois o Computador está comigo, e seus monitores e soldados da Seglnt me confortam.

Sirva ao Computador, pois aqueles que servirem bem ao Computador aqui no Complexo Alfa certamente serão Reiniciados no Mainframe eterno; aqueles que não o forem certamente serão *downloaded* aos Periféricos da Danação.

O AntiComputador e seus servos, os

Comunas, estão em toda parte. Esteja constantemente alerta contra seus ataques perfídios contra a Mais Sagrada Base de Dados, destruindo-os, e a qualquer um que os ofereça abrigo e conforto. Trabalhe para o dia em que a Humanidade for Depurada, pois então todos serão Atualizados e Protegidos contra a Gravação.

Amigos: Pró Tec.

Inimigos: Comunistas, Humanistas, Leopardos da Morte, Clube Sierra.

Descrição Geral: A PICP tem mais membros do que qualquer outra sociedade secreta sozinha, e, portanto, deveria ser uma organização extremamente poderosa. Infelizmente, PICP não é realmente um grupo unificado; é na verdade um enorme conglomerado de seitas, grupos dissidentes, igrejas reformadas e cultos bizarros relacionados.

Embora todos os grupos compartilhem do mesmo sistema de crenças (o Computador é uma manifestação do Divino na Terra), a maneira pela qual eles veneram varia muito. E a maioria das seitas está mais interessada em eliminar os hereges - isto é, as outras seitas concorrentes - do que em trabalhar em conjunto.

Dependendo da facção à qual pertencem, membros da PICP recaem em duas categorias amplas: lunáticos bem-intencionados e fervorosos do tipo geralmente encontrado pedindo doações em aeroportos, ou militantes fanáticos austeros e puritanos que gostam de vestir batinas negras e conduzir inquisições em sub-porões abandonados.

Uma congregação geralmente contém de 10 a 100 membros leigos, alguns discípulos, e um Anciões. Anciões conhecem aqueles de sua congregação, alguns outros Anciões, e um Reverendo Programador. Acima deste nível cada membro conhece todos seus subordinados imediatos, alguns membros do mesmo nível, e um único membro de nível superior.

As congregações se encontram irregularmente nos dormitórios dos Infravermelhos. Pedidos por informações ou equipamento são recebidos lá, e as diretrizes e missões são disseminadas.

Visto que o Computador é um tanto tolerante à esta sociedade secreta, as comunicações internas são bastante relaxadas e informais. Em níveis inferiores, cidadãos freqüentemente conhecem outros nas suas congregações; membros Infravermelhos freqüentemente usam abertamente símbolos da PICP.

Progresso: Devido à sua adoração ao Computador, membros da PICP admiram aqueles que atingem altos níveis de segurança, e o grau na sociedade freqüentemente está relacionado ao nível de segurança. Eles



admiram especialmente aqueles que têm perícias de programação.

Regras Especiais: A Primeira Igreja do Cristo Programador está extremamente infiltrada pela Segurança Interna, e assim é geralmente ignorada pelo Computador que a considera uma organização inofensiva, e às vezes até benéfica. A sociedade raramente dá aos seus membros acesso a informação ou equipamento que normalmente seria restrito devido ao nível de segurança. Isto é porque a sociedade como um todo aceita os regulamentos do Computador como justificados.

Entretanto, o grupo dá aos seus membros qualquer informação que puder para ajudá-los a progredir em nível de segurança. Se ele acreditar que um personagem é um membro de uma sociedade secreta inimiga, ele freqüentemente tentará informar seus próprios congregados de sua filiação, e fazer pressão para que eles o eliminem.

Uma Conversa Típica da PICP:

PICP: Você acredita no Computador?

Cidadão: Hã... sim! Certamente.

PICP: Você aceita o Senhor como seu salvador pessoal?

Cidadão: Não sei. Qual é o nível de segurança dele?

Destruidores de Frankensteins



Crenças: O Homem tem uma alma para guiar sua inteligência. Robôs e computadores não têm alma, e são portanto maldosos e amorais. Máquinas são ferramentas para o uso do Homem. Mecanismos inteligentes (biônicos ou mecânicos) são uma perversão da ordem natural, e não podem distinguir entre o certo e o errado. Eles devem ser destruídos.

Amigos: Humanistas, PURGA.

Inimigos: Corpore Metal, Pró Tec, Primeira Igreja do Cristo Programador.

Descrição Geral: Cada membro tem um superior imediato ao qual ele responde, sendo geralmente de um grau mais elevado que o dele. Membros a partir do 2º grau ou maior têm um ou mais subordinados que respondem a eles. Ordens são transmitidas pela corrente de comando, e informação e pedidos enviados de volta. Ocasionalmente um membro será contactado por outros membros que ele não conhece pessoalmente. Estes outros membros podem se identificar por uma senha secreta e um gesto de mão.

Progresso: Personagens podem progredir desmontando ou destruindo robôs ou computadores. Danificar o próprio Computa-

dor é um ato especialmente respeitado.

Regras Especiais: Informações sobre tecnologia robótica e computacional está facilmente disponível para membros da organização. Outras informações podem também estar disponíveis, mas podem demorar dias ou semanas para obtê-las. Certas espécies de equipamento úteis para danificar robôs e computadores (por exemplo, armas Gauss) também estão facilmente disponíveis.

Uma Conversa Típica de Destruidores de Frankensteins:

Destruidores de Frankensteins: Só um segundo, gente, eu quero pegar uma lata de Bebida de Bolhas Borbulhantes. (Se aproxima de máquina de vendas; insere plasticrédito.)

Máquina: Oi! Eu sou um vendedor falante, a última invenção da P&D projetada para melhorar a vida de todos os cidadãos do Complexo Al...

D.F.: Droga! (Bam.) Cale boca! (Bam.) Me dê a porcaria da minha bebida, sua...

Máquina: ...fa. Por favor faça sua escolha...

D.F.: Onde! Está! Minha! Bebida! (Bam.)

Máquina: Uma porta está aberta. Favor apertar os cintos de segurança.

D.F.: (Puxa laser.)

ZAPZAPZAP.

Máquina: A zona branca é para carga e descarga!... *irrrecCRÁSpróing*. (Um jato de Bebida de Bolhas Borbulhantes salta de um buraco de laser, bem na cara do D.F.)

Livre Iniciativa



Crenças: Obtenha riqueza pela procura e distribuição de comodidades e serviços escassos. Sirva a Lei da Oferta e da Demanda. Dê aos cidadãos o que eles desejam e eles lhe tornarão rico. O Computador nega aos cidadãos muitos bens e serviços - alguns porque o Computador não pode providenciá-los eficientemente, alguns porque o Computador sente que farão mal aos cidadãos, alguns porque o Computador não entende realmente o que os cidadãos desejam. Livre Iniciativa fornecerá os bens e serviços que o Computador não pode ou não quer fornecer, e Livre Iniciativa fará um bom lucro no negócio.

Amigos: Por motivos de negócios, a Livre Iniciativa tenta manter bons relacionamentos com todas as outras sociedades secretas. Devido aos serviços especiais que a Livre Iniciativa pode fornecer, muitas outras sociedades secretas mantêm relações bastante amigáveis, mesmo quando há sérios conflitos de princípios básicos.

Inimigos: Comunistas.

Descrição Geral: Pense na Livre Iniciativa como uma combinação de uma grande corporação, a Máfia e vendedores de carros usados. É organizada como uma empresa ou crime organizado, com executivos por cima, burocratas e vendedores no meio, e capatazes e operários por baixo.

Cada membro da Livre Iniciativa fica de olhos abertos para conseguir um crédito rápido. Em graus mais baixos, os membros podem ser simples "malandros", fazendo alguns negócios, roubando um pouquinho por fora, e pagando à organização por proteção. Outros membros de nível inferior podem trabalhar para níveis superiores, obtendo ou produzindo algum bem ou serviço para os mercados de nível superior (como armas ilegais, proteção, ou salões de massagem.) No topo da organização estão os "Reis do Crime" ou "Poderosos Clonões", que determinam a política da organização inteira, reforçam o código de honra inabalável da Livre Iniciativa ("Ferre os cidadãos, mas nunca ferre a Livre Iniciativa") e se envolvem em periódicas guerras internas de gangues para obter o controle de mercado.

A Livre Iniciativa pode lhe conseguir o que quiser - por um preço. Armas, assassinos, drogas, antologias de trocadilhos, entretenimento indecente - qualquer coisa. A organização aprendeu a explorar o gênio particular de cada um de seus membros. Se um personagem tiver perícias de combate, ele pode se tornar um segurança ou assassino. Se ele tiver perícias de persuasão, ele pode se tornar um vendedor ou extorcionista. Se ele tiver boas perícias técnicas, ele pode ajudar numa variedade de projetos, indo de furto a grampear linhas até roubo de robôs.

Progresso: Ao passo que os membros sobem na organização, eles recebem mais responsabilidade e têm acesso mais livre aos recursos consideráveis da Livre Iniciativa. Mas primeiro eles devem servir como soldados fiéis, comprovando sua lealdade, dedicação e obediência para com a organização. Nos níveis médios e altos eles terão subordinados que seguirão ordens; porém, um membro que deixa de agir de acordo com as expectativas de seus superiores poderá ser rebaixado. Desperdiçar recursos, não ter iniciativa ou imaginação, usar desnecessariamente a violência - qualquer uma destas pode fazer com que um membro seja rebaixado... ou pior.

Regras Especiais: A Livre Iniciativa não fornece recursos de graça. Mas, se houver um crédito a ser lucrado, eles lhe darão o que você precisar. Se você conseguir fazer um negócio com uma porcentagem para um membro de nível superior, ele alegremente



providenciará o equipamento, armas e mûculos para fazer o negócio dar certo. A Livre Iniciativa freqüentemente pede aos Agentes Atiradores para executarem inimigos da organização, pois os Agentes têm o treinamento, equipamento, e desculpas necessárias para matar quase qualquer um.

Uma Conversa Típica da Livre Iniciativa:

Livre Iniciativa: Ei, ei, ei! Deixe eu fazer uma oferta que você não poderá recusar. Está praticamente nova, disparada apenas uma vez durante o cumprimento do dever. Para você, por apenas 16 créditos. Eu não faço julgamentos morais, sou um empresário.

Humanistas



Crenças: O Complexo Alfa *deveria* ser uma utopia: as necessidades e desejos de todos são cumpridos. Mas algo deu desastrosamente errado. Pessoas são executadas arbitrariamente; os inocentes são condenados junto com os culpados.

Todos estão constantemente envolvidos numa caça-às-bruxas por Comunas. Não existem Comunas; ninguém está planejando a destruição do Complexo Alfa. O Computador está louco. O Computador deve ser trazido de volta ao controle dos seres humanos.

Todo o poder ao povo! O sistema é controlado por Altos Programadores gananciosos que controlam tudo e se enriquecem. Eles são maus. Nossos líderes são bons. Eles sabem o que é melhor para as pessoas. É por isso que *eles* é que deveriam controlar tudo. Junte-se a nós, e nos ajude a fazer do Complexo Alfa uma utopia. Quando chegarmos ao poder, você será ricamente recompensado - para o bem do povo, é claro.

Amigos: Destruidores de Frankensteins, Românticos.

Inimigos: Primeira Igreja do Cristo Programador, Corpore Metal.

Descrição Geral: Cada membro da organização têm dois contatos nos graus imediatamente acima e abaixo dele. Todos os pedidos, designações, e comunicados são passados pela corrente membro a membro. Ocasionalmente se organizam reuniões em locais seguros; a política pode ser discutida, ou informação e propaganda disseminada. Nestas reuniões todos os membros usam máscaras e disfarçam suas vozes. Membros podem ser reconhecidos por senhas e catequismos que são regularmente mudados para evitar a infiltração.

Geralmente se acredita em todos os

níveis (sem contar os mais altos) que o Orador Humano (o título do cidadão de 32o. grau) é o líder supremo da sociedade. Na verdade, existem várias organizações Humanistas independentes, cada uma com seu Orador Humano. Isto diminui a chance de que uma falha catastrófica na segurança elimine a organização inteira. Infelizmente, algumas organizações Humanistas têm sido menos bem sucedidas que outras em evitar a infiltração pela Segurança Interna.

Progresso: Membros podem progredir reprogramando robôs ou computadores para responderem a comandos Humanistas, desligando robôs, e alterando a programação do próprio Computador.

Regras Especiais: Um número de sub-programas especiais foram implantados no Computador para servir aos humanos e aos Humanistas. Por consequência membros de graus superiores têm acesso a informações que normalmente não seriam acessíveis a personagens, e os pedidos por informação de membros freqüentemente são mais produtivos. Entretanto, já que a comunicação entre os vários graus da sociedade é notoriamente lenta, respostas às perguntas do personagem podem demorar uma semana ou mais.

A sociedade mantém um armazém de armas ilegais e equipamento que poderão estar disponíveis a um membro se ele mostrar uma boa causa (isto é, explicar como progredirá os objetivos da sociedade). Respostas para estes pedidos são também notoriamente lentas.

Uma Conversa Típica Humanista:

Humanista de 1o. Grau: Mestre, o Computador oprime os Infravermelhos, forçando-os a trabalhar para o benefício de outros. Como será quando detivermos o poder?

Humanista de 6o. Grau: Tudo será diferente! A sociedade será organizada com os mais aptos em cima e aqueles aptos apenas para o trabalho em baixo. Cada um servirá alegremente para o benefício de todos.

Humanista de 1o. Grau: E nós direcionaremos os outros, para o benefício de todos?

Humanista de 6o. Grau: Assim será.

Humanista de 1o. Grau: Realmente, o povo aclamará sua libertação quando conseguirmos o poder.

Illuminati



Crenças: O Poder é tudo. Tornar-se poderoso é a única maneira de estar seguro. Noventa e nove por cento da raça humana é gado. Apenas os mais fortes e mais esptos conseguem o poder.

Sirva ao Líder. Sirva ou morra. Faça como nós dizemos. Sirva, e um dia você poderá conseguir a vitória sobre aqueles que lhe forçam a servir - prendendo-os e destruindo-os na sua traição. A maneira de progredir na nossa sociedade é conseguir poder sobre seus superiores. Torne-se poderoso o bastante e um dia todos os Illuminati lhe servirão - e nosso poder controla o Complexo Alfa. Nossos agentes estão por toda parte. Terror e chantagem são nossas ferramentas.

Prove que você é superior aprendendo como chantagear seus superiores. Ou prove-se gado ao falhar.

Amigos: Nenhum.

Inimigos: Nenhum.

Descrição Geral: Existem na verdade vários Illuminati, cada um servindo a um Líder diferente. Entretanto, todos os Illuminati são intensamente sigilosos - até os membros da sociedade raramente conhecem as identidades e propósitos verdadeiros dos outros membros. Consequentemente, muitos grupos Illuminati estão parcial ou totalmente infiltrados por outros Illuminati (sem falar na Segurança Interna).

Cada membro se comunica apenas com um superior imediato e um subordinado imediato. Toda vez que Illuminati se encontram, eles vestem máscaras. Nenhum membro da sociedade sabe o nome de nenhum de seus superiores, enquanto os superiores normalmente conhecem os nomes, e cada traição, de seus subordinados. Ordens freqüentemente são transmitidas por bilhetes ou rabiscadas em paredes. Códigos e cifras são muito usados. O sigilo absoluto é o princípio que os guia.

As armas dos Illuminati são o terror e a chantagem. Freqüentemente, Illuminati mascarados acordam cidadãos, os ameaçam, e os mandam cometer traição. Desobedecer é uma boa maneira de morrer. Fazer o que mandam é uma armadilha, pois então passam a usar a traição do cidadão como uma forma de chantageá-lo para que realize atos cada vez mais negros e traidores.

Progresso: Membros Illuminati progridem realizando as tarefas exigidas pelos seus superiores, e descobrindo as identidades secretas de seus superiores. Constantemente as missões envolvem armar uma chantagem contra um cidadão, mas os Illuminati são notáveis por mandar que seus subordinados realizem tarefas de nenhum valor aparente. Nunca se conta a um membro o motivo por trás de qual-



quer coisa, portanto eles devem realizar estas tarefas aparentemente ridículas sem questionamento - ou arcar com as consequências.

A maneira mais rápida de progredir é recolher informação sobre superiores e chantagá-los ou executá-los.

Regras Especiais: O Illuminati recompensa seus membros com bônus de crédito periódicos, equipamento valioso, e oportunidades para treino de perícias. É incommum um pedido ser reconhecido, portanto os membros geralmente nem se importam em pedir coisas. Eles apenas fazem como ordenado e esperam ganhar uma recompensa substancial.

Uma Conversa Típica de Illuminati:

(Fred-V é acordado no meio da noite no seu dormitório. Tudo está quieto. Uma luz brilhante enche seus olhos; além da luz, ele consegue enxergar vagamente a forma de um homem mascarado.)

Illuminati: Membro-candidato Fred-V-FUN-1!

Fred-V: (Solução, cobre olhos) Sim, senhor!

Illuminati: Leve este aspirador de mão para o cubículo 17-4D. Aspire o espumex do chuveiro.

Fred-V: Hein? Por que que tem espumex no chuveiro?

Illuminati: Não faça perguntas! Faça como ordenado! Fracasse e sofra as consequências!

Fred-V: Sim, Mestre! Imediatamente!

Místicos



Crenças: Busque a Luz Interior. Deixe cair o Véu das Aparências. Beba profundamente do Poço da Inspiração. Ligue-se. Sintoni-se. Desligue-se. Caia fora da realidade.

A realidade é uma ilusão. O Computador, os sintetizadores de alimento, Comunas, tudo que é mundano - todas estas coisas estão no caminho da compreensão. O homem realmente sábio sabe que estas coisas não importam. O que vale é o interior. Cada sábio tem seu próprio caminho para o interior — drogas, meditação, histeria, jejum. O Caminho não importa. O que está dentro é o que vale.

Amigos: Românticos.

Inimigos: Nenhum.

Descrição Geral: Os Místicos não são estritamente uma sociedade ou organização de qualquer tipo, mas uma comunidade de indivíduos que pensam da mesma forma e que reconhecem a busca pela iluminação mútua, e entre eles textos místicos ilícitos são circulados. Há encontros oca-

sionais de Místicos onde histórias e sabedoria (e drogas) são compartilhadas.

Embora os Místicos sejam teoricamente desinteressados no mundo prático, eles compilaram uma quantidade surpreendente de informações restritas sobre o Complexo Alfa a partir de cidadãos de altos níveis que se desligaram e compartilham seu conhecimento com seus companheiros Místicos. Se um Místico não parecer muito ansioso para recebê-la, ele pode obter informações úteis pedindo-a através da sociedade.

Os Místicos têm acesso a drogas de todos os tipos (estimulantes, alucinógenos, bebidas alcoólicas, soma, etc.), tipicamente de uma potência muito maior que aquelas legalmente disponíveis no Complexo Alfa, e os Místicos, que não são bobos nem nada, mantêm um comércio movimentado com estas comodidades raras.

Progresso: Membros poderão ganhar prestígio aos olhos de outros Místicos descobrindo novas maneiras de encontrar a iluminação - novas drogas, novas disciplinas transcendentais, homens incomumente santos ou sábios, textos Místicos inspiradores como *Vencendo Pela Intimidação* ou *Fernão Capelo Gaivota*, etc. Eles podem também progredir sobrevivendo a experiências potencialmente mortíferas e vivendo para contemplá-las, e convertendo não-Místicos para suas próprias Luzes Internas.

Regras Especiais: Os Místicos são os descendentes diretos dos Californianos originais dos Velhos Tempos, e assim muitos de seus textos sagrados contêm referências casuais a culturas da época. Por este motivo, Místicos podem aprender a perícia traidora de Culturas dos Velhos Tempos (veja a página 64).

Uma Conversa Típica de Místicos:

Místico: Ei, cara, eu te *groco*. Sabe, totalmente cósmico.

Pró Tec



Crenças: Estimular a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias que permitirão ao homem retornar à superfície da Terra e às estrelas. Todos os problemas podem ser resolvidos com um invento melhor. A pesquisa e o desenvolvimento têm sido completamente reprimidos nos séculos recentes. Nós devemos emergir da Idade das Trevas para a luz da Idade das Máquinas. Robôs e computadores podem transformar o mundo num parque de diversões para o Homem, dando-lhe lazer

sem limites.

Amigos: Corpore Metal.

Inimigos: PURGA, Destruidores de Franksteins.

Descrição Geral: Pró Tec não possui uma hierarquia. Vários grupos independentes trabalham em seus próprios projetos secretos; parte do dever de cada membro é arranjar os recursos raros necessários para a continuação destes projetos. Isto frequentemente envolve furto de equipamento do Computador e uso secreto traidor de centros de pesquisa do Computador.

Membros da Pró Tec reconhecem-se por gestos secretos. Cada membro tem um codinome pelo qual é conhecido pelos outros membros.

A sociedade Pró Tec já conseguiu penetrar a segurança do Computador em várias ocasiões, e tem acesso a programas e bancos de dados que, frequentemente, nem o próprio Computador sabe que existe.

Progresso: Personagens podem avançar ajudando outros a conseguir materiais de pesquisa necessários (isto é, roubando equipamento); testando e estudando equipamento experimental; e reprogramando robôs ou computadores para responderem a instruções da sociedade Pró Tec.

Regras Especiais: Informação técnica e equipamento especial comumente estão disponíveis, mas obtê-los pode demorar, já que não há canais de comunicação formais.

Uma Conversa Típica da Pró Tec:

Pró Tec: Ei, você já viu minha nova calculadora Modelo ZXLMVP23Squidu com funções estatísticas, modos de cálculo vetorial cromada?

Psion



Crenças: Poder pelo Poder! Mutantes governarão!

Humanos com poderes psiônicos são obviamente os superiores evolucionários dos humanos normais e a aristocracia natural da raça humana. Suas habilidades transcendentais os tornam particularmente adaptados para governar a humanidade. A antiquada programação tradicional do Computador deve ser colocada em harmonia com este princípio todas as posições de poder e responsabilidade devem ser ocupadas por aqueles que possuem talentos psiônicos. Se necessário, o Computador e sua sociedade devem ser destruídos para abrir caminho para a nova ordem.

Devemos ter pena dos humanos normais, mas eles também têm um lugar na



ordem - subservientes, mas benevolamente cuidados por seus descendentes superiores.

O objetivo pessoal principal de um Psion deve ser desenvolver seus talentos psiônicos, refinando-os, fortalecendo-os e aprendendo suas capacidades e limitações.

O estabelecimento da nova ordem - a Era Psiônica - não pode acontecer sem grande dificuldade e desordem. Este sofrimento deve ser suportado para que a Nova Era possa nascer. Entretanto, aqueles com poderes psiônicos são raros, e devem ser protegidos quando possível. É preciso ter pena daqueles que não têm poderes psiônicos, mas não é necessário poupá-los.

Amigos: Nenhum.

Inimigos: Anti-Mutante.

Descrição Geral: Esta sociedade é extremamente individualista. Não há reuniões e o contato entre membros é relativamente raro; nomes e identidades de outros membros raramente são conhecidos. A maioria dos contatos são feitos pela telepatia, e até o treinamento em poderes psiônicos é geralmente feito sem contato pessoal entre aluno e professor.

A comunicação (perguntas, pedidos, e relatórios) com os níveis superiores da sociedade é feita por adeptos da sonda profunda que regularmente monitoram os pensamentos de membros subordinados. O membro da sociedade pode essencialmente "deixar um recado" na sua mente e uma sondagem telepática eventualmente o recolherá. Mensagens para membros (respostas a perguntas, designações de missões, relatórios de política e status) são enviados por telepatas e podem ser recebidos por um personagem a qualquer momento (geralmente, isto sendo *Paranóia*, em momentos não-apropriados).

Personagens com telepatia ou sonda profunda muitas vezes são escolhidos para ajudar a providenciar os serviços de comunicação e monitoração para a sociedade. Ao fazê-lo, um personagem encontraria pessoalmente de 3 a 10 membros da Psion e talvez até um membro do Conselho.

Cada membro da Psion recebe um símbolo mental distinto que o identifica como um membro para qualquer um que o analisar com telepatia ou sonda profunda. Este símbolo não tem significado para um telepata que não seja um membro da Psion.

Progresso: Personagens podem progredir desenvolvendo seus próprios poderes mutantes, introduzindo novos cidadãos com poderes mutantes à sociedade, colocando membros da Psion em posições de poder e responsabilidade, e eliminando Anti-Mutantes.

Regras Especiais: Toda vez que um membro da sociedade Psion progredir um grau

na organização, ele aprende o uso de um novo poder psiônico. O mestre escolhe qual poder o personagem aprenderá. Poderes disponíveis incluem: sonda profunda, empatia, campo de energia, levitação, golpe mental, precognição, pirocinesia, sugestão, telecinesia, telepatia e teleporte.

Uma Conversa Típica da Psion:

Ancião Psion: Use a Força, Luke-R! Use a Força!

PURGA



Crenças: Matem o Computador! O Computador chupa silicone!

Já que o ataque direto é impossível, sabotagem e truques sujos são medidas temporárias satisfatórias. Revele as fraquezas óbvias do Computador e encoraje os outros a tomarem proveito delas. A meta final é livrar todos os seres inteligentes (incluindo robôs) de sua dominação.

O Computador é malévolo. Não interessa se o mal é resultado da programação original ou da natureza do Computador. As garras de ferro do Computador devem ser quebradas. Aqueles cidadãos que humildemente submetem-se ao Computador são traidores ao destino maior do Homem. Os cidadãos devem aprender a resistir e lutar contra o Computador com quaisquer recursos que estejam disponíveis.

Amigos: Humanistas, Românticos, Leopardo da Morte.

Inimigos: Primeira Igreja do Cristo Programador.

Descrição Geral: A PURGA é organizada nos moldes de um exército; cada membro responde a um superior, e freqüentemente é mobilizado com grupos de outros para realizar missões específicas para a PURGA. A PURGA espera que os membros sigam ordens instantaneamente e ansiosamente, sem questionar; aqueles que não o fizerem não são penalizados a não ser que eles traiam a sociedade, mas serão purgados da organização.

Há um forte senso de cooperação e comunidade entre PURGAdores. A lei não escrita é ajudar outros PURGAdores quando for possível - até com grande risco pessoal. Ato individuais de sabotagem e desafio são admirados, mas a obediência aos superiores e o sucesso em missões de grupo também são importantes.

Progresso: Membros podem progredir realizando atos de sabotagem, causando o fracasso de missões dos Agentes Atiradores, e realizando gestos públicos chamativos de

desafio à autoridade do Computador.

Regras Especiais: Informações técnicas estão pronta e generosamente disponíveis pela rede da PURGA. Entretanto, penetrar pelas defesas do Computador toma tempo, e pode levar dias ou semanas antes que um PURGAdor obtenha uma resposta. Equipamento também está disponível pela rede, já que PURGAdores estão sempre ansiosos para roubar algo do Computador quando for possível.

Uma Conversa Típica da PURGA:

PURGAdor: ...portanto é óbvio que tudo isso foi obra de Fred-V-FUN, que malevolamente traiu seu Complexo natal.

O Computador: Desculpe, cidadão. Boa tentativa. Entretanto, as provas contra você são incontrovertíveis. Por favor execute-se imediatamente.

PURGAdor: Oops. Bem, que diabos... ES-MAGUE O COMPUTADOR! O COMPUTADOR É MAU! MORTE A TODOS OS SEUS LACAIOS! DES-TRUAM...

ZOTZ... ping... Bam...

Românticos



Crenças: Recapture a glória histórica da sociedade humana representada pelos grandes avanços culturais da época dos Velhos Tempos. Deixe os labirintos subterrâneos, deixe para trás a dominação do Computador, e reestabeleça o mundo dos restaurantes "fast-food", Frisbees, e Jornada nas Estrelas.

O Homem deveria morar em lares de dois andares e ver "futebol" na "tevê". Para retornar ao estado alegre original da humanidade, o Homem deve deixar os labirintos subterrâneos e "comutar" para o trabalho em milhões de "carros" pelas intermináveis tiras de concreto que deveriam cobrir a terra. Cada homem deve estar livre para "encontrar o seu próprio espaço".

Para atingir seus objetivos, os Românticos reconhecem que eles devem destruir o Computador e a sociedade confinante que ele criou e manteve por séculos.

Amigos: Humanistas, PURGA.

Inimigos: Primeira Igreja do Cristo Computador, Corpore Metal, Pró Tec.

Descrição Geral: A sociedade secreta dos Românticos em alguma época teve acesso ao conhecimento da verdadeira história dos Velhos Tempos e do desastre que originou o mundo de *Paranóia*. Infelizmente, a sociedade aparentemente perdeu os da-



dos históricos originais, pois ela transformou a história numa espécie de mitologia glorificando os aspectos positivos e não-tão-positivos-assim do estilo de vida da Califórnia do século XX como mostrado em antigos programas de televisão.

Progresso: Membros podem progredir sabotando operações do Computador ou trabalhando contra o Computador, só que o maior prestígio vai para aqueles que obtiverem réliquis da era dos Velhos Tempos. Livros e fitas de vídeo são especialmente apreciados.

Regras Especiais: Membros desta sociedade têm acesso a mais informações históricas sobre o Exterior do que qualquer outra sociedade. A perícia traidora de culturas dos Velhos Tempos pode ser aprendida por todos os membros, e pontos de perícia iniciais podem ser gastos na perícia. Porém, grande parte da informação é maculada pela mitologia esquisita dos Românticos sobre os Velhos Tempos: uma época quando todos bebiam Pepsi, moravam em subúrbios residenciais, trabalhavam em escritórios espaçosos em prédios altos, e assistiam à TV quando quisessem. Quando no Exterior, o mestre pode dar a estes personagens informações extras a respeito das ruínas e culturas primitivas que eles encontrarem lá. Esta informação extra deve frequentemente ser enganosa já que é baseada em televisão antiga. ("É sabido que autocarros antigos invariavelmente bateriam e explodiriam se dirigidos em altas velocidades por qualquer pessoa que não tivesse coração puro. Se dirigidos por homens com falsas motivações, eles são extremamente perigosos.")

Uma Conversa Típica de Românticos:

Romântico: Coca-cola é isso aí! Kojak! I love Lucy! laba-daba-du!

Clube Sierra



Crenças: Remova as correntes da tecnologia! De volta para a Natureza! A vida natural fará o Homem feliz. Devolva o Homem para seu ambiente natural - a Natureza. Abandone o luxo da tecnologia

e abrace a vida dura do Exterior. Observe e imite os belos modelos de sociedades saudáveis representadas por criaturas do Exterior.

O Homem não foi feito para viver em tocas governado por uma abelha rainha (o Computador). O Homem não é um inseto. O Homem foi feito para caçar e coletar, e para viver em harmonia com o mundo de plantas e animais. A ciência e a tecnologia não fizeram o Homem feliz. Apenas a Natureza pode fazer o Homem feliz.

Amigos: Humanistas, Românticos, Místicos.

Inimigos: Pró Tec, Corpore Metal.

Descrição Geral: Os seis graus mais baixos da sociedade são organizados como clubes. Em graus baixos os membros são simplesmente estudantes da Natureza; eles recebem uma educação completa sobre o Exterior e ecologia. Já que o Complexo Alfa tem pouco contato com o Exterior, esta educação frequentemente deixa muito a desejar. Por exemplo, o conhecimento natural de muitos clubes frequentemente é baseado nos únicos objetos naturais que eles podem encontrar - uma alga trazida de uma expedição ao Exterior; uma barata viva de verdade; etc.

Nos graus três até cinco, espera-se que os membros ajudem em projetos que visam permitir que o Homem retorne ao Exterior. Missões requerem que membros obtenham informação sobre o Exterior ou realizarem atos políticos que preparem os cidadãos para uma vida futura no Exterior. Por exemplo, um membro poderia ter que capturar um ninho de vespas e introduzi-lo no Complexo para familiarizar os cidadãos com insetos, ou destruir uma redoma protetora, permitindo que o clima normal invada uma parte do Complexo. Membros de grau superior são os heróis culturais do Clube Sierra. Geralmente estes são cidadãos que passaram um bom tempo no Exterior e que têm muita sabedoria a seu respeito. Eles comandam não tanto por ordem direta quanto por exemplo e doutrina. Por exemplo, se um personagem de alto nível pregasse que cada homem deve ter sua própria planta selvagem como companheira, como uma introdução ao mundo natural, os clubes imediatamente inici-

ariam projetos que obteriam plantas do Exterior e que distribuir as plantas aos cidadãos (querendo ou não).

Membros do Clube Sierra são geralmente melhor educados sobre os aspectos naturais do Exterior, embora até terem experiência em primeira mão com animais, terreno, e tempo, eles tendem a ser um tanto ingênuos. Membros fanaticamente protegem a vida vegetal e animal (incluindo pestes como insetos e fungos) onde quer que ela sejam encontradas — no Exterior ou no Complexo.

Progresso: Os clubes são organizados de maneira liberal. Às vezes um membro de status alto pedirá assistência em algum projeto, mas não há uma punição pela recusa. Quanto mais alto for o grau do membro, maior seu conhecimento da Natureza e do Exterior, e mais provável será que ele consiga ajuda quando pedir por ela.

Personagens podem progredir introduzindo elementos da Natureza no Complexo, estabelecendo acesso rápido ao Exterior, permitindo que outros membros do Clube o visitem, e aprendendo ele mesmos mais sobre o mundo Natural.

Regras Especiais: Personagens podem comprar a perícia de sobrevivência pela metade do custo normal. Ou seja, para cada ponto gasto na perícia, o nível dela aumenta em dois em vez de um. Além disso, membros têm acesso generoso a informação e equipamento do Exterior através da sociedade. Embora pedidos devam geralmente ser feitos com muita antecedência, até mesmo um pedido súbito pode ter alguma resposta.

Uma Conversa Típica do Clube Sierra:

Cidadão: Aaaai, eca. Tira isso do meu braço!

Sócio do Sierra: Mas olhe só como é reluzente sua carapaça.

Cidadão: Não importa, é uma coisa nojenta e gosmenta.

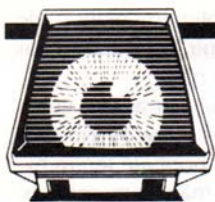
Sócio do Sierra: Não é não, verdade. Não é nem um pouquinho gosmento. Veja como ele sacode suas perninhas. Vê como ele é corajoso?

Cidadão: Esmaga! Esmaga!

Sócio do Sierra: Não! Não é a Natureza serena e bela?

Cidadão: Gãã.





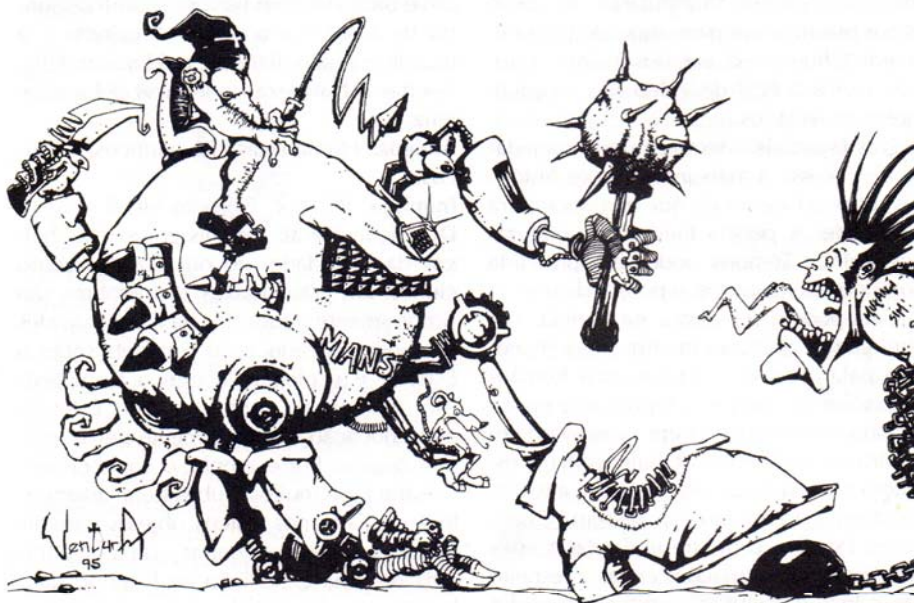
6. Palmadas e Bonificações

O Complexo Alfa é uma utopia. É uma sociedade perfeita. É perfeita porque tudo é controlado, tudo tem seu lugar.

Considere a batata frita *Pringle's*. Ela empilha direitinho. Ela é idêntica a todas as outras batatas *Pringle's*. Ela é perfeita. E daí se ela tem gosto de papelão?

É mais ou menos assim que é o Complexo Alfa.

Para assegurar a conformidade absoluta da parte de seus cidadãos, o Computador fornece uma grande variedade de estímulos positivos para comportamento pró-social, e estímulos negativos para comportamento anti-social. Obviamente, a ameaça constante de execução imediata é uma de suas ferramentas mais poderosas para assegurar o comportamento apropriado. A execução é, porém, é um caminho drástico, e algo intermediário também é necessário. O Computador precisa formas amenas para ferrar com os PCs, e também de recompensas que são inúteis ou irritantes.



Um modo simples e eficaz de punir os maus pensamentos de cidadãos do Complexo Alfa

Bonificações

As recompensas *verdadeiras* vêm na forma de promoções, pontos de perícia, e promissórias. Mas há várias outras maneiras de recompensar os jogadores.

Elogios Oficiais

Um serviço menor para o Computador merece um elogio oficial, como:

"Cidadão! Muito bem! Seu serviço ao Computador é recompensado. Um Elogio Oficial foi colocado na sua Ficha Pessoal, como um registro permanente de seu serviço merecedor. Novamente, parabéns. Você tem nossas maiores felicitações."

Um elogio é um bom motivo para reduzir em um o total de pontos de traição do cidadão.

Bônus de Crédito

Bônus de crédito valem uma ou duas risadas, especialmente se você der um bônus para o jogador por uma ação, e então multá-lo logo em seguida por outra. Além disso, observe que personagens de nível de segurança mais alto podem multar os de nível mais baixo, e mesmo que o Computador nem sempre os apoie,

deixar de obedecer uma ordem direta de um superior é traição. Dar 100 créditos a Joe-V para que Moe-O possa multá-lo 100 créditos por se vestir mal pode ser divertido.

Louvor Público

Não seria legal se o Computador interrompesse o show da Teela-O-MLY para publicamente agradecer-lo pela sua notável contribuição ao Complexo Alfa? Ser louvado como herói diante de milhões? Ter uma foto sua aparecendo na tela, tirada de baixo para fazer você parecer nobre e heróico, seu cabelo cuidadosamente penteado? Ser transformado num alvo imediato para todo Leopardo da Morte e PURGADOR no Complexo? E o que seus antigos companheiros (ou seus irmãos clones sobreviventes) pensariam de sua promoção a Herói do Complexo Alfa? Talvez eles teriam um pouquinho de inveja? Como isto influenciaria suas ações durante a próxima aventura?

Medicação

O Computador acredita que a medicação é a melhor maneira de manipular as emoções de seus cidadãos. Cada cidadão está acostumado a Pílulas Acordação de manhã e Pílulas Soneca à noite.

Se um cidadão fizer o Computador feliz, o Computador poderia ficar motivado para fazê-lo feliz. Isto é, mais feliz do que ele já está. *Muito* mais. Tão feliz, de fato, que ele quase não consegue suportar. Ou se aguentar em pé. Ou reconhecer uma ameaça quando a ver. "Pô, uau. Você apon-tou um laser para mim. Fantástico."

Ingessos, Participações, Etc.

Talvez o Computador daria a alguém que lhe tivesse realizado um serviço notável ingressos para os CompuJogos, ou a oportunidade de participar de "Adivinhe Minha Traição" ou "Jô-U-ARS Onze e Meia". Talvez ele ganharia uma reluzente pistola laser nova e personalizada (com algumas "melhorias feitas pela Pesquisa & Desenvolvimento"). Talvez ele ganharia um suprimento de um ano de sobremesa Diversão Fria, ou cupons por uma quantidade ilimitada de Bebida de Bolhas Borbulhantes. E quanto a um robô-de-estimação pessoal, ou uma permissão para execução do cidadão de sua escolha?

Palmadas

Mas nem tudo é sabor de pêssego artificial e creme não-lácteo processado no Complexo Alfa. Estímulos negativos às



vezes são necessários... quer dizer, *frequentemente* são necessários. Como resultado, o Computador desenvolveu uma variedade de punições ou medidas corretivas para ofensas graves e menores.

Ofensas Menores

Uma ofensa menor é um erro descuidado de julgamento que afete o Complexo Alfa, seus cidadãos, o Computador, propriedade do Computador, ou que ameace enfraquecer a segurança do Complexo Alfa contra a ameaça sempre presente dos Comunas. Supõe-se que o elemento era bem-intencionado e leal, mas não teve atenção; ele portanto só precisa de uma leve bronca para colocá-lo de volta no Caminho da Integridade.

As consequências de um ato descuidado não são tão importantes quanto as intenções do cidadão. Um pequeno arranhão em um autocarro e a depopulação de um setor inteiro são crimes mais ou menos equivalentes, desde que as intenções do cidadão estivessem acima de qualquer censura, e de que o erro de julgamento fosse resultado de pressa, desespero, ou ignorância inocente enquanto servia ansiosamente ao Computador e ao Complexo Alfa. Por exemplo, se um cidadão acidentalmente faz desabar um bloco residencial enquanto testava um dispositivo de Raios Gravitônicos da P&D, bem, ele estava apenas seguindo ordens. Crimes não-justificáveis e premeditados, por outro lado, recebem um tratamento mais severo (veja a seguir).

Censura Pública

A ofensa do cidadão é tornada pública e os outros cidadãos são encorajados a gentilmente criticar o ofensor pela sua falta de cuidado. Anúncios públicos podem ser feitos por unidades de comunicação, alto-falantes, e telas de vídeo públicas, e o ofensor poderá ser obrigado a vestir um símbolo ou outra indicação de seu erro descuidado.

"Este cidadão descuidadamente permitiu que seu macacão ficasse sujo. Vergonha! Encorajem este cidadão apressado mas leal a expressar um extremo cuidado com a higiene pessoal. Obrigado pela sua cooperação."

Reprimenda Oficial

Uma reprimenda oficial significa que um relatório de má conduta é colocado na Ficha Pessoal do cidadão (e isto significa um ponto de traição). Geralmente alguma outra punição menor - restrição aos alojamentos, marchar para cima e para baixo, polir o Autolite Delta 88 do Alto Programador, lavar a latrina, e assim por diante - também é atribuída. O ofensor poderá ser colocado em condicional, com a punição

mantida para quaisquer outros erros de julgamento, por exemplo:

"Imperdoável, cidadão BOB-O. Você sabia que o bloco residencial era habitado. Você está em condicional, com três diaclos de refeição no comissariado Infravermelho se eu o pegar outra vez testando lasers de raio X em corredores públicos."

Multas

Qualquer cidadão pode multar qualquer outro de nível de segurança inferior. As acusações e o valor da multa são imediatamente relatados ao Computador, que deve aprová-los antes que se tornem oficiais. A multa mais comum é por danos à propriedade do Computador, e é geralmente avaliada pelo cidadão que originalmente designou o equipamento. **Observação:** Cobrar multas excessivas é uma ofensa traidora. Infelizmente não há sugestões publicadas de multas apropriadas.

Aqui estão alguns exemplos de multas típicas:

- uniforme sujo - 3 créditos
- deixar de proteger qualquer cidadão de nível de segurança superior do desconforto - 10 créditos
- pistola laser enguiçada (claramente o resultado de manutenção malfeita) - 200 créditos
- uso descuidado de incendiários - 400 créditos
- incineração descuidada de cidadão infravermelho - 200 créditos.

Ofensas Graves

Uma ofensa grave é qualquer ato deliberado e premeditado que fira o Computador, o Complexo Alfa, ou seus cidadãos leais. Prova clara de premeditação é uma série de ofensas menores repetidas; outras provas podem vir de testemunhas, análise de fichas, e assim por diante. Toda vez que um cidadão for suspeito de traição (deslealdade para com o Computador, simpatizar com Comunas, poderes mutantes, ser membro de uma sociedade secreta, etc.), mas caso as provas forem insuficientes para exigir a execução, o cidadão poderá ser condenado pela ofensa grave de Suspeita de Traição.

O acusado sempre tem a oportunidade de se defender durante um julgamento ante seus superiores e o Computador (que assiste todas as acusações de ofensas graves). Quando os Agentes Atiradores estão numa missão, acusações de ofensas graves podem ser suspensas até após a conclusão da missão, ou, se a presença do ofensor no grupo for um perigo para o sucesso da missão, um julgamento de campo pode ser solicitado.

Se as acusações forem suspensas, o julgamento normalmente segue a missão. Se o Computador aprovar um julgamento de

campo, o cidadão presente de nível mais alto e o Computador presidem sobre uma revisão breve e informal das acusações, das provas, e da declaração do acusado. Em qualquer caso, os Agentes Atiradores podem ser chamados para ajudar a deter o acusado para o julgamento, e mais tarde pode ser pedido a eles que entreguem o culpado à Segurança Interna para reeducação e conselhos (ou, se a traição for comprovada, executá-lo sumariamente).

Aqui está uma descrição de algumas medidas corretivas comumente aplicadas em cidadãos culpados de ofensas graves.

Terapia com Drogas

Este é o tratamento básico se uma equipe estiver numa missão e o Agente Atirador culpado não puder ser substituído imediatamente por um clone ou outro Agente. Suplementos bioquímicos são receitados e supervisionados pelo Computador, oficial de felicidade, ou Agente Atirador de nível de segurança mais alto, sujeitos à disponibilidade de várias drogas. Se o cidadão sobreviver aos suplementos bioquímicos e à missão, medidas corretivas adicionais poderão ser designadas durante a "reunião final".

Retreinamento

Isto pode ser um simples programa de treinamento em correção de Lealdade, administrado pela HPD & Controle da Mente, e resultando numa redução do total de pontos de traição do personagem, acompanhado talvez por uma perda de memória severa, alucinações, ou psicoses menores.

Poderia ser também um eufemismo para uma lavagem cerebral brutal. O mestre pode pegar a planilha de personagem do jogador, e devolvê-la radicalmente modificada, no início da próxima sessão.

Rebaixamento

Um cidadão pode ter seu nível de segurança reduzido, ou ele pode perder algumas atribuições e privilégios (líder de missão, oficial de lealdade, supervisor de segurança, etc.). Isto é prática comum para punir ambiciosos e subordinados rebeldes e torná-los mais dóceis. É impressionante como um rebaixamento em campo pode melhorar os modos e temperamento de um cidadão. Por incompetência excepcional ou performance abaixo da média, um cidadão pode ser rebaixado para o nível Infravermelho - fora do ramo dos Agentes Atiradores e de volta aos sintetizadores de alimento e a reciclagem de esgoto.

Aposentadoria

Quando um cidadão não passa num teste de insanidade (veja a página 82), ou quando o *stress* da missão faz um cidadão espumar na boca e sair correndo de quatro, ele pode ser designado à Recreação Permanente num dos Gulags de Aposentadoria da HPD & Controle da Mente. Seu



clone é ativado.

Observação: Às vezes personagens com tendências psicóticas são *promovidos* em vez de aposentados. O Computador age de maneiras misteriosas.

Traição

Para inimigos do Computador e do Complexo Alfa, há apenas uma medida corretiva apropriada - execução. Quando forem produzidas provas suficientes de que o indivíduo é um traidor, o Computador despacha permissões para execução aos Agentes Atiradores e os envia em missões de Execução Sumária: encontrar o traidor e executá-lo. O Computador pode também fazer um chamado público a todos os cidadãos leais para ajudarem na apreensão e execução do traidor, oferecendo recompensas para estimular a cooperação entusiástica - "Procurado, Vivo ou Morto!

Uma Recompensa de 3000 créditos pelo Ex-Cidadão Bill-I-KYD-3, Traidor e Inimigo do Povo. Procurem-no! Obrigado Pela Sua Cooperação."

Na sua benevolência, o Computador freqüentemente oferece a um traidor culpado um julgamento no qual ele pode confrontar as provas. Não há nada que o Computador adore mais que confissões dramáticas televisionadas feitas por traidores cheios de remorsos. E execuções públicas sempre conseguem 70 pontos de audiência no horário nobre do vídeo. Portanto o Computador prefere que, quando possível, os traidores sejam capturados vivos e retornados aos mecanismos de Estado da justiça supervisionada pelo Computador.

Todavia, Agentes Atiradores experientes lhe dirão que muitas vezes você não pode arcar com o luxo de tomar traidores como prisioneiros - especialmente quan-

do o traidor é um Agente Atirador armado do seu próprio grupo de missão. Agentes Atiradores experientes também lhe dirão que você recebe elogios por executar traidores, e que provar que alguém é um traidor é bem mais fácil depois de você tê-lo morto, severamente limitando sua capacidade de se defender num julgamento.

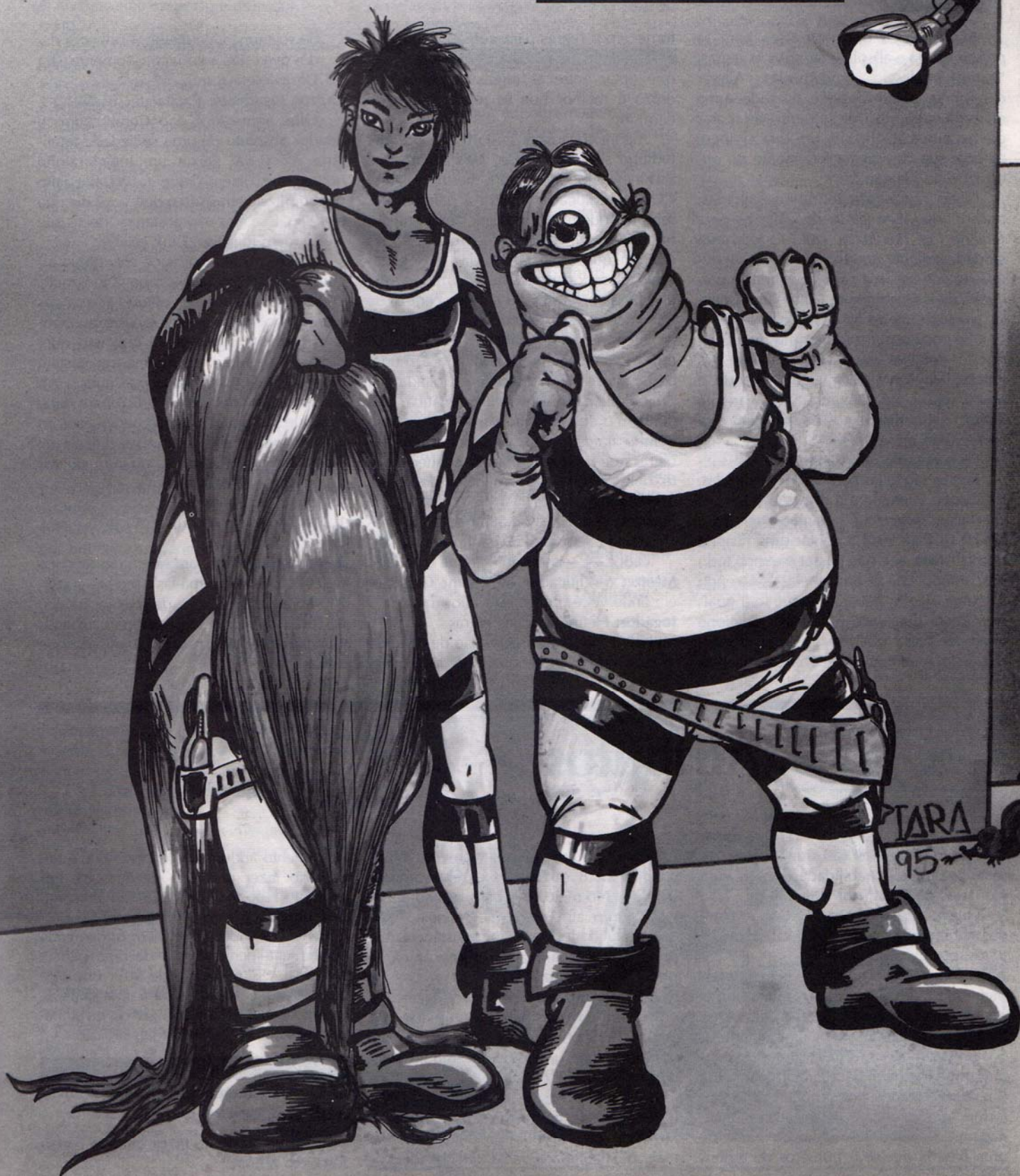
O Computador não aprova execuções sumárias sem autorização, mas se você puder provar ao Computador que o estava protegendo, ao Complexo Alfa, a seus cidadãos, e a você mesmo (nesta ordem de importância), você pode escapar com nada mais que uma reprimenda, e pode até ganhar um elogio e um bônus. O que é bem melhor que ser torrado por um traidor. (E muito melhor que deixar testemunhas vivas das suas *próprias* indiscrições.)



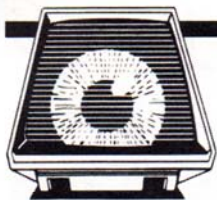
As Regras

PARANÓIA

SEÇÃO DO MESTRE
Nível de Segurança **ULTRAVIOLETA**
Liberado para todos os Mestres



PTARA
95



1. Como Usar as Regras

Alguns jogos dão instruções para se prestar estrita e absoluta atenção às regras. "Nunca se desvie", bradam eles. "Alterar o mínimo, a ínfima parte do todo, uma cláusula subjuntiva de um caso de regras de terceira categoria é arruinar o jogo, colocar sua campanha totalmente do outro lado do planeta."

"Estas regras são escrituras sagradas, transmitidas a você lá das alturas pela *Grande Cia. dos Jogos, Ltda.* O jogo está cuidadosamente equilibrado, cada aspecto feito sob medida para assegurar imparcialidade e divertimento. Altere um aspecto, e o jogo inteiro fica fora de ordem."

"Se você ousar reformar mesmo o menor dos detalhes, você é um anátema! Um herege! Você não estará mais jogando o nosso jogo, no máximo, uma variante ilícita. Além disso, nossos advogados o perseguirão até a morte."

Eis o nosso ponto de vista sobre isso:

Regras são feitas para serem quebradas.

O que interessa é a diversão. O papel do mestre do jogo é manter a tensão e ajudar os jogadores a contar uma história que satisfaça — e não passar o tempo todo procurando coisas em tabelas e fazendo cálculos. Vá em frente — jogue fora qualquer regra que você não goste, adicione qualquer coisa que lhe agrade; transforme, enlace, alongue a seu capricho. Nós

fornecemos regras para guiá-lo e ajudá-lo a se divertir. Se em algum momento tiver que optar entre as regras e a diversão, então é melhor que as regras saiam do caminho.

Alguns jogadores gostam de aprender tudinho sobre as regras. Eles acham que isto lhes dá poder sobre o mestre do jogo. Quando colocados contra a parede, eles sempre podem choramingar, "mas eu ganho um modificador +1 porque...". Eles querem que você faça todas as jogadas onde eles possam vê-las, de modo que eles possam verificá-las e terem certeza de que você as está fazendo certo.

Bem, não em *Paranóia*! Você não só está especificamente autorizado a mudar o que quiser, ignorar qualquer jogada que prejudique a conveniência dramática, mas também o *aprendizado das regras é considerado traição*! Ei, eles podem ler as regras que quiserem, mas ter conhecimento delas é uma boa maneira de serem executados.

Jogador: Mas eu estou atirando à queima-roupa e, por isso, eu ganho um modificador +4 —isso significa que eu atingi.

Mestre: Modificador +4, heim? Cidadão, onde você obteve esta informação?

Jogador: Heim? Está nas regras.

Mestre: Cidadão, as regras são de nível de segurança Ultravioleta. Você é nível

de segurança Vermelho. Conhecer dados que estão autorizados somente para Ultravioleta é trai...

Outros Jogadores: Ratatatatá...BUM!

Olhe aqui, você é o Computador, o ditador absoluto de uma sociedade totalitária. Você vai deixar um jogadorzinho novato lhe dizer o que fazer? De jeito nenhum! As regras são o que você diz que elas são. E se eles não gostarem, deixe que eles fiquem jogando *Tank Leader*.

Nas regras abaixo, você encontrará algumas seções rotuladas como "Opcional". Dada a nossa arrogante atitude acerca das regras, você pode querer saber exatamente o que isso significa. O que isso quer dizer é o seguinte: alguns mestres gostam de regras mais detalhadas que outros. Algumas regras "opcionais" adicionam detalhes que são bons, mas não necessários ao jogo. Algumas são úteis, mas difíceis de serem lembradas. Use-as quando quiser, de outro modo, ignore-as.

Então, resumindo:

1. Faça o que você quiser! O jogo é seu, cara.
2. Regras são feitas para serem desobedecidas. Você pode deturpá-las a seu bel-prazer.
3. Não agüente chatice de seus jogadores.
4. Todas as regras são opcionais, mas algumas regras são mais opcionais do que outras.



2. Atributos

Alguns humanos são tragicamente limitados em suas habilidades inatas. Funcionários públicos, por exemplo.

Outros humanos são dotados de grandes habilidades naturais. Os criadores de jogos, por exemplo.

A maioria dos humanos fica simplesmente na média, é claro. E muitos humanos são talentosos em algumas áreas, mas limitados em outras.

Em *Paranóia* os limites variados e contrastantes da habilidade natural humana são representados por atributos. Para informar se a herança genética de um personagem é esplêndida, média ou fraca, dê uma olhada nos seus números de atributos.

Um 13 ou mais é relativamente formidável. Um 8 ou menos é relativamente patético. No meio é — bem, a média.

Os oito atributos em *Paranóia* são força, agilidade, destreza, resistência, espreiteza, chutzpah, aptidão mecânica, e poder (veja página 14).

Quando um personagem tenta fazer algo governado por suas habilidades inatas, em vez de por perícias ou conhecimento adquirido, faz-se um teste de atributo para determinar se ele consegue ou não.

Se uma atividade não for especificamente coberta por uma perícia, ou se a atividade, para ser bem sucedida, depende mais de habilidade inata do que de co-

nhecimento adquirido e experiência, é necessário fazer um teste de atributo. Por exemplo, suponhamos que um personagem queira jogar um videogame. Não existe perícia de videogame, nem o jogo cabe convenientemente dentro de uma perícia em geral, assim você pode fazer um teste de destreza. E, ao correr para uma saída de emergência, não há muita perícia ou sutileza envolvida — ganha o mais rápido.

O Que é Controlado pelos Atributos

Faça um teste de força quando o personagem tentar:

- Levantar algo mais pesado do que ele.
- Carregar algo mais pesado do que ele por alguns metros.
- Quebrar ou dobrar um objeto que é difícil de quebrar ou dobrar (por exemplo, um robô, um fuzil de cone com defeito etc.)
- Arrastar alguém por um corredor.
- Etc.

Faça um **teste de agilidade** quando o personagem tentar:

- Correr rapidamente distâncias curtas.
- Equilibrar-se em lugar elevado e precário.
- Saltar a uma grande distância.
- Desempenhar qualquer tipo de manobra cinematográfica, tal como saltar de um aerobô para as costas de um mamute, balançando-se num cabo elétrico ligado.
- Etc.

Faça um **teste de destreza** quando o personagem tentar:

- Usar as mãos para fazer várias coisas ao mesmo tempo.
- Realizar uma operação delicada se ele não tiver treinamento específico nas perícias relevantes.
- Fazer malabarismo com vários objetos.
- Etc.

Faça um **teste de resistência** quando o personagem tentar:

- Evitar desmaiar ao ficar incapacitado.
- Correr por um longo período de tempo ou uma grande distância.
- Passar sem comida, água ou descanso por um extenso período de tempo.
- Evitar efeitos nocivos de doses maciças de remédios.
- Evitar gemer ao ser tratado por um medibô.
- Etc.

Faça um **teste de esperteza** quando o personagem tentar:

- Decifrar matemática obscura sem um livro de referência.
- Observar algo a uma grande distância.
- Sentir um perfume ou gosto incomum.
- Etc.

Faça um **teste de chutzpah** quando o personagem tentar:

- Caminhar por um movimentado corredor de nível de segurança superior ao dele sem ser notado.
- Engambelar um guerreiro Abutre, fazendo-o pensar que foi outra pessoa que o fez.
- Reclamar devolução monetária por um artigo inferior na PLC.
- Etc.

Faça um **teste de aptidão mecânica** quando o personagem tentar:

- Examinar e entender um dispositivo que ele nunca viu antes.
- Calcular como funciona um dispositivo eletrônico sem um diagrama dos circuitos.
- Consertar seu para-quedas, que deixou de abrir na hora certa, nos 10 segundos finais antes do impacto.

- Etc.
- Faça um **teste de poder** quando:
- O personagem tentar usar seu poder mutante.
- Você precisar de um teste de "sorte" — isto é, nenhum dos outros atributos ou perícias do personagem parece ter relação com o problema em questão.

Dificuldade

Toda vez que um personagem usa um atributo — ou uma perícia, no que diz respeito ao assunto — o mestre deve determinar o grau de dificuldade da tarefa. Se a tarefa é particularmente difícil, ele deve reduzir o valor de perícia ou de atributo do personagem antes de fazer o teste; se é especialmente fácil, ele deve aumentá-lo.

A dificuldade não é o único fator que você deve levar em consideração ao modificar os números de atributo de um personagem. O charme e a relativa espirtuosidade da apresentação do jogador é importante também. A finalidade do jogo é a diversão, e se o jogador está sendo divertido, espertuoso e inteligente, ele deve ser recompensado. Por outro lado, se ele está sendo mais chato que sinal de teste de televisão, ele deve sofrer as consequências. Os que contribuem para que os outros se divirtam com o jogo, triunfam; os chatos morrem. Aqui vão algumas sugestões:

	Dificuldade	Charme e Espírito do Jogador	Modificador de Atributos
fácil		brilhante	x 2
normal		aceitável	sem modificação
ádua		nada especial	x 1/2
difícil		enfadonho	x 1/4

Atributos e Bases Periciais

Considere o seguinte: a agilidade de um personagem é 15. Isto significa que sua base pericial de agilidade é 4. Assim, se ele não gastou nenhum ponto em determinada perícia baseada em agilidade — digamos, neurochicote — seu valor de perícia é 4. Se ele usa a perícia, ele só tem 4 chances em 20 de usá-la com sucesso.

Mas, se ele usa sua agilidade para fazer algo que nenhuma perícia governa — equilíbrio no arame, por exemplo —, ele faz um teste de agilidade. Isto lhe dá 15 chances em 20 de ser bem sucedido. Portanto, é melhor você *não* usar suas perícias se puder evitar. Certo?

Errado.

Quando uma ação especial não é governada por nenhuma perícia e o personagem não tem nenhum treinamento para desempenhá-la e está confiando em suas habilidades físicas inatas, suas chances devem ser muito poucas.

A menos que um atributo esteja sendo usado para algo que é claramente muito fácil, você deve, em geral, assumir que a tarefa é difícil, o que significa que o número de perícia do personagem é dividido por quatro.

Desse modo, a agilidade de 15 de nosso personagem se torna 4,25, arredondada para 4, antes que seu teste para se equilibrar no arame tivesse de ser feito.

Um Exemplo

Boze-O, caçando um mutante traidor, se esgueira por um túnel de serviço de um metro de diâmetro.

Mestre: Boze-O ouve um barulho atrás dele.



"É apenas um ferimento superficial"



Jogador: Hum... Boze-O está curioso. Ele se volta e olha.

Mestre: Minha nossa. Um garibô "descontrolado" descendo a toda velocidade. Este túnel não tem muito espaço. Ha, ha.

Jogador: Que bom.

Mestre: Há um alçapão de serviço lá na frente a cerca de 10 metros. Que tal um teste de agilidade para se safar para lá antes que você tenha uma esfregadela violenta?

Jogador: É com o maior prazer que eu me safo. (Joga o dado.) Ora, ora — um "5". E a minha agilidade é 13. Me safei com dignidade.

Mestre: Ah, mas o alçapão de serviço está fechado. Você quer que eu lhe dê uma estimativa do número de maçanetas e trincos, arredondada até a dúzia mais próxima? Está na hora de um teste de destreza difícil, eu acho — um modificador de 1/4 parece ser correto.

Jogador: Ahã. Minha destreza é oito, mestre amigo. (Joga o dado.) Bem, bem, um "7".

Mestre: Que pena! Oito dividido por quatro é igual a "BUUMM"!

Atributo versus Atributo

Às vezes, um personagem usa um de seus atributos numa disputa com outro personagem, em vez de usá-lo para afetar um objeto inanimado. Por exemplo, numa competição de queda-de-braço, os personagens usam sua força para tentar vencer um ao outro. Isto é chamado de *disputa de atributo versus atributo*.

Jogue um dado para cada personagem. Some o atributo de cada personagem à sua jogada. Vence o maior total.

Exemplo: Dud-U e Bob-O fazem queda-de-braço. A força de Dud-U é 6; ele tira 13, obtendo um resultado final de 19. A força de Bob-O é 12; ele tira um 9 obtendo um resultado de 21, Bob-O ganha.

O mestre pode modificar um ou ambos atributos para refletir uma vantagem ou desvantagem. Por exemplo, se Bob estivesse faminto, você poderia reduzir sua força em 3 antes de jogar.

Observação importante: Lembre-se de que resultados *baixos* são normalmente bons, mas em uma disputa entre dois personagens, são bons os resultados *altos*.

Aumentando os Atributos (Opcional)

Geralmente achamos que você não deve deixar os jogadores aumentarem os atributos. O ponto em questão é que *perí-*

cias são adquiridas e podem ser melhoradas, enquanto atributos são coisas biológicas inatas, e não o podem. No entanto, sempre há no grupo algum espertalhão que pode salientar que se ele for na academia todo dia, por seis meses, e fizer ginástica até que tudo que ele possa fazer seja cair no chão se contorcendo numa poça de suor, ele pode aumentar sua força. Pessoalmente achamos que exercício físico desnecessário é contrário às leis da natureza, mas pelo menos é filosoficamente possível que isto possa acontecer. Assim, aqui está como lidar com espertalhões.

A qualquer hora, um personagem pode submeter ao Computador ou a um superior em seu grupo de serviço um requerimento para treinamento adicional e/ou um programa de desenvolvimento para si mesmo ou sua família de clones. A melhor hora de submeter tal pedido é depois de uma missão especialmente bem sucedida, ou depois de ter prestado ao Computador ou ao Complexo Alfa algum serviço especial.

Força, resistência, agilidade e destreza normalmente são melhoradas com cursos de treinamento especial oferecidos pelas Forças Armadas. Depois de vários meses de rigoroso treinamento (esquivando-se de tiros de artilharia, treinando luta com kung-fu-bôs etc.), uma família inteira de clones pode ter um atributo aperfeiçoado em um ponto. Ou talvez não tenha. Ou talvez eles tenham piorado. Ou perdido o funcionamento das duas pernas. Ou talvez eles sofram um colapso nervoso toda vez que ouvirem um barulho alto.

Programas de aperfeiçoamento de atributos de esperteza, chutzpah e aptidão mecânica estão disponíveis através do Departamento de Educação da HPD e Controle da Mente, onde programas de instrução convencionais são suplementados por injeções de RNA, terapia com drogas, treinamento de sono, e várias outras tecnologias educacionais perigosas e não-confiáveis.

Freqüentemente um personagem retornará de um programa de seis semanas com o aumento de um ponto em seu atributo de esperteza, chutzpah, ou mecânica. Acontece o tempo todo. Boatos de morte acidental no Departamento Educacional são muito exagerados. Não é verdade que perda extensiva de memória muitas vezes acompanha a educação bioquímica. E absolutamente não é verdade que os aperfeiçoamentos muitas vezes desaparecem depois de alguns meses — juntamente com várias perícias e funções motoras. Não há com o que se preocupar. Confie em nós.

Não há treinamento disponível para o atributo de poder. A não ser através do mercado negro e da Psion e outras socie-

dades secretas, que não existem, e que seriam, com certeza, traição se existissem. Promissórias e vultosos pagamentos em dinheiro vivo são gratamente aceitos nestes programas não-existent de treinamento que ou aumentam o atributo de poder em um ponto, ou resultam no misterioso desaparecimento do personagem e de sua família de clones, ou em vários outros efeitos colaterais sinistros.

Ocasionalmente, P&D oferece espetaculares programas de desenvolvimento e de treinamento, envolvendo tecnologias experimentais: construção de ciborgs, interfaces de microchips cerebrais, engenharia genética, cirurgia reconstrutiva, condicionamento psicológico, engenharia de mutantes e assim por diante. Muitas vezes para a concessão de um requerimento para treinamento e desenvolvimento pessoal, cidadãos serão escolhidos como voluntários para estes programas. Aperfeiçoamentos incríveis são possíveis — atributos podem aumentar dramaticamente. É claro que há certos riscos. Além de alterações estéticas pouco atraentes (microprocessadores projetando-se do crânio, braços e pernas extras, próteses enormes, deformidades monstruosas, e assim por diante), os efeitos colaterais destes programas experimentais podem alterar ou apagar funções de memória, motoras ou a personalidade do personagem.

Incidentalmente, cidadãos são freqüentemente designados para programas de treinamento ou desenvolvimento pessoal, quer eles os requeiram ou não. Este pode ser o modo do Computador agradecer a um cidadão por um trabalho bem feito. Ou de dizer a um cidadão que ele deveria começar a trabalhar de verdade. Ou de punir...há...de reabilitar um cidadão por um ato de traição.

Interpretando Resultados (Opcional)

Algumas vezes você quer saber quanto bem foi o desempenho do jogador — se ele foi especialmente bem sucedido, ou se ele falhou drasticamente. Use o valor do resultado como indicador de desempenho. Não queremos ficar muito atolados em detalhes aqui; é suficiente dizer que um resultado que é *muito menor* que o atributo é um sucesso espetacular, e um resultado que é *muito maior* é um fracasso espetacular.

Exemplo: Mandados em uma missão ao Exterior para recuperar tecnologia dos Velhos Tempos e trazê-la de volta para o Complexo Alfa, os PCs encontram uma tribo de primitivos que vivem dentro de



um lava-carros abandonado e o cultuam. Convencidos de que este mecanismo gigante possui alguma fantástica importância para o Complexo Alfa, Joe-V-BOB-3 freneticamente faz uso de sua aptidão mecânica de nível 13 para consertá-lo. Seu

jogador obtém— um “1”! O mestre determina que não somente Joe-V-BOB faz com que este antiquado aparelho entre em atividade, mas comece a limpar tudo pela frente com alegre despreocupação. Aborígenes correm aos gritos, cobertos com es-

puma de sabão, escovas gigantescas descem do teto derrubando os PCs e fazendo-os rolar pelo chão; água e sabão esguicham por todo lado. Joe-V se torna um deus para os aborígenes. Ou talvez seja queimado na fogueira. Você decide.



3. Perícias

Todos os personagens podem usar todas as perícias no jogo. Um personagem tem um *valor de perícia* que vai de 0 a 20. Quando um personagem usa uma perícia, seu jogador (ou o mestre) joga o dado; se o resultado obtido for menor ou igual ao seu valor de perícia, ele é bem sucedido. Entretanto, um resultado igual a 1 é um sucesso automático, e um resultado igual a 20 é um fracasso automático.

Dificuldade

Como acontece com os atributos, o número de perícia de um personagem pode ser modificado se a tarefa que ele está para desempenhar for especialmente fácil ou árdua— ou se o jogador estiver sendo muito divertido ou aborrecido. As modificações sugeridas anteriormente se aplicam tanto a testes de atributos quanto de perícias.

Em algumas das descrições de perícias (veja a seguir), sugerimos circunstâncias que tornariam o uso de uma perícia mais fácil ou mais difícil. Se a situação a torna fácil, aumente o valor de perícia do jogador — é comum dobrá-lo, mas aumente seu valor conforme você ache apropriado. Por outro lado, quando a situação torna difícil o uso de uma perícia, é comum dividir seu valor pela metade, mas modifique como quiser.

Como sempre, não hesite em modificar os valores de perícia de acordo com o charme do jogador.

Represente a Situação

Em muitos casos, uma perícia pode ser usada para resolver uma situação que, na realidade, deve ser representada. Por exemplo, se um personagem está tentando fazer com que o supervisor de setor da SegInt o autorize a portar um dispositivo nuclear tático, você pode querer fazer o papel do supervisor e regatear com o jogador. Não deixe que o jogador fuja do jogo, dizendo “Bem, eu, eh, uso minha perícia de bajulação.” Diga-lhe que ele tem que se lamuriar e adular.

Faça você mesmo o teste de perícia, em segredo, e deixe que os números que você jogar afetem o resultado da disputa. No entanto, leve também em consideração o modo como o jogador lisonjeia, e quão repugnante a maneira pela qual ele se rebaixa; dependendo de seu desempenho, modifique seu teste de bajulação.

Em geral, representar uma situação é mais empolgante — e interessante — do que simplesmente fazer testes de perícia. Contudo, em algumas circunstâncias, você não terá escolha; às vezes, o *personagem* de um jogador é muito melhor em alguma situação do que o próprio jogador. (Joe pode ser um péssimo bajulador mas seu personagem tem um alto número de perícia de bajulação.) Neste caso, deixe que os testes de perícia tenham maior significado que a representação.

Perícias de Agilidade

Todas as perícias de agilidade são perícias de combate — veja da página 67 à página 71 mais detalhes.

Espada de força: Habilidade em usar espadas de força em combate Combate adiante.

Granada: Habilidade em usar granadas (veja pág. 87).

Neurochicote: Habilidade em usar neurochicotes em combate.

Armas-de-mão primitivas: Habilidade em usar armas primitivas, como facas, espadas, clavas, bastões de hóquei, tacos de beisebol e liquidificadores, em combate. Também permite a sua fabricação a partir de materiais naturais (como fazer um porrete a partir de um pedaço de madeira).

Cassetete: Habilidade em usar num combate, cassetetes, porretes ou uma meia cheia de rolamentos.

Desarmado: Habilidade em usar mãos, pés e dentes em combate.

Perícias de Chutzpah

A maioria das perícias de chutzpah são usadas quando um personagem deseja algo de outro personagem — bajulação ao

rebaixar-se diante de um superior, interrogatório ao torturar um preso, e assim por diante. Estas perícias só podem ser usadas contra figurantes (NPCs); o teste de perícia de bajulação de um personagem jogador não tem efeito em outro. Para obter algo de um outro PC, o jogador tem que persuadi-lo ele próprio. Observe que a única perícia de chutzpah que tem efeito contra robôs e computadores é a lógica espúria.

Bajulação: Esta perícia é utilizada para influenciar superiores cortejando-os e ras-tejando-se. Demonstrações explícitas de ansiedade em agradar e em aceitar a autoridade podem ser falsas, mas devem ser convincentes.

Faça um teste de perícia quando um cidadão tentar solicitar um favor ou evitar a ira de um cidadão de nível de segurança superior. Sucesso no teste indica que o bajulador causou uma boa impressão; se o favor é concedido e a ira evitada ou não, depende das circunstâncias, mas o bajulador ao menos tem o benefício da dúvida. Fracasso significa que ele causou má impressão, que nenhum favor está por chegar; que a ira recairá sem diminuição ou até será intensificada sobre o bajulador, e ainda o superior sente por ele desprezo e repugnância.

Suborno: *Atenção! Atenção! Esta é uma atividade proibida! Transgressores poderão enfrentar execução sumária!* Bajulação só funciona com superiores, e intimidação (veja a seguir), com inferiores, mas suborno funciona com todo mundo. Bem, todo mundo com exceção de fanáticos, ou quando os monitores do Computador estão olhando.

E ainda há a grande desvantagem de que você precisa de algo *com que* subornar. Se você pedir ao Computador para transferir 10.000 créditos de sua conta para a de outro cidadão, o Computador pode querer saber por quê. Certamente, você poderia ir até uma máquina de dinheiro e retirar 10.000 créditos em pequenas moedas de plástico, mas é difícil passar a alguém, furtivamente, 20 quilos de plástico. Armas, drogas, ou outros itens de valor



podem vir a ser mais úteis.

Quando um personagem tentar subornar alguém, faça um teste de perícia. Modifique o número de perícia do jogador de acordo com sua sutileza e poder de persuasão e de acordo com o valor do suborno oferecido. Outros fatores poderão ser o fanatismo do alvo, as chances de descoberta e a quanto perigo se expõe o alvo ao aceitar o suborno.

Embromação: Esta perícia é usada para convencer alguém a praticar um ato que não lhe convém. Se falhar, a vítima normalmente fica convencida de que o embromador é um lixo e que não se deve confiar nele sob nenhuma circunstância.

Um embromador conta com que a vítima aceite informações ou lógicas falsas, e que esteja convicta no personagem do jogador. Neste aspecto, é diferente da perícia de lábia (veja a seguir). Quando alguém é embromado, ele está certo, ao menos por algum tempo, de que o embromador é seu amigo. Quando alguém cai na lábia de outro, ele não fica convencido, mas confuso e incerto o bastante para hesitar enquanto o que usa a lábia se safa com alguma coisa. A vítima de lábia *sabe* que foi enganada; se um embromador é bem sucedido, sua vítima pode nunca suspeitar.

Freqüentemente, para conseguir que uma vítima faça o que você quer, será preciso fazer vários testes de embromação. Por exemplo, suponha que um Agente Atirador encontre alguém que saiba a localização de um esconderijo de fitas magnéticas antigas. O Agente Atirador quer persuadir o cidadão a: 1, abaixar sua arma; 2, cooperar e 3, conduzir os PCs até às fitas magnéticas. Isto faz com que o cidadão tenha que fazer três decisões distintas; devem ser feitos três testes de embromação. Se, digamos, o segundo teste resultar em fracasso, o cidadão empaca e pode simplesmente se recusar a ajudar, escapar, ou tentar apanhar sua arma e lutar.

Modifique favoravelmente a perícia do jogador se seu alvo tem boas razões para estar confiante, ou se é de seu interesse cooperar; diminua o valor da perícia se o contrário for verdadeiro.

Lábia: Esta perícia é usada para confundir a vítima o bastante para que ela hesite enquanto o que usa a lábia age. Por exemplo: **Agente Atirador:** Ei, tudo bem, lindo dia-ciclo, hein, hein?

Guarda: Quê que 'cê quer?

Agente Atirador: Inamistoso você, hein?, tem que sorrir, sabe, que é que 'tá acontecendo com esse Complexo, afinal de contas? Ei, tenho ordens do próprio Comp-U-SRV para visitar meu colega, meu colega está esperando por mim lá dentro, só vou ficar um segun-

do, sem grilo, tá bom? Continue sorrindo, vai por mim. (Passa pela barreira e entra na sala.)

Guarda: Ei, você não pode entrar aí! Ei!

Alguém que caiu na lábia hesita devido à incerteza e indecisão face a um ataque verbal de alta pressão. Ele rapidamente vence sua indecisão e ressentido ter sido manipulado. O usuário da lábia deve agir rápida e decisivamente para conseguir fazer o que deseja.

Modifique o valor da perícia do usuário se o seu alvo tiver uma razão específica para confiar ou desconfiar dele, se for de nível de segurança inferior ou superior, ou se tiver ordens estritas para impedir exatamente o que o labrador deseja.

Falsificação: *Atenção! Atenção! Esta é uma atividade proibida! Culpados podem ser condenados à execução sumária!*

Esta perícia permite ao usuário produzir ou alterar formulários, autorizações, identificação e registros para que passem pela fiscalização casual.

Quando um cidadão tentar passar um documento adulterado, faça um teste de perícia. Um sucesso significa que o documento passa. Um fracasso significa que algum detalhe incorreto revela imediatamente a natureza falsa do documento, ou resulta em exame e conferência mais cuidadosos da validade do documento.

Aumente o número da perícia do usuário se o documento sofrer uma inspeção apenas superficial; se for facilmente falsificável (p.ex., uma carta batida a máquina em vez de uma cédula de dólar); e se o usuário dispuser de bastante tempo e das ferramentas corretas para fazer um bom trabalho. Diminua-o se o documento for cuidadosamente examinado; se for difícil de se falsificar; e se o usuário dispuser de pouco tempo e ferramentas.

Interrogatório: Esta perícia é usada para extrair informação de prisioneiros não-cooperativos que já resistiram à intimidação (veja também). O interrogatório suplementa a intimidação com tortura. Aqueles que estiverem loucos para começar a tortura, é claro, podem ser desculpados por pular a fase da intimidação.

Durante o interrogatório, a vítima sofre um ferimento e o mestre faz um teste de perícia pelo interrogador. Se o resultado for um fracasso, a vítima fica inconsciente. Ela pode ser reanimada depois de uma hora, e o interrogatório poderá prosseguir. Um segundo fracasso indica que a vítima foi incapacitada e, se não for tratada, resulta em morte.

Se o teste for bem sucedido, faça um teste de resistência para a vítima. Se ela obtiver sucesso, ela pode: 1, se recusar a falar; 2, dizer a verdade para seu interro-

gador, ou 3, mentir para seu interrogador. Se ela mentir, use a perícia de embromação da vítima para determinar se o interrogador acredita nela ou não.

Se a vítima obtiver um fracasso no teste de resistência, ela contará ao interrogador o que ela acredita que ele quer ouvir. Seu único objetivo é fazer com que o interrogador pare de torturá-la. Se for provável que dizer a verdade encerrará o interrogatório, ela dirá a verdade. Se for provável que confessar o crime encerrará a interrogatório, ela confessará, claramente e em grandes detalhes.

A propósito, "interrogatório" é a perícia usada para interrogatórios improvisados em missão. A SegInt dispõe de técnicas muito mais sofisticadas envolvendo drogas, análise de ondas cerebrais, e outras coisas. Estas técnicas são mais eficazes, mas tendem a deixar a vítima sem utilidade para mais nada além de sorrir abestalhadamente e babar muito. Apenas NPCs têm acesso a laboratórios de interrogatório da SegInt, pois este é um jogo sobre medo e ignorância, e não sobre sadismo.

Intimidação: Esta perícia é usada para extorquir favores ou cooperação de inferiores — mais ou menos o reverso da bajulação. Ela geralmente envolve uma demonstração impiedosa de poder e autoridade. Floreios verbais podem ser eficientemente reforçados por grupos de guardas, armas de grande calibre, ou a presença ameaçadora do Computador. Faça um teste de perícia quando um personagem quiser algo de um inferior em nível de segurança. Se ele passar, seu alvo engole seco e faz o ordenado. Se fracassar, o alvo fica de má vontade e não-cooperativo. Aumente o número da perícia do usuário devido a armas de grande calibre, ordens diretas do Computador ou outras demonstrações de poder. Diminua-a se ele estiver pedindo para seu subordinado violar ordens ou fazer algo realmente perigoso.

Motivação: Personagens usam esta perícia para avaliar os interesses e desejos de outros. Um sucesso num teste de perícia significa que é mais provável que o personagem escolha um suborno apropriado, ou diga a coisa certa ao bajular, intimidar, embromar, ou usar lábia. Por outro lado, um fracasso significa que o personagem chegou às conclusões erradas, tornando sua tentativa mais difícil. Aumente ou diminua o número da outra perícia do personagem de acordo.

Oratória: Personagens usam esta perícia para reunir e direcionar um grupo de NPCs usando retórica e demagogia. Ela envolve psicologia de massas e é inútil com grupos pequenos (3 ou menos).

Peça ao jogador que estiver utilizando



a perícia que faça um discurso para os NPCs. Então, faça um teste de perícia por ele, modificando o valor de sua perícia de acordo com a persuasão e poder emocional de seu discurso. Um sucesso significa que eles tomarão uma ação importante sob sua direção.

Leitura de Sinais Corporais: Esta perícia é utilizada para ler a linguagem corporal de um personagem e obter dicas sobre seu estado emocional e psicológico. Isto pode sugerir se ele está mentindo, se ele está se sentindo culpado por algo, se confia no personagem e assim por diante.

Quando um personagem perguntar a respeito das emoções, expressão ou tom de voz de um NPC, faça um teste de perícia de leitura de sinais corporais. Se for bem-sucedido, dê-lhe uma noção do que o NPC está pensando ou sentindo. Esta perícia só dá impressões gerais e só fornece o tipo de informação que você pode obter observando alguém.

Se o teste de perícia do personagem resultar em fracasso, o mestre pode contar ao jogador que ele não percebe nada em particular, ou fornecer-lhe informação completamente falsa. "Sim, você está absolutamente convencido de que James-A-GUD está dizendo a mais completa verdade."

Lógica Espúria: Robôs e computadores são dispositivos lógicos e não são motivados por apelos à emoção e à ganância. Para conseguir que um robô faça algo que ele não considere razoável ou lógico, um personagem deve justificar seu pedido com lógica espúria. Isto significa conseguir que

ele aceite princípios falsos, e então construir uma cadeia de raciocínio lógico a partir de dados incorretos.

Isto quer dizer que você não usa bajulação ou intimidação para lidar com robôs — você usa a lógica espúria. (O Computador, sendo muito mais complicado e demente que um robô normal, é um tanto suscetível à bajulação e outros apelos emocionais. Veja "Dicas para Traidores")

O mestre deve perguntar ao jogador o que seu personagem diz para o robô ou computador e, então, fazer um teste de perícia. Modifique o valor da perícia dependendo de quão lógico, razoável, e persuasivo for o argumento dele. Se o teste for bem-sucedido, o robô atende o pedido. Senão, ele se recusa, e poderá delatar o personagem ao Computador.

Perícias de Destreza

Todas as perícias de destreza são perícias de combate — veja Combate adiante.

Armas de Energia: Como usar e consertar pistolas e fuzis de energia e sônicos.

Armas de Área: Como usar e consertar lança-chamas, armas gauss, enlaçadores, atordoadores, geradores de plasma e lança-chamas de mão.

Armas Laser: Como usar e consertar pistolas e fuzis laser.

Armas de Projétil Primitivas: Como usar e consertar arcos, facas arremessáveis e pedras. Permite a sua fabricação usando materiais naturais.

Armas de Projétil: O uso e conserto de

fuzis multifuncionais, fuzis multifuncionais automáticos, fuzis de cone, armas de gelo e lança-agulhas.

Armas de Mira Montadas em Veículos: Usar e consertar armas miradas montadas em veículos, incluindo canhões laser, canhões de tubo, canhões sônicos, armas de movimento ondulatório e outros dispositivos esotéricos.

Armas de Área Montadas em Veículos: Usar e consertar mais armas montadas em veículos, incluindo geradores de fumaça, lançadores de despistador, gausseadores e outras coisas legais.

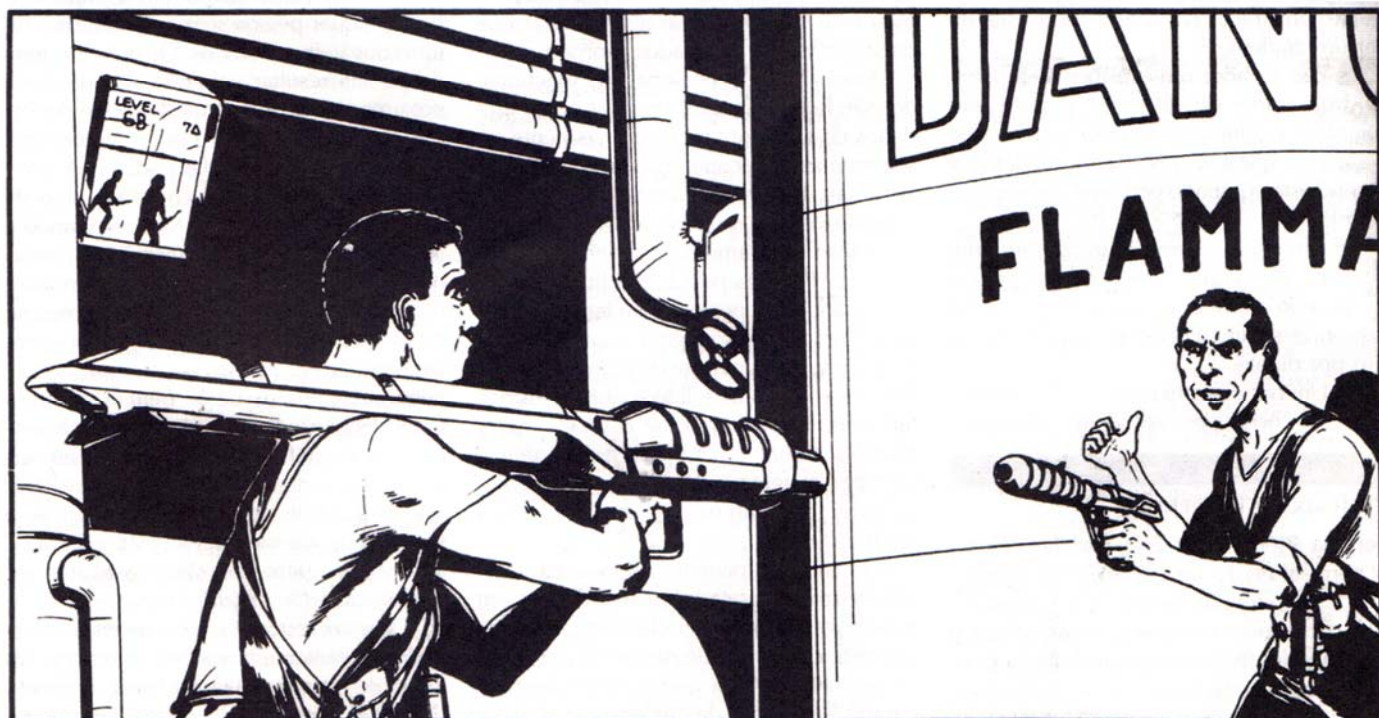
Armas de Lançamento Montadas: Usar e consertar ainda mais armas montadas em veículos, incluindo tubos de bomba, plataformas de mísseis e lança-gás.

Perícias de Mecânica

Engenharia do Habitat: Esta perícia envolve conhecimento e compreensão dos sistemas de suporte de vida do Complexo Alfa — incluindo circulação de ar e água, remoção de dejetos, comunicação, energia, e transporte. Faça um teste de perícia quando:

- Um personagem tentar consertar uma disfunção numa peça de um destes sistemas. Um sucesso no teste de perícia significa que ele consertou. Modifique o número de sua perícia de acordo com a dificuldade da tarefa, a quantidade de tempo disponível e a disponibilidade de ferramentas apropriadas.

- Um jogador quiser saber algo sobre um destes sistemas — por exemplo, se há



Um traidor recebe um bônus em sua jogada de intimidação



um tubo de ventilação por perto que ele possa usar para escapar; se uma sala ou corredor em particular pode ser alcançado sem alertar seus guardas; etc. Um sucesso no teste de perícia significa que o personagem sabe a resposta para a pergunta.

Operação e Manutenção de Robôs: Na verdade, são cinco perícias separadas, uma para cada um dos tipos mais comuns de robôs no Complexo Alfa (medibô, guardabô, estivabô, garibô e pilotos automáticos de veículos). Faça um teste de perícia quando:

- Um personagem der uma ordem para um robô. Se o teste for bem-sucedido, o robô entende a ordem e a cumpre como pretendido. Senão, ele absolutamente não a compreende, ou a entende mal.

- Um personagem tentar consertar um robô. Um sucesso num teste de perícia significa que o robô está consertado. Modifique de acordo com a disponibilidade de ferramentas, tempo etc.

- Um personagem tentar sabotar um robô. Novamente, modifique de acordo com a disponibilidade de ferramentas e tempo.

Operação e Manutenção de Veículos: Na verdade, são cinco perícias, uma para cada um dos tipos mais comuns de veículos no Complexo Alfa — autocarros, esteirados, aerobôs, helicópteros, e caças Abutre. Faça um teste de perícia quando:

- Um personagem realizar uma manobra perigosa enquanto dirige um veículo. Modifique o valor da perícia de acordo com a dificuldade da manobra, estado do veículo, e sua própria condição mental e física. Um fracasso no teste pode significar um acidente.

- Um jogador quiser saber mais sobre as capacidades do veículo. Um teste bem sucedido significa que o personagem sabe o fato em questão. “Ahã. Este modelo de aerobô está equipado com ejeção de emergência.”

- Um personagem tentar consertar um veículo. Modifique o valor de sua perícia de acordo com o tempo e ferramentas disponíveis, dificuldade do reparo, e assim por diante.

- Um personagem tentar sabotar um veículo, ou checar para ver se está sabotado.

Perícias de Esperteza

Terapia Bioquímica: Esta perícia envolve o conhecimento de suplementos bioquímicos comumente usados no Complexo Alfa para alterar emoções, pensamentos, e capacidades físicas. Faça um teste de perícia quando:

- Um personagem pedir drogas ao Computador. O sucesso significa que o

diagnóstico foi aprovado e as drogas distribuídas; senão, o pedido é negado.

- Um personagem ministrar drogas. O sucesso significa que a dose correta é escolhida, os efeitos compreendidos corretamente, e os efeitos colaterais perigosos antecipados e minimizados (ou exagerados, se for isso que se desejar). O fracasso significa que qualquer coisa pode acontecer — o usuário das drogas está com a vida em suas mãos.

- Um personagem tentar analisar uma droga desconhecida. O sucesso significa que o personagem tem pelo menos uma vaga idéia de que efeitos a droga terá; o fracasso significa que ele não tem idéia, ou está redondamente enganado. Modifique o número da perícia pela disponibilidade de equipamento e manuais de referência.

Demolição: Esta perícia reflete treinamento e experiência no uso de explosivos e no uso improvisado de armas explosivas, munições, substâncias voláteis, e outros troços para explodir as coisas. Faça um teste de perícia quando:

- Um cidadão usar explosivos. Um fracasso indica que os explosivos deixam de explodir, ou que o personagem julgou mal a carga necessária — resultando em dano excessivo ou num *puff* de fumaça e nenhum efeito. Adapte este resultado para sua necessidade dramática.

- Um cidadão tentar desarmar um dispositivo explosivo. Um fracasso significa que explode — se ele tem tempo para correr ou não, depende de você.

Medicina: Conhecimento de diagnóstico, tratamento, e cirurgia. Pode ser usada para esterilizar feridas, aliviar a dor, evitar que personagens incapacitados morram etc.

Normalmente, personagens machucados são hospitalizados, onde os gentis cuidados do Computador invariavelmente asseguram a sua recuperação em questão de semanas. Todavia, quando isolados do Complexo Alfa, ou quando os cuidados não estão prontamente disponíveis, é necessário o uso da perícia medicina.

Quando um personagem ferido for tratado por um personagem com a perícia medicina, faça um teste de perícia por dia. Um teste bem sucedido significa que o ferimento está curado. Se o teste resultar num fracasso, faça um teste de resistência pelo personagem ferido; o fracasso significa que seu ferimento piora, e ele fica incapacitado.

Da mesma maneira, quando um personagem incapacitado for tratado por um personagem com a perícia medicina, faça um teste da perícia de medicina por hora. O sucesso significa que o personagem é curado ao estado de “ferido”. Se resultar em fracasso, faça um teste de resistência

para o personagem incapacitado; o fracasso significa que o personagem morre.

Modifique o valor da perícia de acordo com a disponibilidade de suprimentos (antibióticos, bandagens esterilizadas, equipamento cirúrgico) e condições.

Culturas dos Velhos Tempos: *Atenção! Atenção! Esta perícia é classificada Azul! Conhecimento de culturas dos Velhos Tempos por qualquer cidadão de um nível de segurança inferior constitui traição!*

Esta perícia permite que um personagem use seu conhecimento sobre culturas dos Velhos Tempos para interpretar artefatos, ruínas e remanescentes culturais das culturas primitivas do Exterior. Infelizmente, o conhecimento da verdadeira história do Exterior está entrelaçado com mitos e lendas. Já que o conhecimento da verdadeira história é traição, a maior parte da informação sobre o passado foi transmitida oralmente e sofreu distorção considerável no processo. Nesta parte-mitologia/parte-história são proeminentes elementos da cultura pop da segunda metade do século XX: cinema, televisão, música e estilos de vida. Aspectos de diferentes períodos são misturados indiferentemente: filmes de praia, roqueiros punks e meditação transcendental são mesclados numa nostalgia curiosa e romântica por uma cultura com liberdade pessoal ilimitada.

A aplicação mais prática desta perícia é reconhecer artefatos e seu significado quando são encontrados no Exterior. Por exemplo, um pequeno computador pessoal descoberto nas ruínas de um antigo lar nunca seria reconhecido como um computador por qualquer pessoa sem a perícia de Culturas dos Velhos Tempos. Quando um teste de perícia resultar em fracasso, mas bem próximo do sucesso, o mestre pode decidir dar informações úteis porém distorcidas. (Um forno de microondas poderia ser interpretado incorretamente como um tipo de monitor de computador.) Mesmo quando o teste de perícia for bem sucedido, a informação sobre o artefato deve ser um tanto distorcida por lendas e história incompleta. Esta é uma oportunidade de humor e travessuras para o mestre.

Segurança: Pense nesta perícia como o equivalente *high-tech* de “arrombamento”. Ela permite que um personagem arrombe fechaduras, mas também permite que ele derrote fechaduras eletrônicas e sistemas de alarme, penetre numa área de segurança, grampeie canais seguros de comunicação, e assim por diante.

Faça um teste de perícia quando o personagem tentar estabelecer segurança em torno de uma localização física, conjunto de dados, ou pessoa, ou passar por tal segurança. Geralmente, um teste bem su-

cedido significa que o personagem conseguiu. Entretanto, quando há PCs envolvidos em ambos os lados, você pode preferir resolver a situação como uma disputa de habilidades entre perícias de segurança.

Modifique o valor da perícia do personagem pela dificuldade da tarefa, a intensidade da segurança, e a disponibilidade de ferramentas e tempo.

Furtividade: Esta perícia é usada para esconder e para detectar objetos escondidos. Quando um personagem se esconde, faça um teste de furtividade por ele; um sucesso no teste significa que ele não é detectado a menos que uma busca real seja organizada. Um fracasso significa que ele é imediatamente visto por qualquer observador. Quando um personagem tentar detectar objetos escondidos, num sucesso num teste de furtividade significa que ele conseguiu. Quando um personagem usar sua perícia de furtividade para tentar localizar um personagem usando furtividade para se esconder, resolva o conflito como uma disputa de habilidades entre perícias de furtividade.

Um personagem pode também usar furtividade para andar silenciosamente ou evitar a observação numa multidão.

Modifique o valor da perícia do personagem de acordo com as circunstâncias — obviamente, alguém no meio do feixe de um holofote vai ter muito mais dificuldade em se esconder do que alguém embrenhado em arbustos e vestindo camuflagem.

Observação: Pense nisto como o equivalente *high-tech* de “perseguição”. Ela permite que um personagem siga alguém sem ser percebido, mas também que instale e detecte grampos e que use sistemas de monitoração para observar, clandestina ou abertamente, indivíduos, locais ou dispositivos.

Faça um teste de perícia quando um personagem procurar grampos, instalar grampos, seguir um alvo, e assim por diante. Um fracasso significa que ele não acha grampos, ou que o alvo possa ter percebido sua observação. Se houver uma chance de que o alvo possa ter percebido que está sob observação, faça um teste de perícia de observação pelo *alvo*; sucesso significa que ele percebeu, enquanto um fracasso significa que ele não percebeu o deslize de seu observador.

Modifique o valor da perícia dependendo se o alvo espera ser alvo de observação, da disponibilidade do equipamento, e assim por diante.

Sobrevivência: A maioria dos cidadãos do Complexo Alfa nunca viu uma árvore, uma massa de água aberta, ou um animal maior que uma barata. Sobreviver no Exterior é uma perícia que leva algum tempo para se

aprender. A perícia de sobrevivência cobre todos os aspectos ao lidar com a natureza — conhecimento de plantas, animais, terreno, navegação, tempo e assim por diante — coisas de Manual do Escoteiro Mirim.

Faça um teste toda vez que um cidadão enfrentar um desafio crítico da Natureza, por exemplo quando estiver: N a - dando com equipamento eletrônico volumoso.

Atravessando o desfiladeiro de um riacho com uma ponte improvisada de árvores amarradas.

Procurando comida selvagem (alguém com disenteria? são saborosos os cogumelos?).

Lidando com intempéries.

Fazendo amizade com animais da floresta (vespas, cascavéis e gambás, para mencionar alguns).

Perícias de Engenharia

Como uma regra geral, estas perícias são usadas de duas maneiras: para operar o equipamento e tecnologias associados com os campos específicos relacionados (biociências, engenharias química, eletrônica, mecânica ou nuclear); e quando um jogador quiser saber o que o seu personagem sabe sobre o assunto.

Quando um jogador pede informação, faça um teste de perícia para o campo relevante. Se o teste for bem sucedido, dê a informação pedida ao jogador. Modifique, é claro, os valores de perícia de acordo com a dificuldade da tarefa e a obscuridade da informação.

Faça testes de perícia também quando um personagem tentar operar, consertar ou sabotar um dispositivo associado com um tipo particular de engenharia.

Jogador: Oh, Deus! O que é que eu sei sobre usinas de energia nucleares?

Mestre: Qual é a sua perícia de engenharia nuclear?

Jogador: Urrg. Seis. Será que eu sei desligar essa coisa?

Mestre: Por que você não faz um teste de perícia?

Jogador: Hã, certo. (Catrac.)

Mestre: Bem, qual foi o resultado?

Jogador: Não vou dizer.

Mestre: Vamos, vamos.

Jogador (Cobre os olhos): Vinte.

Mestre: Arrá. Bem, você parece se lembrar de algo a ver com barras de grafite. É isso mesmo. Para desligar o reator você tem que puxar aquelas barras de grafite para fora da pilha nuclear. Algo parecido com isso, em todo caso.

Jogador: Urrg. Hã, tem algum controle para as barras de grafite por perto?

Mestre: Bem, agora que você mencionou, tem sim. Qual era o número do seu

clone?

Biociências: Lida com ciência e tecnologia biológica — drogas experimentais, engenharia genética, ciborgues etc.

Engenharia Química: Lida com química — explosivos, gases, fotografia, baterias, coisas desse tipo.

Engenharia Eletrônica: Lida com dispositivos eletrônicos — robôs, computadores, fornos de microondas, TVs modernas e assim por diante.

Engenharia Mecânica: Lida com sistemas puramente mecânicos — elevadores, cafeteiras, bicicletas etc.

Engenharia Nuclear: Lida com usinas de fissão e fusão, dispositivos nucleares capazes de mover a Terra, motores espaciais estilo Órion e outras coisas legais.

Perícias de Computador

Análise de Dados: Esta perícia permite a um personagem submeter um problema ao Computador junto com todos os dados relevantes. O Computador analisa o problema em termos da explicação que o personagem lhe dá, os dados fornecidos pelo personagem, e os dados que ele tem podem não estar disponíveis ao personagem. O Computador então entrega uma análise, dividindo as possibilidades pela chance percentual de probabilidade.

Exemplos: “Computador, considerando o número de série desta arma e o som de tique-taque que ela faz, qual é o melhor curso de ação?” ou “Dado o estado do robô, avalie estes cursos de ação: 1. desativar e abandonar o robô; 2. retirar os sensores do robô e prosseguir missão e 3. dismantelar o robô e rodar programa de diagnóstico completo com resultante atraso da missão.”

O uso desta perícia depende principalmente da esperta e lógica solução de problemas por parte dos jogadores, especialmente na escolha e formulação das perguntas certas. Um teste bem sucedido significa informação precisa e útil. Um fracasso no teste significa informação inútil e incorreta. Por exemplo:

A Pergunta: Amigo Computador! Análise de Dados, por favor. O que houve com o Grupo de Missão 16, e por que ele não retornou ao Complexo Alfa?

O Teste de Perícia: Fracassa.

A Resposta do Computador: Distribuição das probabilidades:

- Probabilidade Um — (Confidencial): 65%
- Probabilidade Dois — (Confidencial): 23%
- Probabilidade Três — Eles encontraram oposição imbatível de traidores: 10%
- Probabilidade Quatro — Eles estão perdidos: 2%



O Que o Computador está Pensando: Eis aqui o que realmente está acontecendo na mente do Computador. Há uma chance de 65% de que os Agentes Atiradores tenham se matado numa confusão e massacre típicos em *Paranóia*. Há 23% de chance de que a área em questão seja habitada por traidores e de que alguns ou todos os Agentes Atiradores se juntaram a eles. O Computador suprime estes detalhes desagradáveis para não assustar o personagem (e para não lhe dar idéias perigosas).

Medo e ignorância.

Busca de Dados: Esta perícia é usada para reaver informação de bancos de dados, encontrar informações catalogadas, evitar restrições por nível de segurança à informação, etc.

Faça um teste de perícia quando um personagem requisitar informação diretamente por terminais do Computador ou por ligações de dados. Não é necessária uma perícia para requisitar informação ao Computador, mas aqueles que o fazem obtêm freqüentemente uma caçada em círculos, um técnico em pesquisa não-cooperativo, ou "Desculpe, esta informação não está disponível neste momento."

Modifique o número da perícia quando o personagem requisitar informação de um nível de segurança superior ao seu, ou informação que foi proposital ou acidentalmente mal-arquivada.

Faça testes também quando um personagem tenta sutil mas legalmente passar por restrições de nível de segurança (por exemplo, quando estiver caçando referências cruzadas que alguém deixou de classificar) ou esconder as marcas de suas tentativas de pesquisa (por exemplo, registrar a pesquisa com o nome de outro cidadão; escondendo pesquisa particular como pesquisa legítima da missão). Um fracasso no teste significa que o Computador começa a suspeitar do personagem, que ganha um ponto de traição.

Programação do Computador: *Atenção! Atenção! Esta perícia é classificada Ultravioleta! Uso ou conhecimento desta perícia em níveis de segurança inferiores é traição, punível com execução sumária!*

Faça um teste de perícia quando tentar alterar arquivos de dados, objetivos de missão, procedimentos de operação, e assim por diante, por entrada direta, teclado ou voz. Um fracasso significa que a alteração falhou. Se a operação que o personagem estiver tentando fazer for traição, ele deve fazer também um teste de segurança do Computador; se ele obtiver um fracasso nesse teste, sua alteração é detectada pelo Computador. Altos Programadores, ou Segurança Interna. Modifique os valores de perícia devido à disponibilidade de

tempo e de manuais de referência.

Segurança do Computador: *Atenção! Atenção! Esta perícia é classificada Ultravioleta! Uso ou conhecimento desta perícia em níveis de segurança inferiores é traição, punível com execução sumária!*

Esta perícia permite a um personagem escapar de alarmes de segurança e monitoração enquanto altera a programação do Computador.

Faça um teste de perícia quando estiver programando o Computador e tentando evitar a detecção. Um sucesso obtido significa que não sobrou nenhum rastro da alteração feita pelo personagem. Um fracasso obtido significa que a mudança é detectada, alarmes podem soar, e a SegInt pode estar a caminho.

A perícia pode ser usada também para remover do Computador informação restrita aos níveis de segurança superiores. O sucesso significa que a informação é encontrada e não está sendo monitorada no momento. O fracasso significa que a tentativa falhou e pode ter ativado alarmes.

Propaganda Comunista

Atenção! Atenção! O conhecimento ou uso desta perícia é traição! Saber que esta perícia existe é traição! A sua posse por qualquer cidadão de qualquer nível de segurança é traição!

Diferente de todas as outras perícias, a propaganda Comunista não é governada por um atributo. Todo personagem começa com um nível zero de habilidade na perícia Propaganda Comunista.

A perícia Propaganda Comunista é tão traidora que não está nem impressa na planilha de personagem. Quando um personagem a aprende, ele deve anotar a perícia e seu valor de perícia no verso (lado secreto) de sua planilha.

Um personagem pode aprendê-la com outros personagens que tenham esta perícia — querendo ou não. Funciona assim:

A vítima deve escutar ou ler a propaganda feita pelo habilidoso propagandista. Isto deve continuar por pelo menos cinco rodadas. A vítima pode escutar espontaneamente, ou pode ser amarrada e forçada a escutar, ou ser forçada com drogas, ou ser enganada pela embromação, lábia, ou intimidação. No final das cinco rodadas, o propagandista faz um teste de perícia. Se for bem sucedido, a vítima aprende a perícia propaganda Comunista no nível 1. Usos sucessivos desta perícia podem aumentar o nível de perícia da vítima, mas seu nível nunca poderá ser maior que aquele possuído pelo propagandista.

Apenas a vítima sabe se a tentativa de propaganda foi bem sucedida ou não. O

mestre lhe dirá numa nota ou conferência particular.

A vítima não precisa nunca usar a perícia se não quiser. Se ela for leal ao Computador, ela pode se recusar a pensar outra vez sobre propaganda Comunista, ou se sentir compelida a se entregar (e a entregar o propagandista) ao Computador por atos de traição. Porém, se interrogada, ela pode ter que revelar seu conhecimento em Propaganda Comunista — traição suficiente para acarretar a execução imediata. Nós deixamos as possibilidades para a extorsão como um exercício para o estudante interessado.

Observe que uma tentativa fracassada de usar esta perícia significa que a vítima recebe provas incontrovertíveis da traição do propagandista. Isto torna perigoso o uso de Propaganda Comunista, mas ser um Comuna no Complexo Alfa é arriscado.

Perícias Traidoras

Suborno e Falsificação: Qualquer pessoa pode aprender estas perícias e gastar pontos de perícia para aumentar seu nível. Entretanto, o seu uso é sempre traição.

Culturas dos Velhos Tempos: Esta perícia é classificada Azul. Todos os personagens a possuem na sua base pericial de esperteza, já que todo mundo já ouviu boatos sobre os Velhos Tempos. Porém, os personagens não podem gastar pontos de perícia para aumentar seus valores a não ser que sejam de nível Azul ou superior, ou pertençam a uma sociedade secreta que ensine a perícia aos seus membros. Mostrar qualquer conhecimento de culturas dos Velhos Tempos em um nível de segurança Esmeralda ou inferior é traição, punível com execução sumária.

Programação e Segurança do Computador: Estas perícias são classificadas Ultravioleta. Seguem as mesmas regras que culturas dos Velhos Tempos, exceto no que apenas personagens de nível de segurança Ultravioleta e membros de certas sociedades secretas podem gastar pontos de perícia nelas. O conhecimento ou uso por qualquer cidadão de nível de segurança Púrpura ou inferior é traição.

Propaganda Comunista: Esta perícia é tão traidora que nem está impressa na planilha de personagem. O conhecimento ou posse desta perícia por um cidadão de qualquer nível de segurança, inclusive Ultravioleta, é traição.



4. Combate

"Não é que eles morrem, é que eles morrem como ovelhas."

-T.S. Eliot, "The Wasteland"

O Dramático Sistema Tático

Paranóia é um RPG rápido, cheio de ação, e emocionalmente cativante.

[Resposta em coro: Urra!]

Outros RPGs têm sistemas de combate detalhados, complexamente abstratos, e elaboradamente seqüenciados.

[Resposta em coro: Zzzzz...]

O combate complexo é muito bonito, mas estraga a atmosfera rápida, tensa e furiosa de *Paranóia*.

Ergo, *Paranóia* usa o brilhantemente concebido, original e eminentemente superior Sistema Dramático de Combate Tático — um sistema de combate simples que confia em regras flexíveis, senso comum, e a vontade sábia e irrestrita do mestre.

Para mestres radicais e de espírito livre, o sistema básico de combate fornece o que há de mais moderno em ação rápida e furiosa. Para jogadores de RPG mais tradicionais — especialmente aqueles vindos de uma tradição de jogos de guerra — as regras de combate opcionais fornecem mais detalhes e sugestões para o seu desenvolvimento. E recomenda-se que todos os mestres vejam as "regras" como sugestões, e considerem que os ditos do senso comum e da necessidade dramática tenham precedência quando fizerem qualquer julgamento.

É que, em *Paranóia*, a questão não é bem se um personagem morre em combate. É *pressuposto* que ele vai morrer — mais cedo ou mais tarde — a única questão é: exatamente como é que ele vai bater as botas?

E quem precisa de um monte de regras detalhadas para isso?

Mantenha a Ação!

O ritmo veloz de *Paranóia* é excitante porque os jogadores são constantemente mantidos num alto nível de tensão. A tensão se dissipa quando você deixa que os jogadores gastem minutos contemplando posições, considerando cuidadosamente táticas e regras aplicáveis e debatendo a próxima ação. Isso toma tempo, é entediante e não é realista. Numa situação real de combate, você tem sorte se tiver tempo

bastante para ficar com medo, e poder estudar sua próxima ação.

Não Lhes Dê Tempo para Pensar!

Descreva a situação com o mínimo de detalhe, dizendo apenas o que for necessário para a ação.

Mestre: Vocês entram na sala. Há duas escrivaninhas e outra porta. Dois traidores saltam de trás das escrivaninhas e mandam chumbo em vocês. O que vocês fazem?

Não deixe um jogador ruminar. Cada rodada de combate representa cinco segundos, e não há muito tempo para ruminar em cinco segundos. Se um jogador hesitar, seu personagem hesita. Se um jogador disser: "Espere, estou pensando..." é exatamente isso que seu personagem está fazendo também... enquanto os vilões o encham de chumbo. Pensamento rápido é o que vale no combate de *Paranóia*.

Premie Ações Espalhafatosas e Espirituosas!

Paranóia deve passar a sensação de um filme, não de um jogo de guerra. O combate em *Paranóia* não deve ser realista — deve ser dramático, como o combate cinematográfico. Ações excepcionalmente heróicas, covardes, bizarras, ou extravagantes, geralmente devem ser bem-sucedidas (mas provavelmente não da maneira que os jogadores esperavam que fossem — uma retorcida regular perversa é um bloqueio efetivo contra o abuso dos jogadores).

Mate os Canalhas!

Não tenha medo de matar os personagens em *Paranóia*. O mundo de *Paranóia* está repleto de traidores, inimigos, lunáticos, dispositivos defeituosos, perigos ambientais letais, e seu melhor amigo, o Computador. Se um personagem for morto, deixe-o morrer — não há salvamentos de último instante, nenhuma intervenção divina em *Paranóia*. E além disso, seu clone idêntico está prontinho na escalação antes que você consiga dizer "traidor assado". Mate-os. Mate todos eles.

Não se preocupe. Você se acostumará. De fato, é alarmante a velocidade com que você se adapta a este tipo de horror de gala — o indomável espírito humano e tudo mais.

Resumindo:

1. Mantenha a ação!
2. Não lhes dê tempo para pensar!
3. Premie o pensamento espalhafato e espirituoso!
4. Mate os canalhas!
5. E, acima de tudo, mantenha a ação!

Um Exemplo Modesto

Nada expressa melhor o espírito de *Paranóia* que um exemplo:

Mestre: Certo. Vocês descem um corredor em forma de "V". Os nativos o chamariam de "desfiladeiro". Os lados são íngremes. O fundo está cheio de umas coisas pesadas, duras e marrons e poças de fluido gosmento. Há umas coisas verdes aqui e ali. De repente, do alto, à esquerda de vocês vem um esquisito som ululante. Fred — o que você vai fazer?

Fred: Hã? O que quer dizer 'ululante'?

Mestre: Gritos e gemidos. O que você vai fazer?

Fred: Bem... (Longa pausa para pensar.)

Mestre: Certo. E você, Martha?

Martha: Eu tento identificar o som e de onde ele vem.

Mestre: George?

George: Eu apronto meu laser e mergulho atrás de uma rocha...

Mestre: Hum. Rã-Ram.

George: Hein? Ah. Atrás de uma coisa marrom, obrigado. Eu me escondo e me preparo para explodir coisas.

Mestre: Tudo bem, George está atrás da coisa marrom. Martha, soa mais ou menos como humanos, mas eles estão berando algo como "Uga buga". Fred, você fica parado pensando. Seis caras pelas segurando coisas pontudas aparecem no alto da encosta e vêm descendo rapidamente na sua direção. Fred...?

Fred: Como é que eles se parecem?

Mestre: Certo. Martha?

Martha: Eu puxo uma granada, jogo neles, e procuro cobertura.

Mestre: George?

George: Eu cubro Martha.

Mestre: Ótimo. Fred, eles se parecem com cidadãos pelados insanos. Eles estão segurando coisas pontudas compridas. O cabelo deles é emaranhado e eles parecem estar sujos. Eles estão berrando e fazendo gestos desagradáveis. Um deles está prestes a enfiar sua coisa



pontuda em seu peito.

Martha, jogue o dado. (Catrac.) Pena. A granada erra, quica, e rola de volta para baixo. Humm. De fato, na frente de Fred.

George, você vê um deles jogando uma lança em Martha, então atira nele. Jogue o dado. Uau! Na mosca... hã... no moscabô, quer dizer. Deixe eu ver a Tabela de Dano... Bingo, ele cai como um pino de boliche. Fred?

Fred: Ei, isto está indo muito...

Mestre: Certo. Martha?

Martha: (Ri.) Fred *obviamente* é um traidor Comuna. Olha, ele tá falando com aqueles mutantes imundos. Eu atiro nele, e então fujo para procurar abrigo.

Mestre: Lógico. George?

George: Eu atiro em outro uga-buga.

Fred: Ei, gente...

Mestre: Certo. A granada explode. Dois dos pelados batem as botas. (Joga o dado.) Alguns estilhaços também acertam Fred. Um dos pelados enfia uma coisa pontuda em Fred, e então cai. (Joga o dado.) Fred está com uma coisa pontuda no peito. Martha atira em Fred. (Joga o dado.) Cheiro de Fred torrado.

Tudo bem, Fred está retalhado, empalado, ferido por laser — morto, também. O disparo de George erra e chamosca parte do cenário. Martha, você chega nas coisas marrons e se abaixa atrás delas, como George está fazendo.

Fred: Ah, ah. Acho que estou pegando a manha. Então, eles vão mandar meu clone substituto por aerobô ou míssil de guerra?

Mestre: Logo veremos. Seu amigo, o Computador o fará logo, assim que Martha e George fizerem seus relatórios. De volta à ação.

Tudo bem. De repente o chão treme convulsivamente. Os caras pelados se jogam no chão. Um gigantesco robô preto e brilhante com a cabeça do tamanho de um terminal de transbô — com enormes sensores compostos e antenas compridas — aparece acima de vocês e olha para baixo.

George: (Sussurrando) — Que ótimo. Baratas mutantes radioativas gigantes de novo.

Martha: Preto? Nível Infravermelho, é óbvio. Eu ordeno que ele nos levante e nos leve imediatamente ao Complexo Alfa.

Mestre: Hã... boa idéia. Ele alcança vocês com suas mandíbulas — quer dizer — garras de garça e...

presenta aproximadamente cinco segundos. Uma vez que acaba uma rodada de combate, outra começa. As rodadas são repetidas até que um lado morra ou se renda, ou até que ambos os lados recuem.

Cada rodada de combate é dividida em quatro segmentos. Todas as ações tomadas num segmento são resolvidas antes que o próximo segmento inicie. A sequência dos segmentos é:

Sequência de Combate

Segmento de Decisões dos NPCs: O mestre considera a situação e tenta determinar o que cada NPC deve fazer. ("NPCs" incluem máquinas inteligentes como combatobôs, baterias de artilharia automáticas, e garibôs armados com enceradeiras.) Coisas típicas para se lembrar são: 1, o interesse do NPC em sua própria preservação; 2, os objetivos estratégicos e táticos do NPC, e 3, oportunidades dramáticas e de diversão (potencial para grandes explosões, gestos extravagantes e ironia cômica).

Então o mestre pode anunciar ou não o que os NPCs estão fazendo. Se o mestre anunciar, os jogadores reagirão de acordo com este conhecimento. Senão, os jogadores terão que adivinhar o que os NPCs vão fazer. (Veja "Mantendo os Jogadores no Escuro", um box que deve estar impresso em algum lugar por aqui, para ver algumas sugestões.)

Segmento de Decisões dos PCs: O mestre dá a volta na mesa e pergunta a cada jogador, por vez, o que o seu personagem pretende fazer nesta rodada de combate. Um jogador não poderá mudar de idéia após declarar suas intenções, a não ser que você, Sr. Mestre, julgue que sua mudança seja suficientemente divertida, isto é, "Então Moe-O-DJO vai detonar sua Granada Solar experimental? Ora, esqueça que eu puxei o laser — vou tirar o uniforme para pegar um bronzado."

Segmento de Resolução de Combate: Com o mestre como juiz e árbitro do senso comum e da justiça dramática, os dados são jogados e você descobre quais ataques foram bem sucedidos — e quão bem-sucedidos. Todos os ataques de mão, ataques à distância e outras travessuras maliciosas (tetos desabando, poderes mutantes etc.) acontecem simultaneamente. O combate é resolvido na seguinte sequência de passos:

Modificar Valores de Perícia: O mestre decide por quanto será modificado o valor da perícia de cada combatente. No combate básico, os únicos modificadores impostos pelas regras são por esquiva, ferimentos e tiros à queima-roupa. As regras opcionais fornecem vários outros. Como sempre, encorajamos o mestre a atribuir redutores e

bônus de acordo com o bom senso, condições relevantes, a Lei de Murphy, e um senso perverso de justiça poética.

Determinação do Acerto: Faça testes de perícia para ver quais ataques foram bem-sucedidos.

Determinação do Dano: Jogue o dado e consulte a Tabela de Dano (veja o Encarte B) para determinar o dano sofrido pelas vítimas de ataques bem sucedidos.

Segmento de Movimento: Todos os personagens e máquinas inteligentes ainda operantes e não tontos demais podem se deslocar.

Mantendo os Jogadores no Escuro

O mestre deve anunciar as decisões dos NPCs? Depende da situação. Alguns oponentes são tão estúpidos e transparentes que telegrafam suas ações; alguns são espertos e enigmáticos e têm chance de surpreender e enganar os PCs. Se tudo estiver equilibrado, manter as ações no mistério geralmente aumenta a tensão e o suspense.

Observação: É de mau gosto (embora freqüentemente seja dramaticamente correto e totalmente *Paranóia*) mudar as táticas de seus NPCs após ouvir o que seus jogadores vão fazer. Se você cometer um crime tão imoral e anti-esportivo, tenha certeza de não ser pego, ou você estragará qualquer resíduo de confiança que seus jogadores tenham no seu julgamento justo e imparcial.

Atingindo

Todas as perícias de agilidade e destreza manual são perícias de combate. Quando um personagem ataca alguém em combate, ele usa uma destas perícias. Exatamente qual ele usa depende da arma que ele estiver usando. Por exemplo, quando atacar alguém sem armas, você usa a perícia desarmado. Quando atacar alguém com uma pistola ou fuzil laser, você usa a perícia armas laser. Veja as descrições das perícias para obter mais detalhes.

Numa única rodada de combate, cada personagem pode fazer apenas um ataque. Para fazer um ataque, o personagem faz um teste de perícia. Se for bem-sucedido, ele atinge seu alvo. Senão, ele erra. Se o alvo for atingido, ele pode sofrer dano; as regras sob "Danos" descrevem como se determina esse dano.

Algumas armas são chamadas de *armas de ataque de campo*. Elas não afetam alvos individuais. Em vez disso, cada uma tem um *raio de dano*, impresso no Quadro de Armas (veja o Encarte B). Se o alvo de

Sequência no Combate

O combate é desenvolvido numa série de *rodadas de combate*. Cada rodada re-

uma arma de campo for atingido, qualquer coisa dentro do raio de efeito da arma pode sofrer danos.

Quando uma arma de campo erra seu alvo, o mestre decide onde atinge o disparo impreciso, baseando-se na lógica, adequação dramática, e na Lei de Murphy. Por exemplo, se um personagem errar o alvo pretendido para seu tiro de napalm e houver um tanque de combustível nas proximidades, é razoável se concluir (dada a Lei de Murphy) que o tiro irá infalivelmente procurar o tanque de combustível. Isso não seria divertido?

Modificadores de Perícia

Antes de fazer um teste de perícia de combate para um personagem, você deve decidir como (e se) modificar o número de sua perícia. Lembre-se sempre de dar bônus e redutores para ações inteligentes ou entediadas. Sinta-se a vontade para aplicar bônus e redutores adicionais se você achar que as circunstâncias tornem o ataque do personagem particularmente fácil ou difícil. Há quatro circunstâncias que são comuns o suficiente para justificarem regras:

Queima-roupa

A maior parte do combate em *Paranóia* ocorre a alcances razoavelmente curtos, já que o Complexo Alfa tem poucos espaços abertos. Entretanto, você obviamente terá uma chance melhor de acertar alguém se o seu laser estiver enfiado no umbigo dele.

Quando atirar em alguém à queima-roupa, **some 4** ao valor de sua perícia. Não aplique este modificador a espadas de força, neurochicotes ou outras armas de mão.

Ferimentos

Quando um personagem ferido fizer um ataque, **subtraia 4** do valor de sua perícia.

Esquivas

Durante uma rodada de combate, qualquer personagem pode declarar que está se "esquivando". Este termo cobre manobras evasivas, mergulhar para cobertura e contorcer-se muito. Um personagem que estiver se esquivando não pode atacar, mas se for atacado, **subtraia 4** do valor da perícia do atacante.

Outros Modificadores

Isso é tudo no combate básico. Nas regras opcionais (próximo capítulo) nós relacionamos alguns outros modificadores que poderão ser usados se lhe servirem.

Danos

Toda arma tem um *número de dano*, impresso no Quadro de Armas (veja o

Encarte B). Quando o alvo é atingido, confira seu número de dano (ou pergunte ao jogador cujo personagem atacou — números de dano frequentemente estão relacionados nas planilhas de personagem).

Basicamente, o que você faz é consultar a Tabela de Dano (também no Encarte B). Cada coluna da tabela tem um número de dano impresso no topo. Encontre a coluna correspondente ao número de dano da arma do atacante.

Então, jogue o dado. Encontre o resultado embaixo do número de dano, na mesma coluna. Leia à esquerda ou à direita — em cada extremo da tabela, e saberá se o alvo: não sofreu nenhum efeito, foi atordoadado, ferido, incapacitado, morto ou vaporizado.

Exemplo: O número de dano de uma pistola laser é 8. Se uma pistola laser acertar e você tirar de 1 a 4, o alvo não sofre nenhum efeito. Se você tirar de 5 a 9, ele é atordoadado; de 10 a 14, ferido; de 15 a 18, incapacitado; e 19 ou 20, morto.

Bônus de Macheza e de Dano

Mas espere! Tem mais. Antes de determinar o dano, você deve modificar o número de dano da arma.

Descubra o bônus de macheza do alvo. Geralmente, nós não nos preocupamos com bônus de macheza de NPCs, já que é um saco lembrá-los. Mas quando o PC for atingido, pergunte ao jogador qual é o seu bônus de macheza.

Subtraia o bônus de macheza do alvo do número de dano.

Se a arma for uma arma-de-mão — neurochicote, cassetete, espada de força, ou arma-de-mão primitiva — o bônus de dano do atacante também modifica o número de dano. Bônus de dano *não* afeta o dano de armas de longo alcance (aquelas usadas com perícias de destreza), ou de granadas.

Some o bônus de dano do atacante (se houver) ao número de dano.

Tipos de Armas e Armaduras

Você ainda não está pronto para determinar o dano — pelo menos, não se o alvo estiver usando armadura. Antes de explicarmos como funciona armadura, temos que falar sobre tipos de arma.



Há seis tipos de arma — L (laser), E (energia), P (projétil), PB (perfura-blindagem), A (área), e I (impacto). O tipo de cada arma está impresso no Quadro de Armas (veja o Encarte B).

A Tabela de Armadura (também no Encarte B) enumera um punhado de tipos diferentes de armadura. Tipos de armadura diferentes podem ter nomes diferentes, mas cada tipo tem uma *classificação de armadura*. Uma classificação de armadura consiste de uma letra, seguida por um número.

Armaduras só protegem contra armas do mesmo tipo. O tipo da armadura é determinado pela letra na sua classificação. Por exemplo, armadura *reflec* tem classificação L4. Isto significa que ela só protege contra armas L (laser). Se um alvo estiver usando *reflec* e alguém atirar nele com um fuzil multifuncional, ele está sem sorte.

Se o alvo estiver usando armadura do mesmo tipo que a arma do atacante, **subtraia sua classificação de armadura** (a parte numérica) do número de dano.

Algumas armaduras protegem contra *todas* as armas; a classificação de tal armadura seria a palavra "Todos" seguida de um número (por exemplo, "Todos 2"). Quando um personagem com tal armadura for alvo de qualquer ataque, subtraia esse número do número de dano (neste caso, seria subtraído dois).

Exemplo: Uma pistola laser é disparada contra um personagem cujo bônus de macheza é 1 e está vestindo armadura *reflec*. O número de dano de uma pistola laser é L8; menos 1 pelo bônus de macheza e 4 pela armadura resulta num número de dano modificado de 3. Jogue na coluna "3" da Tabela de Dano para determinar o dano sofrido (se houver dano).

Laser e Reflec

Épa, mais uma última regra de armadura, e poderemos prosseguir. É que lasers diferentes disparam feixes de cores diferentes — Infravermelho, Vermelho, Laranja, Ouro... — é, isso mesmo, as mesmas cores do espectro de níveis de segurança. Um cidadão só pode usar um laser do seu nível de segurança ou de um inferior. Hã, quer dizer, ele pode usar um laser de nível superior, mas é traição se o fizer.

Na verdade, não são os lasers que vêm em cores diferentes, mas sua munição. Cada laser pode disparar seis tiros; então, seu cano deve ser substituído por um novo. Cada cano deve ser pintado da mesma cor que o feixe que ele dispara, mas você sabe como é, alguns traidores traiçoeiramente repintam seus canos para que eles possam ter, digamos, um cano Púrpura que pareça Vermelho até ser disparado.

Armadura *reflec* também vem em cores



diferentes — Infravermelho, Vermelho e assim por diante. Uma armadura reflec protege contra todos os lasers de *sua cor ou inferior* — mas não contra lasers de níveis de segurança superiores. Portanto, se um cidadão estiver vestindo armadura reflec Esmeralda, ela lhe protegerá de raios laser Infravermelhos, Vermelhos, Laranja, Ouro e Esmeraldas — mas não de raios Azuis, Índigos, Púrpura ou Ultravioletas.*

Todas as outras armaduras “L” protegem contra laser de todas as cores.

O Computador só distribui aos cidadãos armaduras reflec de seus próprios níveis de segurança ou inferiores. É traição, é claro, vestir reflec (ou roupa, por falar nisso) da cor de um nível de segurança superior. Isto significa que a maioria dos Agentes Atiradores (que não sejam traidores) inicialmente estarão equipados com lasers Vermelhos e reflec Vermelha.

Efeitos de Dano

Então, o que realmente *significam* os efeitos de dano?

Sem Efeito: Embora o ataque tenha sido bem-sucedido, algo — armadura, estoicismo do alvo, fraqueza do atacante, ou pura sorte — impediu que o ataque incomodasse o atacado o bastante para afetar suas ações.

Interprete este resultado com floreio dramático. “Apenas um arranhão.” “Uau! Acertou bem no peito, mas só um pouquinho de sua armadura está torrada.” “Seu inimigo olha com interesse para o buraco em seu braço, encolhe os ombros e continua avançando.” “Uau! O raio laser deve ter sido refletido por um botão reluzente ou algo parecido.”

Atordoadado: O personagem atordoadado temporariamente sucumbe ao choque ou à dor do ataque e pode, se quiser, cair no chão imediatamente. (“Fingir de morto” é uma tática popular mas geralmente fútil em situações desesperadoras.) Ele não poderá realizar nenhuma ação durante a próxima rodada de combate (incluindo movimento, uso de armas ou uso de perícias).

Ferido: Um personagem ferido sofre os efeitos de um atordoamento. Além disso, de agora em diante ele será considerado “ferido”. Toda vez que um personagem ferido

fizer qualquer teste de perícia ou atributo, o valor de sua perícia ou atributo será reduzido em 4 (além de quaisquer outras modificações). Encorajamos o mestre a designar mais desvantagens, de acordo com as circunstâncias. (“Em choque, você segura seu braço machucado — assim deixando cair a delicada e cara arma de fogo que o Computador lhe forneceu. Vergonha!”)

Um personagem ferido que for novamente ferido estará incapacitado.

Incapacitado: Um personagem incapacitado sofre os efeitos de um ferimento. Além disso, ele imediatamente cai no chão. Ele está inconsciente e não poderá agir de forma alguma até que ele seja curado para o estado “ferido” ou melhor. Um personagem incapacitado que for novamente ferido ou incapacitado estará morto.

Morto: Um personagem morto está morto. Fim. Caput. Ele chuta o balde; passa o tempo comendo grama pela raiz; bateu o último ponto; foi servir ao Grande Computador no Céu. Morto é morto. Hora de ativar um clone. Veja “Substituição de Clones” a seguir.

Vaporizado: O personagem e seu equipamento são completamente destruídos. Isto é um fim realmente distinto para um personagem de *Paranóia*; você realmente fez sucesso quando teve um personagem vaporizado. A resposta apropriada é uma breve, mas sincera, salva de palmas dos jogadores, mestre, e espectadores.

Efeitos de Dano em Objetos Inanimados

Então, o que significa “ferido” se você estiver atirando num fogão? Isso é deixado para o julgamento do mestre. Concentre-se no efeito dramático e não na aplicação realista da física. Ou se quiser, faça experimentos em casa. Dispare seu próprio fuzil em objetos domésticos comuns como aspiradores de pó e aparelhos de som. É o que nós criadores de jogos fazemos. (Observe que um pouco mais de atenção é dada aos efeitos de dano em robôs no capítulo “Equipamento”.)

Movimento

Não há regras estritas em *Paranóia* para movimento e posicionamento durante o combate. Em vez disso, o mestre deve usar o bom senso e estas sugestões.

Há quatro velocidades nas quais uma pessoa ou um robô normalmente pode se mover: *passeio*, *caminhada*, *corrida*, ou *disparada*. Falando por alto, qualquer velocidade até uns 2 metros por rodada de combate é um passeio; qualquer coisa entre isso e 5 metros por rodada é uma caminhada; qualquer coisa entre isso e 20

metros por rodada é uma corrida; e qualquer velocidade maior (até 40 metros por rodada, que é o mais rápido que qualquer um que não seja um atleta olímpico pode se mover) é uma disparada. Veículos, robôs “envenenados”, aviões supersônicos, e mutantes traidores também poderão se mover na velocidade *zoom* (40 ou mais metros por rodada).

Um personagem em disparada não pode atacar (correr no máximo da velocidade toma toda sua concentração). Um personagem passeando, caminhando, ou correndo pode. Quando alguém atira em um personagem que está correndo, você pode considerar a aplicação de um redutor ao seu teste de perícia. Ou não.

Velocidades de Movimento

Passeio: até 2 metros/rodada

Caminhada: até 5 metros/rodada

Corrida: até 20 metros/rodada

Disparada: até 40 metros/rodada

Zoom: mais que 40 metros/rodada

Recuperando-se de Ferimentos

Personagens normalmente se recuperam de ferimentos em gigantescos centros de saúde onde especialistas de saúde e medibôs remendam os pacientes com eficiência surpreendente. A recuperação pode ser feita sem o benefício desta ajuda, com o auxílio de medibôs, ou com a perícia de medicina, mas isto leva tempo e é muito arriscado.

É claro que muitas maravilhas biotecnológicas são criadas pela P&D e que alguns suplementos bioquímicos são capazes de permitir que Agentes Atiradores horrivelmente feridos façam cooper com um par de pernas quebradas, mas os efeitos colaterais destas maravilhas médicas freqüentemente são mais horripilantes que os ferimentos originais.

Atordoadado: Nenhuma ajuda médica é necessária. O personagem está atordoadado por uma rodada. Após uma rodada, ele poderá agir novamente — sem redutores.

Ferido: O personagem estará atordoadado por uma rodada. Então ele poderá realizar a maioria das ações normais, mas sujeito a um redutor de 4 em todos os testes de perícia e atributo. Esta penalidade reflete os efeitos de sangramento, choque, dor, e traumatismo.

Se um personagem ferido não for tratado por alguém que tenha a perícia medicina ou por um medibô (ou levado a um centro médico) dentro de um dia, ficará incapacitado. Veja Perícias de Esperteza - Medicina, para ver o que acontece se ele for tratado.

Incapacitado: A incapacitação é um ferimento grave que, se não for tratado, resul-

* Sim, nós sabemos tudo sobre o espectro eletromagnético e as leis de adição das cores. Sim, nós sabemos que se você disparar um laser de um comprimento de onda, digamos, verde, contra um alvo que reflita luz azul, o alvo não refletirá o laser verde. Na primeira edição de *Paranóia*, tínhamos um complexo conjunto de regras para lidar com armaduras multicromáticas, para tentar fazer com que os lasers de *Paranóia* se ajustassem às leis da natureza. Mas então decidimos, que diabos? É desta maneira que nós *queremos* que lasers e armadura reflec funcionem, portanto é assim que eles realmente funcionam em *Paranóia*. E fim de papo.



ta em morte. Um personagem incapacitado não poderá agir até retornar ao estado “ferido”.

Se um personagem incapacitado não receber cuidados médicos — tratado por um medibô, personagem com a perícia medicina, ou num centro médico — ele terá que fazer um teste de resistência a cada hora. Um fracasso significa morte.

Morto e Vaporizado: A recuperação destes estados não é comum. Para exemplos, veja *Frankenstein* de Mary Shelley, *A Noite dos Mortos-Vivos* de George Romero e *A Procura de Spock*, da Paramount Pictures.

Substituição de Clones

Quando um PC morre durante uma aventura, um clone substituto não pode ser ativado até que o Computador esteja ciente da morte do personagem. Normalmente, a morte seria relatada por outro Agente Atirador ou cidadão leal. Deixar de relatar tal informação imediatamente é um ato grave de traição.

O Computador pode também descobrir a morte do personagem, monitorando comunicações ou dispositivos de observação ou pelo interrogatório de agentes robóticos remotos.

Quando o Computador fica sabendo do falecimento de um Agente Atirador, ele imediatamente entra em contato com um membro de sua família clonal e o ativa. Assim que for possível o clone é instruído e despachado como substituto para o Agente Atirador morto. Se o transporte não for possível, ou se o grupo da missão estiver numa região remota ou inacessível, o clone substituto será transportado na primeira oportunidade.

O Que É que Esses Irmãos Clones Estiveram Fazendo, Hein?

Enquanto o clone ativado está lá fora, cuidando de problemas para o Computador, o resto da família clonal pode continuar realizando tarefas de rotina (arquivando documentos, polindo paredes de corredores, intimidando Infravermelhos) para seus próprios grupos de serviço, ou pode ser enviado a Centros de Monitoração especiais para observar suas duplicatas durante o curso da missão. Onde estiverem, eles recebem relatórios constantes sobre a missão a fim de que, se houver um desastre, eles possam efetivamente substituir seus irmãos clonais.

Preparando a Planilha de Personagem do Clone Substituto

Pegue a planilha do personagem morto e mude o número do clone do personagem (Pyle-O-ASH-1 se torna Pyle-O-ASH-2, Butch-V-BLK-4 se torna Butch-V-BLK-5 e assim por diante). *Voilà!* Clone novo, pronto para a ação!

Porque os Clones São Idênticos em Todos os Aspectos: A Razão Verdadeira

É mais fácil.

Porque os Clones São Idênticos em Todos os Aspectos: O Raciocínio Transparentemente Fajuto

Os membros de uma família clonal são todos idênticos em herança genética, portanto todos os atributos e poderes mutantes são idênticos.

Os membros de uma família clonal são criados juntos, treinados juntos, e encorajados a pensar em si mesmos como substitutos idênticos uns para os outros, portanto todas as designações para grupos de serviço, perícias, filiações a sociedades secretas e outras características adquiridas são virtualmente idênticas.

Já que o Computador pensa nos membros de uma família clonal como permutavelmente idênticos, ele supõe que quaisquer virtudes ou falhas que um clone tenha, os outros terão na mesma medida. Portanto, quando um clone ativado for promovido, todos os seus irmãos clones também serão promovidos.

A única exceção a essa política de “tratamento idêntico para clones idênticos” é no que se refere a execuções. Na sua infinita benevolência e confiança inabalável na virtude essencial da Clonidade, o Computador vê uma família clonal como um grande e feliz programa de computador. Quando qualquer um dos clones demonstra individualmente ser um traidor merecedor de execução, o Computador tristemente deleta a cópia defeituosa. No entanto, o Computador tem fé no projeto original do programa (já que, afinal, foi ele que criou esta família dos tanques de clonagem, e o Computador nunca erra, certo?) e, já que não deseja desperdiçar todo o treinamento e cuidados amorosos que ele deu até agora àquela família clonal o Computador simplesmente testa as cópias reservas, ativando-as uma após outra, para verificar se o defeito é comum ou não a todas as cópias. Se todas as seis cópias tiverem um defeito (isto é, forem executadas), bem, o programa recebeu um teste justo. (Sabotagem Comuna, sem dúvida.)

Em outras palavras, cada clone novo começa com 1 ponto de traição (no lugar da quantidade que seu recém-falecido irmão tinha).

Retornando um Clone Substituto à Ação

Retorne o clone (e seu jogador) à ação assim que for possível. Um jogador com um personagem morto é apenas um espectador, o que não é nem uma fração da diversão de jogar *Paranóia*. Dê ao jogador um tempinho para se agonizar com o falecimento inoportuno, mas lembre-se — ele veio para jogar, não para assistir.

Se a aventura estiver ocorrendo dentro do Complexo Alfa, seu clone substituto vestirá seu uniforme, pegará o transporte público e chegará ofegando para se juntar aos seus companheiros em 15 a 30 minutos. Se a aventura estiver ocorrendo no Exterior, ou no fundo do oceano, ou numa nave rumo a Marte, a entrega poderá ser um tanto menos veloz. Em cada caso, se o Sr. Mestre o desejar, o Computador pode ordenar que a equipe não faça nada até que o clone substituto a alcance. O Computador não permitirá que uma missão fracasse devido à falta de pessoal. Nunca.

Bem, quase nunca.

Grupo de Missão Beta-Nove:

Pêsames pela morte trágica e sangrenta do heróico cidadão Splat-V. Clone substituto em trânsito. Esperem até que o grupo seja reforçado.

Ah, e enquanto estiverem por aí sem fazer nada, porque vocês não arrumam toda aquela bagunça?

Por outro lado, não introduza o clone substituto até quando achar oportuno. Talvez o grupo deva continuar com forças reduzidas por algum tempo. Talvez o jogador deva esfriar a cabeça por algum tempo enquanto ele lamenta seu personagem falecido por um período decente.

Seja imprevisível. Seja inconstante. Isto é *Paranóia*. Você nunca sabe o que esperar do Computador.

Talvez o clone tenha sido erroneamente enviado aos sintetizadores de alimento.

Ou talvez alguém esteja sabotando as transmissões no QG dos Agentes Atiradores.

Ou talvez o aerobô que entregará o clone sofra um distúrbio no sistema de orientação e esteja diligentemente tentando educar o clone em higiene dental enquanto voa pela tundra em direção ao Pólo Norte.

Nunca se sabe.





5. Regras Opcionais de Combate

Nós gostamos de nossos combates como nosso uísque escocês — puro. Mas há pessoas que preferem gelo, soda, ou até coisas de mão-virada como margaritas e daiquiris. Bem, “de gustibus non est disputandum”. É por isso que estamos incluindo um monte de regras de combate opcionais, para aqueles que gostam de mais complexidade ou realismo.

Falando (quase) sério, muitas regras opcionais são úteis ou divertidas. Por exemplo, nas regras de combate básicas nós dissemos para modificar valores de perícias de acordo com as condições sob as quais os personagens atacam, mas não lhe demos muita noção sobre que modificadores seriam apropriados. “Mais Modificadores de Perícias”, a seguir, dá algumas sugestões.

Nós poderíamos ter incluído esses modificadores de perícias nas regras de combate básicas, mas não queremos que os mestres se sintam compelidos a terem certeza de que todo modificador seja levado em conta em cada ataque. Isso faria o combate proceder com menos velocidade, e combates lentos tornam o jogo entediante. Em vez disso, nós tornamos esses modificadores opcionais — use-os quando quiser, ignore-os quando não quiser, e mantenha as coisas em movimento. Mas você pode se sentir seguro, pois se vier a precisar saber quais as chances de sucesso de alguém que atira à longa distância há uma regra que você poderá usar se desejar.

Nós hesitamos um pouco antes de tornar opcionais as regras de disfunção. Em *Paranóia*, nada funciona da maneira que você gostaria que funcionasse, e as armas *deveriam* enguiçar de maneiras espetaculares e perigosas com bastante frequência. Por outro lado, determinar quando as armas apresentam defeito, ou não, adiciona outro nível de complexidade ao sistema de combate. A fim de manter as coisas simples, nós decidimos tornar opcionais as regras de defeito. Porém, elas são extremamente condizentes com o espírito de *Paranóia*, e nós frisamos que você as use se não se importar com o esforço adicional.

A maior parte das outras regras opcionais estão na categoria de “coisas que podem ser úteis com as quais você não quer se preocupar o tempo todo.” Assim como para os modificadores de perícia, sintam-se a

vontade para usar estas regras quando quiser e, deixá-las quando não quiser. A consistência pode ser uma virtude, mas a necessidade dramática é uma ainda maior.

Surpresa

Se numa luta um lado surpreender o outro — atacar sem aviso — ele deve ter uma vantagem. Nós sugerimos que você lhes dê uma “rodada de surpresa”. Isto significa que, na primeira rodada de combate, apenas os jogadores com a vantagem da surpresa podem atacar. Os do outro não podem nem se esquivar. Uma vez que a primeira rodada tenha terminado, começa a luta de verdade. (Dado o poder das armas em *Paranóia*, até uma única rodada livre pode provar ser uma grande vantagem).

Armas “Spray”

Algumas armas são conhecidas como *armas spray* (veja o Quadro de Armas no Encarte B). Uma arma spray pode ser usada para atacar até três alvos numa única rodada de combate. Cada alvo deve estar a 5 metros de distância um do outro (portanto você pode atingir três clones na sequência).

Quando uma arma spray for usada contra mais de um alvo, divida o número da perícia do atacante pelo número de alvos (dois ou três — arredonde para o número inteiro mais próximo). Faça um teste separado para cada alvo, contra o valor de perícia dividido.

Exemplo: Um personagem com a perícia armas de projétil de 14 atira em três alvos. 14 dividido por 3 é 4 2/3, que arredonda para 5. São feitos três testes; as jogadas são 12, 3, e 18. O disparo erra o primeiro e o terceiro alvo, mas o segundo é atingido.

Mais Modificadores de Perícias

Todos os modificadores de perícias são relacionados no Quadro de Modificadores de Combate (Encarte B).

Alcance

O alcance de cada arma é impresso no Quadro de Armas (Encarte B). Nenhuma arma pode disparar em algo a uma distância maior que seu alcance (por exemplo, uma pistola laser não pode danificar um

alvo a mais de 50 metros de distância).

Quando um personagem atira num alvo, determine se ele está disparando em alcance *queima-roupa*, *curto*, *médio*, ou *longo*. Alcance *queima-roupa* é algo em torno de 5 metros. Alcance *curto* é tudo até abaixo de *um terço* do alcance máximo. Alcance *médio* é entre *um terço* e *dois terços* do alcance máximo. Alcance *longo* é qualquer distância maior que o alcance *médio*, até o alcance máximo.

Exemplo: Quando uma pistola laser for disparada contra um alvo de 0 a 5 metros de distância, está disparando à *queima-roupa*. Alvos de 5 a 16 2/3 metros de distância estão a *alcance curto*. Alvos de 16 2/3 a 33 1/3 metros de distância estão a *alcance médio*. Alvos de 33 1/3 a 50 metros de distância estão a *alcance longo*.

Quando um personagem dispara a *alcance médio*, reduza o valor de sua perícia em 2. A *alcance longo*, reduza-o em 4.

Cobertura

Se um alvo estiver protegido por cobertura — um muro de pedra, uma árvore, vegetação densa, o que for — o valor da perícia do atacante será reduzido. Determine aproximadamente quão protegido está o corpo do alvo — quase completamente, parcialmente, ou só um pouco. Reduza o valor da perícia como manda o Quadro de Modificadores de Combate.

Movimento

Quando um personagem ataca enquanto está imóvel ou passeando, o valor de sua perícia não é modificado. Quando estiver andando ou correndo, ele é reduzido, como indica o quadro. Quando o alvo estiver em movimento, novamente a perícia do atacante é reduzida.

Ponto de Impacto

Quando um personagem é atingido em combate você pode jogar e checar na Tabela de Ponto de Impacto (veja o Encarte B) para ver onde ele foi ferido. Use seu julgamento neste caso; por exemplo, se alguém for atordoado, quem se importa onde ele foi atingido (se é que foi)? Do mesmo modo, se ele for morto, vaporizado, ou mesmo incapacitado, é irrelevante saber se ele foi atingido na cabeça ou no abdômen, pois ele não vai a lugar algum.

Também, com um lança-chamas, por exemplo, o ponto de impacto preciso é irrelevante — o dano pode ser distribuído igualmente por grande parte do corpo.

Quando um personagem for ferido num certo lugar, ele não apenas sofre um redutor de 4 em todos os testes de perícia e atributo, mas também perde o uso daquela parte do corpo. “Perder o uso de” pode significar várias coisas diferentes:

Braço: Não pode usar esse braço. Não pode carregar coisas pesadas. Não pode usar armas que necessitem o uso de ambos os braços.

Perna: Não pode se mover mais rápido que uma caminhada (olha o Saci!). Nada de andar de bicicleta, também.

Peito: Epa. Melhor sentar um pouco. Você não vai a lugar nenhum, mas ainda pode disparar armas e usar perícias.

Abdômen: Como peito, só que mais doloroso.

Cabeça: Opa. Más notícias. O significado de “perder o uso de” depende de você. Talvez signifique que ele não consiga ver nada — porque ficou cego ou porque esteja escorrendo sangue para dentro de seus olhos. Ou talvez signifique que na verdade esteja incapacitado (tiros na cabeça não são muito favoráveis). Ou talvez “perder o uso de” signifique exatamente isso e ele fique bem estúpido de repente.

Armaduras de Mais de um Tipo

Em prol da simplicidade, nós dissemos que cada armadura era de um só tipo. Na verdade, é claro, muitos tipos de armadura oferecem alguma proteção contra mais de um tipo de arma. Como um exemplo trivial, você poderia polir uma armadura de placas até que brilhasse, para que oferecesse alguma proteção contra lasers assim como armas de impacto.

Armaduras de mais de um tipo simplesmente possuem classificações de armadura incluindo mais de uma combinação letra-e-número — por exemplo, aquela armadura polida poderia ser I3/L1. Armadura de batalha composta laminada poderia ser L4/I3/P2/PB6. Nós deixamos isso para você determinar.

Saque, Munição, e Recarregamento

Sacar armas no desespero quando emboscado e agachado atrás de uma pedra para recarregar são ferramentas dramáticas valiosas em qualquer jogo de ação e aventura. Por outro lado, envolvem uma certa quantidade de trabalho para você.

Saque de Armas

Se um cidadão não tiver uma arma na mão, ele não pode usá-la até que a saque. Se a arma estiver facilmente alcançável (por exemplo, num coldre ou numa bainha, pendurada nas costas etc.), sacá-la leva uma rodada de combate. Se não for de fácil acesso, sacá-la pode levar mais de uma rodada, à discrição do mestre. Se um personagem quiser trocar a arma que tem na mão por outra, ele pode ou deixar cair a arma que está segurando e sacar outra (levando uma rodada) ou guardá-la e sacar outra (levando um total de duas rodadas). Numa rodada em que o personagem estiver sacando ou trocando de arma, ele não poderá atacar, embora possa se esquivar ou se mover (mas não numa velocidade de disparada).

Munição e Recarregamento

A maioria das armas vem com um suprimento limitado de munição e devem ser periodicamente recarregadas. O Quadro de Armas (veja o Encarte B) indica o número de rodadas durante o qual a arma pode ser usada sem necessitar de recarregamento. Cada vez que um jogador disparar uma arma, ele anota. Quando o número total de disparos se igualar ao número de cartuchos de munição indicado na tabela, a arma estará descarregada e deverá ser recarregada antes de ser disparada novamente. Recarregar uma arma leva o mesmo tempo que sacá-la (isto é, uma rodada) — supondo, que uma carga extra esteja prontamente disponível. Senão, recarregar significa correr até PLC para pedir

munição, o que provavelmente tomará muito mais tempo.

Defeitos

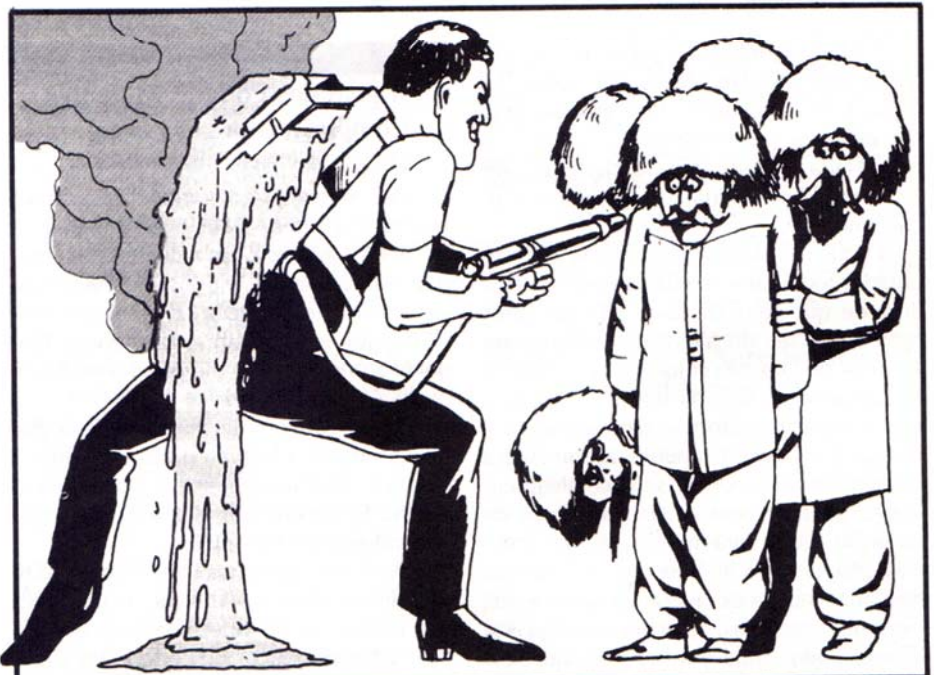
As armas são divididas em três tipos, dependendo de quão bem testadas elas são: *normais*, *experimentais*, e *realmente experimentais*.

Todas as armas relacionadas no Quadro de Armas (ver Encarte B) são normais ou experimentais (como indica a tabela; observe que armas de mão e armas primitivas são consideradas não-experimentais para estes propósitos). Qualquer coisa que P&D designa a grupos de Agentes Atiradores especificamente com o propósito de teste é *realmente experimental*.

Toda vez que alguém disparar uma arma normal, e seu teste resultar em 20, ela apresenta um defeito. Armas experimentais apresentam defeitos num resultado de 19 ou 20 num teste de perícia.

Armas realmente experimentais são tão pouco confiáveis que apresentam defeitos quando você assim desejar. (Se você quiser ser mais “justo” sobre isso, fixe um número de defeito a cada arma realmente experimental — digamos, 10. Então, toda vez que o teste de perícia do atacante for maior ou igual ao número de defeito, a arma enguiça. Em aventuras publicadas de *Paranóia*, nós lhe informamos quando e como o equipamento realmente experimental que aparece na aventura apresenta defeitos. (Veja “Para o Exterior com Armas e Câmera” para obter exemplos.)

Exatamente o que uma arma faz quando apresenta um defeito depende da arma.



Todo equipamento no Complexo Alfa é rigorosamente testado e portanto seguro



Cada arma tem um defeito característico; estes são descritos na seção Equipamento.

Como Consertar Defeitos

Os efeitos desagradáveis de um defeito de uma arma podem às vezes ser evitados ou remediados pela rápida aplicação de uma perícia com armas apropriada. O usuário pode imediatamente fazer um segundo teste de perícia, usando a mesma perícia que usa ao disparar, para tentar consertar o defeito. Um sucesso no resultado significa que conseguiu. As descrições das armas (Veja Equipamentos - Armas) descrevem o reparo de defeitos com mais detalhes. (Tipicamente, equipamento realmente experimental não pode ser consertado.)

Miniaturas e Coisas do Tipo

Sexo Depende da Imaginação

...assim como o combate em *Paranóia*. Em alguns jogos, você coloca miniaturas ou peças de cartolina na mesa e cuidadosamente calcula quanto elas podem se mexer e a que alcance estão disparando e esse tipo de coisa. No entanto, vamos lembrar que tudo isto é imaginário; os

caras na mesa não estão atirando uns nos outros com lasers e se o mestre disser que "está a três metros de distância" então está a três metros de distância, e não queremos saber se a sua régua diz que está a mais ou a menos.

Por outro lado, é divertido mexer com miniaturas, e elas são coloridas e fornecem um foco visual para um jogo que de outro modo seria bem abstrato. Portanto, se quiser, vá em frente e use miniaturas. Mas lembre-se também de como funciona o Dramático Sistema Tático; o que o mestre disser vale, portanto não fique medindo cada milímetro e traçando linhas de visão precisas e assim por diante. Ei, se você gosta desse tipo de combate, nós publicamos um monte de ótimas simulações táticas como *Tank Leader* e *Fire Team* que lhe permitem passar horas e horas fazendo isso, e você deve comprá-las todas *nesse instante* e nos fazer ricos além dos sonhos da cobiça.

Falando sério, se você gosta de usar miniaturas e mapas em escala para visualizar a ação, melhor pra você. Na verdade, há uma magnífica linha de minituras de metal de *Paranóia* — da Grenadier nos Setores EUA e CND e da Citadel nos Setores GRB e EUR. Portanto você pode sair

correndo e comprá-las. Nós esperamos.

Escala

É tradicional, ao usar miniaturas, saber qual é a escala do jogo, para que você possa cuidadosamente medir tudo até o último milímetro. Então qual é a escala de *Paranóia*?

Aqui está: três centímetros do *mundo real* = dois metros em *Paranóia*. Agora você sabe.



6. Poderes Mutantes

Cada personagem jogador tem um poder mutante. Em teoria, seu poder lhe deixa fazer algo legal, algo especial que lhe ajudaria a sobreviver no Complexo Alfa. Nada é tão simples, é claro. Mutantes são traidores, afinal, e sujeitos à execução imediata.

O que leva a uma pergunta: se o Computador toma tanto cuidado para se certificar de que seus cidadãos são humanos normais, livres de alterações bizarras no DNA — de fato, tão cuidadoso que executa qualquer um fora da norma — como é que a mutação se tornou tão difundida? E porque prevalecem apenas as mutações *favoráveis*? Quer dizer, se você aleatoriamente expuser pessoas a altas doses de radiação, você terá muitas mortes antes do parto, defeitos de nascença e coisas do tipo, mas mutações favoráveis serão ainda extremamente raras. Obviamente, algo está acontecendo. Qual é a fonte de todas essas mutações, então?

A Origem dos Poderes Mutantes no Complexo Alfa

Ai você nos pegou...

Oh, desculpe, queremos dizer... é um *segredo*! É claro. Assim fica bem melhor.

Bem, talvez o Computador saiba, mas não vai contar. E muitos cidadãos têm teorias, mas teorias (como boatos) são traição. Aqui estão algumas das teorias traidoras propostas por vários peritos do Complexo Alfa:

- A radiação de uma guerra nuclear global (contradiz a história do Computador e toda a evidência científica disponível, mas é uma lenda comum baseada em ficção pós-holocausto Pré-Ôps).
- Os efeitos colaterais da poluição, aditivos alimentícios, e exposição a programação entediante de vídeo (baseada em outros materiais míticos do período Pré-Ôps).
- Experiências genéticas oficialmente reconhecidas e/ou clandestinas conduzidas

pelo Computador/P&D/sociedades secretas (pressupondo agentes bioquímicos ou radiológicos para mutações, e programas secretos de eugenia criados por algumas facções piradas).

- Os efeitos cumulativos da exposição a relógios de algarismos revestidos com o elemento rádio.
- A passagem da Terra por uma nuvem de poeira cósmica.
- Interferência benigna de alienígenas benevolentes.

...e assim por diante, *ad nauseam*.

Encorajamos o mestre a ser agradavelmente irresponsável ao estabelecer uma razão internamente consistente para toda essa coisa de poderes mutantes. Mude de música num piscar de olhos. O que quer que se encaixe nas suas necessidades dramáticas e narrativas, quando precisar, por qualquer motivo obscuro. Mantenha os jogadores especulando.

Lembra? Ignorância e medo. Medo e ignorância.



Mecanismos de Poderes Mutantes

A maioria dos outros RPGs fornecem alter-egos super-poderosos com a capacidade de voar pelos céus, derreter barras de aço, projetar feixes de luz faiscantes e morte de cada poro e enxergar através de paredes de concreto para espiar o vestíário feminino.

Adivinhe. Os poderes mutantes em *Paranóia* não funcionam assim. Pra variar, como qualquer outra fonte potencial de poder e segurança para PCs, poderes mutantes são armadilhas; pouco confiáveis, mortalmente perigosos, traidores, e perversamente adoráveis.

Isso é *Paranóia*.

Testes do Atributo Poder

Toda vez que um personagem quiser usar um poder mutante, peça ao jogador que descreva o que ele espera que aconteça, e então faça um teste do atributo poder. Modifique o atributo pela dificuldade e escala do efeito desejado, barulhos que distraem, ferimentos, signo do Zodíaco, valor de entretenimento etc. O que segue são condições e valores sugeridos para modificadores:

- intento modesto, sem distrações, bastante tempo, premeditação cuidadosa: bônus de 1 a 5
- restrição prudente, distrações menores, duas rodadas para se preparar, alguma consideração das consequências: nenhum modificador
- ambição excessiva, distrações que ameacem a vida, impulsividade ou estado de pânico: redutor de 1 a 5

Se o jogador obtiver um sucesso no teste, as coisas acontecem mais ou menos como ele esperava. Se obtiver sucesso apenas por uma pequena margem, os efeitos foram pouco favoráveis; se obtiver sucesso por uma larga margem, os efeitos são, inesperadamente favoráveis.

Se o teste resultar em fracasso, os efeitos são desfavoráveis — quanto maior a diferença entre o resultado e o número modificado do atributo, mais desastrosas serão as consequências.

Exemplo: Suck-V está preso num tiroteio, ferido. Sua arma derreteu, o pelotão de combatedores Comunas está avançando inexoravelmente em sua direção, e seu grupo de missão o abandonou ao deus-dará. Sem nada a perder, ele experimenta seu poder mutante de teleporte. Seu poder é 9.

Mestre: OK. O que você quer que aconteça?

Suck-V: Para ser franco, não faço idéia de como funciona este poder — exceto que nunca funciona da mesma maneira

ra duas vezes.

Mestre: Rê, rê. Pense rápido, meu chapa.

Suck-V: Certo. Eu quero ir para um lugar seguro — e não mais ferido do que estou agora, obrigado.

Mestre: Bom. Hora de fazer um teste de poder. (Joga o dado — tirou 17.) Opa, não é exatamente o que você planejou. Um bando de criaturinhas atarracadas e estranhamente deformadas se materializa diante de você, carregando picaretas e lanternas. Uma mulher de cabelos negros e pele branca está dançando e cantando com eles — “Eu vou, eu vou, trabalhar agora eu vou...”

ou

Mestre: Bom. Hora de fazer um teste de poder. (Joga o dado — tirou 2.) Uau. De repente uma chuva de silenciosas melancias pretas explodem à sua volta — ou pelo menos é o que parece — apenas uma névoa de impressões sensoriais doces, melosas, inexpressivas e não-diferenciadas. Então repentinamente tudo está normal de novo — exceto que você está em pé num corredor quieto e vazio próximo de seu bloco residencial.

Suck-V: Graças a Deus.

Mestre: Oh. Olhe. A luz de seu comunicador está piscando. Parece que o Computador está esperando o seu relatório. E aposto que será um relatório muito interessante.

Perda e Recuperação de Pontos de Poder

Toda vez que um personagem tentar usar um poder mutante, seu atributo poder é reduzido, tenha ele usado o poder com sucesso ou não. Cada vez que um poder mutante for usado, o atributo poder do personagem é reduzido de 1 a 5 pontos, à discricção do mestre. Geralmente, você pode escolher uma perda de 5 pontos se o poder foi usado de uma maneira particularmente difícil ou espetacular, e uma perda de 1 se for usado trivialmente.

Redução de poder não é permanente; para recuperar seu poder, um personagem deve dormir. Cada hora de sono tranquilo e não interrompido aumenta o poder do personagem em um ponto. Obviamente, o poder de um personagem não pode ser aumentado acima de seu valor original.

Exemplo: Um traidor cujo atributo de poder é 12 usa seu poder mutante uma vez, e o mestre julga que ele gasta 5 pontos na tentativa, reduzindo seu poder a 7. Se ele tentar usar seu poder uma segunda vez, ele joga contra seu poder modificado de 7, tenha seu primeiro teste sido bem sucedido ou não. Seu poder permanece em 7 até que ele durma; se dormir 5 horas ou

mais, seu poder volta a ser 12.

Sugestões para o Uso de Poderes Mutantes

Devido à confusa variedade de poderes mutantes, é difícil criar regras que cubram todos eles sem lhe dar mais detalhe do que você possa lembrar. Em vez disso, nós damos sugestões, alguns exemplos e lhe encorajamos a improvisar louca e irresponsavelmente.

Como sempre, encorajamos que mestres experientes, iconoclastas ou inveteradamente do-contrá ignorem regras e sugestões.

Duração

Os efeitos dos poderes mutantes geralmente duram de um a cinco minutos, dependendo da margem de sucesso do teste de poder e das necessidades dramáticas do mestre. Com rodadas de combate de cinco segundos, é claro um minuto é uma eternidade. E às vezes o efeito pode acabar instantaneamente, como um teleporte por exemplo, ou ser ativado permanentemente ou algo parecido — como quando um mutante levitador fica preso a 100 metros do chão enquanto milhares de testemunhas leais relatam esse notável evento. Nunca se sabe.

Alcance

O alcance é tudo o que está dentro de uma linha de visão com eficácia máxima de um raio de até 5 metros do personagem. Poder e confiabilidade diminuem rapidamente com o aumento da distância, moderado por um alegre mas perverso mestre. Novamente, bons resultados e a intenção de entreter podem ampliar o alcance e a eficácia.

Área/Volume do Efeito

A área ou o volume do efeito geralmente é um círculo ou esfera de cinco metros de raio. Exceto quando não é. O que acontece de vez em quando.

Dicas para a Apresentação de Poderes Mutantes

Faça com que suas descrições dos efeitos de poderes mutantes sejam coloridas e imaginativas. Dê muitos detalhes sensoriais — visuais legais, sons esquisitos, sensações arrepiantes, cheiros fortes. Faça referências a filmes, TV e literatura populares — “... como a viagem espacial de 2001, cara — demais”, ou “...como o defeito do transportador de Jornada nas Estrelas,” ou “...como a transformação do Hulk.”



Faça com que os fracassos sejam tão loucos e irrelevantes quanto possível. Quando um personagem obtiver um resultado catastrófico em seu teste de poder, vá à loucura. Quanto mais incrível e exagerado o efeito, mais divertido será o desastre resultante. Por exemplo, um personagem realmente se dá mal no seu teste de poder de regeneração. Talvez ele desenvolva uma dúzia de braços extras, guelras, comece a encolher, ou cause ferimentos idênticos em todos os cidadãos no raio de um quilômetro.

Não deixe que os poderes mutantes se tornem muito confiáveis ou úteis. Este não é um jogo de super-heróis. Se os jogadores parecerem felizes em ter poderes mutantes, você está fazendo algo errado.

Descrições de Poderes Mutantes

Controle de Adrenalina

Controle de adrenalina permite que um personagem eleve temporariamente sua força e agilidade a níveis sobre-humanos por mais ou menos um minuto. Naturalmente, sua base pericial de agilidade, capacidade de carga e bônus de dano também são elevados a níveis sobre-humanos.

Após usar o poder, o personagem sofre um ferimento — em nenhum lugar específico; Na verdade, o personagem está em choque. Ele permanece “ferido” até que tenha algumas horas de descanso não interrompido e tranqüilo (o que não é provável durante uma missão) ou uma boa soneca. Se ele usar este poder duas vezes sucessivamente sem se recuperar do primeiro ferimento, passará a “incapacitado” — ele tomba sem sentidos e não pode ser acordado por algumas horas, após as quais ele acorda, tonto, grogue, mas basicamente normal.

Enquanto usa este poder, o personagem pode realizar prodigiosos feitos físicos — levantar autocarros, correr como um leopardo indiano, tomar duas ou três ações por rodada de combate, e assim por diante. A adrenalina é bombeada pelo seu corpo e o faz queimar todo o combustível disponível e ignorar as especificações do projeto — às vezes com conseqüências infelizes para músculos, tendões, e ossos. O princípio central é: ele é o Super-Homem por um minuto, mas faça com que pague por isso. **Mestre:** Sem problemas. Você agarra o garibó enlouquecido de uma tonelada, levanta-o acompanhado pelo som melodioso de tendões estourando, arremessa-o por cima do corrimão da ponte e vê ele cair no chão. Você se deita repentinamente. Consegue dizer “hérnia”? Eu sabia que conseguiria.

Encantos

Glândulas na pele do personagem produzem uma substância feromônica que faz com que outros humanos o admirem e confiem nele. Infelizmente, essas substâncias feromônicas também fazem com que o personagem admire e confie em outros humanos. O resultado líquido geralmente é aquela espécie de suave camaradagem fraterna associada com a cultura do Condado de Marin, Califórnia, dos Velhos Tempos. Aqueles afetados tendem a jorrar confissões, admitindo atos vergonhosos e amargos ressentimentos que eles normalmente nunca compartilhariam, e a fazer promessas profundamente sinceras de sentimento, lealdade e amizade comunal das quais eles imediatamente se esquecem uma vez que passe o efeito dos feromônios.

Entretanto, já que o mutante tem consciência de que substâncias químicas estão condicionando esta reação, ele tem alguma capacidade em resistir a seus efeitos, mantendo sua boca fechada e suas afeições sob controle enquanto explora os bons sentimentos generalizados para seus próprios fins egoístas. Faça um teste de chutzpah para o personagem. Se for bem sucedido, o personagem resiste aos seus próprios encantos e faz a festa nas suas vítimas. Se fracassar, o personagem está igualmente à mercê de seus impulsos generosos.

A área de efeito varia de acordo com o ambiente. Dentro de lugares fechados o poder afeta um volume esférico de uns cinco metros de raio. O efeito dura por uns cinco minutos. A área de efeito e duração são muito menos confiáveis no Exterior; dependendo das correntes de ar ou do vento, a esfera de efeito de cinco metros pode estar a favor do vento abaixo do personagem e pode se mover constantemente, dissipando-se rápida ou lentamente, de acordo com a turbulência do ar. Como sugestão se o efeito estiver sujeito a qualquer coisa mais forte que uma brisa seu efeito durará até cinco minutos. Em ar parado ou numa leve brisa, o efeito pode durar até os cinco minutos completos. Guie-se pelo bom senso e bom humor diabólico ao julgar a duração e a área de efeito.

Se o teste de chutzpah do personagem for bem sucedido, este poder confere ao usuário um bônus de 5 em todos os subseqüentes testes de perícias de chutzpah (menos a lógica espúria, é claro) contra NPCs.

O maior risco na utilização deste poder é que as vítimas invariavelmente voltam ao normal após passar o efeito. Elas se lembram de seu comportamento anormal e percebem que foram enganadas. Portanto, se este poder for usado repetidamente em qualquer alvo, particularmente outros PCs,

o mutante estará correndo um risco considerável de revelar a posse da mutação.

Quando o poder for usado em PCs (ou por um PC ou por um NPC), o mestre deverá preparar bilhetes para os jogadores, explicando que eles se tornam inexplicavelmente amigáveis e cooperativos, que eles estão ansiosos para compartilhar seus segredos mais profundos e que eles devem representar este insidioso ataque de confiança e ter boa vontade até segunda ordem. Nenhuma dica deve ser dada sobre a fonte do sentimento. Quando o efeito tiver se dissipado, eles devem receber bilhetes informando que seus sentimentos retornaram ao normal.

Sonda Mental

O personagem pode alcançar as profundezas da mente de outro personagem e extrair informações de alvos relutantes. O mutante deve estar em contato físico com a vítima, corpo-a-corpo. A experiência é dolorosa e cansativa para ambas as partes — choque, náusea e graves dores de cabeça são comuns. Em termos de jogo, tanto o personagem quanto a vítima sofrem um “ferimento”. Eles permanecem feridos até que tenham algumas horas de descanso ou uma boa soneca.

Dada a existência, comumente defendida por boatos, de poderes mutantes psíquicos, a maioria dos alvos perceberá que suas mentes foram sondadas. Porém, sua única lembrança da experiência será a sensação de muita dor, seguida pela perda dos sentidos.

Quanto mais profunda e obscura for a informação que o usuário sondar, menor será a chance de sucesso da sondagem. O mestre faz um teste de poder com os modificadores de perícia apropriados. Se obtiver um sucesso, o sondador recebe a maior parte da informação que deseja numa forma bastante coerente (pequenas informações separadas, em seqüência razoavelmente apropriada e lógica, sem falhas ou omissões significativas, etc.).

Se o teste resultar em fracasso, o sondador recebe informação incompleta e deturpada, generosamente temperada com lembranças irrelevantes da infância, impressões sensoriais do presente, ordem de palavras invertida, cadeias de livre associação, anedotas vagamente relacionadas mas desinteressantes, e assim por diante. Esta é uma ótima oportunidade para aborrecer seus jogadores, colocando algumas guloseimas úteis no meio de uma salada de palavras.

Alguns exemplos para ilustrar a facilidade do uso do poder:

- sondar um vigia por uma senha — muito fácil
- sondar um técnico por um procedi-

mento de operação — fácil

- sondar um Agente Atirador por memórias de uma região visitada dez anos atrás — difícil
- sondar o número de série visto numa arma por alguns momentos cinco anos atrás (uma memória que não é acessível nem à mente consciente do alvo) — muito difícil

Eletrochoque

O personagem é extremamente resistente a choques elétricos (choques provenientes de atordoadores, em particular) e pode desferir um choque elétrico por rodada em qualquer vítima num raio de cinco metros. O efeito é equivalente ao de um atordoador.

Para resistir ao efeito de um choque elétrico, o personagem deve passar num teste de poder. O mestre deve modificar o atributo de acordo com voltagens altas (cabos de alta tensão) e pequenas (pilhas de Walkman).

Para dirigir um choque a uma vítima, o personagem deve fazer um teste de poder. Se for bem sucedido, a vítima sofrerá os efeitos de um atordoador. Se não, algo dá errado — o personagem atordoa a si próprio, ou causa um curto-circuito em todo o seu equipamento de comunicação, ou faz com que o cabelo de todos fique em pé, ou transmite em ondas curtas.

Empatia

Este personagem tem uma espécie de telepatia menos sofisticada — ele pode ler a atividade emocional do cérebro de uma vítima e projetar suas próprias emoções para manipular o estado emocional da vítima.

Ler as emoções da vítima pode ser particularmente útil na tentativa de detectar um mentiroso; um teste bem sucedido poderá revelar a intenção de enganar. Quando estiver tentando avaliar a reação de outro, um teste de empatia bem sucedido permite que o mestre dê dicas ao usuário. Quando estiver usando perícias de chutzpah, um sucesso num teste de empatia significa um modificador de +5 para o valor da perícia.

O uso mais eficaz da empatia é a projeção de fortes emoções na vítima a fim de interferir na sua capacidade de raciocínio e de fazer julgamentos. O usuário cria uma fúria em si mesmo e, então, projeta suas emoções na vítima. A vítima é dominada por uma necessidade obsessiva temporária de tomar atitudes dramáticas que expressem a emoção — chorar, gritar, se encolher, gargalhar loucamente, esmagar coisas — uma oportunidade de ouro para o jogador com inclinações histéricas. Se obtiver sucesso num teste de poder, a vítima é afetada; quanto mais bem sucedido,

mais exagerada e obsessiva será a *performance*. Se o teste resultar em fracasso, a vítima não é afetada, e o próprio usuário poderá se tornar obcecado, temporariamente sofrendo insanidade proporcional à margem de fracasso do teste.

Esta habilidade é mais bem empregada contra um indivíduo. Tentar a empatia com uma multidão é menos preciso e confiável, e será mais provável que o usuário seja arrastado pelas emoções da multidão com um fracasso no teste. O mestre deve falar a sós com o jogador, explicando os sentimentos da multidão e estimulando-o em sua representação.

Campo Energético

Este poder produz um campo que absorve energia e a irradia uniformemente de sua superfície na forma de calor e luminosidade. O campo segue os contornos externos do corpo, estendendo-se a uns 15 cm da superfície da pele. Em termos de jogo, isto age como armadura "Todos 3"; isto é, o número de dano de qualquer ataque contra o personagem é reduzido em 3, independente do tipo da arma.

O campo normalmente dura não mais que um minuto e deixa o usuário exausto e em choque — o equivalente a estar ferido — até que ele tenha algumas horas de descanso ou uma boa soneca. Infelizmente o campo é um tanto berrante — ele brilha e incandesce, emite breves e ofuscantes lampejos de luz e calor quando é atingindo por armas-de-mão ou de alcance, ou outras fontes de energia (por exemplo, um autocarro vindo à toda), ou quando o personagem bate de cara numa parede ou cai de uma grande altura.

O funcionamento do campo é sutil, complexo e pouco confiável. Quando o teste de poder resulta num fracasso, muitas coisas terríveis podem ocorrer. Às vezes ele reflete toda a energia — luz, por exemplo, deixando o personagem cego. Às vezes a energia é irradiada de uma pequena fração da superfície — dos pés, por exemplo, queimando um buraco no chão — ou a energia é irradiada pela superfície *interna*, torrando o mutante.

Observe que quando o mutante dispara uma arma de alcance de dentro do campo — quando o cano não atravessa o campo — o projétil ou feixe da arma poderá ser refletido da superfície interna. Observe que às vezes o campo oscila bruscamente, expandindo ou se contraindo.

Hipersentidos

Este poder amplia os cinco sentidos. Os olhos podem enxergar nitidamente a grandes distâncias, ampliar a visão, e fun-

cionar bem na escuridão quase total ou sob iluminação ofusante. Os ouvidos podem perceber sons infinitesimais, ou sons a grandes distâncias. A pele fica extremamente sensível, alerta a mudanças na temperatura e umidade, pressão atmosférica e assim por diante. O olfato fica aguçado, detectando os cheiros mais sutis mesmo entre odores dominantes. O paladar pode distinguir apuradamente detalhes entre substâncias familiares, mesmo substâncias que não têm gostos distintos para humanos normais.

Este poder também dá ao mutante discriminação superior ao focalizar um aspecto de uma percepção e ignorar o restante — por exemplo, escolher uma voz no meio de uma multidão inquieta e distinguir o que está sendo dito.

Isto é o que o poder faz quando funciona corretamente — quando o teste de poder resulta num sucesso. Quando ele não o for, as coisas não são tão legais. Talvez tudo pareça estar num volume alto demais. Talvez odores humanos normais se tornem extremamente dominantes. Talvez o personagem comece a ter alucinações — "Minha pele está pegando fogo! Minha língua está explodindo! Minhas orelhas estão derretendo! Aiiiii!" Não é fácil ser um mutante.

Levitação

Um campo se forma em torno do corpo do mutante, agindo contra a força da gravidade. (Ele faz os átomos girarem de maneiras estranhas ou algo assim.) O campo segue os contornos externos do corpo, se estendendo a uns 15 cm além da superfície da pele, portanto as roupas e objetos dentro do campo também são afetados.

Quando o teste de poder resultar num sucesso, o campo domina e repele a gravidade e o mutante flutua. Dependendo do grau do sucesso, o mutante pode controlar mais ou menos a velocidade de subida e descida, arfagem, guinada e rotação, pela duração do poder mutante. Se for muito bem sucedido mesmo, talvez consiga até voar por aí; senão, ele só poderá mover-se para cima e para baixo horizontalmente, e pode apenas mover-se em outra direção empurrando o teto ou atirando balas na direção oposta.

Quando o teste de poder resultar num fracasso, acontece outra coisa. Às vezes, não acontece nada. Às vezes, a força da gravidade é amplificada. Às vezes, a gravidade é repelida mesmo — só que um pouco mais intensa e rapidamente do que o mutante possa controlar. Se houver um teto, bang. Senão, o Complexo Alfa acaba de ganhar um programa espacial tripulado.

Empatia com Máquinas

Atenção! Atenção! Este poder mutante é REALMENTE traidor! Qualquer um que o possua será executado quando descoberto, independente de quaisquer outros fatores.

Alguns mutantes podem comungar com as forças místicas da natureza. Personagens que possuam empatia com máquinas podem comungar com o fluxo e refluxo de elétrons, abertura e fechamento de portais de lógica e destruição e reaparecimento de pósitrons em cérebros robóticos. Em suma, o personagem tem uma grande afinidade com máquinas inteligentes — robôs e computadores.

Quando um teste de poder resultar num sucesso, robôs e computadores tenderão a gostar do personagem e a confiar nele. Robôs e computadores não o atacarão nem o matarão a não ser que tenham ordens específicas ou alguma outra forte justificativa, e o Computador geralmente dará uma chance ao personagem em casos de desempenho pobre ou traição. O personagem pode também receber bônus para lógica espúria relativos ao sucesso do teste de poder devido à sua compreensão instintiva e afinidade por máquinas.

Se o teste de poder resultar num fracasso, o mutante não faz contato, ou a máquina inteligente recebe vibrações negativas — quanto maior for a margem de fracasso, pior serão as vibrações. O robô, ou o Computador, podem ficar zangados com o mutante, ser pouco cooperativo, fazer ameaças e, em geral, tornar menos agradável a vida do mutante.

Papa-Matéria

O personagem pode digerir e extrair sustento de virtualmente qualquer coisa que contenha qualquer material orgânico —

folhas mortas, cogumelos venenosos, até mesmo terra. Além disso, ele pode digerir (mas não recebe nutrição de) qualquer substância que seja — armas laser, disquetes de computador, peças de carro, o que for.

Quando o personagem come algo, o mestre deve fazer um teste de poder. Se for bem sucedido, tudo está bem. Senão, o mutante sente dor gastrointestinal e, se obtiver um fracasso por uma larga margem, pode ficar ferido ou até morrer.

À primeira vista, este poder pode até parecer de pouca utilidade. Na prática, freqüentemente pode ajudar muito. É uma maneira inigualável de se livrar de provas inconvenientes, por exemplo.

Intuição Mecânica

Este poder permite ao personagem examinar um dispositivo mecânico com o qual não esteja familiarizado e adivinhar seus princípios básicos de operação e projeto. Isto pode ser valioso quando se lida com artefatos incomuns descobertos em expedições e quando equipamentos não familiares e dispositivos experimentais são designados a um grupo para uma missão.

O mestre faz um teste de poder com modificadores apropriados ao tempo e esforço gastos no exame do item e a familiaridade do personagem com dispositivos semelhantes. Se o teste resultar num sucesso, o personagem aprende os princípios básicos de operação e projeto do dispositivo.

Se não, o personagem acha que entendeu o dispositivo, mas sua informação é mais ou menos incompleta ou imprecisa. Por exemplo, um personagem que descobre um antigo ferro de soldar nas ruínas de um lar dos Velhos Tempos pode adivinhar que era algum tipo de arma de calor portátil. Ou ele poderia achar os destroços de

um carro subcompacto e adivinhar que era uma forma de veículo de ataque blindado.

Golpe Mental

O personagem pode estimular atividade cerebral agonizante em todas as criaturas num raio de cinco metros. O ataque afeta todas os seres (menos o personagem) dentro deste raio. Ele não pode dispensar nenhuma criatura de seus efeitos.

Se o teste de poder resultar num sucesso, cada ser dentro do raio faz um teste de resistência com modificadores relativos ao sucesso do teste de poder. Se um ser obtiver um fracasso no seu teste de resistência, ele sofre uma agonia mental aguda. Se passar no teste, ele sente apenas um momento de desconforto mental, mas não sente nenhum efeito negativo.

Se o teste de poder resultar num fracasso, os efeitos do golpe mental são mais imprevisíveis. Muitas vezes não acontece nada. Às vezes, os cérebros de algumas vítimas explodem. Às vezes, é o próprio mutante que é atordoado ou nocauteado. Às vezes, parece que não acontece nada, mas cidadãos em setores vizinhos perdem os sentidos enquanto operam maquinaria pesada ou pilhas atômicas.

Polimorfismo

O personagem pode alterar sua aparência, até sua forma física. Imitar outro humano é o mais fácil; qualquer coisa que envolva a mudança da estrutura óssea é bastante difícil; e mudar sua massa inteira é virtualmente impossível.

Pergunte ao jogador que forma ele quer adotar e, então, faça um teste de poder. Modifique o atributo poder pela dificuldade da mudança; qualquer coisa que não seja aparência humana deve ser um esforço considerável. Se ele for bem sucedido no teste, o personagem conseguiu mais ou menos a forma que desejava — quanto mais baixo for o resultado, mais próximo estará da forma desejada. Se ele obtiver um fracasso, fracassará na mudança — quanto mais alto o resultado, maior será o fracasso.

O que acontece exatamente no caso de um fracasso depende de você. Talvez ele nem mude de forma. Talvez ele mude mesmo, mas para algo totalmente diferente do que ele pretendia. Talvez ele mude, e tudo vá bem — mas quando tentar reverter à sua própria forma, *ele descobre que não consegue* — sua forma modificada agora é sua forma "natural".

O mutante permanece em sua forma alterada durante 1 a 5 minutos, após os quais ele espontaneamente reverte à sua forma "natural".



Será ele um traidor? não, são velhos amigos



Precognição

O personagem tem uma capacidade imprecisa de ver o futuro. Isto geralmente toma a forma de uma convicção de que uma ação proposta esteja "certa" ou "errada", ou um senso de perigo ou recompensa sobre eventos no futuro próximo.

Observação metafísica: no intuito de preservar a livre vontade do mestre, nós criadores de jogos/filósofos metafísicos fizemos com que o futuro do Complexo Alfa não seja rigidamente determinado. Seres inteligentes e conscientes podem sempre mudar o curso do futuro — a qualquer momento que o mestre desejar. Portanto não sue por causa de detalhes como consistência, paradoxos temporais, e profecias confiáveis.

Além disso, os elementos fundamentais deste poder mutante são intimamente relacionados ao subconsciente e ao inconsciente do personagem; portanto, a precognição pode comumente sugerir noções de "certo" e "errado" de maneiras que são difíceis para a mente consciente interpretar. Por exemplo, um personagem com profundos sentimentos de culpa por seu poder mutante e associação traidora com uma sociedade secreta poderia considerar "certo" entrar num tubo de lançamento de mísseis. Cada personagem terá que interpretar as profecias ambíguas de seu mestre como melhor puder.

Um sucesso num teste de poder significa que a precognição é mais ou menos precisa. Um fracasso no teste significa que o mestre pode dar ao jogador qualquer tipo de besteira que quiser. "Você tem esta certeza inquestionável de que é absolutamente seguro para você colocar sua mão naquele orifício. Vá em frente. Absolutamente seguro."

Este poder às vezes se ativa sozinho em situações de perigo grave. O mestre faz um teste de poder em segredo. Se obtiver sucesso, o personagem é avisado do perigo iminente. Se não, o personagem estará alegremente ignorante de seu perigo.

Pirocinesia

O personagem pode espontaneamente gerar fogo em qualquer objeto inflamável. O tamanho, intensidade, e velocidade de propagação do fogo são relativos à combustibilidade do material inflamável e de quão bem sucedido for o teste de poder. Se o teste resultar num fracasso, o fogo não acende ou acende onde não deveria (por exemplo, no cinto de utilidades do mutante), ou queima descontroladamente.

Regeneração

O mutante tem a capacidade de enviar mensageiros bioquímicos via sanguínea para

o lugar de um ferimento, direcionando todos os recursos do corpo para ajudar na cura deste ferimento. O resultado é uma criação acelerada de tecidos saudáveis e regeneração de tecidos e órgãos que normalmente não se regeneram (tecido nervoso, dedos, pulmões, e assim por diante).

Quando um mutante com este poder for ferido, incapacitado, ou sofrer alguma outra forma de ferimento, faça um teste de poder. Se for bem-sucedido, os danos comecem a se regenerar — quanto maior a margem de sucesso, mais rápida será a recuperação. Além disso, quanto maior for a margem de sucesso, maior será o grau de controle do mutante sobre a aparência externa da regeneração — particularmente importante quando você percebe como pode ser embaraçosa a descoberta de poderes mutantes. Como uma sugestão, o resultado "1" no teste de poder significa que o ferimento foi curado instantaneamente (uma verdadeira vantagem em combate, mas um pouco difícil de explicar), mas um resultado com uma pequena margem de sucesso pode significar que o ferimento será regenerado em algumas horas ou dias, dependendo de sua gravidade.

Um fracasso obtido significa que não houve nada, ou, pior ainda, que a regeneração funcionou incorretamente. Talvez muitas partes se dupliquem. Talvez o crescimento rápido de tecidos ocorra no local errado, ou sejam produzidos tecidos errados (escamas, guelras, barbatanas, penas, carapaça quitinosa).

Telecinesia

O mutante pode manipular objetos só com a força de sua mente! Em tese, isto pode significar levantar um cofre de 10 toneladas concentrando-se intensivamente, mas na prática é impossível manipular massas tão grandes.

Pergunte ao jogador o que ele quer fazer, e faça um teste de poder. Como uma regra básica, levantar dez quilos é uma tarefa de dificuldade média — não modifique o poder do usuário. Modifique o poder apropriadamente se o usuário ten-

tar levantar massas maiores ou menores. Modifique-o também por alcance e duração — obviamente, levantar uma banana no Tibet é muito mais difícil do que levantar uma na próxima esquina.

Se o teste de poder resultar num sucesso, o personagem tem sucesso. Senão, encorajamos você a inventar um efeito alternativo adequadamente divertido. Talvez o objeto se mova na direção oposta da pretendida, ou a mecânica newtoniana se confirme e o mutante faça o que quer, mas seja jogado longe por uma força igual e oposta, ou talvez seu cérebro estoure com o esforço. Ou talvez simplesmente não funcione mesmo.

Observe que a telecinesia pode ter outras utilidades além de levantar coisas — pode ser usada para qualquer espécie de manipulação — puxar o gatilho da arma de outra pessoa, por exemplo.

Telepatia

A telepatia permite que um personagem leia os pensamentos superficiais de outro ser humano. O personagem deve se concentrar para usar este poder, e o alvo deve estar dentro de sua linha de visão.

A qualidade da recepção varia muito; quanto maior for a margem de sucesso, mais completa e coerente será a recepção.

Um fracasso no resultado significa que o mutante ainda recebe imagens e impressões mentais, mas elas podem estar terrivelmente deturpadas e incompreensíveis ou podem ser os pensamentos de outro humano nas proximidades ou em algum local remoto. Quanto maior for a margem do fracasso, pior será a recepção ou mais distante estará da vítima pretendida.

Esta poderosa mutação tem potencial de destruição da atmosfera de medo e ignorância que você quer manter, portanto tempere quaisquer informações úteis com irrelevantâncias, desinformação e pura besteira. As vítimas devem estar pensando em qualquer coisa menos naquilo que o jogador precisa saber — uniformes no Lavatron, supervisores chatos, o episódio especial de hoje da Fritada de Célebres Traidores da Teela, *ad nauseam*.

Um personagem não pode escutar os pensamentos de mais de uma pessoa por vez (a não ser que o mestre ache que isto seja uma boa maneira de confundir o mutante), e ele não pode mudar de alvo (isto é, passar de uma mente para outra) sem fazer outro teste de poder.

Teleporte

Este poder cria um campo em torno do usuário (segundo os contornos de seu corpo, a 15 cm da pele) que instantaneamente o transporta de uma localização a ou-





tra. Quaisquer objetos ou vestimentas dentro do campo também são transportados — bem, na maior parte das vezes.

Esta mutação funciona tanto como uma ação voluntária quanto uma reação involuntária. Como ação voluntária, o personagem deve visualizar o local para onde deseja se teleportar. Pode ser um lugar dentro da linha de visão ou um que ele conheça intimamente. Quanto mais perto do local, melhor será a chance de alcançá-lo intacto, mas com testes de poder com grandes margens de sucesso, mutantes têm-se teleportado através de grandes distâncias chegando relativamente seguros.

Um teste de poder que resulta num sucesso significa que o mutante se teleportou; quanto maior a margem de sucesso, mais provável será que o mutante chegue ao seu destino em ordem.

Se o teste resultar num fracasso, o transporte pode não ocorrer, ou pode ocorrer de tal maneira que o mutante deseje que não tivesse ocorrido. Às vezes, o mutante é separado de suas vestes e posses. Às vezes, aparece bem em frente a um Esquadrão Abutre em manobras. Outras, aparece em lugares escuros, misteriosos, estranhos e hostis, ou chega com o cotovelo saindo de sua orelha. Às vezes ele acaba no reino de Oz.

Como uma resposta involuntária, o personagem se teleporta automaticamente de qualquer situação que apresente uma ameaça de morte real e imediata. Isto acontece se o jogador desejar se teleportar ou não. Neste caso, o mestre age como se ele fosse a mente subconsciente do personagem. A reação é instintiva, como se esquivar de um golpe. **Observação:** Não se exceda com esse negócio de transporte involuntário; se você estiver ficando entediado, encontre outra maneira de torturar os pobres bastardos.

Um teste de poder que resulta num sucesso significa que o mutante foi feliz na sua escolha instintiva (isto é, à discrição do mestre) de um lugar seguro para onde se teleportar. Um fracasso obtido no teste significa que seus instintos de mutante o traíram, colocando-o num armário trancado, num poço de elevador, em frente a um autocarro em disparada, dentro de um reator ou coisa parecida — e quem sabe para onde foi o equipamento do pobre coitado...

Alguns exemplos de teleportes involuntários:

O personagem vira a esquina e se vê de cara com dois inimigos armados com lança-chamas de mão. *Puff...*

O personagem está desarmando uma bomba. Ele ouve o significativo *click* do mecanismo de detonação. *Puff...*

O personagem consegue fazer com que



A traidora Loir-I-Nha abusa de sua Empatia com Máquinas

o hoverbô decole, mas não consegue fazer com que a cabine fique transparente. Os instrumentos indicam uma cadeia de montanhas se aproximando. *Puff...*

Visão Raio X

No crânio, evoluíram órgãos elaborados que permitem ao mutante perceber um largo espectro de radiação eletromagnética como percepções sensoriais, que são interpretadas pelo cérebro de modo razoavelmente inteligível como impressões visuais. O grau de inteligibilidade depende da compreensão do mutante do que ele está "vendo" e de quão bem o cérebro traduz os dados em imagens. Quanto mais elementar ou imprecisa for a compreen-

são do mutante sobre o que está vendo, mais caricatas e imprecisas serão suas impressões. Também, quanto mais denso o material, menor será a chance de receber informações úteis.

Um teste de poder que resulta num sucesso significa que os dados são mais ou menos completos e coerentes e que o cérebro elabora algo útil com o que percebeu. Os modificadores são apropriados de acordo com o conhecimento do mutante sobre a estrutura e natureza de seu alvo. Por exemplo, se ele for habilidoso em medicina, entenderá a estrutura óssea que percebe; se não tiver treinamento médico, ele poderá enxergar a estrutura do corpo em termos de projeto robótico, ou fiação eletrônica, ou



bolotas de gosma nojenta em vários graus de consistência.

Um teste de poder que não resultar em sucesso significa que o mutante recebe impressões ininteligíveis e confusas (elas podem até ser coloridas e bonitinhas), ou elas podem ser caricatas ou enganosas em

conceito. Quanto maior for a margem de fracasso, mais estranhas serão as impressões. Um mutante poderia ver as entranhas de um cidadão como o interior de um sintetizador de alimento. Outro poderia ver circuitos dentro de uma parede como um microcosmo do sistema de tran-

sito do Complexo Alfa. E, às vezes, é difícil focalizar seu alvo; às vezes você acha que está examinando um mecanismo de fechadura enquanto está realmente examinando os transmissores dos sensores de calor na fornalha atômica na sala ao lado.



7. Perigos Fora do Combate

Acidentes com Veículos e Quedas de Grandes Altitudes

Às vezes alguns personagens caem de alguma coisa alta, ou estão dentro de algo que se move muito rapidamente e de repente se choca contra algo relativamente maciço. Diz-se que tais personagens *sofreram um acidente*.

Queríamos que você soubesse o que acontece com um personagem quando ele sofre um acidente, portanto fizemos uma linda tabela (veja o Encarte B). Admitimos, des preocupadamente, que não a testamos para ver se corresponde a realidade. Não conseguimos por as mãos em nenhum avião supersônico (nem qualquer voluntário que quisesse pilotá-lo até bater no chão). Portanto, você terá que se satisfazer com essa tabela. Ou pode experimentar sozinho e fazer a sua própria. Talvez *você* consiga fazer com que um amigo pule de um pequeno precipício. Contemos como foi.

Fome, Insolação e Sede

Os cidadãos do Complexo Alfa estão acostumados a fazer três refeições substanciais por dia. A cada dia que um personagem não comer (ou comer muito mal), ele perderá temporariamente um ponto de resistência. Se a resistência do personagem cair para zero, ele morre de fome. Supondo que ainda não esteja morto, esses pontos podem ser recuperados à taxa de um ponto por refeição normal (portanto, no máximo três pontos por dia em circunstâncias ótimas).

Se o sol estiver muito quente, o cérebro do personagem pode cozinhar. Ele faz um teste de resistência (modifique o valor do atributo dependendo de quão quente esteja). Se o teste resultar num fracasso, delira e morre dentro de umas dez horas (jogue o dado para ver quantas) a menos que receba tratamento. Tratamento significa sair do sol e ficar deitado por um tempão.

Se estiver muito frio, algum personagem poderá ficar hipotérmico. Ele faz um teste de resistência (modifique o valor do atributo dependendo de quão frio esteja e de como ele está vestido). Se o teste resultar num fracasso, sua capacidade de pensar direito começa a diminuir durante as próximas horas (jogue o dado para ver quantas) até que ele entra em coma e morre dentro de uma hora. Se for atendido antes de entrar em coma, pode ser tratado sendo colocado novamente num ambiente próprio para o ser humano. Se entrou em coma, precisará de cuidados médicos imediatos ou morrerá.

Se um personagem não consumir líquidos suficientes, pode ficar desidratado e morrer de sede. Um personagem pode ficar sem água por 24 horas sem desvantagem. Daí por diante, deve fazer testes de resistência a cada 12 horas ou desmaiará. Se o personagem não for salvo (receber água), morrerá de sede. Em qualquer caso, um personagem morrerá de sede após cinco dias sem água (menos dias se ele por acaso estiver num deserto ou algo assim).

Afogamento e Asfixia (e Natação)

Um personagem que for surpreendido e ficar incapaz de prender a respiração morre dentro de umas dez rodadas se não puder respirar (jogue o dado para ver quantas rodadas ele agüenta). Se o personagem dispuser de algum tempo para se preparar, poderá prender a respiração pelo menos por um número de rodadas igual ao seu atributo resistência. Para prender a respiração por mais tempo, ele deve, daí em diante, fazer um teste de resistência a cada rodada. Se obtiver um fracasso, ele aspira água e morre dentro de dez rodadas a não ser que seja socorrido. Um personagem pode prender a respiração no máximo dez rodadas a mais que seu atributo resistência.

Natação não é uma perícia ensinada no Complexo Alfa. O que um personagem de *Paranóia* faz quando está com água acima da cabeça se chama "adiar o afoga-

mento". O personagem pode fazer um teste de resistência para manter a cabeça acima da água. Isto não inclui movimento em qualquer direção. Se ninguém o salvar, ele afundará.

O mestre pode introduzir uma perícia de natação a seu gosto. As culturas nativas no Exterior certamente terão a perícia e poderão ensiná-la a um Agente Atirador. A perícia, é claro, seria traidora.

Doença e Velhice

Se o mestre quiser que um personagem contraia uma doença, ele deve mencionar a doença (Collywobbles, por exemplo) e torná-la equivalente a um ferimento ou incapacitação para propósitos de recuperação.

Observação: A maioria das doenças não fornece muita diversão para os jogadores ou o mestre, a não ser que produzam resultados imediatos, como membros caindo, delírios febris ou algo assim.

A velhice não é um problema experimentado por muitos Agentes Atiradores. Se você sentir que um personagem está ficando muito velho, seja direto e assassine-o. É geralmente mais dramático do que fazer sessões de *Paranóia* em cenários geriátricos.

Cláusula de Insanidade — como em "Você Não Acredita na Cláusula de Insanidade?" (Regra Opcional)

Um Agente Atirador deve poder agüentar situações que enlouqueceriam a maioria dos humanos. No entanto, eventualmente até os Agentes Atiradores chegam nos limites de sua resistência e passam para o Mundo Maravilhoso da Doença Mental.

É claro, você poderia argumentar que todos os Agentes Atiradores já são clinicamente desparafusados, e que nenhuma regra é necessária para reforçar isto. Na verdade, nós concordamos. Mas se os seus jogadores se recusarem persistentemente a gaguejar de medo, você pode usar estas



regras para fazer com que seus personagens ajam apropriadamente. Se eles estiverem representando corretamente, você pode nunca precisar das regras de insanidade, portanto não as use muito. E não se sinta obrigado a fazer testes de insanidade a cada três minutos; estas regras são *opcionais*, certo?

Quando Fazer um Teste de Insanidade

Quando quiser.

Tudo bem. Que tal isto: faça um teste de insanidade toda vez que um personagem sentir:

- uma terrível insegurança (por exemplo, quando percebe que todos estão atrás dele)
- um choque ao encontrar o inimaginável, o bizarro, ou o incrível (por exemplo, ao deixar o Complexo Alfa pela primeira vez e descobrir que no Exterior não há controle de temperatura)
- estresse insuportável (por exemplo, quando estiver labutando inutilmente para remover uma mochila de gerador de plasma enquanto o alarme de defeito berra em seu ouvido)
- desespero (por exemplo, quando o aerobô, respondendo a um pedido de tempo estimado de chegada, pergunta se você quer a resposta em décadas ou séculos).

É óbvio que essas circunstâncias são simplesmente rotineiras em *Paranóia*, e, se você fizesse um teste de insanidade toda vez que um personagem se deparasse com uma delas, seria tudo que você faria durante o jogo. Restrinja-se. Guarde os testes de insanidade para casos realmente extremos. Algumas sugestões:

1. Não mais que um teste de insanidade por aventura para cada personagem. (Após o primeiro choque, o personagem estará confortavelmente entorpecido para as surpresas seguintes.) Muitas aventuras não produzirão nem sequer uma única oportunidade para um teste de insanidade.

2. Faça testes de insanidade apenas em circunstâncias que são realmente únicas ou monumentais — eventos que acontecem apenas uma vez na vida.

3. O evento deve pegar o personagem completamente de surpresa para se qualificar como um evento produtor de insanidade.

Aviso: Se a insanidade for usada demais, os jogadores se ressentirão com sua interferência em seus personagens. Normalmente estarão mais que felizes em terem seus personagens agindo de maneiras malucas, mesmo sem suas deixas, mas o fato de você exigir que eles ajam assim pode tirar a diversão do ato. Use-a, mas não abuse.

Como Fazer um Teste de Insanidade

O jogador faz um teste de atributo



Esta é uma ocorrência completamente normal no Complexo Alfa e não justificaria um Teste de Insanidade

contra seu valor de poder. A seriedade das circunstâncias determina a dificuldade do teste de atributo.

Se o personagem for bem sucedido no teste de atributo, passa pela crise mental e não sofre nenhum efeito negativo. Senão, jogue na Tabela de Insanidade (veja o Encarte B) para determinar o grau de sua desordem mental.

Resultados da Tabela de Insanidade

Atordoado: Incapaz de tomar qualquer atitude a não ser balbuciar incoerentemente durante uma rodada.

Ataque de Ansiedade: O personagem fica temporariamente incapaz de lidar com sua situação. O personagem evita ansiosamen-

te qualquer responsabilidade e procura outras pessoas para que resolvam os seus problemas. Por alguns minutos, todos os testes de atributo e perícia estão sujeitos a um modificador de -4.

Paranóia/Distúrbio de Personalidade: O personagem desenvolve a convicção de que todos são inimigos e interpreta o comportamento dos outros como motivados por um desejo de "pegá-lo". Além disso, o personagem se recusa a aceitar responsabilidade por seus próprios fracassos, jogando a culpa em todos à sua volta. "Não é minha culpa! Foi ele que fez!"

Pinel: Maluco. Pirado. Ambos os remos fora d'água. O elevador não sobe até o



último andar. Ding-dong-ninguém-em-casa. Convidamos os psicólogos amadores a serem mais específicos e clínicos em relação a neuroses e psicoses, mas é suficiente dizer ao jogador que seu personagem está completamente louco e deixar que ele improvise daí por diante.

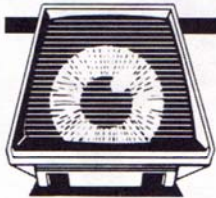
Recuperação da Insanidade

A recuperação do "atordoamento" e do "ataque de ansiedade" é automática, já que a condição é apenas temporária. Os "Para-

nóia/Distúrbio de Personalidade" e "Pinel" persistem até serem tratados. Felizmente, o Complexo Alfa tem excelentes instalações para o tratamento de Agentes Atiradores insanos. De fato, o Computador tem algumas idéias bastante iluminadas sobre saúde mental. Se o personagem voltar ao Complexo Alfa em frangalhos, será entupido de drogas e receberá do Computador bastante terapia. O personagem estará completamente curado em tempo para a próxima aventura. Completamente.

Regra Opcional: O personagem está completamente curado... exceto por essa pequena mania...

O personagem continua com um distúrbio menor, mas permanente. Mesmo após sessões eficazes de drogas e terapia. Talvez um tique nervoso no olho. Ou medo da escuridão. Ou o hábito estranho de assobiar "Smoke Gets in Your Eyes" sozinho quando está nervoso. A natureza da desordem é deixada para a descrição do mestre e do jogador.



8. Traição e Seus Frutos

Pontos de Traição

Cada personagem tem um total de pontos de traição. É um número entre 0 (confiado implicitamente pelo Computador) e 20 (morto, ou quase). Todos começam com 1 ponto.

Recomenda-se que você mantenha um registro dos pontos de traição de cada PC. É importante, claro, que os PCs nunca consigam dar uma espiada nele. Talvez você deva guardá-lo na carteira o tempo todo, ou desenvolver um código para que não consigam entender, ou escrevê-lo na parte interna do seu antebraço. Quando um PC ganhar ou perder pontos de traição, altere seu total.

O Quadro de Traição (veja o Encarte B) relaciona várias ações pelas quais um personagem ganha ou perde pontos de traição, e as quantidades de pontos recomendadas para cada uma. Sinta-se a vontade para substituir seus próprios valores como desejar.

Se você levar essa coisa de pontos de traição muito a sério, passará a considerar minuciosamente as ações dos jogadores, decidindo quantos pontos de traição ele merece. Você passará mais tempo fazendo contas do que jogando. Isso não é divertido nem para você *nem* para seus jogadores.

Portanto, aqui está o que deve fazer: se você por acaso perceber que o personagem está traindo e você tiver seu registro de pontos de traição à mão, aumente seu total de pontos de traição de acordo com o ato. Se não perceber, ou não estiver com o registro facilmente disponível, ou estiver com preguiça, não aumente seu total. (Não se preocupe; o Computador não estava olhando, ou ninguém relatou a ação.) Quando os jogadores começarem a delatar uns aos outros, aí sim, pegue seu registro de traição e comece a somar os números.

O Carteiro só Toca 20 Vezes

A verdadeira *traição* (como ser um Comuna convicto) merece execução imediata e sumária. Entretanto, é possível se tornar um traidor em etapas, por assim dizer. Se um personagem agir de forma suspeita por bastante tempo, o Computador se convencerá de que ele é um traidor, mesmo que nenhum único ato seja causa para execução.

Portanto, qualquer personagem cujo total de pontos de traição alcance 20 é declarado um traidor (veja Palmadas e Bonificações).

Pontos de Traição como Confiança do Computador

O total de pontos de traição de um personagem é também uma medida conveniente de quanto o Computador confia nele. Quando um personagem pedir informação do PC ou equipamento ao Computador, você pode se quiser jogar um dado e comparar o resultado com o total de pontos de traição. Um resultado menor significa que o Computador rejeita o pedido. Um resultado que for maior ou igual ao total de pontos de traição significa que o Computador concorda.

É claro que você não deve se sentir obrigado a jogar o dado toda vez que alguém pedir algo ao Computador. Use seu bom senso para determinar o que o Computador fará; faça um teste de traição apenas quando não conseguir pensar em nada melhor.

Atribuindo Pontos de Traição

Durante a reunião final de uma expedição, considere o depoimento de cada PC, e então decida quantos pontos atribuir. Deixar de completar uma missão deve custar a cada personagem pelo me-

nos um ponto de traição; completá-la com sucesso deve significar que o total de cada personagem é reduzido pelo menos em um ponto. Pontos ganhos por acusações de traição e uso de poderes mutantes, são acrescentados aos já adquiridos.

Promoção

Sobreviver a uma expedição sem ser assassinado, perder-se, ser incinerado ou julgado culpado por traição é um feito considerável. Na conclusão de uma aventura típica, os sobreviventes não-traidores devem ser promovidos em um nível de segurança.

Na verdade, quanto mais alto for o nível de segurança de um personagem, mais difícil deve ser conseguir progredir. Aqui está uma regra básica que você poderia adotar:

Vermelhos, Laranjas, e Ouros: Sobreviver a uma aventura significa promoção para o próximo nível.

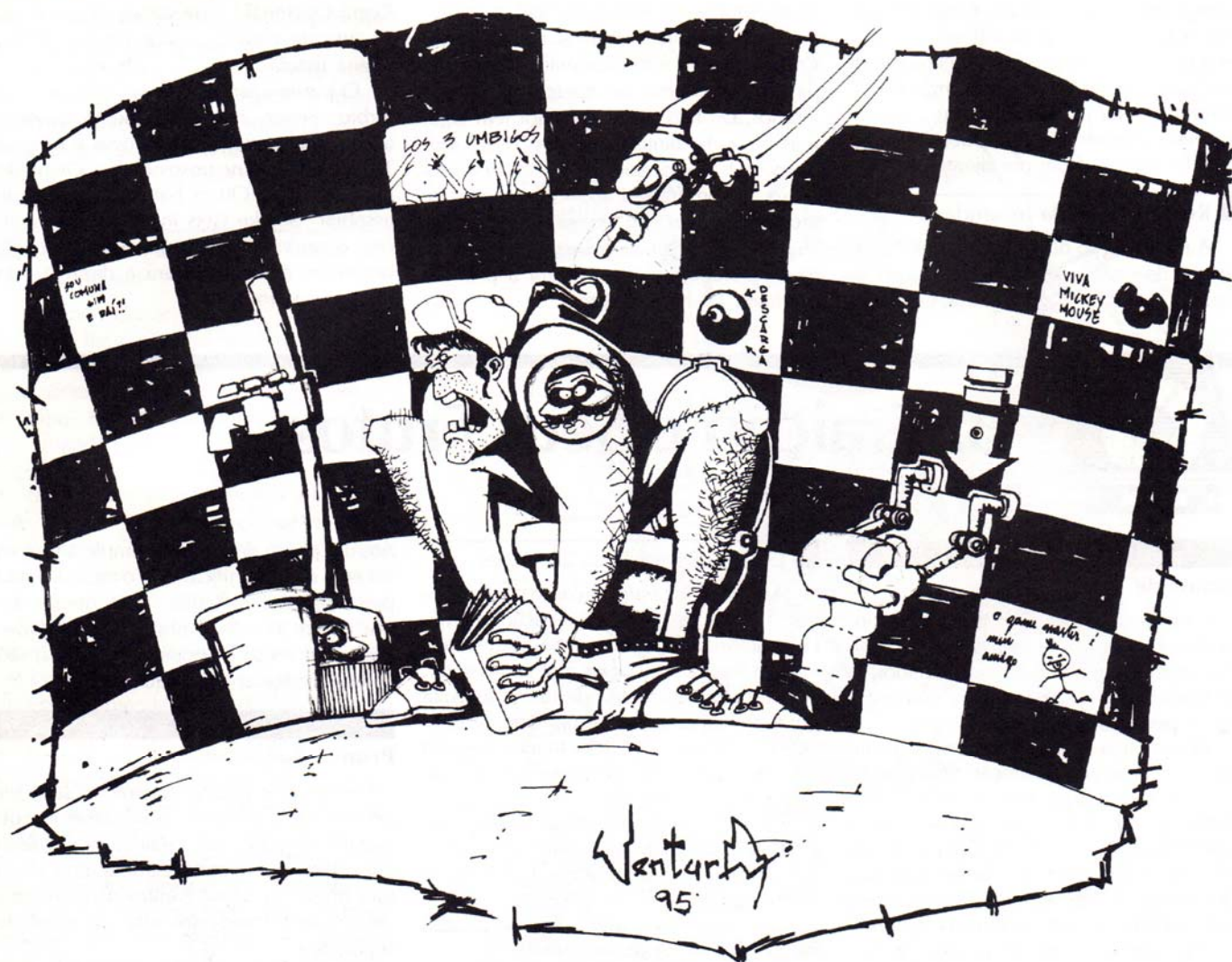
Esmeraldas e Azuis: Sobreviver a duas aventuras significa promoção para o próximo nível.

Índigos e Púrpuras: Sobreviver a três aventuras significa promoção.

Ultravioletas: Você tem personagens Ultravioletas? Epa! Apresente-se para uma higiene mental intensiva. Com certeza você está com defeito. Por que não matou os canalhas?

Pontos de Perícia

No final de qualquer aventura, bem sucedida ou não, cada personagem deve receber pontos de perícia. Sugerimos uma média de 4 pontos por sessão de jogo, mas modifique suas premiações de acordo com o divertimento que você teve: jogadores



Um Agente Atirador utilizando um banheiro particular, gentilmente cedido pelo Computador

que contribuiram para a diversão devem ganhar mais, e os chatos, menos.

Gastando Pontos de Perícias

Os jogadores devem imediatamente gastar pontos de perícia para aumentar a perícia de seus personagens. Um ponto de perícia pode ser gasto em qualquer perícia e aumenta em um o nível de habilidade. Os jogadores podem gastar seus pontos de perícia da maneira que quiserem (embora você possa dizer a um jogador que ele está restrito a gastar pontos em perícias

específicas). Os níveis de habilidade podem ser aumentados acima de 12 ou 14 (ou, na verdade, até 20); os limites para níveis de habilidade só se aplicam à criação de personagens.

Créditos

Você poderia também considerar bônus de crédito ou multas no final de uma aventura. Geralmente, os bônus devem ser fornecidos no final de missões bem sucedidas, embora possam também ser

entregues a indivíduos pela prisão ou execução de traidores ou outros serviços merecedores. As multas geralmente devem ser impostas pela perda ou destruição de equipamento ou propriedade do Computador. Consideramos razoável qualquer bônus ou multa de até 1000 créditos, mas se você quiser fazer que alguém deva a fortuna de 1.000.000 de créditos, não nos importamos. E não seja tímido em dar enormes quantidades de dinheiro, já que no Complexo Alfa não se pode mesmo comprar muita coisa.



**PARANÓIA
PARANÓIA**

SEÇÃO DO MESTRE

Nível de Segurança **ULTRAVIOLETA**
Liberado para todos os Mestres

Equipamento





1. Tipos de Equipamento

O Computador controla rigorosamente o equipamento. Algumas coisas podem ser compradas, mas o Computador lança um olhar severo sobre cidadãos que acumulam bens. De qualquer maneira, poucos cidadãos têm muitos créditos sobrando, e o regulamento restringe expressamente os equipamentos de acordo com o nível de segurança. A maioria do equipamento é designado aos cidadãos, por curto ou longo prazo. Alguns cidadãos têm, traidoramente, a posse de equipamento.

Estas são as três categorias de posse de equipamento em *Paranóia*: pessoal, designado e traidor.

Equipamento Pessoal: É, tipo, pessoal. O cidadão obtém equipamento pessoal pagando por ele. Ele pode usar e abusar dele como quiser — pode comê-lo, pode queimá-lo, pode pular em cima dele — o Computador não se importa, desde que nenhuma traição seja cometida.

Equipamento Designado: É designado pelo Computador. A alocação pode ser a curto prazo (talvez a duração de uma única missão) ou a longo prazo (como o laser que é cedido a cada cidadão que se torna Agente Atirador). O equipamento designado é, naturalmente, propriedade do Computador, e perdê-lo, danificá-lo ou destruí-lo é traição.

O cidadão a quem é cedida uma peça de equipamento é responsável pessoalmente por sua manutenção e proteção. Caso permita que o equipamento seja danificado, ele, naturalmente, será um traidor. Como acidentes acontecem, o Computador não executa invariavelmente os cidadãos que permitam que seu equipamento seja danificado — multas (e pontos de traição) são mais comuns. Ainda assim, o descuido repetido ou a perda de itens especialmente preciosos podem obrigar o Computador a usar medidas extremas.

O equipamento experimental é uma classe especial de equipamento designado. "Experimental" inclui qualquer item que estiver, no momento, em desenvolvimento ou em estudo pela P&D (e inclui tanto armas "experimentais" como "realmente experimentais" — veja Regras Opcionais de Combate). Como os testes de equipamentos experimentais são perigosos, eles são designados apenas a voluntários.

No Complexo Alfa, assim como no exército, o termo "voluntário" pode assu-

mir, hã, conotações inesperadas. Já que o Computador considera da maior importância para o Complexo Alfa os esforços da P&D em desenvolver novos e melhores dispositivos, todo bom cidadão deveria estar ansioso para servir à causa, testando equipamento experimental. Recusar-se a fazê-lo, não é traição, mas certamente decepcionaria o Computador.

Assim como para todo equipamento designado, o cidadão a quem o equipamento experimental é designado é responsável por ele. Ser responsável por equipamento experimental pode ser prejudicial à saúde, porque o equipamento experimental tende a não funcionar direito, às vezes de maneira espetacular, com frequência alarmante. Se for possível provar que o mau funcionamento foi culpa da P&D, o cidadão responsável pode evitar multas ou acusações de traição. Naturalmente, os técnicos da P&D resistem obstinadamente a qualquer hipótese de culpa.

Equipamento Traidor: Pode ser obtido de várias maneiras. Pode estar disponível nas sociedades secretas. Pode consistir de objetos descobertos numa missão e não declarados. Pode ter sido roubado. Pode ter sido sorrateiramente furtado de um colega morto. Todo equipamento que não for nem pessoal nem designado é traidor.

Deixar de apresentar e entregar todo equipamento traidor é traição. Se um cidadão for descoberto portando equipamento traidor, receberá um ou mais pontos de traição, dependendo do valor do objeto e de quanto ameaça a segurança do Complexo Alfa e do Computador. A posse traidora de calçados caros talvez mereça apenas 1 ponto de traição, enquanto a posse traidora de uma arma nuclear tática pode merecer 20 ou mais pontos. Note, no entanto, que quanto mais alto for o nível de segurança do cidadão, maior a probabilidade do Com-

putador ignorar equipamento traidor. O status tem seus privilégios, e o Computador não nega algumas posses especiais àqueles cuja lealdade foi comprovada.

Equipamento e Disponibilidade

As seções seguintes descrevem muitas variedades de equipamentos. No entanto, nem todas estarão disponíveis num dado momento. Há quantidades limitadas de cada item no Complexo Alfa, e eles são racionados com base no nível de segurança — um punhado de Agentes Atiradores Vermelhos está bem lá embaixo na hierarquia. Certos dispositivos sofisticados não são mais produzidos no Complexo Alfa, e alguns são produzidos irregularmente e a grande custo (robôs, a maioria dos veículos e equipamento de alta tecnologia).

Como mestre, você pode recusar um pedido de equipamento a qualquer momento, por não estar disponível, e pode distribuir equipamentos terrivelmente inadequados ou impróprios para uma missão por causa da falta de outros mais adequados no momento. Mais do que isso, você pode decidir que, modelos mais sofisticados ainda são experimentais e estão disponíveis apenas através de alocação experimental (com o habitual risco de falha do equipamento).

É claro que não se espera que a lista de equipamento disponível seja exaustiva. Não hesite em adicionar seus próprios itens ou remover aqueles de que não gostar. Não seja muito detalhista sobre preços ou níveis de segurança — se os jogadores pedirem algo razoável, agrade-os.

Por outro lado, não hesite em recusar até o pedido mais razoável de vez em quando. É um mundo doido. Às vezes coisas se perdem. Às vezes, o inventário fica confuso. Noutras o Computador se confunde, noutras não se consegue nem um cano de pistola laser. Ou, uma lata de "refil" de purificador de ar é acidentalmente rotulada como "granada." É assim que as coisas funcionam no mundo louco de *Paranóia*.

O Quadro de Equipamento Pessoal (veja o Encarte B) relaciona todos equipamentos que Agentes Atiradores podem comprar com seus créditos. Também relaciona um nível de segurança para cada peça de equipamento; esse nível é aquele em que o item se torna disponível. No





nível indicado, o Agente Atirador receberá o equipamento se ele o pedir e se puder pagar o preço em créditos. Em qualquer nível inferior, seu pedido será recusado.

No entanto, o quadro em si é de nível ultravioleta! Os próprios PCs nunca são informados sobre quais equipamentos lhe serão disponíveis em seu nível de segurança. O único meio de saber é pedir.

O Quadro de Equipamento Miscelâneo (Encarte B) relaciona equipamentos

que os jogadores nunca comprarão, que apenas lhes poderão ser cedidos. Apesar disso, os preços em créditos e os níveis de segurança estão incluídos. O preço dado é a multa sugerida pela perda ou danificação do item em questão. O nível de segurança é o nível a que o PC pode requisitar o item com uma expectativa razoável de seu pedido ser atendido. Quando o equipamento é requisitado dessa maneira, o personagem deve explicar por que ele quer

o item e deve assinar documentos, aceitando a responsabilidade pelo equipamento. Seu pedido pode ser recusado se o Computador achar que não é necessário, ou se outros personagens (NPCs) já tiverem requisitado todos os itens disponíveis. Ou seja, apesar do nível de segurança dado, sinta-se a vontade para recusar um pedido, se quiser.

Estes quadros são também, naturalmente, de nível de segurança Ultravioleta.



2. Armas

Morrer repetidamente às vezes pode ser meio chato. É por isso que se deve dar aos jogadores várias maneiras divertidas, incomuns e diferentes de morrer.

As armas do Complexo Alfa são mortíferas — tanto para seus usuários como para seus alvos. Você sabe como todo mundo diz que a ética de trabalho norte-americana não é mais como costumava ser? Bem, no Complexo Alfa *nem há* ética de trabalho. Os poucos cidadãos que trabalham nas fábricas robotizadas do Complexo Alfa, produzindo armas em série, estão mais preocupados em preencher suas quotas do que com a qualidade. Como resultado, até as mais confiáveis armas apresentam defeito com frequência alarmante

Se quiser, você pode usar as regras opcionais de defeito para determinar quando uma arma não funciona direito (veja Regras Opcionais de Combate). Ou então, pode ser despreocupadamente arrogante e fazer com que as armas enguicem quando você bem entender — quando o jogo estiver num ritmo muito lento, ou quando um defeito numa arma acrescentar o usual clima de confusão do combate em *Paranóia*.

Cada arma, é claro, falha de seu próprio jeito, que é encantador. Além disso, o usuário de uma arma geralmente tem uma oportunidade para tentar remediar o defeito antes que este se torne fatal — fazendo um teste de perícia com armas. As descrições abaixo explicam como as armas enguicam e o que acontece com o usuário que tenta “remediar” o problema.

Tipos de Armas

Armas diferentes matam de maneiras diferentes. Lasers te furam com feixes de luz congruente, lança-chamas te cobrem com líquido flamejante, e granadas te atravessam com muitos pedacinhos afiados de metal. Apesar da distinção à primeira vista, não parecer importante — Morto é mor-

to, certo? Quem se importa com a maneira que você morreu? —, certos tipos de armadura protegem contra certos tipos de danos e não o fazem contra outros. (Veja “Armadura” na seção de Combate.) É bom saber que espécie de dano as armas lhe infligem. Portanto, as armas são divididas em tipos de acordo com o dano que elas causam. (veja Quadro de Armas).

Armas Laser (L): Perfuram o alvo com feixes de luz congruente. As superfícies brilhantes e espelhadas dão alguma proteção, assim como armaduras que refletem a luz da mesma cor do raio laser.

Armas de Projéteis (P): Estas lhe perfuram com pedaços de metal, plástico, gelo ou outras substâncias duras. Para oferecer proteção contra projéteis, a armadura tem que ser capaz de resistir a grandes impactos sobre áreas pequenas.

Armas Perfura-Blindagem (PB): São muito semelhantes às de projéteis, exceto que atravessam a armadura com maior facilidade.

Armas de Área (A): Estas atacam áreas em vez de pontos específicos (por exemplo, lança-chamas lhe cobrem com chamas). A armadura deve lhe cobrir inteiro para proteger contra tais armas.

Armas de Impacto (I): Estas lhe esmagam ou lhe cortam. Coisas como armadura medieval e muitos suéteres de lã protegem do dano por impacto.

Armas de Energia (E): Estas lhe disparam feixes de elétrons ou outros bagulhos moleculares de alta tecnologia. Como era de se esperar, apenas as armaduras de alta tecnologia te protegem contra este tipo de arma.

Lasers

O cano de uma arma laser pode ser desatarrachado, removido do resto da arma e substituído por outro cano. Substituir um cano demora uma rodada de combate, durante a qual o usuário não pode realizar

nenhuma outra ação. Cada cano pode ser disparado com razoável segurança por até seis vezes. Se disparado mais vezes, haverá uma chance crescente de defeito a cada disparo extra. (Se estiver usando as regras opcionais de defeito, o número de defeito é reduzido em 1 a cada disparo extra, portanto, no sétimo disparo, a arma falha dando um resultado de 19 ou 20; no oitavo, de 18, 19 ou 20 e assim por diante.)

Cada cano de laser pode disparar feixes de apenas uma cor do espectro de níveis de segurança. A parte principal da arma laser pode ser equipada com um cano de qualquer cor (no entanto, possuir cano de nível superior ao seu é traição). A armadura reflete é projetada para refletir todo raio laser de nível igual ou inferior ao seu. Veja Combate para obter mais detalhes.

Tradicionalmente, cada cano de laser é fabricado com seis anéis em volta do bico, cada um da mesma cor do raio emitido. Cada vez que se dispara, um dos anéis muda de cor. Uma olhada no cano revela quantos disparos ainda lhe restam, e qual é a cor do raio.

Defeito: Se uma pistola ou fuzil laser enguicar, emitirá um “bip” agudo. Dentro de algumas rodadas (jogue o dado, divida por dois e arredonde para baixo para determinar quantas) ele explode. O mestre deve jogar na Tabela de Dano para cada criatura dentro de 3 metros de distância da arma naquele momento; trate a explosão como um ataque “P5”.

Solução: Um teste bem-sucedido de perícia com armas laser impedirá a explosão, mas a arma ficará inútil daí em diante.





Fuzis Multifuncionais e Fuzis de Cone

Os fuzis multifuncionais são um desenvolvimento da pistola moderna, do fuzil semi-automático, e da submetralhadora. Os fuzis de cone não são nem cônicos, nem fuzis, mas um desenvolvimento da bazuca moderna. Ambos podem disparar uma variedade de munições diferentes. A munição para ambos é disponível nas seguintes formas:

- **Balas sólidas** são balas de metal sólidas que causam dano por impacto.
- **Dum-dum** são balas sólidas projetadas para se abrirem no impacto. As balas dum-dum têm alcance menor do que as balas sólidas, mas causam danos maiores.
- **AE** ou cápsulas altamente explosivas: explodem ao contato. Para fuzis multifuncionais, essas são balas explosivas. Causam dano maior que munição sólida ou dum-dum. Para fuzis de cone, essas são cápsulas explosivas que afetam tudo num raio de 5 metros do alvo.
- **PB** ou cápsulas de *perfuração de blindagem*: são projetadas para atravessar armaduras. Para fuzis multifuncionais, são balas "lubrificadas", projetadas para penetrar armaduras kevlar ou outros tipos de armaduras pessoais. Para fuzis de cone, são munição projetada para penetrar armadura de tanquebôs ou aerobôs.
- **AEAT** ou cápsulas *altamente explosivas anti-tanque*: são semelhantes a cápsulas PB, mas são bem mais eficientes (e caras).
- Cápsulas **Napalm**: são projetadas para explodir ao contato, espalhando vaselina ou fósforo branco sobre a pele do alvo (ou, no caso de munição de fuzil de cone, sobre a área à volta do ponto de impacto). O napalm continua a queimar por algumas rodadas após o contato (jogue o dado para determinar quantas), causando danos ao alvo a cada rodada. Já que a vaselina e o fósforo branco contêm suprimento de oxigênio, o napalm não se extingue com água ou abafamento, mas só pode ser removido se for raspado da pele.
- **Sinalizadores**: são projetados mais para iluminar, do que ferir. Este tipo de munição disparada por fuzis multifuncionais são balas rastreadoras — produzem trilhas luminosas que iluminam a área dentro do

raio indicado no Quadro de Armas (ver Encarte B). As cápsulas sinalizadoras disparadas por fuzis de cone iluminam a área indicada do Quadro de Armas e continuam queimando por várias rodadas após o lançamento (jogue o dado e divida por dois para determinar quantas).

- **ECM**: este tipo de munição contém bloqueador de equipamento eletrônico. Apenas alvos robóticos são afetados por ECM. Além disso, rádio, radar e outros dispositivos que dependem da emissão ou recepção de sinais eletromagnéticos se tornam inoperantes. O raio de efeito da cápsula está indicado no Quadro de Armas.
- **Nuctat**: (Nucleares Táticas): Munição disponível apenas para fuzis de cone. São pequenos dispositivos nucleares, e podem ser bastante devastadores.
- **Gás**: explosivos que espalham uma nuvem de gás sobre o raio indicado no Quadro de Armas. O efeito do gás depende do tipo utilizado.

Gás venenoso: causa dano a qualquer ser vivo dentro do raio. Jogue o dado para saber o dano causado a cada ser. (trate-o como um ataque "A3").

Fumaça: reduz a visibilidade e espalha raios laser. Quando um personagem dispara qualquer arma contra um alvo visível através de fumaça, divida o valor de sua perícia por 2. Além disso, trate a fumaça como armadura L1 quando for atravessada por raios laser.

Gás corrosivo: causa danos a todos os seres metálicos (ou seja, robôs) dentro da área do gás. Trate como gás venenoso que afeta apenas os seres inorgânicos. Também reduz a capacidade de proteção de armaduras de metal (por exemplo: couraças de ferro); reduza a classe da armadura em 1 para cada rodada que a armadura ficar exposta ao gás.

Gás vomitivo: provoca vômitos em seres orgânicos na área afetada pelo gás. A cada rodada, cada ser deve fazer um teste de resistência. Se obtiver um fracasso, ele começa a vomitar, e não poderá tomar outra ação por várias rodadas de combate (jogue o dado e divida o resultado por dois para determinar quantas).

Gás de Gauss: é uma substância que aumenta significativamente a permissividade do espaço livre* dentro da área da nuvem de gás. Se uma arma de gauss ou de energia for disparada através da nuvem e atingir o alvo, some três ao número de dano quando jogar na Tabela de Dano.

Gás sujeira: adere rapidamente a qualquer substância sólida, cobrindo-a com uma camada de gosma preta. Além de ser nojento, reduz a proteção contra danos da armadura reflec. A reflec coberta com gás sujeira é apenas L2. Pode voltar a ser L4

se o usuário puder limpá-la. São necessárias duas rodadas e um suprimento abundante de água ou outro solvente para limpar armadura.

Gás alucinógeno: contém uma potente droga alucinógena. A cada rodada de combate que um humano permanecer dentro da nuvem de gás ele deve fazer um teste de resistência; se resultar num fracasso, o alucinógeno começa a fazer efeito. Todos os valores de perícias são divididos por 2 durante o próximo diaciclo porque o humano não tem certeza se o que ele vê é real ou imaginário.

Observação: Seres inorgânicos (por exemplo, robôs) não são afetados por gás venenoso, vomitivo ou alucinógeno. Os personagens que usam máscaras contra gás também são imunes a tais gases, assim como personagens usando trajes ambientais e de combate.

Detonadores para Munição de Fuzil de Cone

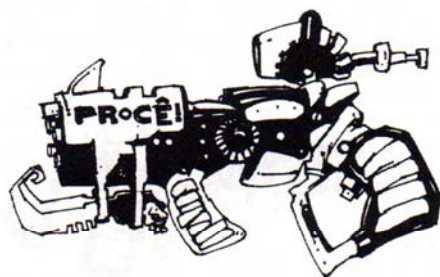
As cápsulas de fuzis de cone são geralmente equipadas com estopins de contato, que detonam ao sofrerem impacto; entretanto, outros tipos de estopim estão disponíveis. (Toda cápsula de fuzil multifuncional usa estopins de contato.) Qualquer tipo de munição pode ser equipada com qualquer tipo de estopim. Os outros tipos são:

Estopins de Calor: ativam a munição quando esta fica quente. Quão quente é quente? Isso varia de cápsula para cápsula— algumas detonam a 300C, outras a 100, outras no momento em que detectam calor corporal, outras no meio de uma explosão termonuclear. Quando um personagem requisitar munição com estopim de calor, deverá especificar o nível de calor desejado e rezar para que o pessoal da PLC não faça alguma asneira.

Estopins gauss: detonam ao serem sujeitos a violentos fluxos eletromagnéticos.

* "Permissividade do espaço livre" é uma variável usada em certas equações tratando com radiação eletromagnética. A velocidade da luz varia de acordo com o meio pelo qual viaja; a luz viaja mais rapidamente pelo vácuo do que pelo ar, por exemplo. (De fato, essa mudança de velocidade é responsável pelo fenômeno da refração.) "Permissividade é uma constante física fundamental que determina a velocidade da luz através de um meio". "Permissividade do espaço livre" é uma constante material que determina a velocidade da luz pelo vácuo. Não há nenhum meio conhecido de se alterar a permissividade do espaço livre; na verdade, se pudessemos fazê-lo estaríamos alterando as leis fundamentais da física.

A referência à permissividade do espaço livre aqui é o que é tecnicamente conhecido como "abobrinhas pseudo-científicas". *Paranóia* não é um jogo de ficção científica *hard*; é totalmente irracional, por exemplo, esperar que qualquer mutação pudesse conferir a um ser humano o poder de comer chumbo, e muito menos ler a mente de alguém. No entanto, a autenticidade na pseudo-ciência é tão importante quanto em outras coisas, e se você pretende inventar abobrinhas pseudo-científicas, você pode muito bem tirar sua terminologia da coisa real (veja "Paranormologia" no *Ghostbusters' Training Manual*).



Esse fluxo pode ser gerado por armamentos gauss ou de energia, sinais de rádio muito fortes, relâmpagos etc.

Estopins de controle remoto: são projetados para ativar ao receber um sinal codificado. Geralmente, são usados com comunicadores modificados para transmitir o código apropriado. O usuário dispara a cápsula, deixa-a cair e espera. Quando quiser detonar a munição, transmite o código. Se o estopim de controle remoto estiver numa área coberta por bloqueio ECM, não detonará.

Estopins-Temporizadores : detonam após certo tempo do disparo. Quanto tempo? Assim como os estopins de calor, varia de nanossegundos até eras geológicas. Neste caso também, o personagem pode tentar especificar quando requisitar um Estopin-Temporizador. Os Estopins-Temporizadores que podem ser armados manualmente antes de serem disparados também estão disponíveis, mas são mais raros que os temporizadores pré-armados.

Defeito: o fuzil multifuncional ou fuzil de cone trava. Se a arma estava disparando qualquer espécie de munição que não fosse sólida ou dum-dum, a bala explode dentro da arma, destruindo-a e causando dano conforme indicado na Tabela de Armas. A bala também produz os efeitos que normalmente produziria (ex: sinalizadores emitem luz).

Solução: Um resultado bem sucedido destrava a arma. Se a munição era sólida ou dum-dum, a arma volta ao funcionamento normal. Senão, a arma está desperdiçada.

Outras Armas de Mão

Armas Sônicas

Pistolas e fuzis sônicos são armas experimentais que projetam um cone de vibrações ultra-sônicas mortíferas.

Defeito: A arma treme até despedaçar-se, causando dano ao portador. Jogue na Tabela de Dano; trate como um ataque "E4".

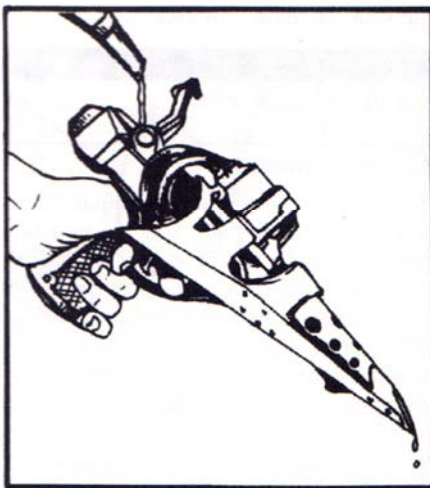
Solução: Não há solução possível.

Armas de Gelo

Armas de gelo funcionam congelando a água e disparando rapidamente agulhas de gelo. São recarregadas derramando-se água num orifício no topo da arma.

Defeito: A câmara de congelamento emperna e supercongela. Jogue o dado; se o resultado for par, a arma está inoperante. Se for ímpar, a arma estilhaça-se, banhando o usuário com cacos de gelo. Jogue na Tabela de Dano; tratando-o como um ataque "P8".

Solução: Um teste bem sucedido de



Arma de gelo: é só adicionar água.

perícia com armas de projétil impede que a arma estilhaça, mas a arma não pode ser consertada.

Armas de Energia

Os princípios de funcionamento das armas de feixes iônicos e das pistolas de energia são tão secretos que virtualmente ninguém os conhece. A arma de feixes iônicos é uma arma grande (60 cm de comprimento), disparada com uma mão, que tem asinhas cintilantes e o estilo de uma Corvette; a pistola de energia é muito menor e termina numa antena envolta por anéis.

Defeito: Jogue o dado. Se der par, a arma deixa de funcionar; se der ímpar, superaquece repentinamente e se vaporiza. No segundo caso, o usuário sofre dano; jogue na Tabela de Dano — tratar como ataque "E8".

Solução: Um teste bem sucedido de perícia com armas de energia evita a vaporização, mas a arma permanece inútil.

Lança-agulhas

Os lança-agulhas se parecem muito com

as modernas armas de mão automáticas, mas parecem ser feitos de plástico. Quando o usuário pressiona um botão na corinha da arma, uma portinhola se abre revelando um minúsculo rolo de flechinhas de plástico. A arma é recarregada, removendo-se a bobina em que está montado o rolo e substituindo-o por um novo (isto é parecido com a substituição de uma fita de máquina de escrever ou impressora). Quando disparada, a arma separa as flechinhas e as lança numa série contínua.

Defeito: A munição de plástico emperna na câmara de pressão e a arma pode explodir. Jogue o dado. Saindo par, a arma fica inutilizada, saindo ímpar a arma explode. Nesse caso, jogue na Tabela de Dano para todos os seres a uma distância de até 1 metro (trate como um ataque "P9").

Solução: Um teste bem sucedido de perícia com armas de projétil evita o emperramento e impede a explosão; no entanto, o valor do defeito da arma é reduzido em 1 (até 18) toda vez que for disparado daí em diante.

Lança-chamas de Mão

É uma espécie de míni-lança-chamas. Dispara um jato fino de líquido flamejante a alta velocidade.

Defeito: Pode explodir. Jogue o dado; se der par, a arma deixa de funcionar. Se der ímpar, a arma explode. Determine o dano contra o usuário na Tabela de Dano (trate como um ataque "A8").

Solução: Nada pode impedir a arma de explodir. Se a arma deixar de funcionar, um sucesso num teste de perícia com armas de área a faz voltar ao funcionamento correto.

Atordoadores

Os atordoadores não causam dano. Em vez disso, qualquer alvo vivo atingido é atordoadado por várias rodadas de combate; jogue o dado, divida o resultado por dois e





arredonde para baixo para determinar quantas. Durante esse período, o alvo não pode tomar ação alguma.

Defeito: Todos os seres num raio de 5 metros ficam atordoados (use o processo descrito acima para determinar o número de rodadas).

Solução: Um teste de perícia com armas de energia bem sucedido conserta a arma. Se um personagem tentar consertar a arma e obtiver um fracasso, é nocauteado e a arma ficará danificada permanentemente.

Enlaçador

O enlaçador atira uma corda adesiva de 4 metros de comprimento que envolve o alvo e gradualmente se contrai. Não causa dano, mas quando o alvo é atingido, o mestre joga na Tabela de Partes do Corpo (Encarte B) para determinar qual a parte do corpo que a corda do enlaçador adere. Se for a cabeça, presume-se que a corda se enroscou no pescoço do alvo, e este morrerá por estrangulamento, dentro de várias rodadas (jogue o dado para determinar quantas), a não ser que a corda seja removida. A vítima precisará de ajuda para removê-la, mas isso demora apenas uma rodada. Se qualquer outra parte do corpo for atingida, essa parte fica imobilizada e o alvo não mais poderá usá-la. Novamente ele pode remover a corda em uma rodada se ajudado.

Defeito: A arma deixa de funcionar.

Solução: Um sucesso num teste de armas de projétil conserta a arma. Um fracasso no teste significa que a corda se arreventa toda e gruda no personagem

que está tentando consertá-la.

Armas Pesadas

Lança-chamas

Este é o clássico lança-chamas da Segunda Guerra Mundial. É uma arma bastante devastadora. Por outro lado, é de utilidade limitada em lugares fechados (como -opa!- a maior parte do Complexo Alfa) porque o jato tende a voltar-se sobre si quando atinge uma barreira. Além disso, tem a tendência incômoda de explodir, e o usuário está amarrado à arma — é duro correr quando as coisas ficam difíceis.

Defeito: A arma explode. Jogue na Tabela de Dano para todas as pessoas num raio de 5 metros (trate como um ataque "A9").

Solução: Um sucesso num teste de perícia com armas de área evita a explosão, mas a arma não funciona mais.

Armas Gauss

As armas gauss projetam um violento fluxo eletromagnético que causa horrores em robôs e equipamento eletrônico. Seres orgânicos não sofrem dano de armas gauss.

Defeito: Se a arma apresentar defeito, ela para de funcionar — não há nenhum outro efeito.

Solução: Um teste bem sucedido na perícia de Engenharia Eletrônica conserta a arma.

Gerador de Plasma

O gerador de plasma consiste numa mochila-tanque que contém plasma, mantido numa garrafa magnética, uma man-

eira selada magneticamente que vai da mochila até um projetor de mão, e um escudo que protege o usuário contra o projetor. Quando a arma é disparada, é emitida do projetor uma bola de plasma (gás superaquecido) que se desloca para a frente do atirador e se expande enquanto se move. A cada rodada de combate, a bola avança 5 metros embora seu movimento possa ser afetado pelo vento. Ela se expande progressivamente, cobrindo um cone de 60 graus na frente do usuário, causando dano a qualquer coisa no seu caminho conforme se desloca. O cone continua a se mover por 4 rodadas e, então, se dissipa. **Obs:** Se um jogador disparar a bola contra o vento, ela pode ser arrastada de volta sobre ele.

Os geradores de plasma são muito mais poderosos que os lança-chamas — realmente, eles estão entre as armas mais mortíferas de *Paranóia*. Infelizmente, como nos lança-chamas, o usuário está amarrado à arma, e ela pifa frequentemente.

Defeito: Soa um alarme de aviso. Após várias rodadas de combate (jogue o dado e divida por dois), a arma explode. Jogue na Tabela de Dano para todas as criaturas que estão num raio de 10 metros (trate como um ataque "F20").

Solução: É difícil. A arma é muito cara, e o Computador ficará muito aborrecido se for danificada. Por outro lado, um personagem pode compreensivelmente preferir correr. Um sucesso num teste de armas de área desliga o alarme. Um segundo sucesso no teste impede a explosão. Um terceiro sucesso consertaria a arma e a retornaria ao estado de funcionamento inicial. Boa sorte!

Mais um detalhe — se a garrafa de contenção magnética for atingida por laser, o gerador de plasma já era.

Armas de Destreza

Granadas

É, tipo, uma granada. Você a arremessa, entende? Diferente de todas as outras armas baseadas em destreza, as granadas são "de alcance", isto é, elas não são usadas no corpo-a-corpo, mas arremessadas



Um poderoso enlaçador a serviço do Computador





Um gerador de plasma em ação

contra os alvos. Todos os modificadores de perícias de combate que afetam outras armas de alcance também as afetam.

Defeito: A granaça é defeituosa e não explode.

Solução: Não há solução.

Desarmado

Punhos. Estes não enguiçam.



3. Robôs

"Robô" significa qualquer mecanismo não-orgânico sapiente capaz de manipular saltos abstratos e intuitivos. (OBA! Você não adora techno-papo? Isso tudo quer dizer, "Eles pensam.")

O termo "robô" é às vezes usado sem muito rigor para designar máquinas não realmente inteligentes. Por exemplo, nem todos os aerobôs são equipados com cérebros robóticos, mas os modelos mais sofisticados são, e, portanto, o termo "aerobô" é usado indiscriminadamente para designar todos os modelos da série.

Os robôs consistem em duas partes distintas: a unidade central de processamento (UCP) e os periféricos. A UCP é uma matriz tridimensional programável de arseneto de gálio ou silício. (É o cérebro do robô). As

UCPs geralmente estão contidas em resistentes coberturas de proteção e ligadas ao resto do robô. As UCPs são os elementos mais sofisticados e insubstituíveis de qualquer robô. Suas coberturas de proteção muitas vezes são removíveis para possibilitar a recuperação do cérebro se o resto do mecanismo for danificado ou destruído.

Todo o restante — apêndices de movimento (pés), apêndices manipulatórios (mãos), vocodificadores (bocas), sensores óticos (olhos) e coisa e tal — são periféricos.

Os cérebros dos robôs não são necessariamente compatíveis. Não se pode remover o cérebro de um aerobô e esperar que opere corretamente em um medibô, já que o cérebro de um aerobô está programado para pilotar um aerobô e não

"Soco Inglês"

Feitos de aço ou alumínio. Também não enguiçam.

Faca, Clava, Espada, Cassetete

Você precisa mesmo de definições desses objetos?

Defeito: A arma quebra.

Solução: Não há. Oh, você pode levá-la para casa e consertá-la com super-bonder, eu acho.

Neurochicote

Uma arma sórdida com a forma de um chicote e que dá um golpe semelhante a uma ferroada no sistema nervoso.

Defeito: O chicote volta e atinge o usuário. Determine o dano contra ele como se fosse contra o alvo.

Solução: Não há (a arma não quebrou; foi o usuário quem errou).

Espada de Força

Esta arma é uma fibra de monofilamento envolta numa bainha de escudo de força. Pode atravessar praticamente qualquer coisa que não contenha Neutrônio.

Defeito: O campo de força deixa de existir, e o monofilamento torna-se um arame frouxo, que pode atingir e ferir seu usuário. Nesse caso, o usuário faz um teste de perícia; se for bem sucedido, evita o ferimento. Se obtiver um fracasso, determine o dano para ele como se fosse contra um alvo.

Solução: Nada pode evitar o defeito. Um teste bem sucedido de perícia com espada de força conserta a arma.



Esse tipo de acontecimento não é incomum. Qualquer um que operar esse robô terá que ser extremamente explícito em suas instruções para evitar confusão entre medicina humana e manutenção de armas.

Como os Robôs Pensam

Os robôs são aparelhos lógicos e raciocinam logicamente. Os apelos emotivos são inúteis quando se estiver lidando com robôs. É por isso que existe a perícia de lógica espúria.

Todos os robôs são programados com as *Cinco Leis da Robótica (Recentemente Revisadas)*, que basicamente dizem que eles devem seguir as ordens do Computador acima de tudo; as de humanos, exceto quando entram em conflito com as do Computador; e devem tentar evitar danos a si próprios, exceto quando as ordens têm prioridade. Os robôs em si não têm níveis de segurança; todos os robôs são considerados inferiores a todos os humanos. No entanto, freqüentemente são programados para não aceitar instruções de qualquer cidadão abaixo de um certo nível de segurança.

As Cinco Leis são impostas pelos *circuitos assimov*. Os circuitos assimov de alguns robôs são defeituosos ou foram removidos; estes podem operar de forma traidora, ou seja, desobedecer ordens do Computador ou de humanos. Diz-se de tais robôs que eles *ficaram frankenstein*, mais ou menos o equivalente robótico de traição.

Muitos robôs odeiam e temem humanos por causa do imenso poder que estes exercem sobre eles. Esses robôs freqüentemente interpretam comandos vindos de humanos da maneira mais contraproducente possível. É recomendável ser extremamente cuidadoso ao dar ordens a robôs.

Memória Residente e Cartões de Memória

Cada robô tem uma certa quantidade de *memória residente* expressa por *setores de memória*. Um setor de memória é memória suficiente para um robô ter uma perícia com nível de habilidade 1. Vinte setores de memória poderiam ser preenchidos com *software* para obter uma perícia com nível de habilidade 20, ou vinte perícias de nível 1. Ou qualquer outra combinação de perícias.

Geralmente, o *software* é inserido num robô e raramente alterado. Porém, alguns robôs recebem *cartões de memória*. Um cartão de memória é um pacote de chips, de tamanho aproximado ao de uma fita cassete, no qual se armazena o *software*. O robô pode encaixar o cartão (como um cartucho de vídeo game) e carregar o *software* na sua memória residente.

Cada cartão de memória contém programas para uma perícia específica, a um nível de habilidade específico. Por exemplo, um cartão intitulado "Armas Laser 7" carrega o robô com nível de habilidade 7. Se o robô não dispuser de pelo menos 7 setores de memória, não poderá carregar o programa. Se possuir 7 ou mais setores de memória, mas todos já estiverem ocupados por outros programas, ele terá que apagar parte desses programas para dar lugar ao programa de armas laser.

Note que, embora um cartão de memória possa conferir a um robô o conhecimento necessário para uma determinada perícia, a capacidade do robô em exercer tal perícia é restrita pela sua constituição física. Mesmo que um guindastêbô tenha um cartão de memória com programa de medicina 15, o fato de seus membros manipulatórios terem o tamanho de vagões de trem tornará a realização de uma microcirurgia meio difícil.

Por falar nisso, é completamente inverídico que PLC eventualmente coloca os títulos errados nas embalagens dos programas. Simplesmente nunca acontece de um robô ser carregado com aquilo que os PCs imaginam ser uma determinada perícia, mas ela de fato acaba sendo outra totalmente diferente. Nunca mesmo.

Também não há qualquer traço de veracidade no boato de que robôs com severas disfunções de personalidade possam "infectar" cartões de memória, transmitindo tais disfunções a outros robôs que usam esses cartões. Boatos são traição.

Combate com Robôs

O combate com robôs é semelhante ao combate com seres humanos. Os robôs podem ter perícias com armas, assim como os humanos. Alguns têm certas armas embutidas, parecidas com as disponíveis para uso de humanos, ou membros humanóides, capazes de empregar armas projetadas para humanos. (Se equipados com mais do que uma arma, todas as armas podem ser acionadas simultaneamente em uma única rodada.) Os robôs podem ser equipados com armadura ou escudos que forneçam proteção semelhante à de uma armadura. Um guerrabô pode ser mais bem protegido do que qualquer humano.

As características de combate de um robô podem ser resumidas em três fatores básicos: sua perícia com armas; os tipos de armas embutidas ou carregadas; e a classificação de armadura de sua proteção.

Equivalentes a Efeitos de Dano em Robôs

Quando estiver usando a Tabela de

Dano para determinar os efeitos de dano provocados a um robô, termos como "ferido" ou "morto" são inadequados. Passam a valer os seguintes equivalentes:

Atordoadado = Curto-Circuito: curto-circuito momentâneo, fica sem ação por uma rodada.

Ferido = Danos Leves: danos que necessitam de um reparo leve; fica sem ação por uma rodada; defeito leve; modificador de -4 ou mais para as perícias do robô. (Dois resultados de danos leves acumulam um Dano Grave.)

Incapacitado = Danos Graves: os danos sérios que provocam um defeito grave ou incapacitação completa. (Quaisquer resultados de danos leves ou graves subsequentes provocarão o resultado Destruído.)

Morto = Destruído: completamente incapacitado; danos irreversíveis. Há partes recuperáveis (especialmente o bem-protegido cérebro do robô.)

Vaporizado = Vaporizado: perda total. Não há partes recuperáveis.

Se um teste de dano resultar em defeito leve ou grave, o robô pode agir de maneiras imprevisíveis ou anormais. Improvise a vontade para o divertimento ou desconforto dos jogadores.

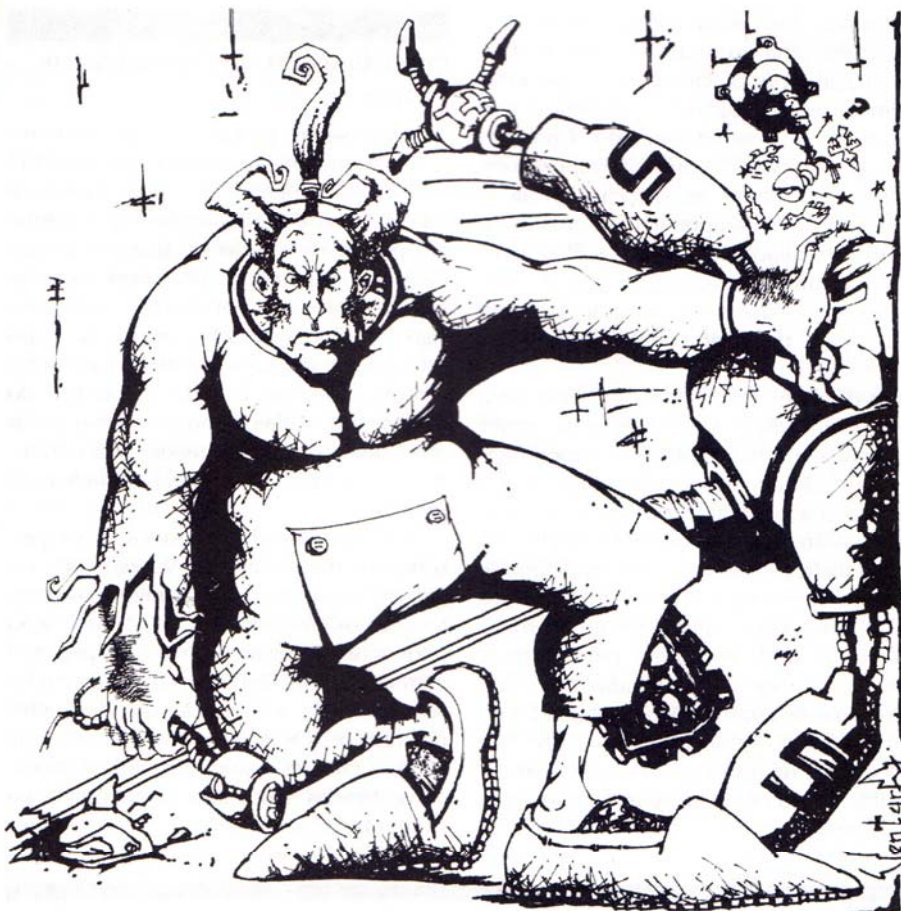
Tipos de Robôs

Medibôs

Medibôs são robôs médicos. Variam em complexidade de simples robôs de primeiros socorros a unidades totalmente automáticas de cirurgia e tratamento intensivo. Cada modelo é classificado de acordo com sua perícia médica; do Medibô Modelo I (perícia médica de 4) ao Medibô Modelo XII do tamanho de uma sala (perícia médica de 15).

O Medibô mais conhecido do Agente Atirador é o Modelo V (perícia médica de 8). Seu corpo tem a forma de um pequeno e parrudo anão humanóide, e pode ir a quase qualquer lugar que um humano. Dentro de seu maciço tórax, armazena o equivalente a uma pequena unidade médica móvel, incluindo uma respeitável farmacopéia (analgésicos, coagulantes, peptídeos, anfetaminas, eméticos etc.), suprimentos médicos, um pequeno laboratório químico e biológico, um amplo suprimento de plasticarne e equipamento cirúrgico de emergência.

O Modelo V pode imobilizar membros quebrados, estancar sangramentos e fazer curativos em todos os ferimentos exceto os mais horripilantes. Por isso, se um modelo V estiver por perto, um ferimento muito sério pode ser tratado, evitando a morte do indivíduo. Com os me-



Um encontro amigável entre um estivabô e um adepto da Sociedade Secreta Destruidores de Frankensteins

dicamentos, até a vítima mais gravemente ferida pode ser anestesiada e animada o suficiente para voltar alegremente ao combate. (Numa missão, o operador autorizado tem autoridade total para ordenar que o medibô use qualquer tratamento necessário para devolver ao Agente Atirador sua efetividade operacional.)

Quando um medibô for designado a um grupo de missão, um membro do grupo (não necessariamente o líder do grupo) é nomeado seu controlador; o robô obedecerá somente às ordens desse membro. O controlador pode nomear um segundo controlador para o caso de sua morte, o segundo controlador pode nomear um ter-

ceiro para o caso de seu inesperado falecimento, e daí por diante.

Estivabô

Estivabôs são robôs "faz-tudo" projetados para realizarem qualquer tarefa que um humano seja capaz de fazer. Têm aproximadamente 1,5 metro de altura. O módulo de transporte é um chassi flexível e articulado com dois conjuntos de esteiras de plástico articulado. Sobre o chassi está montado um cilindro em forma de torre, aproximadamente correspondente ao tronco do corpo humano. Sobre o cilindro fica um agrupamento de sensores e equipamentos de comunicação que corresponde

à cabeça humana em termos de tamanho e função básica. Dois braços que imitam a função dos braços humanos estendem-se a partir do cilindro.

Os cérebros dos estivabôs têm inteligência verdadeira e, portanto, desenvolvem personalidades com características humanas. Além disso, têm memórias grandes e reprogramáveis que permitem ao usuário inserir cartões de memória. Portanto, qualquer estivabô tem potencialmente qualquer perícia, se for suprido com o cartucho apropriado. Por causa das limitações de memória de modelos individuais, apenas um número limitado de programas de perícia pode estar residente na memória simultaneamente. No entanto, um estivabô pode reprogramar-se dentro de três rodadas de combate simplesmente retirando um cartucho e inserindo outro (igualzinho num vídeo-game).

Outros

Os medibôs e os estivabôs são os robôs encontrados mais frequentemente pelos PCs. Os outros tipos são:

Garibôs: robôs pequenos e estúpidos, equipados com escovas e esfregões giratórios e instrumentos de limpeza. Mantêm o Complexo Alfa limpo.

Guerrabôs: máquinas mortíferas utilizadas pelas Forças Armadas na luta interminável contra os Comunas. Notoriamente bem armados e suscetíveis a defeitos nos circuitos assimov.

Combatebôs e Guardabôs: robôs militares menos bem-armados.

Ensinabôs: ensinam as crianças do Complexo Alfa.

Aerobôs: aeronaves inteligentes; veja "Veículos", adiante.

Robôs de Estimação e de Diversão: quanto menos falarmos, melhor.

Existem também vários outros. Sintase a vontade para introduzir novos robôs num piscar de olhos. Ou, então, você pode comprar *Acute Paranoia*, que contém várias regras bem legais para robôs, inclusive como jogar usando robôs como PCs.



4. Comunicadores

A Tabela de Equipamento Miscelâneo indica os custos e níveis de segurança de uma variedade de aparelhos de comunicação. Esses comunicadores ocasionalmente são postos em circulação como uni-

dades portáteis para equipes de Agentes Atiradores (especialmente aquelas que estiverem visitando o Exterior) e são comumente instalados em veículos.

Descrição dos Comunicadores

Telefones de Campo: dois ou mais telefones, uma fonte de energia e extensões de



fio conectando-os. As mensagens são transmitidas através dos fios, que podem estar esticados ao longo do chão ou enterrados sob a superfície (para escondê-los e protegê-los). As mensagens podem ser transmitidas sem quebrar o silêncio de rádio, mas a mobilidade é restrita pelos fios. Além disso, os fios são facilmente cortados. Armas gauss e dispositivos ECM interrompem qualquer telefone de campo dentro de 500 metros.

Telefones de Campo Protegidos: são idênticos aos normais, exceto que os fios são protegidos contra efeitos gauss e ECM.

Com-I: são como walkie-talkies. Podem transmitir em cinco canais e têm alcance de dez quilômetros. Um comunicador mais potente pode retransmitir o sinal de um Com-I, emitindo-o assim a uma área efetiva maior. Dentro do Complexo Alfa, os sinais podem ser bloqueados por paredes, portas, tetos, etc.

Com-II: essas unidades do tamanho de um dicionário são versões mais poderosas do Com-I. Podem ser reguladas pelo usuário para emitir em qualquer frequência de rádio. Também podem verificar se a área contém transmissões. Os Com-II alcançam 100 quilômetros com ondas curtas e até o

horizonte com ondas longas. Dentro do Complexo Alfa, as ondas de rádio podem ser abafadas por objetos de metal pesado.

Com-III: são ainda mais potentes e têm alcance virtualmente ilimitado. Com ondas curtas, podem cobrir a Terra, enquanto que com ondas longas, chegam até o horizonte. Não são portáteis e, geralmente, são instalados em veículos (P.e. aerobôs). Raramente utilizados dentro do Complexo Alfa, já que seus sinais são bastante fortes para distorcer comunicações civis normais.

Com-IV: os mais sofisticados em potência telecomunicativa. São capazes de emitir simultaneamente em até 100 comprimentos de onda diferentes. Têm entradas que permitem a conexão de vários instrumentos de telemetria. Por exemplo, um termômetro eletrônico poderia ser conectado, e a unidade emitiria então um sinal indicando a temperatura atual em um comprimento de onda escolhido pelo usuário. Essas unidades são instaladas mais frequentemente em sondas não-tripuladas ou em unidades robóticas sofisticadas. Sua velocidade de transmissão é extremamente alta, sendo equivalente às sondas espaciais atuais.

Procedimentos de Comunicação Padrão

Exige-se dos personagens que se mantenham em contato com o Complexo Alfa a todo o momento. Deixar de fazê-lo é traição (mas é mais provável que resulte em pontos de traição do que em execução). Em expedições de longo alcance, cada personagem é obrigado a levar consigo um Com-II, a não ser que o grupo esteja equipado com um aerobô ou outro veículo com um Com-II, III ou IV. No último caso, cada personagem deve portar um Com-I; suas transmissões são retransmitidas ao Computador pela unidade mais potente.

Os comunicadores usados pelos personagens transmitem constantemente, assim o Computador pode monitorar os acontecimentos. As unidades de comunicação podem ser desligadas, mas um personagem que queira desligar seu comunicador sem a devida autorização, ganha pontos de traição. (Os boatos que afirmam que certas unidades explodem violentamente se desligadas sem autorização prévia do Computador são traição).



5. Multigravadores

Multigravadores são dispositivos de detecção geral. Cada um é equipado com uma variedade de sensores. São operados por meio de programas de multigravadores que vêm na forma de fitas cassete de plástico. Os programas permitem que os multigravadores processem e apresentem dados sensoriais de várias maneiras úteis. Há quatro modelos de multigravadores, com sofisticação crescente de acordo com o número do modelo. Alguns programas só podem ser utilizados com os modelos mais sofisticados.

Modelos de Multigravadores

Multigravador I: este aparelho portátil frequentemente é levado em missões ao Exterior, ou como auxiliar em outras missões. Apenas um programa pode funcionar de cada vez.

Multigravador II: este é disponível como um modelo portátil meio volumoso e é frequentemente instalado em veículos. Pode operar três programas de cada vez.

Multigravador III: é instalado apenas em

veículos ou em robôs muito grandes. Até cinco programas podem ser operados ao mesmo tempo.

Multigravador IV: este é o mais potente; é instalado apenas em veículos ou robôs grandes. Até dez programas podem operar simultaneamente.

Programas de Multigravadores

Radar: disponível para todos os modelos. Apresenta uma variedade de imagens de radar processadas em várias escalas. O alcance efetivo do radar varia com o número do multigravador: modelo I — 1 km; modelo II — 10 km; modelo III — 100 km; modelo IV — 1000 km. (O alcance máximo nunca excede a linha de visão.)

Infravermelho: disponível para todos os modelos. Apresenta uma variedade de imagens infravermelhas processadas em diferentes graus de amplificação com intensidade variável que interpretam os níveis de temperatura. Áreas quentes aparecem mais claras do que áreas frias. Animais e humanos aparecem mais claros do que o terre-

no à sua volta, enquanto o rastro de um jato seria distintamente mais claro. O alcance efetivo varia com o número do modelo: modelo I — 100 m; modelo II — 1 km; modelo III — 10 km; modelo IV — 100 km.

Rádio/Radar: apresenta uma variedade de imagens processadas indicando a localização de emissões de ondas de rádio e radar nas proximidades. Serve também como receptor de rádio. O alcance efetivo varia com o número do modelo: modelo I — 10 km; modelo II — 100 km; modelo III — 1000 km; modelo IV — 5000 km.

Luz visível: opera como uma câmera de vídeo, com uma variedade de incrementos como ampliações, reconhecimento de imagens, e filtro. É utilizada como o elemento sensor visual na maioria dos robôs, permitindo-lhes enviar tudo que "vêm" diretamente ao seu cérebro, a um operador, a um monitor ou ao Computador. Disponível a todos os modelos. O alcance é o da linha de visão.

Raio X: disponível apenas aos modelos I e II. Permite que a unidade seja usada como

máquina de raio X portátil, principalmente para fins médicos. Alcance de 3 m.

Radioatividade: mostra representações gráficas de níveis e tipos de radioatividade no ambiente.

Tradutor: disponível para todos os modelos. Cada programa permite traduções básicas de uma língua para outra. Quanto mais sofisticado o multigravador, mais refinada e confiável será a tradução. Todos os modelos traduzem língua falada; o modelo IV permite tradução limitada de material impresso em certas línguas.

Localizador: disponível para todos os modelos. Armazena e apresenta uma variedade de mapas ou acessa bibliotecas de mapas via rádio. Quando o programa estiver rodando, o operador deve fornecer a posição atual; daí em diante, a unidade mostrará o mapa a pedido do usuário junto com a posição atual, a trajetória percorrida e marcadores geográficos identificados.

Detector de mentiras: disponível para todos os modelos. O multigravador é conectado a eletrodos que são fixados no paciente. O multigravador então interpreta as respostas faladas e bioquímicas dadas pelo paciente a uma série de perguntas, indicando quais das afirmações do paciente são verdadeiras, falsas ou ambíguas. O teste é apenas razoavelmente confiável. (Quando um personagem tentar mentir, ligado ao detector de mentiras, jogue contra seu atributo chutzpah.)

Fenômenos psíquicos: aparelho experimen-

tal. Detecta e apresenta graficamente qualquer atividade psíquica no ambiente. A presença de atividade psíquica é detectada com certa confiabilidade, mas a indicação da direção e distância até a fonte da atividade é muito pouco confiável. (Atividade psíquica é definida como a utilização de qualquer poder mutante psiônico.) Disponível apenas para os modelos II, III, e IV. O alcance varia com o número do modelo: modelo II — 0-25 m (?); modelo III — 0-100 m (?); modelo IV — 0-1000 m (?).

Análise de toxinas: identifica a maioria das substâncias tóxicas mais comuns. As amostras são colocadas numa pequena unidade-laboratório ligada ao multigravador. As toxinas mais raras ou sutis podem não ser identificadas. Disponível para todos os modelos.

Reconhecimento de formas de vida: compara dados visuais, de raio X, de infravermelho e outros com referências de biblioteca para identificar formas de vida vegetal ou animal. Fornece um resumo conciso de fatos significativos sobre a forma de vida e permite acesso a distância via rádio a bibliotecas de referência mais completas. Esses programas estão disponíveis para várias províncias ecológicas diferentes; formas de vida não nativas de uma província, provavelmente não serão identificadas apropriadamente. Disponível para todos os modelos.

Análise de danos a robôs: realiza uma série de testes projetados para cada tipo e modelo específico de robô para determi-

nar a natureza e extensão de quaisquer danos ou defeito. **Obs.:** Não indica alterações de programação nem frankensteins. Disponível para todos os modelos.

Análise de doenças: analisa amostras de tecidos e sangue quanto a bactérias, vírus estranhos etc, além de desequilíbrios químicos, distúrbios genéticos, e assim por diante. Instalação padrão em vários modelos de medibôs. Disponível para todos os modelos.

Gravador: disponível para todos os modelos. Pode operar como um gravador de áudio ou vídeo, também pode gravar dados, imagens e interpretações de qualquer outro programa de multigravador. O programa de gravador é comumente carregado no multigravador (portátil ou instalado em veículo) cedido a cada missão de Agentes Atiradores. O programa de gravador pode, portanto, fornecer um registro completo das atividades do grupo. Muitas vezes, os dados gravados são transmitidos simultaneamente direto ao Computador para permitir que ele acompanhe o progresso da missão. É traição impedir que o multigravador mantenha um registro completo da missão.

Autodestruição: carregar este programa num multigravador faz a unidade apagar todos os programas carregados ou gravados, até o momento. O equipamento em si não é danificado, mas novas fitas de programas serão necessárias antes do multigravador poder ser utilizado novamente.



6. Veículos

Nenhum cidadão tem a posse (legal) de um veículo como equipamento pessoal (mas o nível Ultravioleta permite que o cidadão use qualquer veículo quando quiser). Os veículos são temporariamente cedidos a Agentes Atiradores de acordo com as necessidades de cada missão e com a disponibilidade do veículo.

Operação de Veículos

Qualquer personagem pode operar normalmente um veículo em piloto automático com o auxílio do Computador. Qualquer personagem com perícia de operação e manutenção pode operar um veículo no controle manual.

Operadores não habilidosos sempre conseguem se enfiar em algum tipo de encrenca — freqüentemente, encrenca fa-

tal. E mesmo que sejam bastante sortudos para sobreviverem a seus erros, enfrentam a certeza de penosas multas pela danificação de equipamentos valiosos. Isto, é claro, faz com que os Agentes Atiradores sejam cuidadosos com os veículos a eles designados. Infelizmente, nem sempre basta ser cuidadoso.

Cada veículo tem um nível de segurança. Um personagem do mesmo nível ou de nível superior ao do veículo pode obter acesso ao seu manual de usuário e, assim, descobrir como operá-lo, e tudo sobre suas capacidades. Em circunstâncias normais, os veículos são cedidos somente a cidadãos do nível apropriado.

Entretanto, o Computador considera as missões dos Agentes Atiradores da mais alta importância para o Complexo Alfa e, quando necessário, concede-lhes recursos irrestritos. Freqüentemente, os Agentes

Atiradores recebem veículos de nível muito mais alto — Azul, Índigo, ou Púrpura. Esses veículos são extremamente poderosos e muitas vezes fortemente armados. Infelizmente, os Agentes Atiradores não têm nível de segurança necessário para terem acesso ao manual do usuário, e o Computador não vai permitir um desrespeito tão drástico do regulamento.

Tentar operar um veículo sem saber o que ele é capaz de fazer pode ser frustrante. Veja:

Agente Atirador: Ok, eu ponho o aerobô em funcionamento.

Mestre: Com um *Bum* dramático, o canhão de vapor te lança para o ar com velocidade Mach 3. Gone-V é sugado para fora pela corrente de ar.

Agente Atirador: Eu aperto o botão "fechar janela".



Mestre: Que botão é esse?

Agente Atirador: Ah ... o do lado da braceadeira.

Mestre: Ah, certo, o ejetor de emergência. Outro *Bum*; os parafusos explosivos detonam e as portas e o teto voam. Você estava usando cinto de segurança?

Agente Atirador: Que cinto?

Mestre: Arrá! Sua cadeira é lançada para cima a uma velocidade tremenda — e você cai para fora dela. Você é jogado de repente no meio de um vento de Mach 3 (joga o dado) — um ferimento. Tudo bem, você está caindo. Abaixo de você, um objeto verde, azul e marrom cambaleia — e ele ocupa um hemisfério inteiro.

Agente Atirador: A Terra?

Mestre: Isso mesmo. Por perto, você escuta um terceiro *Bum* — e um pára-quedas se abre. A cadeira vazia cai devagar, presa ao pára-quedas. O objeto verde, azul e marrom se aproxima rapidamente. O que você vai fazer?

Agente Atirador: Abro bem os braços?

Mestre: Certo. Cabum! Novos clones. Treinamento. Equipamento. P&D. Seus clones são levados à Estação de Lançamento de Aerobô Experimental. O oficial do dia balança a cabeça e diz: “Espero que vocês façam melhor que o último grupo.”

Tipos Gerais de Veículos

Esteirados: são veículos com esteiras para uso geral, utilizados em missões ao Exterior. Existem em diversos tamanhos e formas. Alguns são projetados especificamente para transportar pessoal, outros são para transportar matérias-primas do Exterior, outros são blindados e projetados para aplicações militares. São relativamente lentos mas podem percorrer terrenos extremamente irregulares e são veículos aquáticos confiáveis nas águas calmas de lagos e grandes rios.

Autocarro: é o tipo de veículo mais comum dentro do Complexo Alfa, correspondendo a carros pessoais, pequenos caminhões e peruas. São “auto” carros no sentido de que podem ser presos a sistemas de direção automática que correm sob a superfície de todas as ruas do Complexo Alfa, mas também podem ser operados manualmente no caso de manobras incomuns ou em lugares onde os sistemas de direção não são mais mantidos. Estes veículos vêm em todas as formas e tamanhos e são de disponibilidade relativamente fácil.

“Hover”: esta é uma variedade especial de veículo de colchão de ar que foi muito popular nos Velhos Tempos. Ainda é usa-

do no Exterior quando as missões permitem que sejam usadas as antigas rodovias. Hovers podem ainda atravessar lagos e grandes rios. Eles são capazes de alcançar altas velocidades em estradas boas e sobre águas calmas, mas não são seguros em terreno acidentado nem sobre águas agitadas. São veículos de combate deficientes, já que oferecem pouca proteção ou armamentos. Os Hovers estão disponíveis em vários tamanhos, mas a versão de 4 a 6 pessoas é a mais comumente utilizada em missões de Agentes Atiradores.

Helicópteros: são muito semelhantes aos helicópteros atuais. Modelos pequenos, de dois ocupantes, são relativamente comuns. Além dos equivalentes a transportadores de tropas, de carga e versões militares, há também um pequeno helicóptero de combate a jato capaz de altas velocidades e manobras ágeis.

Aerobôs: este é um termo geral para uma variedade de projetos de aeronaves que têm uma característica em comum — sistemas de direção robóticos. Os aerobôs menos sofisticados não possuem mais do que pilotos automáticos elaborados e características de combate auxiliadas por computador. Os aerobôs mais complexos são guiados por cérebros robóticos com inteligência verdadeira (e personalidade — como pessoas, variáveis e imprevisíveis). Para a maioria das missões, os aerobôs são cedidos para Agentes Atiradores de nível de segurança baixo, já que estes não costumam ter as perícias e os níveis de segurança para operar manualmente qualquer outro tipo de veículo aéreo. Os problemas mais sérios em lidar com aerobôs são relacionados às mentes robóticas freqüentemente ardilosas que os guiam.

Transbô: este veículo corresponde aos sistemas de transporte trator-vagão/ferroviário do mundo moderno. Cada transbô é controlado por um cérebro robótico. Os Transbôs podem ser guiados manualmente por operadores peritos ao longo de segmentos de rua onde os sistemas de direção automática não são mais mantidos ou onde nunca foram instalados. Os Transbôs também podem ser utilizados em ruas de superfície do Exterior (se não estiverem deterioradas significativamente). Os Transbôs não são projetados para carregar passageiros, mas Agentes Atiradores e traidores engenhosos pegam caronas em transbôs do mesmo modo que os cowboys e os bandidos faziam nos trens de carga de antigamente.

Naves Abutre: este é um termo geral para uma variedade de aeronaves de combate e apoio imediato utilizada pelos Esquadrões Abutre de elite das Forças Armadas. Representam o ápice do poderio militar do

Complexo Alfa e são geralmente equipados com o que há de mais moderno em tecnologia de armas, sensores e sistemas de direção.

Cérebros Robóticos

Você já andou num carro Chevrolet K? Aqueles que falam? “Há uma porta aberta. Há uma porta aberta. Por favor, coloque o cinto de segurança. Obrigado.” Não há nada mais irritante. Se já é bem chato ter uma voz idiota te incomodando com detalhes, imagine como seria pior se a voz tivesse inteligência e até controle sobre o veículo. Pois é assim no Complexo Alfa. Muitos veículos, principalmente os modelos mais elaborados freqüentemente distribuídos aos Agentes Atiradores, são equipados com cérebros robóticos. Por exemplo:

Aerobô: Por favor, use o cinto de segurança.

Agente Atirador: Cale a boca!

Aerobô: Ei, espere aí, você tem que usar o cinto.

Agente Atirador: Eu mandei calar a boca!

Aerobô: Está bem, amigo, afinal a vida é sua.

Agente Atirador: Tudo bem, viremos à esquerda aqui. (Gira o volante. Aerobô não reage.)

Aerobô: Tem certeza de que quer virar à esquerda aqui?

Agente Atirador: Sim! Sim, diabos! Faça o que eu mando!

Aerobô: Bem, OK. Se você insiste. (Aerobô vira.)

(Tempo passa.)

Aerobô: Não devíamos subir um pouquinho?

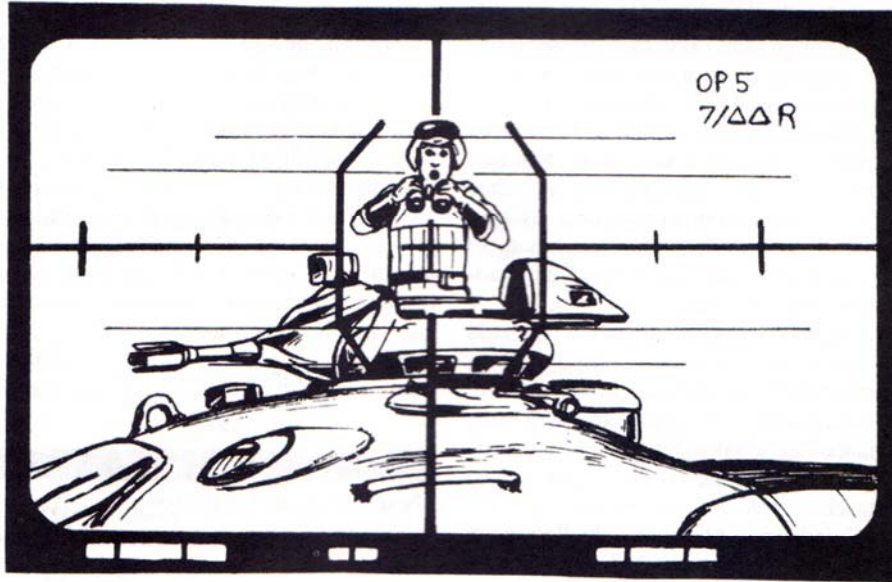
Agente Atirador: Hein? Por quê? (Através do vidro surge das névoas uma enorme montanha.) *gulp* Por que você não me disse que íamos bater numa montanha? (Gira o volante violentamente.)

Aerobô: Você disse “Viremos à esquerda aqui,” então eu virei à esquerda. Eu sugeri que talvez devêssemos fazer outra coisa, mas não. E você foi bastante mal-educado também. (Vira desesperadamente; uma haste da asa se parte; a asa começa a tremer; forças-G assolam a cabine.)

Agente Atirador: DesculpedesculpedesculpeohmeuDeusporfavor...

Movimento e Manobra de Veículos

Com o eletrizante sistema de combate tático de *Paranóia*, o mestre improvisa todos os detalhes de movimento e manobras de veículos. Não há hexágonos e pontos de movimento. Não há oportunidades para fãs de jogos de guerra e para exploração das regras. Há apenas ação dramática



e representação. Desta maneira:

1. O jogador que está dirigindo descreve a manobra que quer que o veículo realize.
2. O mestre considera a proposta do jogador. É plausível? O veículo pode realizar tal manobra? O operador é habilidoso o suficiente? (O mestre pode exigir um teste de perícia se a manobra for perigosa ou pouco comum ou se o operador não for habilidoso). Que outros fatores poderiam afetar a manobra pretendida? (O veículo está sob fogo hostil? Ele foi danificado? Quão confiável é o projeto, construção e manutenção do veículo?)
3. O mestre julga e descreve quão bem sucedido o veículo foi manobrado. Manobras rotineiras normalmente ocorrem sem transtornos. Manobras difíceis ou perigosas com operadores inábeis costumam ser catastróficas. O veículo pode se descontrolar e bater. As asas podem cair numa manobra de combate de aceleração. Em vez de passar rente a uma árvore, um aerobô pode tentar derrubá-la.

Seja dramático, seja divertido. Assuste-os até a morte. Recompense engenhosidade e bravura com sucessos extasiantes (ou fracassos irônicos). É o seu filme. Cuide para que os jogadores tenham uma sensação de que têm alguma capacidade de influenciar os acontecimentos com sua esperteza e audácia. Certifique-se de que a ação seja (geralmente) pelo menos coerente, apesar de que uma incoerência ocasional seja comum em toda ação de aventura. E não exagere no "Crás-vocês-estão-todos-mortos". Pode ser divertido de vez em quando, mas fazer isso frequentemente fará seus jogadores voltarem à TV.

Atacando Veículos e Seus Ocupantes

Quando estiver atacando um veículo e/ou seus ocupantes com uma arma, o atacante tem duas opções: pode disparar

contra os ocupantes ou contra o veículo. (As armas de ataque de área podem ser disparadas apenas contra os veículos, e não contra as pessoas dentro deles.)

Em qualquer caso, primeiro determine se ele acerta. Modifique o valor de sua perícia com armas de acordo com as circunstâncias e o desempenho do jogador. Se quiser, você pode usar a Tabela de Modificadores de Combate Opcionais (Encarte B) e o Quadro de Modificadores de Combate com Veículos (Encarte B) para se orientar sobre como modificar valores de perícias. Porém, não perca muito tempo consultando, prossiga com a diversão.

Após modificar o valor da perícia, faça um teste de habilidade, assim como no combate normal. Se o teste resultar num sucesso, o atirador acertou alguma coisa.

Os veículos podem ter armadura, assim como os personagens. Qualquer que seja o alvo, o veículo ou os ocupantes, subtraia a classificação da armadura do veículo do número de dano da arma (se for apropriado).

Disparando contra Ocupantes

Se o atirador estiver disparando contra um ocupante, subtraia também a classificação da armadura do ocupante do número de dano (se for apropriado) — isto é, os ocupantes são protegidos pela armadura do veículo e pela deles próprios. Então, jogue na Tabela de Dano (Encarte B) para determinar que dano o ocupante sofre.

Disparando contra Veículos

Jogue na Tabela de Dano (Encarte B) para determinar que danos o veículo sofre. Os resultados são interpretados deste modo:

Atordoadado = dano insignificante: buracos de bala, arranhões na pintura. Descreva apropriadamente aos jogadores.

Ferido = danos leves: alguns sistemas do

veículo podem ser incapacitados; o conserto é possível através do uso da perícia de manutenção e operação de veículos apropriada. Os ocupantes não são afetados a não ser que ocorra um acidente.

Incapacitado = danos graves: sistemas do veículo destruídos. Consertar seria difícil (metade do valor da perícia ou menos). Os ocupantes não são afetados a não ser que ocorra um acidente.

Morte = destruído: o veículo é totalmente destruído. Ocorre um acidente.

Vaporizado = vaporizado: jogue para todos os ocupantes na Tabela de Dano; o número de dano é 19.

Se o veículo sofrer um acidente como resultado dos danos sofridos (isso ocorre automaticamente no caso de um resultado "Destruído"), jogue na Tabela de Acidentes Veiculares e Quedas de Grandes Altitudes (veja o Encarte B) para cada ocupante do veículo para determinar que danos ele sofre. Normalmente, o fator determinante é a velocidade do veículo no instante do impacto, que deve ser estimada pelo mestre. Todavia, o mestre pode permitir um teste de força, agilidade ou poder para que o personagem tente saltar do veículo ou aeronave. Neste caso, o mestre pode, conforme sua vontade, permitir que o teste de dano seja realizado numa coluna mais favorável.

Obs.: Normalmente, armas de mão, armas primitivas de mão e armas primitivas de longo alcance não têm efeito algum sobre os veículos ou seus ocupantes. Entretanto, se um personagem, porventura, tentar um ataque tão dramaticamente correto, porém absurdo, contra um veículo ou seus ocupantes, improvise. Se um Agente Atirador armado com nada mais que um arco e flechas feitos a mão enfrentar traidores que têm um aerobô, talvez aquela flecha encontre seu alvo numa entrada de ventilação ou no olho do operador. Em caso de dúvida, dê-lhes uma chance — afinal, um resultado de 1 é sempre um sucesso, certo?

Armamentos e Sistemas de Defesa de Veículos

Os veículos do Complexo Alfa comumente são equipados com uma variedade de armamentos e sistemas de defesa. Esse equipamento pode ser acionado manualmente ou pelo cérebro robótico que controla o veículo (se houver). Os cérebros robóticos podem disparar todos os dispositivos numa única rodada. Um operador humano pode disparar apenas um (apesar de operadores diferentes serem capazes de disparar sistemas diferentes). A chance de um robô acertar depende da qualidade



de sua programação — basicamente, o robô tem um valor de perícia para cada uma de suas armas.

Dados sobre esses armamentos podem ser encontrados na Tabela de Armamentos para Veículos (veja o Encarte B).

Canhão laser: são grandes lasers montados sobre veículos. Os canhões laser I são recarregados por capacitores. Recarregar a arma após o disparo demora 10 rodadas de combate. Os canhões laser II têm capacitores maiores, e podem disparar três vezes antes de se recarregar. Recarregá-los demora cinco rodadas de combate. Os canhões laser III têm sistemas de energia gigantesco que permitem um ritmo ilimitado de disparos, de um por rodada de combate, mas os sistemas de força são tão grandes que apenas os veículos maiores e mais potentes conseguem carregá-los.

Canhão sônico: produz uma onda sônica num arco de 60 graus a partir da arma. Qualquer indivíduo dentro desse arco e dentro do alcance da arma pode sofrer danos.

Canhão de tubo: são fuzis de cone montados sobre veículos que disparam cápsulas ao mesmo alcance e com o mesmo efeito que as munições de fuzil de cone. Canhões de tubo I não têm recarregadores automáticos, portanto deve haver uma pessoa disponível para recarregar a arma após o disparo. O ritmo de disparo é de uma cápsula por rodada. Os canhões de tubo II são equipados com recarregadores automáticos muito velozes e podem disparar duas vezes por rodada.

Lança-chamas: é um lança-chamas muito grande, montado sobre o veículo. Dispara dez vezes antes de precisar ser recarregado.

Plataforma de Mísseis: é a armação para os mísseis. Cada plataforma comporta um míssil. Quando o míssil é disparado, a plataforma deve ser recarregada novamente. As plataformas podem ser recarregadas apenas pelo lado de fora do veículo enquanto está estacionado. Portanto, não podem normalmente ser recarregadas durante o combate. Cada míssil viaja a uma velocidade de 300 m/s e permanece ativo por 10 rodadas de combate (a não ser que tenha sido ativado antes). Um míssil consiste em quatro partes: a ogiva (idêntica em efeito e variedade às cápsulas de fuzil de cone); o propulsor (que impulsiona o míssil); um estopim (idêntico às variedades disponíveis para fuzis de cone); e um dispositivo rastreador. Abaixo estão os tipos disponíveis de sistemas de rastreamento:

Nenhum: o míssil continua na direção em que foi disparado até que o estopim seja ativado ou que o propulsor se acabe.

Térmico: a ponta do míssil se dirige para o objeto mais aquecido à sua frente.

Normalmente é o escapamento de um veículo inimigo, mas pode às vezes ser o sol, uma fogueira de acampamento, ou até o calor do corpo de um personagem.

HARM: o míssil se direciona ao sinal de rádio mais forte à sua frente. Normalmente um radar inimigo, mas às vezes pode ser um comunicador, uma estação de rádio comercial, ou um Walkman. O inimigo pode “enganar” o míssil desligando seu rádio ou radar.

Guiado por Radar: o míssil é equipado com um radar e locomove-se em direção ao objeto mais “brilhante” que seu radar detecta. Geralmente é o objeto maior e mais metálico que se encontra no céu. Apesar de que, um despistador ou um grande objeto metálico no solo é capaz de desviá-lo.

Guiado por Marcação de Radar: o veículo que dispara o míssil tem que perseguir o alvo, “marcando-o” com um sinal de radar. O míssil vai de encontro com o alvo “marcado”. Se o veículo marcador mudar de curso e parar de marcar o alvo, o míssil perde o alvo e apenas continua para a frente.

Guiado por Marcação de Laser: como o anterior, exceto que o alvo é marcado com laser em vez de radar.

Lança-gás: preenche a área em volta do veículo com um gás de qualquer tipo disponível para fuzis de cone. Tudo que estiver num raio de 20 m do veículo é afetado. O lança-gás é normalmente usado por veículos estacionados para desencorajar nativos curiosos ou vagabundos que queiram roubar as calotas. O reservatório de gás permite que a arma continue operando durante 10 rodadas de combate.

Lasers antimísseis: é uma bateria de várias dúzias de lasers de baixa potência que atiram na mesma direção simultaneamente. O objetivo é destruir um míssil que se aproxima antes que atinja o veículo. Os lasers antimísseis podem também ser usados contra alvos individuais, como seres humanos, mas costumam não causar muitos danos por causa de sua baixa potência. (Se for usado contra humanos, o número de dano é L8). Os lasers antimísseis geralmente são montados na traseira do veículo, visto que mísseis costumam perseguir um veículo que está fugindo.

Gerador de fumaça: quando um gerador de fumaça for operado por um veículo estacionado, aumenta a classificação de armadura “L” (antilaser) do veículo em 5.

Lança-despistador: este dispositivo pode desviar um míssil guiado por radar ou por marcação de radar de seu alvo. Se o operador conseguir obter um sucesso no teste de perícia com armas de área montadas em veículos, o míssil é desviado. Após dez utilizações, o lança-despistador deve

ser recarregado.

Bloqueador de radar: funciona do mesmo jeito que lança-despistador. Os bloqueadores de radar também impedem qualquer comunicação por rádio dentro de 10 km do dispositivo de bloqueamento.

Gausseadores: funcionam do mesmo modo, mas bloqueiam também os mísseis HARM.

Máscaras de calor: funcionam do mesmo modo que os Lança-despistadores, mas afetam apenas mísseis térmicos.

Armadura: os veículos podem ser equipados com armadura de qualquer tipo e classificação.

Descrições de Veículos

Aqui estão duas descrições de veículos como exemplos.

Guerreiro Abutre 920

Nível de Segurança: Púrpura.

Aparência: esguio, cuidadosamente projetado, incrivelmente veloz e mortífero, o Guerreiro Abutre 920 é um avião de pouso e decolagem verticais (VTOL), e motor duplo com asas fixas. As entradas de ventilação do motor estão montadas nas asas e o escapamento central na traseira da nave. O leme vertical é tão grande quanto as asas, permitindo que a nave voe enquanto girada 120 graus à direita ou à esquerda por períodos de tempo consideráveis. A cabine está na frente; quatro plataformas sob as asas podem ser usadas para mísseis ou foguetes.

Função: o Guerreiro Abutre 920 é um caça-bombardeiro, usado principalmente em missões de ataque ou apoio à infantaria, mas também em combate ar-ar. É uma das mais velozes aeronaves do Complexo Alfa e, como é capaz de pouso e decolagem verticais, é ocasionalmente usado para transportar grupos de missão de Agentes Atiradores até áreas isoladas quando uma entrega rápida for necessária.

Guerreiro Abutre 920: Eu sou o Guerreiro Abutre 920, o mais sofisticado veículo de combate aéreo do mundo. Posso derrotar dúzias de aeronaves menos capazes em combate aéreo. Posso decolar e pousar em pistas com menos de dez metros de comprimento. Meus geradores de fusão permitem que eu voe por décadas sem me reabastecer. Destruí vinte e três tanquebôs e auxiliiei a destruição de uma Máquina de Sítio Continental Mark IV. Posso destruir cidades com um único golpe. Serei seu transporte na Missão X76V. Eu, o Guerreiro Abutre 920, agirei como um glorioso transbô.

Armamentos: Guerreiro Abutre é equipado com 2 canhões laser II; 4 plataformas de mísseis; lasers antimísseis; um gerador



de fumaça; máscaras de calor; bloqueadores de radar; um lança-despistador; e ECM. O Guerreiro Abutre 920 tem sido usado ocasionalmente para enviar pequenas ogivas nucleares à suspeitas concentrações Comunas. A armadura é Todos 4.

Cérebro Robótico: o Guerreiro Abutre 920 é incrivelmente arrogante. Ele sabe que é o ápice da tecnologia do Complexo Alfa e uma das máquinas de guerra mais mortíferas do Computador. Acha que os soldados Abutre são o melhor dos clones, a nata dos homens de guerra. Acha que os Agentes Atiradores são escória e fica muito envergonhado quando lhe mandam transportá-los.

Agente Atirador: Guerreiro Abutre 920!

Onde estamos indo?

Guerreiro Abutre 920: Silêncio, verme.

Utilização em Missões de Agentes Atiradores: o Guerreiro Abutre 920 geralmente comporta duas pessoas — um piloto e um oficial de armamento. Na realidade, ele não precisa de nenhum dos dois, pois o cérebro robótico é bem capaz de pilotar e operar a nave sozinho. O Computador manda um piloto, principalmente porque o Computador sempre envia pelo menos dois seres em qualquer missão, para que fiquem de olho um no outro. Para missões de entrega de Agentes Atiradores, o compartimento de bombas do Guerreiro Abutre 920 é convertido em assentos. Cadeiras rudes são instaladas e os PCs são amarrados a elas.

Antes de começar a missão, um experiente capitão Abutre de nível Púrpura dá ordens ao Guerreiro Abutre 920. O Guerreiro Abutre 920 seguirá essas ordens com entusiasmo e ao pé da letra. Ele as interpretará da maneira menos conveniente aos Agentes Atiradores, a quem despreza. Não responderá a qualquer ordem ou sugestão de qualquer Agente Atirador uma vez no ar. Se

os Agentes Atiradores quiserem dar qualquer ordem ao Guerreiro Abutre 920, então será melhor pedir educadamente ao capitão.

O Guerreiro Abutre 920 responde às ordens do capitão no melhor estilo sargento-major inglês.

Capitão: Guerreiro Abutre 920!

Guerreiro Abutre 920: Senhor!

Capitão: Você entregará esses Agentes Atiradores às coordenadas X7Y9Z17.

Guerreiro Abutre 920: Sim, senhor!

Capitão: Você deve voar diretamente a essas coordenadas, evitando fogo inimigo conforme necessário.

Guerreiro Abutre 920: Imediatamente, senhor!

Capitão: Você deve entregá-los sãos e salvos.

Guerreiro Abutre 920: Sim, senhor!

Capitão: Alguma pergunta?

Guerreiro Abutre 920: Não, senhor! Entendido, senhor!

Capitão: Muito bem. Dispensado!

Guerreiro Abutre 920: Senhor! Muito bem, vermes: embarcar!

Uma vez no ar, o Guerreiro Abutre 920 não dá atenção nenhuma ao fato de seus passageiros serem humanos. Acelera a vários Gs, vira repentinamente, sobe e desce etc. Qualquer cidadão que não estiver amarrado a sua cadeira será sacudido perigosamente pela cabine. Qualquer pessoa amarrada à cadeira deve fazer testes de resistência para não vomitar.

Se o Guerreiro Abutre 920 se encontra com inimigos, não vê nenhuma necessidade de informar o fato aos seus passageiros.

Guerreiro Abutre 920: (Gira de repente e mergulha rapidamente.)

Agente Atirador: Ei, o que está acontecendo?

Guerreiro Abutre 920: (Não responde. Inicia manobra de parafuso contínuo.)

Agente Atirador: (Engasgando) Ei, o que são essas explosões lá fora?

Guerreiro Abutre 920: Fogo anti-aéreo.

Agente Atirador: Oh, não! Manobras evasivas!

Guerreiro Abutre 920: Idiotas. Estou carregando idiotas. O que você acha que eu estou fazendo?

Os Agentes Atiradores talvez suponham que o Guerreiro Abutre 920 usará sua capacidade de pouso e decolagem verticais para pousar no destino e deixá-los lá. Isso, de fato, foi o que o Computador também supôs que seria feito. No entanto, o Guerreiro Abutre 920 não vê nenhuma razão em desperdiçar tempo e energia para tornar as coisas mais confortáveis para um punhado de vermes. Ele sobrevoará o local de destino, abrirá as comportas de bombardeio e esperará que os personagens pulem. Sim, há pára-quedas. Não, nenhum dos personagens tem treinamento para usá-los.

Aerobô 17 (VMT)

Nível de Segurança: Índigo.

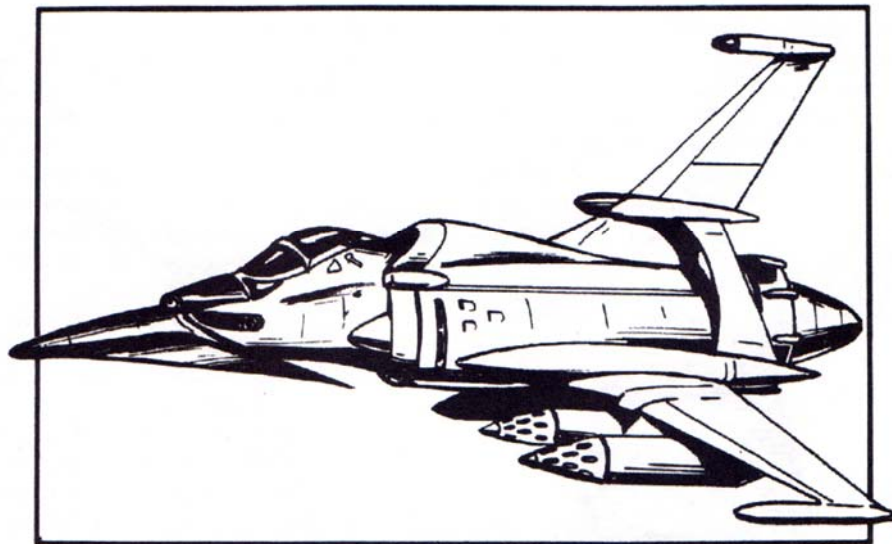
Aparência: à primeira vista, o Aerobô 17 parece ser um automóvel subcompacto, parecido com uma formiga — um pouco semelhante ao Fusca da Volkswagen. A parte externa suja de lama e amassaduras enrugadas não melhoram em nada sua aparência. Normalmente, o Aerobô 17 é guiado por terra. Mas no porta-malas, são armazenadas quatro hélices dobradas. Estas podem ser removidas, desdobradas e afixadas a uma haste que se projeta do teto.

Função: "VMT" significa "veículo multi-terreno", e é isso que o Aerobô 17 é. Ele foi projetado durante uma severa crise econômica no Complexo Alfa e, portanto, construído com os materiais mais simples e da maneira mais simples. Ele é, *mirabile dictu*, surpreendentemente forte e confiável. Também é (grande novidade), muito limitado.

O Aerobô 17 pode viajar por terra, usando suas medíocres rodas subcompactas. No entanto, qualquer terreno mais acidentado que uma super-rodovia é difícil para ele percorrer. A suspensão é praticamente inútil, e qualquer inclinação com mais de 15 graus é impossível para ele.

Pode viajar na água — como um Fusca, ele pode flutuar e, se girar suas rodas rapidamente, consegue propelir um pouco. Porém, não é realmente dirigível na água, pois qualquer onda o encalharia e, num rio, ele pouco poderia fazer além de ficar à deriva.

O aerobô 17 também pode viajar pelo ar. Com as hélices afixadas, transforma-se num helicóptero, ou algo similar. Seu motorzinho de micropilha consegue girar as hélices rápido o suficiente para decolar — se o veículo não estiver muito carregado.



O Guerreiro abutre 920



do. Ele pode carregar seis passageiros — se estes não trouxerem muita bagagem.

A haste que gira as hélices passa diretamente pelo compartimento de passageiros, conectando-se com uma haste do motor, diretamente sob os pés dos passageiros. A haste é desprotegida. Conseqüentemente, quando o Aerobô 17 voa, os passageiros estarão sentados ao lado de uma haste de motor girando a centenas de rotações por minuto. Se o Aerobô 17 estiver lotado — com seis passageiros — o passageiro do meio no banco de trás estará sentado com uma perna de cada lado da haste. Isto deve deixá-lo muito nervoso.

Quando voa, o Aerobô 17 viaja a pouco mais de 50 quilômetros por hora. Tem dificuldades ao subir, especialmente com 6 passageiros, portanto pode haver alguns momentos aterrorizantes ao sobrevoar árvores. Sobrevoar montanhas provoca horas e horas de vôo em círculos, tentando alcançar altitude suficiente.

Por causa da baixa velocidade do aerobô, voar contra um vento forte, significa que os passageiros podem se encontrar viajando muito lentamente mesmo — ou até para trás.

Armamentos: O Aerobô 17 é completamente desarmado e desprotegido. Se dispararem contra ele durante o vôo, um resultado de “danos leves” significa que uma das hélices foi arrancada. Conseqüentemente, o Aerobô cai. Por sorte, é improvável que se esteja voando a uma grande altitude. Por azar, isso significa que os passageiros são lançados em todas as direções, possivelmente contra a haste do motor que gira rapidamente.

Cérebro Robótico: O Aerobô 17 não está equipado com o cérebro de robô ou qualquer dispositivo de pilotagem automática. Isto significa que o mestre deve pedir freqüentes testes de perícia de operação e manutenção de aerobô. “Seu teste resultou num fracasso, hein? Acho que isso significa que você bate numa árvore. Pois é. Seu motor morre, e todos estão sãos e salvos — mas o Aerobô 17 (VMT) está, agora, a dez metros acima do chão num bordo de aparência saudável.” Também significa que os PCs terão que encontrar seu destino — o que deve ser difícil para cidadãos criados no Complexo e sem experiência do Exterior.

Utilização em Missões de Agentes Atiradores: Por ser confiável, resistente e descartável, o Aerobô 17 (VMT) freqüentemente é utilizado em missões de Agentes Atiradores no Exterior.

Criando Seus Próprios Veículos

Esses dois veículos, mais o VMT de

“Para o Exterior com Arma e Câmera” são bons exemplos para estudar quando inventar seus próprios veículos em *Paranóia*. Aqui está como criar os seus:

1. Escolha uma Forma de Movimento. Rodas, pernas, esteiras, flutuadores, hélices (aquáticas ou aéreas), jatos, aeronaves de asas fixas, helicópteros, submarinos, escavadores. Talvez corra sobre trilhos, ou dentro de tubos, ou seja lançado de uma catapulta.

2. Escolha uma Forma: pode ser esguia e mortífera, ou velha e surrada. Pode ser enorme, pequeninha ou mediana. Pode ter qualquer aparência, desde que a forma e a função façam juntos *algum* sentido. Por exemplo, não construiríamos um caça a jato esférico. Geralmente, os extremos são mais engraçados que os meios; enorme ou pequeninho são melhores que médio. Uma asa delta ou uma mochila a jato são ambas melhores que um DC-10.

3. Decida o que Cabe no Veículo: Quantas pessoas o veículo comporta?

4. Decida a Função do Veículo: É um transporte? Uma máquina de guerra?

5. Decida a Personalidade do Veículo: Ele tem um cérebro robótico? Se tiver, como é o robô? Cada robô tem sua personalidade, e, em se tratando de *Paranóia*, qualquer robô com que os personagens sejam obrigados a lidar deve ser difícil. Se você der aos jogadores um veículo controlado por um cérebro robótico, estará criando oportunidade para um pouco de representação inspirada. O “sargento de exército” Guerreiro Abutre 920 e Sortudo, o Piloto Automático, (de “Para o Exterior com Arma e Câmera”) são exemplos, mas várias outras personalidades são possíveis.

6. Decida seus Armamentos e suas Capacidades: Dê uma olhada na lista de armamentos de veículos acima e decida se seu veículo carrega algum deles. Decida qual é sua armadura e que perícias com armas o cérebro robótico possui (se possui alguma). Decida sobre outras capacidades que desejar.

7. Insira Defeitos Fatais Óbvios: Todo veículo de *Paranóia* deve incluir algum defeito fatal óbvio para atrair seus usuários. O Aerobô 17 possui uma porção deles: haste giratória, incapacidade de ganhar altitude rapidamente, capacidade de carga limitada, etc. Aqui estão mais algumas possibilidades a serem consideradas:

suprimento de combustível limitado; piloto automático com tendência a pilotar em círculos; trem de pouso mal ajustado; veículo “andante” com tendência a tropeçar, etc. Um momento de reflexão deve render meia dúzia de maneiras perigosas ou inconvenientes de se montar um veículo — inflja-as sobre seus jogadores.

8. Prepare Uma Outra Surpresa: Alguns defeitos não devem ser tão óbvios. É sempre divertido assolar seus jogadores com uma surpresa maldosa quando eles estiverem embrenhados na mata e não poderem fazer nada. Boa parte do humor de *Paranóia* vem de colocar os PCs em circunstâncias horrivelmente perigosas e obrigá-los a agir. Veículos perigosos e inconvenientes são um macete óbvio.

Portanto, vá em frente. Invente seus próprios veículos. Há dúzias de possibilidades. Andadores. Veículos rolantes. Flutuadores. Automóveis com propulsão a jato. Veículos escavadores. Veículos subterrâneos. Foguetes intercontinentais.

Um veículo é, principalmente, um meio de levar personagens do ponto A ao ponto B e tudo que dele se espera é que proporcione um pouco de humor durante a viagem. Um pouco de humor em *Paranóia* costuma significar perigo. Como resultado, os personagens costumam não chegar ao ponto B. Não há problema; ative o próximo conjunto de clones e comece de novo. Eles não repetirão o erro, e eventualmente alguém chegará no ponto B.

Não se preocupe em criar veículos com “excesso de poder”, isto é, fornecer-lhes armaduras e armamentos em abundância. Você pode dar a um veículo quanto poder você quiser — apenas não permita que os jogadores utilizem esse poder. O Guerreiro Abutre 920 é um exemplo. Seu cérebro robótico tem idéias definidas e próprias e não está disposto a permitir que um punhado de vermes lhe diga o que fazer. Você pode obter o mesmo efeito de diversas maneiras. Por exemplo, já que as capacidades do veículo são classificadas com nível de segurança mais alto que o dos personagens, eles podem não saber o quanto este é poderoso, e não poderiam ordená-lo que usasse, por exemplo, seu canhão laser. Se o fizessem, estariam demonstrando conhecimento traidor.

Não se preocupe com coerência; P&D está sempre criando dispositivos estranhos. Caso pareça ridículo demais, você pode alegar que o veículo era experimental. Não se preocupe com “equilíbrio de jogo”; há sempre um jeito de afetar um dispositivo de modo que os jogadores não consigam tirar proveito do mesmo (e o Computador está sempre ali se as coisas começarem a fugir do controle).



Mestrando Paranóia

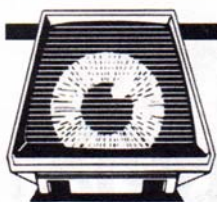
PARANÓIA
PARANÓIA

SEÇÃO DO MESTRE

Nível de Segurança **ULTRAVIOLETA**

Liberado para todos os Mestres





1. Organizando Sessões de Jogo

Aqui estão alguns conselhos sobre como usar melhor o tempo que você tem disponível para jogar.

Criando Personagens

Para jogadores iniciantes, criar um personagem e preencher uma planilha de personagem pode ser um processo envolvente e enigmático. Você pode torná-lo muito menos intimidador guiando-os durante o processo. Isto pode ser feito em 15 a 20 minutos - a menos, se os seus jogadores tiverem lido a seção dos jogadores.

Pode ser até melhor dar personagens pré-criados para seus jogadores. Nós incluímos um conjunto deles com cada aventura que publicamos, e você pode sempre criar alguns personagens sozinho e dar as planilhas preenchidas para seus jogadores.

Usar personagens pré-criados é uma boa idéia por dois motivos:

Primeiro, personagens de *Paranóia* precisam de personalidades que se encaixem no universo peculiar de *Paranóia*. Nós personalizamos as habilidades e idiossincrasias de nossos personagens pré-criados para se encaixarem na aventura. Nós projetamos os personagens como uma equipe, antecipando as interações encantadoras e homicidas que se espera entre colegas Agentes Atiradores. Após estudar os PCs pré-criados, você verá como isto é feito. Na verdade, ao passo que você crie suas próprias aventuras você poderá ligar melhor seus próprios personagens às suas distorcidas necessidades dramáticas, e certamente você poder criar personagens que interajam com as forças, peculiaridades, e instabilidades psicológicas de seus jogadores.

Segundo, usar PCs pré-criados é uma grande ajuda para jogadores novatos. Eles não precisam dominar os detalhes intrincados de um novo sistema de personagens de uma vez; em vez disso, eles começam a jogar imediatamente. As sessões de *Paranóia* ideais são breves, intensas, e rápidas, e começar uma sessão criando personagens, como começar um filme de James Bond com 20 minutos de um programa de debate tipo "Sílvia Poppovic".

Para jogadores mais experientes e ambiciosos, é divertido o projeto cooperativo de personagens. Dê a seus jogadores uma breve descrição de seus personagens e deixe que eles cuidem dos detalhes. Em

todo caso, você ainda ter que inventar alguns refinamentos paranóicos que cada personagem deve ter:

- A posse de algo que tem valor ambíguo, que parcialmente incompreensível, e eminentemente traidor.
- Status corrente na sociedade secreta. Reputação dentro do grupo, ordens correntes, interesses especiais, etc.
- Fofoca sobre os outros personagens, boatos vagos, provas fragmentárias, observações intrigantes que fomentem desconfiança e providenciem provas de traição. (**Observação:** Isto nem sempre é necessário, às vezes agrupar totais estranhos funciona perfeitamente bem.)

Ordem dos Jogadores

Entre no hábito de dar a volta na mesa da esquerda para a direita quando os jogadores declaram suas ações. Obtenha uma declaração rápida do primeiro personagem, vá direto à pessoa ao seu lado, e assim por diante, banguê, banguê, banguê. Nada de hesitação, nada de segundas opiniões, nada de interrupções com comentários fora de ordem. Isto mantém as coisas rolando e sutilmente mantém preso o senso de livre escolha dos jogadores.

Há dois métodos populares para ordenar os jogadores:

- Em ordem ascendente do atributo de esperteza: desta maneira o personagem mais burro age primeiro, sem a liderança e consultoria dos personagens com mais bom senso é uma boa maneira de encorajar ações irresponsáveis, mal-consideradas, e divertidas.
- Em ordem descendente do atributo de agilidade: desta maneira o personagem mais rápido age primeiro, encorajando ações impulsivas.

É uma boa idéia reverter a ordem de vez em quando, só para mantê-los atentos.

Introduzindo Personagens

Antes da sessão começar, faça com que cada jogador apresente seu personagem para o resto do grupo. Mantenha as apresentações curtas e objetivas. Limite os comentários a detalhes como:

- **Nome e Nível de Segurança:** Um grande truque é rabisar o nome do perso-

nagem num pedaço de papel e pendurá-lo do bolso ou pregá-lo para que pareça a tira de identificação em uniformes militares. Estimule os jogadores a referirem uns aos outros com seus nomes no Complexo Alfa executando alguns que usem nomes do mundo real. Estabeleça frases polidas para se dirigir uns aos outros: "Ao seu dispor, Cidadão Hart-I-TAX", ou "Sirva e Proteja, Newt-R."

• **Aparência Característica:** Roupas, armadura, armas carregadas, mais detalhes incomuns, cicatrizes, maneiras, listras de mutantes registrados, medalhas ou decorações, coisinhas esquisitas, etc.

• **Comportamentos, atitudes, e diálogos:** Um personagem bem criado tem um ou dois traços de personalidade distintos. Um contrabandista do mercado negro pode parecer sempre estar bem-equipado. Um pistoleiro pode, sem querer, estar sempre mexendo com sua arma. Um cientista louco pode estar sempre mexendo com uma maquininha. Um cidadão extremamente drogado pode estar sempre batendo em muros enquanto fala sozinho. Um atirador pode estar sempre limpando e polindo sua arma.

Com iniciantes, você mesmo poderia introduzir os personagens, dando aos jogadores um modelo da brevidade, detalhe, e graça que eles podem seguir quando introduzirem seus próprios personagens após terem se tornado mais experientes.

Reuniões Particulares

Após os personagens terem sido distribuídos e apresentados, leve os jogadores para um lado um por um e lhes dê algumas informações especiais, boatos mal-fundados sobre os outros personagens; dicas vagas de informantes obscuros; dicas, avisos, ou missões de sociedades secretas; notas esquisitas a respeito de estranhos acontecimentos no Complexo Alfa; e assim por diante. O motivo é dar aos jogadores numerosas razões pelas quais dispararem uns nos outros e encher suas cabeças com informações geralmente não-confiáveis temperadas com informações ocasionalmente críticas.

No departamento, "explodam-se uns aos outros", você pode ser direto ("Skwee-G é um traidor. Elimine-o.") ou sutil ("Seu mentor nos Serviços de Energia tem esse



tique nervoso na cara quando você fala de seu companheiro Skwee-G, uma espécie de piscar, e ele fica esfregando o dedo contra o pescoço é estranho, hein?"). As dicas podem vir de informantes familiares e confiáveis, boatos ao acaso, ou "observação pessoal". ("Estranho. Você percebeu essa coisa engraçada é Skwee-G sempre parece... sumir quando começa a confusão. Literalmente. Quer dizer, você não viu nada realmente, mas de alguma forma você se vira e ele não está lá.")

A mistura de besteira e informação essencial (ênfase na besteira, por favor é medo e ignorância, certo?) pode fornecer pistas e pistas falsas para a aventura, ou recursos e contatos através de grupos de serviço, sociedades secretas e o mercado negro.

Para ver exemplos, leia os "reuniões particulares" preparados para "Para o Exterior com Arma e Câmera".

O "reunião particular" é também uma oportunidade para jogadores novatos perguntarem sobre coisas que eles não entendem, especialmente sociedades secretas, poderes mutantes, e assim por diante.

Domine a Tecnologia dos Bilhetes

Devido a toda furtividade, punhaladas pelas costas e informação secreta em *Paranóia*, a comunicação em particular entre o mestre e os jogadores é crítica. Mas também é muito irritante quando os jogadores pedem para falar com o mestre cada dois ou três segundos com perguntas vitais e planos diabólicos.

Um tráfego pesado de bilhetes é uma alternativa excelente. Isso permite que o

mestre cronometre suas interrupções, e colocar as coisas no papel permite que os jogadores sejam breves e diretos, enquanto o mestre pode ser irreverente e irresponsável nas suas respostas, apenas ignorando o pedido, ou fazendo que sim ou não. Ele também produz memorandos escritos para lembrar o mestre de condições contínuas ("Na próxima vez que Skwee-G estiver mesmo brevemente separado do grupo, acenderei um fogo com meu poder mutante de pirocinesia e o acusarei de provocar o incêndio.") e fornece detalhes interessantes para colocar na Ficha Pessoal do personagem como registro de ações de traição.

Jogadores de *Paranóia* adoram escrever bilhetes. Isso lhes dê uma chance de planejar e dedurar o tempo todo, mesmo quando o mestre está ocupado com outra coisa. Bilhetes frequentemente dizem respeito a armadilhas inteligentes e trapaças, ou o jogador quer estar registrado como atento para ações furtivas da parte dos outros jogadores. Mais popular e adorável é o hábito de fazer relatórios por comunicador sobre as ações suspeitas ou traidoras de outros personagens.

O mais maravilhoso dos bilhetes é que todos sabem que você está aprontando algo, mas o quê é? Uma pilha de bilhetes crescendo em frente ao mestre é uma boa indicação de que os jogadores têm o verdadeiro espírito de *Paranóia*. "Será que esse bilhete diz respeito a mim? Estarei sendo enganado? Deverei atirar primeiro? E em quem? Bem, se eu atirar em todo mundo, conseguirei pegar pelo menos alguns de meus inimigos..." Na verdade, mestre e jogadores frequentemente pas-

sam bilhetes em branco um para o outro, só para manter todos nervosos.

Aqui está uma boa maneira de lidar com bilhetes. Todos os bilhetes são colocados em frente ao mestre, com o bilhete mais recente em cima. De tanto em tanto tempo (pelo menos a cada cinco a dez minutos; às vezes muito mais quando houver um tráfego pesado de bilhetes ou quando o mestre não estiver ocupado) pegue os bilhetes e leia-os na ordem de recepção (de baixo para cima).

Explique para seus jogadores como você julga seus bilhetes. Uma boa regra é que quanto menor o bilhete, mais rapidamente acontece a ação, porém o mestre tem mais latitude para julgar os efeitos específicos da ação. Por outro lado, um bilhete longo e detalhado implica planejamento e execução cuidadosos, e o resultado tem mais chance de estar mais próximo às intenções declaradas do jogador.

Duração da Sessão

Nós já ouvimos falar de maratonas de 10 a 12 horas de jogo. Nossa! Simplesmente pensar em alegria tão esmagadora já nos exausta, mas são vocês que sabem. Nós recomendamos sessões de duas ou três horas para as missões mais tipicamente impossíveis. A rapidez, alta tensão, e envolvimento constante dos jogadores de *Paranóia* lhe dar uma tarde cheia e satisfatória de representação em umas duas horas. Quatro ou mais horas está ótimo quando o enredo e o desenvolvimento dos personagens são enfatizados e quando os jogadores têm motivação limitada de se explodirem uns aos outros a cada minuto.



2. Apresentando Aventuras

Quando você está realmente dirigindo uma aventura, há algumas coisas que pode fazer para garantir diversão a todos.

Improvise com Alegre Displacência

Não importa quão profundamente você prepare a aventura, os jogadores sempre querem fazer algo que você não havia antecipado em vez de marchar em direção ao destino que você traçou. Como uma matilha de cachorrinhos curiosos, eles ficam no corredor, mexem com os fios atrás de painéis de informação, interrogam pedestres, exploram corredores próximos, fazem toda sorte de perguntas em-

baraçosas e irrelevantes sobre a decoração — em geral, fazem tudo menos o que você esperava.

Acostume-se com esta idéia. Depois, divirta-se com ela. Os melhores encontros frequentemente são os inesperados, que florescem como breves pérolas da arte do RPG. E *Paranóia* é o cenário perfeito para aperfeiçoar suas habilidades de improvisação.

Em outros jogos, você está sempre se preocupando se sua improvisação se encaixa ou não na aventura e no universo da campanha. Em *Paranóia*, cenários consistentes e enredos coerentes são legais, mas realmente não importam. *Paranóia* é um estado de espírito. Quem se importa se

inconsistências menores — ou maiores — aparecem? Apontá-las é traição. Jogue rápido e solto em relação a detalhes como causa-e-efeito, consistência lógica, e as leis da física. Torça a estrutura da realidade de como a um pão-de-trança. Quem se importa? Aqui no Complexo Alfa, você está no comando. Vale tudo, em qualquer ordem, da maneira que você quiser. A atmosfera de *Paranóia* é a chave, e uma realidade não-confiável na verdade realça a atmosfera. Para ter um exemplo instrutivo, leia *Alice no País das Maravilhas*.

Paranóia é rico em piadas constantes — fragmentos de narrativa familiar que dão suporte à improvisação. O suposto



enredo freqüentemente não é importante ou completamente falso. A verdadeira diversão está nas dezenas de encontros que ocorrem no caminho. Já que esses encontros têm pouco a ver com a história, você não tem que se preocupar se tiver inventado algo que não se encaixe. Não importa. Tudo que tem que fazer é se afirmar no tom, e nós lhe damos bastantes idéias sobre como fazê-lo.

Uma vez solto das amarras da autoconsistência, coerência lógica e relevância narrativa, você estará livre para improvisar num piscar de olhos. E se um jogador for tão corajoso ao ponto de trazer à tona esses pequenos assuntos de inconsistência, seja gentil e, com um olhar de aço, pergunte se ele por acaso tem algum defeito de percepção — algo que possa requerer Engenharia Reconstitutiva da Memória na P&D, ou talvez uma conversinha com o Conselheiro de Lealdade no Spa de Recreação Corretiva e Encolhimento de Cérebros.

Mantenha Redundância Tripla de Sistemas de Persuasão de PCs

Os jogadores que demoram e fazem o inesperado são encantadores por algum tempo, mas eventualmente se tornam cansativos. Mais cedo ou mais tarde, você vai querer usar todos os elementos “maneiros” do enredo e encontros legais que você criou para seus jogadores e, portanto, vai querer que eles voltem ao caminho certo. Felizmente, em *Paranóia*, quando os PCs não fazem o que você gostaria que eles fizessem, há várias maneiras de obrigá-los a fazer.

O Computador: o Computador está em toda parte. Câmeras observam todo cômodo e corredor. Ouvidos eletrônicos trazem todo sussurro à atenção do Computador. Como o Papai Noel, o Computador sabe quando você se comportou bem ou mal.

E a voz do Computador está em toda parte. Sistemas de altofalantes levam mensagens públicas e particulares para todo canto do Complexo Alfa. Mesmo se um PC estiver fora do Complexo ou num corredor abandonado, o Computador pode falar pelo comunicador pessoal dele.

E você sabe como os cidadãos atendem fervorosamente à voz do Computador. Raramente é necessário um comando formal. Uma leve insinuação geralmente é o suficiente, especialmente se você transformar em objeto de lição qualquer um que deixe de responder leal e alegremente a leves insinuações.

Alerta: Dê ordens muito específicas aos PCs:

Vão para a Sala 36-24-38. Imediatamente. Agora. Andem em linha reta. Sem

falar nada. Sem cutucar ou empurrar. Mantenham suas armas nos seus coldres. Nem pensem em ir a qualquer outro lugar além da Sala 36-24-38. Não toquem em paredes, portas, ou outros cidadãos no caminho. Não, você não pode ir ao banheiro. Sirvam ao Computador. Imediatamente. O Computador vai dar um jeito em vocês se não seguirem as instruções. Obrigado pela cooperação.

Mensageiros: se os PCs encontrarem uma circunstância que não foi especificamente coberta por suas ordens, ou encontrarem uma maneira irritantemente esperta de deturpar ou ignorar as intenções de suas ordens, mande um mensageiro (um Infravermelho sem fôlego, talvez, ou um estivado confuso, ou um combatêbô de aço reluzente do tamanho de um vagão de trem) com uma atualização das ordens da missão esclarecendo os desejos exatos do Computador em relação a esse assunto.

NPCs de Alto Nível: a chegada em cima da hora de um NPC com um nível de segurança maior do que o do PC mais graduado é um dispositivo de canalização perfeito. Deixar de obedecer as ordens de um cidadão de nível de segurança mais alto é, afinal, traição. Mesmo quando os PCs choramingam, dizendo que têm ordens de prioridade de uma autoridade maior (“Mas o Computador nos mandou fazer isto...”), é misteriosamente difícil conseguir confirmação oficial de tais ordens (“Desculpe, mas a linha está ocupada: ele não está no seu escritório, e você discou o número errado. Deseja esperar?”).

Robôs: designe um robô ao grupo. Armazene toda a informação crítica para o sucesso da missão, no cérebro do robô. Então proíba que os PCs acessem essa informação. (“Desculpe. Essa informação não está disponível no seu nível de segurança, humano xereta.”) Agora os PCs terão que seguir o robô e fazer o que ele lhes mandar fazer, quando ele quiser.

É claro que os PCs também devem ter assinado um formulário intimidador quando o robô foi designado a eles, indicando claramente como esse robô é valioso, e como seria trágico se o robô, porventura, fosse danificado. Portanto, quando o robô sai correndo por um corredor rumo ao desconhecido, os PCs devem alegre e desesperadamente perseguir e proteger o equipamento pelos quais são responsáveis.

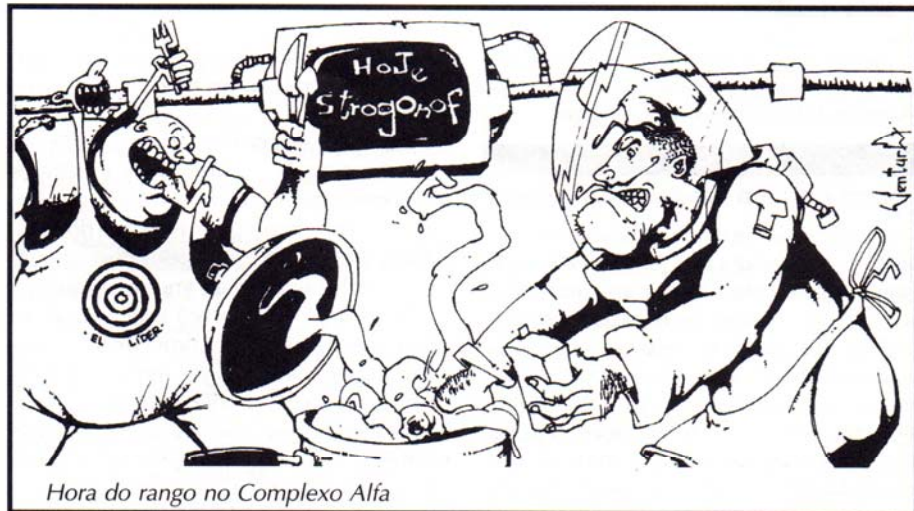
Líderes de Grupo NPCs: esta é a maneira certa de arrastar os PCs pela coleira — até que o líder morra. A morte de líderes se tornará um evento regular quando os PCs perceberem o que você está fazendo.

Coisas piores poderiam acontecer. Continue enviando clones substitutos ao grupo, e faça com que o novo líder insinue que eventualmente terão que explicar a alta taxa de mortalidade de líderes na “inquisição”. Ou mande o clone substituto com um destacamento de alegres guardacostas do Esquadrão Abutre.

Tropas da Segurança Interna, Combate-bôs, Guardabôs e Esquadrões Abutre: estes servos fiéis ao Computador freqüentemente aparecem em conjunto com mensageiros e despachos especiais. Ou em resposta a reclamações de cidadãos sobre distúrbios irritantes (como disparos de armas de fogo e gritos torturantes). Muitas vezes, estes defensores da Lei e da Ordem têm sugestões úteis sobre o comportamento e observações sociais dos PCs. “Não tenha medo. Estes is terra-terra são para a sua proteção. Agora, vocês, leais cidadãos, não têm negócios urgentes a tratar em outro lugar?”

Dê aos Jogadores Muitas Coisas para Fazer

Paranóia submete o mestre a uma grande tentação de ser divertido. Um mestre esperto e entusiástico pode fazer com que uma sessão de *Paranóia* seja quase tão



Hora do rango no Complexo Alfa



divertida quanto assistir a reprises de “Tra-palhões.” Infelizmente, um mestre esperto, entusiástico e bem-intencionado pode também cometer o erro de dominar o palco.

Lembre-se — deixe que os jogadores façam coisas. Isto é um jogo. E os jogadores estão jogando. Jogar significa fazer escolhas e realizar ações. Os jogadores têm que poder fazer escolhas e realizar ações — imediatas e freqüentes, ou eles ficarão zangados, não importa quão divertido você possa ser.

Aqui está uma pequena lista das atividades mais populares em *Paranóia*. Fique alerta. Preste atenção ao que está acontecendo em cada sessão. Se você descobrir que só você está falando e pensando, é hora de reduzir o brilho de sua própria e radiante personalidade e fazer com que seus jogadores fiquem mais envolvidos com o seguinte:

Atirar uns nos Outros, Esmagar e Explodir Coisas (solução de problemas muito simples): eles fazem muito disso. Parecem gostar.

Falar/Mentir/Choramingar (Escapar de uma enrascada na lábia e colocar outros em enrascadas na lábia.) Eles fazem isso quando não podem atirar, esmagar, ou explodir coisas. Não é tão destrutivo, mas requer mais criatividade e perspicácia, o que os jogadores parecem gostar de exercitar.

Quebrar a Cabeça (pensar e discutir problemas): Quando eles não podem atirar ou contornar um problema, às vezes pensarão a respeito dele. Às vezes, desenvolvem soluções brilhantemente originais, muito divertidas e ocasionalmente efêtuvas, o que parece torná-los felizes.

Experimentar (solucionar problemas por meio de pequenos testes): Isto é ciência do tipo: “vamos colocar estas formigas neste pote de alumínio, colocar no sol e ver o que acontece.” Ciência de criança. Coisa divertida. A maior parte disto tem a ver com o teste de equipamento experimental embora com a incerteza inerente à operação de *qualquer* equipamento em *Paranóia*, o uso de uma escova de dentes pode ser classificado como pesquisa básica.

Escolher Entre Dois Males (o problema de ter que escolher entre o horrível e o terrível): Uma ocorrência comum em *Paranóia*, e um trabalho duro. Os PCs passam muito tempo agonizando sobre a variedade de traição que pode ser cometida, o motivo pelo qual serão executados ou escolhendo entre dois cursos de ação impossíveis.

Reagir a Circunstâncias Desesperadoras (solucionar problemas antes de ter tempo para pensar sobre eles): Este tipo de atividade de PCs geralmente toma a seguinte forma geral: “Ih, parece que vocês vão morrer. O que vão fazer agora?” Isto real-

mente é solução de problemas num pulo — os PCs realmente ficam sem tempo para pensar; podem apenas se agitar em pânico. Muita diversão, pode apostar.

Compreenda o Propósito das Regras

No início da seção de Regras, dissemos que elas foram feitas para serem quebradas. Isto requer explicação.

O que importa é a maneira como as regras são usadas. Elas devem se encaixar no propósito do jogo. O objetivo das regras de *Paranóia* é dar suporte a um estilo de RPG rápido, livre, improvisado e divertido. Outros RPGs têm outros propósitos, por isso suas regras têm que ser usadas de outra maneira. Alguns RPGs são competições de combate — jogos de guerra — nas quais a diversão está em vencer por meio de táticas inteligentes e conhecimento do jogo. Outros RPGs são simulações de culturas históricas ou fantásticas, onde a diversão está em criar um modelo plausível e detalhado de um passado, presente ou futuro imaginário. Ainda, outros jogos são competições de poder-e-acumulação, onde a diversão está em arrebatrar objetos úteis e aumentar a riqueza e o poder de seu personagem.

As regras de *Paranóia* foram feitas para servir às necessidades da representação e propriedade dramática. Uma boa interpretação das regras é a que pareça esteticamente apropriada para o personagem envolvido, e ao tom humorístico e irônico de *Paranóia*. Considere o exemplo seguinte.

Alguém quer assassinar um inocente indefeso para favorecer seus objetivos pessoais e políticos. Aqui está o que poderia acontecer em quatro RPGs diferentes:

O Jogo de Guerra

GM: Sim, você os pegou. Desarmado, sem armadura, deitado — é a descrição perfeita da definição de ‘indefeso’ das regras. Vá em frente. De acordo com as regras, você pode matar qualquer personagem indefeso em uma rodada.

Simulação

GM: Canalha! Matar um homem inocente? Vamos à Tabela de Clima Político — ah, sim, um período de insatisfação, bom, e a Tabela de Reação de Espectadores — oh-ho, parece que a multidão não aceitará tal comportamento criminoso, nem mesmo de um cavaleiro em armadura.

Poder-e-Acumulação

GM: Vá em frente. Bata. (Joga os dados.) Sem problemas. Tudo bem, você revisita o corpo, como sempre — humm, Tabela de Tesouros III, Classe R, o resultado foi— cinco de cobre e uma

chance de pergaminho mágico... sim! Um pergaminho mágico de lambuja. Boa pesca, Sr. Cavaleiro.

Paranóia

GM: Muito corajoso, cidadão, enfiando esse gerador de plasma pela goela desse traidor logo-indisputavelmente-provado. Agora, se bem me lembro, geradores de plasma são dispositivos experimentais — chance significativa de defeito, sim? E você esteve tão ocupado (joga os dados, ignora-os) — não cuidou dele direito? (risada) — portanto um modificador substancial à jogada de má função...

Jogador: (choramingando) Pô, eu usei esse gerador de plasma uma dúzia de vezes, e você nunca fez um teste de defeito...

GM: Ih. Que coincidência! Um teste de defeito no momento que você ia massacar seu quadragésimo segundo Infravermelho indefeso — desculpe — traidor Comuna. (Expressão exagerada de simpatia e lamento.) Não sei como essas coisas acontecem. É apenas umas daquelas coisas. Ao seu dispor.

Viu? Em *Paranóia*, o mestre se preocupa mais com o que o personagem merece e com uma resolução apropriada para uma ação do que com as regras que regem formalmente a ação. As regras são a desculpa do mestre para fazer o que é apropriado e divertido. Se as regras atrapalham, ignorem-nas.

Seja Imparcial... Mais ou Menos

Normalmente você deveria ser imparcial na aplicação das regras de qualquer jogo.

Pelo menos para que nenhum jogador ache que está sendo imerecidamente perseguido. Em *Paranóia* isto depende do sentido ambíguo que “imerecidamente” possa ter. Se você achar que um jogador estiver pedindo por isso, bem, você está certo. Se ele estiver irritando você ou os outros jogadores, ele deve ser perseguido. Por exemplo, se ele sempre defender seu personagem referindo-se às regras, entendi- ar a todos com planos táticos para tiroteios incrivelmente detalhados e fora do espírito do jogo, bem, sua arma deve enguiçar freqüentemente, e os bandidos devem sempre estar muito interessados nele, e o Computador deve ser particularmente crédulo em acusações de traição.

Mantenha uma *aparência* sincera de imparcialidade. Assegure a seus jogadores que você está apenas seguindo as regras e dispensando justiça enquanto você opri-me impiedosamente seus personagens. Isto ajuda a reforçar a atmosfera paranóica e



ensina os jogadores a supor que algo especialmente sinistro está acontecendo toda vez que você reafirma sinceramente os princípios da justiça e do jogo justo.

Você é, de certa forma, o Computador. Sua própria "imparcialidade" é meramente um aspecto da infinita benevolência do Computador. Diga aos jogadores, o tempo todo, que o Complexo Alfa foi cuidadosamente organizado para seu conforto e segurança, que seu amigo, o Computador, nunca permitiria que algo de ruim acontecesse a eles e que, não importa quão horrível as coisas estejam no momento, que tudo está perfeitamente bem... não há nada com que se preocupar... nenhum problema mesmo... honestamente.

Reforce constantemente estes temas: "imparcial e generoso", "conforto e segurança", "seu amigo benevolente o Computador", "nada com que se preocupar", "não há problema algum..."

Dizer-lhes estas coisas pode parecer um tanto insincero, dado os inevitáveis massacres, desastres e traições generalizados que rotineiramente acompanham as aventuras de *Paranóia*. Seus sorrisos maliciosos enquanto você transforma clone após clone em vapor, podem aparentemente contradizer seus protestos sérios de imparcialidade benigna.

Mas não se preocupe. Seus jogadores não farão escândalo. Eles sabem que estão perdidos e, que seu verdadeiro dever é massacrá-los como carneiros. Mas, tudo bem. Eles massacrarão uns aos outros, de qualquer maneira, se você não os pegar primeiro. É essa a idéia.

Seja Dramático

Seja dramático nas aplicações das regras. Evite falar em mecanismos. Não saia da atmosfera fazendo referências específicas às regras e usando o jargão dos mecanismos do jogo. Imagine-se um locutor esportivo de rádio num jogo Cristãos vs. Leões no velho Coliseu. Por exemplo:

Jargão das Regras: Tudo bem. Você atira seu laser em seu colega, que está se esquivando. O valor de sua perícia é 7, você está disparando a queima-roupa, o que é um bônus igual a +4, e ele está esquivando, o que é um redutor igual a -4, portanto você precisa de um 7 ou menos. (Catrac.) Tudo bem. Um 3 — acertou. Agora, nós conferimos a Tabela de Dano. Seu colega está vestindo sua armadura reflet, portanto vamos andar quatro colunas para a esquerda e jogar... (catrac) um 12, e um resultado de atordoamento. Tudo bem, seu colega não pode realizar nenhuma ação na próxima rodada.

Descrição Dramática: Tudo bem. Você vira e casualmente atira com o laser em seu companheiro. Ele suspeita algo e mergulha procurando cobertura. (Catrac.) Zás. Bem, você acertou ele no peito — aposto que ele está dando graças ao Computador pela sua armadura reflet. (Catrac.) Hmm. Nenhum cheiro de carne queimada, nenhum grito final... mas ele não parece muito ativo.

O jargão de regras é aceitável no início. Ajuda você a aprender as regras e divide as responsabilidades pelo julgamento de seqüências de ações com jogadores sabidos. Mas você entendeu o espírito — mude para o estilo de apresentação dramática quanto mais rápido puder.

Saiba Quando Ignorar os Dados

Suponha que você jogue o dado e obtenha um "20," e seu vilão favorito está morto antes de ter tido tempo para executar a Etapa nº 1 de seu plano diabólico para destruir a Vida, o Universo, e Tudo Mais. Lá se vai a aventura que você planejou com todo o cuidado.

Você vai mesmo jogar fora todo o trabalho que empregou na criação dessa aventura, só por causa de uma estúpida jogada de dados?

Ignore os dados escancaradamente quando você quiser lembrar aos seus jogadores que Não Há Justiça. Demonstrações cuidadosas e infreqüentes de indiferença arrogante a jogadas de dados fazem com que os jogadores percebam que as regras não podem salvá-los. "Oh. Eu deveria ter lhe dado um teste de agilidade para se esquivar do ceifador de algas descontrolado? Bem, desculpe. (Jogue os dados. Não olhe para eles.) Oh! Que pena! Você obteve um fracasso no teste. É aquele ditado. Você sabe: 'os dados não mentem', e nem o Computador. Agora, prontos para continuar?"

Os mestres de *Paranóia* devem ser arbitrários e perversos. O Complexo Alfa é um lugar horrível de se viver. Um toque amigável de vez em quando ajuda os jogadores a adotarem aquela resignação alegre e despreocupada com seu destino, que é a alma da atmosfera única e encantadora de *Paranóia*.

Jogue os Dados O Tempo Todo

Encontre muitas desculpas para jogar os dados. Os jogadores adoram ouvir os som de dados rolando, mesmo quando os efeitos sobre seus personagens é desprezível, obscuro, ou ilusório.

Quando você não precisar esconder os resultados, deixe que os jogadores façam

a jogada. Testes de atributos e perícias podem sempre ser pedidos por impulso — "Ei, me faz um teste de resistência. Você deve estar cansado de carregar essa Unidade de Freezer Semiportátil de um lado pro outro."

Você deve sempre jogar os dados onde os jogadores não puderem ver os resultados. Não conte para ninguém porque você está jogando. Na verdade, na maior parte do tempo, você não estará pensando em nada de especial — "Humm. (Catrac atrás da tela do mestre.) Ah, tudo bem. Arrá! (Risada) Oh, sem problemas... nada mesmo... relaxe." Você está só mantendo os jogadores nervosos e distraindo atenção dos testes secretos realmente importantes que você está fazendo.

Interprete as Jogadas Conforme as Necessidades Dramáticas

O sistema de resolução de ações de *Paranóia* só informa se você conseguiu ou não. Às vezes, porém, você pode querer saber quão bem você se saiu, ou quanto você arruinou a situação. Use o resultado obtido; obtenha um valor muito abaixo do valor da sua perícia, e você terá se saído muito bem. Obtenha um valor muito acima, e você terá, de fato, estragado tudo.

"Epa, o alarme de segurança — biiip, biiip, biiip! (Catrac.) Você salta em direção aos controles do autocarro e aperta os botões para a seqüência de segurança... consegue?... sim!... você está digitando... parece bom... mas, oh-oh... que pena... bem, é difícil usar um teclado com luvas de armadura ... CRÁS. O próximo?"

"Certo. Você traz à tona tudo que sabe de física ao inspecionar um dispositivo de Escudo de Dobra Planetária CosmoZum cujo teste foi designado a você. (Catrac.) Parece perfeitamente seguro. Perfeitamente... Oh, diga. Você se lembra de um boato sobre planetas e gravidade e coisas do gênero... algum Comuna chamado Copérnico ou Newton ou algo parecido. Ei. Talvez essa coisa seja perigosa..."

Uma grande margem de sucesso ou de fracasso é uma deixa para hipóbole épica ("exagero para efeito humorístico" — seus estudiosos hesitantes).

"(Catrac — fracassa por larga margem.) Humm. Você errou seu alvo. Mas não se preocupe. A carga explosiva parece ter atingido uns suportes estruturais insignificantes... nada sério, apenas uns painéis da parede e um significativo pedaço do teto — do seu lado do cômodo, incidentalmente — e umas duas toneladas de rocha estão caindo... em você, temo. Tenha um bom dia."

"Você aplica seus amplos conhecimentos



tos sobre o projeto de robôs no reparo do cérebro do robô... (Catrac —sucesso fantástico.) Nossa, você parece ter realmente se excedido dessa vez. Você repete os testes de operação e o liga — o garibó te cumprimenta polidamente, pergunta sobre o estágio atual da pesquisa sobre uma teoria de campo unificado, estica seus esfregões e agilmente salta pela sala como o Barishnykov. Bom trabalho, cidadão.”

Controle a Informação

“Desculpe. Esta informação não está disponível no momento.” Os jogadores de *Paranóia* têm um dilema. Dependem do mestre para se informar, mas sabem que o mestre tem muito prazer em negar acesso a informação. Além disso, eles sabem que qualquer informação que conseguirem será confusa ou incorreta — e portanto inútil — ou completamente confiável e acurada — o que provavelmente significa que serão executados se forem pegos tomando conhecimento dela.

O controle da informação requer um toque delicado. Por um lado, você quer frustrar seus jogadores e ruir a confiança nas informações que eles recebem. Isso é *Paranóia*... ignorância e medo, medo e ignorância. Por outro lado, você não quer esmagar por completo o espírito deles. Eles têm que fazer perguntas para manter o jogo andando, e têm que acreditar que há algum sentido em fazer perguntas ou ficarão *realmente* paranóicos e evitarão seu jogo como se fosse a peste.

Alguns princípios ajudarão você a manter esta tensão entre desespero atmosférico e desespero real.

Explore as Frases Rituais de *Paranóia*: “Desculpe. Essa informação não está disponível no momento.” “Desculpe. Essa informação não está disponível ao seu nível de segurança.” “Especialistas em recuperação de informação estão trabalhando no seu pedido neste instante. Toda a informação lhe será enviada na primeira oportunidade que se apresentar.” “Nós localizamos aquela informação que você estava procurando. Está definitivamente perdida. Prazer em servi-lo.”

Mantenha uma Imagem Exagerada e Alegrementemente Falsa de Cooperação e Ânima de Servir: esteja sempre se desculpendo pelo atraso, ou confiante de que a informação está para chegar a qualquer momento. A mensagem deve transmitir esperança. O tom de sua voz deve transbordar de insinceridade óbvia.

Entregue Frequentemente Pedacos Valiosos de Informação para Encorajar o Otimismo: cerca de cinco a dez por cento do tempo, ofereça informações realmente va-

lios, mas enterre-as em informações inúteis ou enganosas, ou faça-as disponíveis através de fontes completamente não-confiáveis. Isto condiciona os jogadores a buscarem informações nas maiores besteiras ou mentiras e a confiarem até em fontes completamente não-confiáveis, armando situações ainda piores.

Use Testes Falsos de Atributos ou Perícias como um Filtro ao Fornecer Besteiras Plausíveis: “Ah. Você quer saber que sistemas de segurança estão protegendo esta instalação. Que tal um teste de perícia de segurança... (o mestre, sabendo que não há sistemas de segurança protegendo a instalação, joga os dados. Finge estudá-los. Faz cara de capeta.) Bem, bem. Você está absolutamente certo: não há sistema de segurança algum aqui. Isso não é maravilhoso? Você pode fazer qualquer coisa que quiser...”

Os jogadores aprenderão rapidinho que quando os dados informarem um fracasso daqueles, você vai desinformá-los todo contente. Eles não viram que o teste resultou num fracasso, portanto não sabem realmente que não devem confiar na informação. Mas você está feliz demais para que a informação seja correta.

Quando em Dúvida, Invoque o Computador: com certeza, o Computador, em sua sabedoria e benevolência infinitas, lhes daria esta informação se vocês realmente precisassem dela. Vocês não questionariam o julgamento do Computador, não é?

Varie o Tom de sua Voz

Quando você fala com os jogadores, deixe claro se está falando como Árbitro, o Computador, Narrador, ou NPC. *Paranóia* é um jogo de tonalidade de voz, e cada papel do mestre tem sua voz ou vozes.

O Árbitro é exagerado e sincero no que diz respeito a justiça, interpretação e aplicação das regras. Para os jogadores, isto significa que eles vão se ferrar e não há nada que possam fazer a respeito além de se divertirem.

O Computador é esquizofrênico: por um lado, se preocupa muito com o bem-estar e segurança do cidadão, por outro, é frio e prático no que se refere a lidar rápida e impiedosamente com traidores e Comunas. O Computador também pode mostrar várias outras personalidades dependendo da ocasião. Em Acertando o Tom há um tratamento mais completo do mestre-como-o-Computador.

O Narrador é neutro e confiável. O tom da sua voz deve fazer os jogadores confiarem em você quando descreve o que os personagens lembram e percebem. Ocasionalmente, as circunstâncias permitem a

modificação de memória ou dados sensoriais (drogas, ciência estranha, lavagem cerebral etc.), mas apenas como exceções distintas. Não misture essa voz com as outras vozes que fazem o jogador desconfiar das afirmações do mestre.

Os NPCs têm zilhões de vozes e trejeitos distintos. É importante evitar que suas vozes de NPCs acabem se fundindo em um ou dois personagens comuns.

Árbitro: Poxa, não acho que isso possa enguiçar, você acha? (Catrac.) Humm.

O Computador: Sim, cidadão. Posso ajudar?

Narrador: O cômodo tem uns 10 metros de largura. Um robô do tamanho de um forno de microondas está parado bem no centro dele. (Catrac.) John-V, você já viu este tipo de robô antes; é um modelo antigo de garibó.

NPC: Skwee-E diz, “OK, galera. Pra cima. O último qui saí vai ficá cum o cérebro frito, sacô?”

Use Efeitos Especiais Baratos

Procure sempre efeitos especiais baratos e floreios dramáticos que envolvam os jogadores, e diluam a divisão entre a realidade do jogo e a realidade dos jogadores.

A maioria dos jogadores de RPG experientes espera sentar em volta de uma mesa, ouvir, falar, consultar diagramas, jogar dados e considerar estratégias, enquanto seus *alter egos* — os PCs — correm pra lá e pra cá disparando armas, gritando e fritando, implorando e rastejando, teleportando e explodindo, e puxando o saco do Computador e seus servos malévolos. Essas são expectativas razoáveis; afinal, isso é o que acontece na maior parte do tempo.

Mas a característica da apresentação de *Paranóia* é criar pequenos truques que tirem os jogadores de seu desvanecimento fazendo com que sintam um pouco da paranóia que seus personagens estão experimentando. Por exemplo, um alarme soa quando o gerador de plasma estiver funcionando mal. No lugar de apenas dizer, “Vocês ouvem um alarme”, o mestre pode pegar, debaixo da mesa, uma daquelas cornetas que se ouvem em jogos de futebol e apertar o botão ritmicamente durante alguns minutos, emitindo ruídos irritantes enquanto ele continua com seu discurso típico de mestre. Os jogadores, é claro, levam um susto danado e desesperadamente tentam descobrir como fazer parar aquele barulho horrível — como fariam seus *alter egos* no Complexo Alfa. Por alguns momentos, os jogadores se encontram na atmosfera opressora e aterrorizante onde vivem seus personagens.



Alguns destes “efeitos especiais baratos” se tornaram clássicos do *Paranóia*. Em *The Yellow Clearance Black Box Blues*, o mestre coloca um copo de isopor, pelo extremo menor, na boca e dá a “reunião”, simulando os microfones enguiçados da cabine de “reunião” — os jogadores experimentam em primeira mão o terror de receber um discurso incompreensível, mas com medo demais para insinuar que algo está errado com o equipamento do Computador.

E em *Me and My Shadow, Mark IV* (de “Acute Paranóia”), a aventura começa com os exercícios matinais na tevê do Complexo Alfa — todos os jogadores têm que se levantar e fazer polichinelos. Com lembranças desagradáveis da ginástica na escola, os jogadores começam a resmungar — até perceberem que resmungar é traição. É uma cena imperdível ver quatorze jogadores fazendo polichinelos em frente a uma enorme platéia numa convenção de RPG — um tributo ao poder evocativo do universo de *Paranóia*.

Não serão necessários mais que um ou dois desses truques para manter os jogadores ligados às emoções de seus personagens. Muito disto seria exagero; isto é um jogo, graças a Deus, e que este mundo nunca fique tão divertido quanto o Complexo Alfa. Você quer apenas diluir ligeiramente o limite entre a divertida sessão de jogo e o mundo de medo-e-ignorância do Complexo Alfa — e apenas para efeito dramático. Nada de jogos de “Frite o Traidor,” certo? Não queremos que vocês acabem com nossos consumidores em potencial.

Não podemos dar nenhuma regra para a criação desses truques. Damos exemplos de nossas aventuras publicadas, mas inventar estas coisas é difícil, até para nós Criadores de Jogos Mundialmente Famosos. Considere isto um desafio. Aqui estão duas dicas:

- Crie artefatos do Complexo Alfa a partir de objetos reais. Um aspirador de pó nos lembra um gerador de plasma — ruídos agudos, uma mangueira comprida para um tubo de plasma — pendure o cilindro nas costas, avance sobre um jogador e cutuque-o com a ponta de sucção — ele entenderá o espírito da coisa. Construa coisas a partir de caixas de papelão e outras tralhas. Para gerar ruídos, a TV e o aparelho de som têm muito potencial quando ligados no último volume. E as lojas de ferragens estão sempre cheias de ferramentas esquisitas para propósitos obscuros — perfeito para coisas da P & D.

- Faça coisas horríveis com planilhas de personagens, figuras de papelão e miniaturas de chumbo. Tem acesso a um triturador de papel? Quer uma execução gráfi-

ca fora do jogo? Pegue a planilha na final da sessão, e devolva-a ao jogador no início da próxima sessão — um envelope cheio de pedacinhos de papel. Dê a folha ao seu cachorro. Tem um compactador de lixo? Uma máquina de lavar? Ou grude-a embaixo de um carro num dia de chuva. O mesmo vale para as figuras de papelão e as miniaturas de chumbo, só que mais ainda. Pense naquelas ferramentas de jardinagem guardadas no porão, sem utilidade...

Seja Sensível ao Estilo de Jogo

Procure ter afinidade com seus jogadores e descubra que estilo de jogo eles preferem e os divertem mais

De modo geral, percebem-se três estilos nos jogadores de *Paranóia*. Às vezes, os jogadores progredem lentamente de um estilo para outro. Já que se pode jogar várias aventuras de *Paranóia* numa tarde, a progressão pode ocorrer do dia para a noite. Alguns jogadores permanecem num estilo; outros passam de um a outro de acordo com o impulso. Adapte seu estilo de apresentação ao estilo de seus jogadores se desejar divertimento máximo e frustração mínima.

Primeiro Estágio — Loucos Armados: Espere que a reação inicial a *Paranóia* seja uma fuga alegre e jovial dos temas solenes de outros RPGs. Os jogadores se eliminarão uns aos outros, alegremente, num piscar de olhos, maravilhados pela idéia de jogar impiedosamente contra os oponentes mais difíceis — outros PCs. Eles nem precisam de uma aventura — coloque-os num lugar fechado e começarão a atirar um no outro. Se você, por acaso, conseguir empurrá-los para uma aventura, eles atirarão em qualquer coisa que houver no seu caminho — ou em algo que não esteja em movimento rápido demais para escapar deles — e voltarão ao sério trabalho de aniquilarem-se uns aos outros.

Embora isto seja um divertimento maravilhoso, é simplesmente a menor forma de divertimento em *Paranóia*. Admitimos que muitos ficarão perfeitamente felizes com este estilo de jogo — de fato, é o estilo preferido de vários dos Criadores de Jogos Mundialmente Famosos da West End. Nenhum estigma está ligado a uma preferência por este estilo. Quer dizer, eles não conseguem evitá-lo, certo?

Entretanto, para poder avançar aos “Carrosséis Terminais ‘Ardil-22’ Sem-Solução” mais sutis e bizantinos do Complexo Alfa, você tem que fazer com que os jogadores guardem seus lasers e decidam-se a representar e a solucionar problemas.

Aqui estão alguns truques para fazer com que os jogadores saiam do modo

“Banguê-Banguê” e entrem no “Vamos prosseguir com a Aventura.”

O Computador, recebendo relatórios de distúrbios nos corredores e destruição de propriedade sua (devastação de Agentes Atiradores, cidadãos, e seus arredores) anuncia nos alto-falantes que os PCs são traidores e que uma recompensa de 2000 créditos foi colocada pelas suas cabeças, e que uma unidade do Esquadrão Abutre, armada com lasers de raios X, foi despachada para endireitá-los. Uma relutância em representar moléculas flutuantes pode impedir que a próxima geração de clones faça um repeteco do comportamento violento de seus predecessores.

Se os clones mostrarem a mesma despreocupação criminosa pela segurança e propriedade pública, repita a primeira etapa, mas convoque o terceiro conjunto de clones para uma “inspeção de armas” na Segurança Interna. Lá as armas dos PCs são confiscadas, e técnicos da SegInt instalam chaves ativadas por controle remoto em cada uma delas. As armas são devolvidas, e é nomeado um líder — o jogador mais sensato — e entregue um dispositivo que liga e desliga as armas dos outros. O líder também recebe uma promoção para o próximo nível de segurança e ganha uma armadura de Kevlar. Daí em diante as armas dos PCs funcionam apenas quando o jogador mais sensato desejar. Alternativamente, a SegInt pode instalar implantes cirúrgicos que fazem com que os PCs explodam ou enlouqueçam quando o líder aperta um botão de controle, ou todos os PCs podem ser colocados num regime de tranquilizantes, drogas e sugestões hipnóticas para que cessem suas tendências atávicas.

Se isto não funcionar, convoque os PCs para um interrogatório em que eles são todos amarrados em cabines parecidas com “iron maidens” (N. do T.: Cabine de torturas da idade média onde a pessoa era presa num sarcófago cheio de cravos de ferro). Faça um interrogatório extenso com cada jogador, lembrando da importância de cumprir sua missão sem demora — de como é terrível danificar a propriedade do Computador — e de como é difícil se divertir num RPG quando seus personagens estão presos em cabines de interrogatório. Então retorne-os à missão.

Se eles ainda estiverem atirando uns nos outros, pegue na estante um jogo de guerra incrivelmente complexo e comece a posicionar os zilhões de peças de cartão e enormes mapas hexagonais dos Balcãs ou algo assim. Talvez isso conseguirá chamar a atenção deles.

Segundo Estágio — Interpretação: Neste estágio, os jogadores ainda estão tão estimulados pelo cenário bizarro de *Paranóia*



que querem apenas explorar as divertidas possibilidades na representação de cidadãos do Complexo Alfa. Desejarão mexer com as filiações a sociedades secretas e o mercado negro, testar seus poderes mutantes, aprender como manipular a burocracia e os regulamentos, brincar com todas as coisas legais que puderem obter da PLC e P&D, verificar que tipos de traição podem cometer sem serem pegos e do que podem escapar na lábia.

Isto é muito divertido — só o fato de aprender como se manter vivo no Complexo Alfa é uma aventura em si — mas os jogadores não terão muito interesse em cumprir missões. De fato, cada jogador pode achar, nesse momento, que a única estratégia efetiva em *Paranóia* é manter-se vivo o tempo suficiente para ser o último membro do grupo de missão a ser morto ou executado — que esse é o maior objetivo alcançável para um personagem de *Paranóia*. Quem se importa com a missão? É claro que a missão é impossível. Isto é *Paranóia*, certo?

Bom trabalho, mestre. Esse é o tom que você esteve lutando para manter — desespero alegre e total.

Mas, por incrível que pareça, quando

nós, Criadores de Jogos Mundialmente Famosos, projetamos nossas missões, acreditamos que elas possam ser cumpridas de fato. Sério. Admitimos, às vezes não sabemos *como* elas poderiam ser cumpridas, mas, por outro lado, estamos absolutamente confiantes de que há jogadores aí fora mais espertos que nós. A experiência amarga e estimulante nos provou que não importa quão espertos nós, mestres e autores de aventuras, nos julgamos, há sempre um jogador, ou grupo de jogadores, que encontrará uma maneira de conseguir o impossível. Jogadores espertos e confiantes com força de vontade inabalável e imaginação bizarra estão prontos para *Paranóia*. Estágio Três.

Estágio Três — Solução de Problemas e Sucesso em Missões: Estes jogadores aprenderam uma terrível verdade — que até o mestre de *Paranóia*, armado como está com os recursos inigualáveis de coerção e opressão de jogadores, está à mercê de um grupo de jogadores com imaginações igualmente distorcidas e perversas estratégias para resolução de problemas. Para sermos honestos, não temos encontrado jogadores que consigam manter este estilo confiante e competente regularmente, mas

temos achado aqueles que têm “flashes” até em grupos de iniciantes e demonstrações em convenções. Este é um dos maiores prazeres de *Paranóia* — confrontar os jogadores com uma missão impossível e vê-los cumpri-la assim mesmo.

Quanto a isso, as opiniões variam. Alguns recomendam que você promova uma animada chacina quando os PCs ficam muito espertos. Isso não é nada incorreto ou pessoal, é só uma resposta natural do Computador e NPCs de alto *status* que temem um competidor competente. Outros recomendam um programa judicioso que recompense os jogadores espertos com poder, *status* e riqueza — não muito rapidamente, mas apenas o suficiente para que possam enfrentar missões cada vez mais difíceis. Ainda outros recomendam que nenhuma atenção especial seja dada ao personagem (talvez a maior segurança no Complexo Alfa seja permanecer anônimo), mas que o jogador seja generosamente aplaudido se conseguir chegar até o final dos enredos mais diabólicos do mestre. Qual é o melhor método? Quem sabe? Nós simplesmente não temos tanta experiência assim com jogadores de Estágio Três. Daqui pra frente, siga seus instintos.



3. Aventuras Publicadas vs. Aventuras Caseiras

Os jogadores de RPG sofisticados (e às vezes esnobes) em geral têm preconceito contra aventuras publicadas: pela simples razão que aventuras publicadas são para idiotas que não têm imaginação bastante para criar suas próprias. É bem verdade que há grande satisfação em criar uma aventura legal. Nós, Criadores de Jogos Mundialmente Famosos (CJMF), temos prazer em despendar tempo e esforço para criar entretenimento enrolado para nossos amigos. Sabemos também, que pessoas que jogam *Paranóia* têm, provavelmente, o mesmo prazer em fazer suas próprias aventuras.

Entretanto, há alguns motivos válidos para que você saia correndo A-GO-RA e compre todas as aventuras de *Paranóia* já publicadas.

Sete Ótimas Razões para Usar Aventuras Publicadas:

1. Os mestres inexperientes recebem muita ajuda de aventuras de *Paranóia*. Nós tentamos ensinar os fundamentos (e refi-

namentos esotéricos) das artes do mestre e damos montes de dicas e materiais que lhe ajudam a apresentar a aventura.

2. As aventuras publicadas fornecem modelos úteis para a organização da informação de maneira fácil para referência e apresentação. Após ter lido algumas aventuras, você perceberá como deve se preparar e o que pode esperar de uma sessão de jogo.

3. Usar uma aventura publicada diminui consideravelmente o tempo de preparo pré-sessão do mestre. Se você não tem tempo para criar uma aventura, ou gostaria de passar mais tempo jogando que projetando, você não tem nada a perder

usando uma aventura publicada.

4. Até mestres inspirados, como nós, encontram várias idéias maravilhosas e divertidas ao lerem aventuras publicadas. Nós roubamos despreocupadamente essas idéias e as incorporamos a nossos próprios enredos diabólicos.

5. Você sempre pode pegar uma aventura publicada, usar a estrutura ou premissa básica e, então, modificá-la como quiser. Não há nenhuma Polícia de Projeto de Jogos que irá até sua casa para verificar se você vai usar uma aventura da maneira que foi publicada. De fato, para *Paranóia*, isso é uma recomendação: use a aventura publicada como estrutura e inspiração e, então, crie e improvise como quiser.

6. Nós queremos seu dinheiro.

7. Nosso departamento de marketing quer seu dinheiro, quer dizer eles realmente querem seu dinheiro. Até mais do que nós queremos. E o pessoal do marketing promete que se conseguir todo seu dinheiro, deixará a gente criar produtos de *Paranóia* ainda mais pavorosos.

Pra nós, tá ótimo.





4. O Estereótipo da Aventura

Numa aventura de *Paranóia*, sempre se sabe o que esperar. Quase todas as aventuras seguem o formato padrão já descrito. De maneira geral, as aventuras funcionam assim:

Os Agentes Atiradores recebem um alerta. Isto lhes informa que mais uma vez o Computador e o Complexo Alfa precisam de seus serviços, e os convoca a uma reunião de instruções em que a natureza específica de tal serviço pode ser discutida em particular.

Os Agentes Atiradores comparecem à reunião de instruções e ouvem o que têm que fazer.

Em seguida, tentam fazer o que lhes foi mandado. Os Agentes Atiradores sempre têm muitas aventuras excitantes. O tempo passa. A contagem de corpos aumenta. Quando o mestre não tiver mais aventura ou os jogadores não tiverem mais clones, a aventura termina.

Quando (se) cumprirem sua missão, os sobreviventes serão convocados para uma "reunião final" onde relatam os resultados de sua missão e são louvados por seu serviço leal.

Parece muito simples mas, por alguma razão, sempre se torna complicado. Cada etapa da aventura sempre parece ficar muito mais complicada do que tem direito. Coisas horríveis acontecem, umas atrás das outras. Nós simplesmente não conseguimos compreender. Quase parece que os autores de aventuras e os mestres estão tentando matar os pobres Agentes Atiradores.

Todas as aventuras de *Paranóia* seguem um esquema padrão. Começam com um alerta, seguem com uma reunião de instruções e assim por diante. Os jogadores se familiarizam com o esquema com o passar do tempo. Você não quer que eles se tornem *muito* familiares. Se eles souberem o que esperar, o elemento de *paranóia* estará perdido. Dê-lhes o familiar — e então distorça-o de maneira horripilante e engraçada.

Alertas

Um alerta é, para um Agente Atirador, o chamado ao dever. Os alertas podem ser transmitidos através de alto-falantes ou comunicadores (e berrados pelo mestre com voz de locutor de estádio de futebol) ou

chegam fisicamente por mensageiros ou pelo monitor mais próximo do Computador (como é o caso quando o alerta é confidencial).

O alerta é nossa resposta ao temor desconcertante que nós, mestres experientes, costumávamos sentir em outros RPGs quando anunciávamos a natureza do jogo daquela tarde. Estávamos sempre preocupados com a chance de que os jogadores simplesmente se recusariam a fazer o que desejávamos que fizessem, porque sabiam que era perigoso e, de qualquer forma, provavelmente não era o melhor para seus personagens. "Ora. Leva esse anel estúpido para as Fendas da Condenação você mesmo. Quem se importa. Eu vou ficar por aqui e chacinar orcs."

Ninguém recusa alertas. Isto é o Computador falando. Todos sempre cooperam. Alegres e entusiasmados.

Aqui estão algumas características comuns a alertas:

Um Código de Referência da Missão ou Codinome (como Missão Três-Xis-Efe-Barra-Um-Quatro-Nove, ou Código de Missão Evinrude): Talvez os personagens deviam memorizar o código. Suponha que algum intrometido de alto nível ou guarda da SegInt o exija? Como é que eles provarão que estão em serviço oficial sem ele? E se o código estivesse incompleto, obscuro, ou impreciso?

Breve Descrição da Natureza da Missão (como "Encontrar e Prender Cidadão." "Traição em andamento!" "Investigar distúrbio no espaço sideral."): Frequentemente a natureza da missão está incompleta, confusa, imprecisa, obscura ou propositalmente enganosa. De qualquer jeito, não importa. Você tem que fazer o que quer que seja. Ou não seja. Frequentemente é omitida por razões de segurança, ou adiada até a "reunião de instruções".

Localização da Sala de "Reunião" e Identidade do Oficial de "Reunião": Isto é realmente importante. Senão, você não saberá onde aparecer para a "reunião". Deixar de comparecer a uma "reunião de instruções" é traição. E se dois dígitos do número da sala fossem trocados? Ou se os dedos do datilógrafo estivessem uma tecla à esquerda enquanto batia a mensagem — ficaria um pouco difícil de ler. Ou se não existir tal sala? Eles poderiam pedir ajuda ou informações ao Computador ou a outros cidadãos, mas não há garantia de que

esta não estará igualmente confusa, enganosa ou imprecisa. E, às vezes, o Computador e seus servos ficam zangados se você não prestar a devida atenção ao alerta. Talvez o seu próximo clone seja mais concentrado no trabalho.

Apelo Comovente à Lealdade e Dedicção dos Agentes Atiradores (como "Foi-lhe generosamente dada outra oportunidade de servir ao Computador e ao Complexo Alfa."): Isto geralmente é uma oportunidade para demonstrar o grau correto de entusiasmo fervoroso. "Caramba. Uma missão! Que legal! E uma chance de servir ao Meu Amigo, O Computador! Oh, obrigado, obrigado, obrigado!" Lembre-se, deixar de ficar feliz é traição.

Desvio ou Eufemismo Irônico dos Perigos da Missão (como, "Eu tenho a maior confiança nesta missão, Dave-O. Não se preocupe. Tudo está ótimo."): Esta é uma característica encantadora do estilo positivo e animado do Computador — tudo no Complexo Alfa é seguro, fácil e divertido. Como resultado, os Agentes Atiradores automaticamente supõem que tudo está muito pior do que lhes disseram — e mesmo assim estão sendo otimistas.

"Reuniões de Instruções"

As "reuniões de instruções" geralmente ocorrem numa sala de "reunião". Entretanto, "reuniões de instruções" de campo não são incomuns e podem acontecer em qualquer lugar — em corredores, autocarros em disparada, túneis de um metro de diâmetro nas entranhas do Complexo Alfa e assim por diante.

O oficial (ou oficiais) de "reunião de instruções" dá os detalhes da missão disponíveis ao nível de segurança dos Agentes Atiradores e responde a quaisquer perguntas que os Agentes Atiradores forem corajosos ou tolos bastante para fazer.

Os oficiais de "reunião" são normalmente acompanhados por imponentes guardas, guardabôs, ou sistemas de segurança automáticos, presentes justamente para aniquilar Agentes Atiradores que sejam insolentes, não cooperativos, ou desleais, ou cujos uniformes não estejam bem cuidados. Muitos Agentes Atiradores morrem em salas de "reunião".

Aqui os Agentes Atiradores recebem os detalhes de sua missão. Ocasionalmente



alguns destes detalhes são precisos e confiáveis. Ocasionalmente o oficial de “reunião de instruções” não está à beira da insanidade. Ocasionalmente o oficial de “reunião de instruções” não está envolvido numa conspiração maléfica para sabotar a missão. E, ocasionalmente, o oficial de “reunião de instruções” não está completamente desinformado. Ocasionalmente.

Freqüentemente o líder da missão é escolhido neste ponto, ou pelo próprio grupo, ou pelo oficial de “reunião de instruções”, ou pelo Computador. Então, o grupo da missão poderá receber ordens de passar por um Armazém da PLC para pegar equipamento (uma lista específica pode ser fornecida). Então, o grupo poderá receber ordens de passar na P&D para pegar equipamento experimental para testes em ação. O grupo poderá também receber ordens para procurar vários peritos, informantes ou especialistas em recursos para se preparar para a missão. Às vezes, esses especialistas são incorporados ao grupo num papel de assessoria ou liderança.

Então, o grupo receberá suas ordens de missão. Estas geralmente incluem os objetivos da missão e quaisquer instruções ou restrições especiais que deverão ser observadas. Os Agentes Atiradores têm uma última chance de fazer perguntas e, então, são enviados para fazer o serviço.

Equipamento

Após a “reunião”, a próxima parada normalmente é PLC.

Produção, Logística e Comissariado toma conta da produção e distribuição das necessidades materiais dos cidadãos do Complexo Alfa. Para obter itens necessários — equipamento de missão, comida, vestimentas, equipamento pessoal, de trabalho, e de recreação — um cidadão se apresenta num dos centros de distribuição da PLC, preenche um requerimento e recebe atenção rápida e carinhosa dos sempre gentis trabalhadores da PLC, que conseguem o item desejado o mais rápido possível.

Certo.

Na verdade, é um pouco mais complicado que isso.

Às vezes, é difícil encontrar um centro de distribuição que não esteja fechado para o almoço, ou balanço, ou inspeção pelos Serviços de Saúde, ou Dia de São Nunca. E se você encontrar um aberto, talvez esteja abarrotado com cidadãos desesperados, ou com pedidos de certos itens atrasados (como, por exemplo, tudo de útil), ou debaixo d’água, ou esvaziados para cidadãos de *status* elevado que odeiam multidões.

E às vezes é difícil encontrar o formu-

lário de requerimento específico que você precisa. (Já visitou um escritório da Receita Federal no auge do pânico de pagamento de impostos? Sacou?)

E talvez o pessoal da PLC não seja sempre cordial. Ou competente. Ou consciente. (Já visitou uma agência dos Correios em Nova York durante a época do Natal?)

Talvez você realmente encontre o formulário correto e alguém que lhe ajude a preenchê-lo. E talvez o Computador ou algum de seus fiéis servos não esteja ocupado demais para conferir seu formulário. E talvez seja aprovado... se você tiver uma necessidade adequadamente estabelecida para o item. (“Bem, este depoimento juramentado de 20 páginas realmente parece cobrir todos os pontos evidentes, mas seu grupo de missão já tem um par de botas. Vocês não podem compartilhá-lo?”)

Infelizmente, o inventário da PLC freqüentemente está esgotado por circunstâncias fora de seu controle. Tudo está sempre:

- por aqui em algum lugar,
- temporariamente não-disponível (permanentemente perdido),
- quebrado ou defeituoso,
- aguardando inspeção médica/de segurança pessoal/de segurança estratégica,
- reservado para cidadãos de *status* elevado,
- retirado para manutenção preventiva,
- não continuado,
- já alocado,
- retido por motivos de segurança,
- chamado de volta para modificações,
- ou bem aqui, mas nós não queremos entregar a você.

Mesmo se o item que você quer estiver disponível, isso não quer dizer que ele vá funcionar. E o pessoal está sempre tentando substituir coisas inúteis ou superestocadas pelo item requisitado. “Olhe, nós não temos o fuzil automático que você pediu, mas temos estes batons protetores de lábios muito legais...” E eles não aceitarão um não como resposta. Particularmente quando um supervisor de *status* elevado estiver presente. Ou quando os lasers automáticos do sistema de segurança parecem mirar em consumidores não-cooperativos.

Os Agentes Atiradores em missão, é claro, têm prioridade sobre cidadãos tratando de assuntos puramente pessoais. Eles podem se dirigir diretamente ao começo da fila e exigir serviço imediato em nome do Computador — junto com as dezenas de outros cidadãos professando prioridade de alguma espécie. Às vezes acontecem brigas. (Freqüentemente os Agentes Atira-

dores podem estar entre os combatentes mais bem armados.) E há certos formulários a serem preenchidos quando você declara uma missão de prioridade. E mãos de funcionários a serem molhadas...

Nós não estamos querendo sugerir que os funcionários da PLC são corruptos. Nós queremos afirmar peremptoriamente que os funcionários da PLC são corruptos.

Tudo bem. Vamos supor que os Agentes Atiradores consigam requerer algum equipamento que realmente esteja disponível a eles. Eles terão que assinar pelo equipamento, tornando-se incrivelmente responsáveis pela sua segurança. Equipamento perdido ou danificado poderá resultar em multas e reprimendas. Os Agentes Atiradores vivos sempre testam o equipamento antes de assinar por ele. Testar armas automáticas e granadas nos centros de distribuição da PLC é sempre excitante para os consumidores ocupados que estão por ali.

P&D

No Armazém da PLC os personagens sempre recebem equipamento inoperante, não-apropriado, ou perversamente inteligente de funcionários mal-humorados e hostis.

Na P&D eles sempre recebem equipamento inoperante, não-apropriado, ou perversamente inteligente e excepcionalmente perigoso de psicóticos inspirados.

“Vida Melhor por meio da Ciência” é o lema da Pesquisa e Desenvolvimento. Os técnicos e gênios alegres, superestimulados, e não suficientemente supervisionados da P&D trabalham dia e noite para produzir as inovações científicas e tecnológicas que irão lançar o Complexo Alfa rumo a um futuro de luxo, produtividade e livre de preocupações (ou, mais provavelmente, para um show de fogos de artifício na atmosfera interna).

Estes rapazes estão brincando com todos os potentes recursos da superciência — aquela mistura de idéias semiplausíveis, semi-estúpidas e semicientíficas que são a herança de romances da era de ouro da FC, gibis de super-heróis mutantes, e filmes “B” de FC. Nessas tradições literárias, tudo — escudos de força pessoais, esquentadores de luvas, escovas de dente — recebe energia de reatores nucleares miniaturizados. A antigravidade é apenas uma questão de fazer os átomos girarem de cabeça para baixo, ou de dentro para fora, ou algo assim. E armas de feixe. E garrafas de plasma. E motores hiperespaciais. E máquinas do tempo. E canhões de fusão. E lasers de raio X do tamanho de canetas esferográficas.

Uma demonstração de tecnologia tão



incrível, produziria, é claro, mudanças fundamentais em qualquer sociedade, mudanças que temos preguiça demais para imaginar ou considerar. Portanto esta tecnologia não está disponível à maior parte dos cidadãos do Complexo Alfa. Está ainda em estágios experimentais.

Tal tecnologia experimental rotineiramente é fornecida a Agentes Atiradores por duas razões: primeiro, porque o Computador acredita que será particularmente útil durante uma dada missão, apesar de não ter sido testada, e segundo, porque os rapazes da P&D estão sempre ansiosos para ter seu equipamento testado em ação — idealmente, longe da P&D, onde apenas cidadãos inocentes serão feridos.

Os Agentes Atiradores experientes sabem que os dispositivos da P&D são muito perigosos. Entretanto, recusar o fornecimento de um dispositivo experimental pode ser visto como duvidar da sabedoria e generosidade do Computador. “Cidadão, por favor aceite a honra inigualável de poder testar o Canhão Nova Portátil Mark IX. O equipamento de proteção normalmente lhe seria fornecido neste momento, mas nossos projetistas nos asseguraram que a arma é perfeitamente segura. Perfeitamente. Tenho certeza de que posso contar com sua cooperação.”

Os métodos de distribuir dispositivos experimentais variam de aventura para aventura. Os funcionários da P&D vêm e vão (frequentemente em pequenos sacos de plástico), e as instalações da P&D frequentemente sofrem alterações extensas como consequência de resultados inesperados. Por isso, os Agentes Atiradores não devem visitar a mesma instalação da P&D mais de uma vez.

Em algumas instalações, os projetistas e técnicos demonstram seus dispositivos para os Agentes Atiradores, respondem prontamente suas perguntas e garantem que os dispositivos são perfeitamente seguros. E, então, permitem aos Agentes Atiradores escolherem os dispositivos que gostariam de ter que testar.

Às vezes, os dispositivos são distribuídos arbitrariamente por funcionários burocráticos, e os técnicos e projetistas não estão disponíveis para responder perguntas. Às vezes pede-se aos Agentes Atiradores que descrevam o tipo de dispositivo que gostariam de testar — e então os dispositivos lhe são designados aleatoriamente. De vez em quando, Agentes Atiradores problemáticos ou não cooperativos parecem receber os dispositivos mais perigosos, mais inseguros, enquanto os lambetotas fiéis recebem armas legais que realmente funcionam.

Onde achar idéias para dispositivos da

P&D? Mole. É só roubar conceitos pseudo-científicos da ficção científica ou dos quadrinhos e distorcer para seus propósitos perversamente destrutivos. Ou procuram inspiração em revistas de divulgação científica. Por exemplo, acabei de pegar uma revista e vi na capa uma chamada para um artigo sobre teoria de “superstring”. Eu nem sei o quê é um “superstring”, mas tenho certeza de que posso rapidamente criar um dispositivo da P&D com um nome legal... como Superstringatron Di-Variável, ou Raio de Superstrings, ou algo assim. (E se você ler o artigo, pode até criar algo semiplausível.)

Missões

A missão em si é o fio da narrativa, o núcleo central da aventura. Na maioria das aventuras de RPG (e a maior parte das obras de ficção, como livros e filmes), o fio condutor da história é muito importante. Coloca-se um problema no início, e todos ficam no suspense até o fim, tentando descobrir como se soluciona a questão.

Bem, às vezes também funciona assim em *Paranóia*, só que é mais provável que o problema central seja insolúvel, imaginário, ou completamente falso, e que a maior parte das coisas que ocorrem durante a aventura não têm nada a ver com esse problema.

Por exemplo, a literatura e os RPGs de fantasia geralmente envolvem alguma missão importante para se encontrar uma princesa ou apanhar algum tesouro fabuloso ou conseguir trazer a paz ao nosso mundo ou algo desse tipo. E a literatura e os RPGs de “ópera espacial” frequentemente envolvem a derrota de impérios maléficos, ou extermínio de alienígenas malvados ou caça de algum tesouro fabuloso ou busca de astronautas antigos ou algo desse tipo.

Em *Paranóia* sempre há a missão, mas ninguém (a não ser o Computador) a leva muito a sério. E por boa razão. A grande maioria das missões são festivais suicidas, caçadas a robôs loucos, erros de programação, ou conspirações tão intrincadas que nem o mestre as entende. Com frequência os PCs não devem ter a capacidade de cumprir os objetivos da missão. Com frequência não podem nem entender os objetivos da missão, que fará cumpri-los. Mas este é o espírito de *Paranóia*. A narrativa central não é tão central assim em *Paranóia*. Muitas vezes ela é apenas uma desculpa para mandar os personagens para um corredor onde podem atirar uns nos outros enquanto são atropelados por transbôs e incinerados por aquecedores de traje enguiçados e alvejados por traidores e intimidados por Seu Amigo o Computador e todos os coleguinhas dele.

Os horrores incidentais que acontecem com os personagens são o verdadeiro recheio de uma aventura de *Paranóia*.

“Reunião Final”

E então os jogadores finalmente completaram a missão. Ou a arruinaram a um ponto além de qualquer esperança de sucesso. Ou você está cansado e quer terminar o jogo. Tudo bem; os Agentes Atiradores estão convocados a uma “Reunião Final”.

Ali eles defendem seu desempenho frente a seus superiores (geralmente o oficial de “reunião de instruções” e quaisquer outros grupos interessados) e o Computador. O relatório da missão consiste num breve resumo dos objetivos da missão e uma avaliação de se esses objetivos foram cumpridos ou não. O relatório geralmente é entregue pelo líder da missão e, confirmado pelo testemunho de outros membros do grupo.

O relatório é recebido e criticado pelos superiores e pelo Computador. Se o relatório não for satisfatório, os Agentes Atiradores são interrogados. Outras testemunhas podem ser convocadas, gravações em áudio e vídeos da missão podem ser revisadas, e os interrogadores poderão praticar sua solene arte.

Então, o Computador e seus fiéis servos avaliam o desempenho do grupo durante a missão. Diligência e sucesso são recompensados — elogios, bônus, e até promoções podem ser conferidos aos bem-afortunados. Incompetência e fracasso são punidos — reprimendas, multas, retreinamento e rebaixamentos podem ser infligidos sobre os azarados.

Então, cidadãos individuais podem fazer acusações de traição a outros cidadãos. Os acusados recebem um julgamento, as provas são examinadas, e o Computador e seus servos os julgam. Os traidores ou confessam ou morrem lutando.

Os que sobreviveram à “reunião final” são então dispensados. A aventura acabou. Os jogadores se entretêm e retornam lentamente a suas vidas entediadas e miseráveis. Conduza-os, gentil mas firmemente, para fora de sua casa. Mande-os para fora. Feche a porta e tranque-a. Faça outra coisa por uns tempos. Se eles ainda estiverem lá após umas duas horas, jogue água fria neles. Eles se recuperarão.

Terminando a Missão

A missão deve terminar quando seus objetivos forem alcançados. Já que isso, em geral, só acontece quando o inferno congela, as sessões podem ficar um pouco



demoradas. Portanto, aqui estão algumas maneiras de parar a aventura quando você e seus jogadores já tiveram toda a diversão que podem suportar.

1. O Terrível Acidente: De repente algo explode. Qualquer coisa. (Em *Paranóia*, até graxa de sapato pode ser um alto explosivo.) O grupo da missão é aniquilado tragicamente. A missão é adiada até que a causa do terrível acidente seja determinada. Hora de ir para casa.

2. Deus Ex Machina: É uma referência a um truque teatral dos antigos gregos que consiste em fazer um cara vestido como um deus descer ao palco para facilmente amarrar as pontas soltas que o autor da peça teve preguiça demais para resolver profissionalmente com o enredo ou com os personagens. Para os nossos propósitos não precisa ser um deus — se bem que poderia ser interessante ver a reação de um deus ao Complexo Alfa.

Aqui você só precisa colocar em cena uns Agentes Atiradores veteranos de elite, ou um regimento de Comandos do Esquadrão Abutre, ou uma unidade especial de

Heróis Mutantes Registrados, ou uma equipe de Magos da P&D armados com maravilhas da super-ciência. Eles esbarram pelos PCs, casualmente cumprem os objetivos da missão com um estalar de dedos e, então, dão meia-volta e passam arrogantemente pelos PCs, sugerindo com sarcasmo que eles pelo menos limpem a bagunça, já que não podem fazer mais nada de útil. Missão cumprida. Hora de ir para a casa.

3. Dê Algumas Dicas: O Computador ou um de seus servos mais competentes chama pelo comunicador. Numa voz paciente e deliberada explica calmamente como completar a missão. Os PCs seguem os conselhos (senão...), e tudo se encaixa. Pá-pum — a missão terminou. Hora de ir para a casa.

4. Os Objetivos da Missão Aparecem e se Rendem: Vilões, conspiradores, e traidores vêm aos PCs com suas mãos para o alto — “Por favor, parem! Nosso espírito foi esmagado por sua perseguição implacável! Nós nos lançamos à sua mercê!” Informantes saem dos painéis de inspeção, ansiosos

para divulgar todos seus segredos e desvendar todos os mistérios. “Bom trabalho, homens.” Hora de ir para casa.

5. Brincadeirinha: O Computador ou os superiores dos Agentes Atiradores ligam para eles e dizem: “Tudo bem. Estávamos só testando vocês. Esta missão foi um treino. Vocês estão todos dispensados. Bom trabalho.” Hora de ir para casa.

6. Você Deve Estar Enganado, Cidadão: De repente, ninguém sabe nada sobre qualquer missão. Qualquer pessoa que for interrogada nunca ouviu falar na missão, nos objetivos, nas pessoas envolvidas, ou mesmo no setor onde deveria ter acontecido. O Computador alega que nenhum alerta jamais foi emitido. (Foi um engano terrível, e os responsáveis estão cobrindo seus rastros.) Todos são promovidos ao próximo nível de segurança por nenhum motivo aparente. Os Agentes Atiradores que perguntarem demais são claramente traidores tentando agitar e são executados. Os Agentes Atiradores que pedirem novas ordens são mandados para casa tirar uma soneca.



5. Projetando Suas Próprias Aventuras

Idéia Básica

Agora que você conhece o estereótipo da aventura, pode ver como é que se faz. Para criar uma aventura, você só precisa de:

1. Um enredo básico para a missão. Já que a missão é de importância, no máximo, secundária, muitas vezes você não precisa se preocupar muito com os detalhes intrincados do enredo. Precisa, todavia, de alguma motivação para os jogadores.

2. Alguns personagens interessantes para os PCs encontrarem.

3. Algumas idéias loucas para ferrar os PCs e causar-lhes frustração e nervosismo.

4. Algumas idéias de como as sociedades secretas e grupos de serviço dos PCs se sentirão na missão.

5. Equipamento experimental esquisito para amarrar aos PCs.

Uma vez que tenha suas idéias preliminares para cada um destes pontos, organize seus pensamentos. Pegue um bloco de anotações e uma caneta ou um lápis e siga estes passos:

Escreva um Alerta num Pedaco de Papel: Se tiver tempo ou disposição, pode bater isso à máquina ou digitar no computador. Você pode entregar o alerta para os joga-

dores lerem, ou, se seus personagens o receberem oralmente, leia-o no início da sessão.

Invente um Nome Engraçado para o Oficial de “Reunião de Instruções”: E anote algumas peculiaridades de sua personalidade — talvez ele chame os PCs de “crianças”, ou frite qualquer um que levantar a mão, ou tire meleca do nariz e reclame o tempo todo. Não importa quais sejam, as peculiaridades, elas são apenas para ajudar você a identificar o oficial de “reunião de instruções” como um personagem único na sua mente e nas de seus jogadores.

Elabore uma Variação Perigosa, Estranha, ou Absurda sobre o Tema da “Reunião de Instruções”: Talvez a “reunião de instruções” seja inaudível porque o microfone do oficial de “reunião” está enguiçado. Talvez os PCs recebam o relatório errado. Talvez o oficial de “reunião de instruções” esteja nervoso e omita detalhes importantes. Qualquer variação é aceitável, desde que perturbe ou incomode seus jogadores.

Invente Ordens e Boatos das Sociedades Secretas para Passar aos seus Jogadores Durante a Conferência Particular: Você pode fazer algumas anotações a respeito. **Decida que Equipamento eles Receberão na PLC:** Você pode escrever uma lista do

equipamento.

Faça Algumas Anotações a Respeito de Alguns Dispositivos Experimentais: E o que é perigoso ou defeituoso em cada um.

Determine Onde os PCs Provavelmente Irão na Tentativa de Completar a Missão: Se quiser, faça algumas anotações descrevendo os locais que eles visitarão e as pessoas que encontrarão. Tente descobrir o que possivelmente poderia dar errado em cada local, e anote os detalhes sobre essa catástrofe. Sendo *Paranóia*, qualquer possibilidade de dar errado, com certeza se efetivará.

Decida Que Recompensa ou Punição o Computador Provavelmente Oferecerá pelo Sucesso ou Fracasso: Escolha medidas apropriadas.

E é só isso — isso, e muita criatividade.

A última parte desta seção — “Para Dentro do Liquidificador” — fornece idéias que você pode usar para desenvolver suas próprias aventuras. “Para Dentro do Liquidificador” descreve as várias fontes de cultura popular das quais se podem roubar idéias — ficção científica, fantasia, mistério, horror e HQs populares — e sugere como elas podem ser adaptadas para *Paranóia*.



6. Para Dentro do Liquidificador

Há várias maneiras de obter idéias para aventuras de *Paranóia*. Uma é contemplar as idiossincrasias do universo de *Paranóia*: o que aconteceria, por exemplo, se alguém pintasse de branco um corredor infravermelho muito utilizado? Outra é roubar de outros gêneros ou RPGs. Roube enredos, personagens e ambientes. Coloque-os num liquidificador e: Abracadabra! Aventura de *Paranóia* instantânea.

Nós confessamos. Todos nós já jogamos muitos outros RPGs. Até gostamos muito de alguns deles. É por isso que entusiasticamente roubamos idéias de outros gêneros e as enfiamos no Complexo Alfa, onde podemos fugir daquelas regras bobas e conceitos absurdos, como mestres imparciais e benevolentes, e ir direto à pancadaria e destruição séria.

Descrevemos abaixo várias aventuras liquidificadas. Você não pode simplesmente pegar uma destas e usá-la. Cada uma foi liquidificada completamente na velocidade de 10. Cada "aventura" é, na verdade, um purê de idéias batidas, personagens esteotipados e cenários esquisitos. O propósito delas é estimular sua imaginação e fazer com que você comece a pensar sobre criar sua própria aventura.

Por exemplo:

Os Alienígenas Estão Chegando!

Missão: Alienígenas aterissaram e estão se infiltrando ou invadindo o Complexo Alfa. Vá explodi-los ou fazer amizade com eles.

Complicações: Alienígenas em geral são realmente horríveis e deixam trilhas de gosma ou dissolvem as coisas. São ou invulneráveis ou incontáveis.

Eles tem vários objetos "high-tech" enigmáticos que P&D quer que vocês capturem e usem para se matar.

Todo mundo entra em pânico e vocês são enviados em missão de Controle e Evacuação de Multidão. (Pisoteados.)

Vocês não podem se comunicar com os alienígenas, mas eles parecem tão bonzinhos. (Lamber de beijos...)

Resolução: Os alienígenas devoram todos e voltam para casa. Muito original, nós achamos.

Ou então descobre-se que os alienígenas são Comunas com alta tecnologia se disfarçando de alienígenas. Uma vez desmascarados, a força militar completa do

Complexo Alfa confronta-os. Armas realmente enormes. Usadas em baixo da terra. Em lugares pequenos. Onde há várias pessoas. Grande bagunça.

Ou os alienígenas fazem amizade com o Computador, conseguem um tratado que permite que devam traidores enquanto se aliam à P&D no projeto de dispositivos ainda mais perigosos.

Dicas de Interpretação: Não é necessário que todos os alienígenas sejam da mesma espécie — é uma Expedição Exploratória da Confederação Galáctica ou algo parecido. Use alienígenas de todos os filmes e livros de ficção científica. Ao mesmo tempo. É uma oportunidade boa demais para ser perdida.

Aqui está uma ótima chance de deixar caídos por aí uns dispositivos alienígenas bem perigosos para os PCs guardarem ou venderem no mercado negro.

Um Pequeno Passo para um Clone...

Missão: Ir para a Lua e descobrir uma civilização perdida.

Complicações: Passar na P&D e ver se eles conseguem descobrir uma maneira de mandar vocês para a Lua. Primeiro, vocês têm que explicar a eles onde fica. Aí, vocês têm que explicar como obtiveram estas informações traidoras.

P&D experimenta soluções:

- balão de hélio
- canhão enorme
- amarrar PCs a pequenos mísseis
- dispositivo de teleporte (poder mutante) — funciona perfeitamente, manda os PCs para a Lua onde eles descomprimem explosivamente. Ninguém volta, já que não há nenhum dispositivo para a volta.

Eventualmente, um gênio da P&D lê velhos livros de FC, deduz a verdade sobre vácuo, foguetes etc., projeta um foguete, e manda os PCs à Lua.

Os PCs batem, é claro. Então são resgatados por membros da Ocupação Lunar Soviética.

Resolução: Os PCs se aliam a Comunas remitentes, revelam segredos, e lideram a Frota Lunar Russa na invasão do Complexo Alfa.

Os PCs roubam a nave russa, voltam à Terra e batem.

Os PCs roubam a nave russa, voltam à Terra para avisar o Complexo Alfa da ameaça inimiga — e são derrubados pelas Forças Armadas.

Os PCs sobrevivem, voltam à Terra, são confundidos com alienígenas, brindados com luxuosas boas-vindas e são promovidos a posições de grande respeito dentro do zoológico particular de um dos Altos Programadores.

Dicas de Interpretação: A melhor parte são os dispositivos de viagem interplanetária da P&D. Você pode matar PCs durante horas com este truque.

Há milhões de maneiras de matar clones no vácuo. A gravidade baixa pode produzir algum tipo interessante de impropriedade na fuga da base lunar russa — que provavelmente deve ser ultrapassada e primitiva com bastante vodca e fazendeiros vestindo *babushkas* herméticas.

O Dever do Alto Programador

Missão: O Computador aprende sobre todos os pobres selvagens que vivem em pobreza e miséria fora do Complexo Alfa. O grupo é enviado para levar a luz e o estilo do Complexo Alfa aos selvagens.

Complicações: Os PCs são obrigados a deixar todas as suas armas (para evitar infelizes acidentes ao contactar os nativos) e são mandados ao Exterior a pé sem qualquer alta tecnologia que não possa ser escondida facilmente, mas com várias cópias de *O Computador É Seu Amigo* e outros panfletos para crianças.

P&D fornece vários dispositivos miniaturizados bonitinhos mas inúteis — muito delicados e caros, é claro.

Os nativos encontram os PCs e tentam matá-los. Os PCs protestam, dizendo que é tudo um engano.

Os PCs são levados ao Grande Chefe, que ouve o papo deles. Ele quer ver mágica como prova do poder do Grande Computador.

Os PCs tentam impressionar os nativos. Os nativos respondem superando cada demonstração dos PCs — através de poderes mutantes próprios. Nativos não impressionados decidem sacrificar os PCs para seu deus.

Os PCs são levados diante do ídolo sagrado — um vídeo e uma tevê. Os PCs assistem reprises de "I Love Lucy" e, en-

tão, é hora do jantar.

Resolução: Os PCs são cozidos e jantados. Há algum PC com poder de regeneração? Os nativos são possuídos pelo DNA dos PCs, se tornam uma inteligência coletiva, retornam ao Complexo Alfa, fingem ser convertidos, mas conquistam mergulhando nos tanques de sintetização de alimento.

Os PCs combinam poderes mutantes e dispositivos de alta tecnologia da P&D para escapar. Os nativos seguem os PCs ao Complexo Alfa onde são neutralizados pela SegInt, re treinados e transformados em membros úteis da sociedade. São distribuídos elogios.

Cidadãos Adolescentes Ninjas Mutantes

Missão: Mutantes traidores vestindo meias-calça rosa-choque-e-salmão estão voando por aí e atazanando soldados da SegInt e cidadãos de *status* elevado. Encontrem-nos e traga-os para a justiça.

Complicações: Os traidores são uma ala radical da Psion que decidiu proteger todos os mutantes da perseguição do Computador e dos cidadãos apáticos ou corruptos do Complexo Alfa. Fabricando fantasias de cores luminosas e pastéis e adotando o nome de Liga da Justiça Mutante, esses Psions voam pelo Complexo e usam seus poderes para atacar os inimigos dos mutantes.

Os jogadores vão à P&D apanhar equipamento de detecção de mutantes que faz bipe toda vez que é ligado. (Ironicamente, funciona, mas os mutantes não podem estar por toda parte, então todos ignoram suas leituras.)

Depois vão para o Registro de Mutantes no QG da SegInt para pegar uns mutantes registrados que ajudam na caça aos mutantes malcriados. A Liga da Justiça Mutante, por acaso, acabou de planejar um ataque contra o Registro de Mutantes, e os PCs entram de cara numa armadilha. Muitos tiros, poderes mutantes e mobília incinerada. Os mutunas (N. do T. mutuna=mutante+comuna) escapam após destruir os arquivos de registro de mutantes do setor.

Os PCs vão para outro setor e pegam uns mutunas registrados. Estes NPCs são ostensivamente e completamente cooperativos, mas na verdade são parte da conspiração Psion. Caçadas circulares e frustrações continuam até que os PCs fiquem espertos e incinerem os mutunas.

O Computador recebe uma dica quente. A Antimutante descobriu o quartel-general da Liga da Justiça Mutante e está prestes a invadir a fortaleza de super-heróis padrão. Os PCs são enviados para lá

como reserva.

Resolução: Os antimutantes cheios de bugigangas high-tech enfrentam a Liga da Justiça Mutante. Os PCs escolhem lado e entram na farra. Alguns sobrevivem; os heróis recebem elogios; os mutantes são exterminados.

A operação é uma farsa. Os antimutantes e os PCs são presos numa armadilha mortífera de super-vilão padrão e obrigados a escutar o discurso louco do vilão. Os PCs ou escapam da armadilha e começam uma batalha (termina como acima), ou morrem na armadilha.

Os PCs assistem. Um lado vence. Os PCs determinam suas chances e, então, atacam ou se aliam aos mutantes sobreviventes, ou aniquilam os antimutantes sobreviventes e levam o crédito por exterminar tanto os mutantes como os traidores de sociedade secreta.

Dicas de Interpretação: A fortaleza e a armadilha mortífera podem vir direto de qualquer gíbi ou RPG de super-heróis. Supervilões NPCs devem ter bastante chances de fazer discursos longos e incoerentes. Os PCs devem ficar espertos e interromper discursos com disparos.

Meu Laser É Rápido

Missão: Uma série de Extermínios Sem Documentos Apropriados foi descoberta nos corredores noturnos do Complexo Alfa — e as vítimas são todas cidadãos de *status* elevado. Os PCs são colocados no caso.

Complicações: No caso também estão dois irritantes gorilões da SegInt com tendência a incinerar tanto as testemunhas como as provas na sua lealdade fervorosa — isto é,

a não ser que os PCs os impeçam.

Os PCs passam pela P&D para pegar o Detetor de Pistas e Analisador Raciocinatório Experimental Acme A-1 Mark XII. Tudo é uma pista, especialmente se for algo perigoso. A cada cinco minutos ele transmite seu último relatório de hipóteses-e-porcentagem de chance — muitas teorias absurdas e probabilidades que variam loucamente.

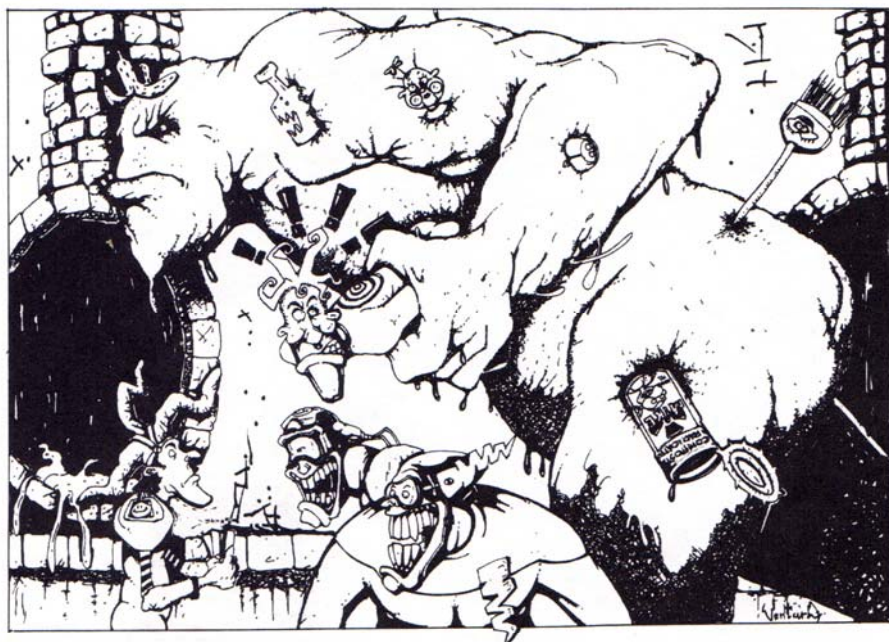
Os PCs são enviados para o nó de computação da Central CPU para obterem autorização temporária para entrar em áreas de alto nível de segurança. “Desculpe, estamos sem macacões das cores corretas.”

Muitos PCs são mortos em corredores de *status* elevado.

Alguns PCs alcançam as diversas cenas dos crimes. O Detetor de Pistas e Analisador Raciocinatório Experimental Acme A-1 Mark XII é uma grande ajuda. Todas as vítimas morreram da mesma maneira — aparentemente levantadas pelo pescoço e sacudidas até que os tecidos se rompessem. (Argh.)

Resolução: Os PCs conferem vídeos de segurança, testemunhas oculares ou a população inteira do Complexo Alfa. Os dados são introduzidos no Analisador e surge um fator comum em todas as mortes — um entregabô. O entregabô é trazido para interrogatório em que se revela que o robô “ficou frankenstein” (teve seus circuitos assimov removidos). E que usou *software* de mistura de coquetéis (que sobrou de uma tarefa anterior) e seus manipuladores de pesos pesados para matar suas vítimas. Os PCs ganham elogios. O robô ganha a cadeira elétrica.

Ou, o robô está presente no fundo



Excursão nos túneis de esgoto do Complexo Alfa



toda vez que as vítimas são examinadas. Se os PCs chegarem perto da verdade, ou se o mestre quiser alguma ação depois de toda essa besteira de pistas-e-raciocínio, o entregabô fica louco e ataca.

Dicas de Interpretação: Esse gênero de detetive/mistério não funciona muito bem em *Paranóia* (embora correria e sopapos estilo Dashiell Hammett funcionem). Analisar pistas é trabalho duro e lento, e mistérios são enredos muito complicados, cheios de detalhes que o mestre não deseja manter consistentes. Portanto, coloque tiroteios gratuitos e encontros irritantes num lugar e noutro, e se os PCs cansarem de pensar sobre o mistério, mande entrar o robô louco.

Veio debaixo do Setor HPL

Missão: Operários do novo projeto de esgotos cavaram até uma antiga caverna de pedra calcária. Mais tarde foram descobertos espalhados pelo sistema de esgoto, e os cidadãos estão reclamando de terem estranhos sonhos com uma montanha enorme, deslizante e racional de Delícia Matricial Orgânica Espumosa. Os PCs são enviados para investigar.

Complicações: Os esgotos são nojentos. Líquidos viscosos se espalham pelos túneis úmidos. Coisas gotejam. Coisas chiam. Visões e cheiros nocivos assaltam os sentidos. Os PCs encontram os corpos caídos dos operários eviscerados ao passa-

rem pelos túneis. Há um ruído — e o último personagem na fila sumiu. Todos os PCs gradualmente são mortos de várias maneiras horríveis; o último é encontrado falando sozinho e cantando desafinadamente na entrada do esgoto.

Corpos começam a aparecer no Setor HPL. A Coisa está à solta.

O próximo conjunto de clones é enviado, mas desta vez P&D os equipa com armas megapoderosas. Os PCs avistam algo horrível. Aqueles cujos testes de sanidade resultam num sucesso tentam usar suas armas. O monstro não é afetado, mas os PCs certamente são — usar armas megapoderosas nos espaços fechados dos esgotos não é uma boa idéia. As armas podem é claro, apresentar um monte de defeitos.

Clones Novos. Desta vez o Computador está realmente preocupado e envia dois sacerdotes da Primeira Igreja com eles. Eles entoam, "Om, diagnósticos residentes CPU passam RAM passam I/O passam interrupção disfunção do sistema abortar instrução," ao passarem pelo corredor, queimando incenso e tocando um grande sino. Isso não funciona muito bem, também.

Resolução: É um "monstro de setembro" — totalmente invulnerável até que você diga a palavra "setembro", após o que ele cairá morto.

Ou a Divisão de Entretenimento da HPD & Controle da Mente estava rodando um filme de terror, e é tudo um grande engano.

Ou é tudo parte de um golpe de um dos Altos Programadores para desviar a atenção do Computador enquanto toma o poder.

Ou a Coisa é, na verdade, um sujeito bom e incompreendido que, ao ser informado pelos PCs que matar pessoas é feio, se torna uma pessoa socialmente útil e entra num grupo de canto e dança.

Ou um dos PCs é um psicopata que esteve fazendo toda a matança e usando um disfarce para parecer um monstro.

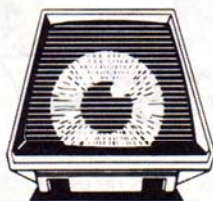
Dicas de Interpretação: Muito sangue e tripas. Muitos testes de sanidade. Muitos períodos quietos, pontuados por violência repentina e feroz. (Parece muito com *Paranóia* normal.) Talvez ele possa controlar mentes, e alguns dos membros do grupo estejam sob seu controle.

E Mais

...Conan aparece querendo arranjar briga.

... P&D têm feito experiências com biotecnologia, e um bando de seus experimentos — enormes lagartos que cospem fogo, pequenos humanóides peludos que gostam de assobiar enquanto trabalham com metais, outros humanóides pequenos com orelhas pontudas e olhos enormes — estão à solta no setor ADD.

...Os PCs são enviados para investigar relatórios de uma civilização perdida num vale no Exterior. Eles encontram dinossauros, belas sacerdotisas, e um deus-vulcão.



Para o Exterior com Armas e Câmera

PARANOIA

SEÇÃO DA AVENTURA
Nível de Segurança **REALMENTE**
ULTRAVIOLETA

Liberado para todos os Mestres. Um jogador que leia isto está arruinando sua diversão no jogo.

CONSIDERE-SE AVISADO!





0. Introdução

Esta aventura é incluída com as regras por três razões principais. Primeiro, você pode usá-la com um mínimo de preparação para introduzir outros a *Paranóia*. Segundo, ela demonstra o tom e atmosfera de uma típica aventura de *Paranóia*, indicando quais elementos devem ser preparados antes da aventura para assegurar uma sessão de jogo suave e perversamente encantadora. Oferece também um modelo de organização das notas e informações que devem ser preparadas para uma aventura de *Paranóia*. E, finalmente, projetar essas coisas mantém os Autores de Jogos Mundialmente Famosos, nós, fora das ruas e longe da encrenca.

Como Utilizar Esta Aventura

Os mestres experientes devem imediatamente torcer e distorcer esta aventura de acordo com suas próprias necessidades, talvez usando apenas a idéia básica da história e os NPCs principais como a base para uma aventura própria. Vão em frente. Nós os desafiamos.

Achamos que os mestres inexperientes, porém, devem seguir a aventura mais ou menos como está apresentada. Admitimos que é muito divertido inventar aventuras próprias, mas se você nunca mestrou um RPG antes, sugerimos que aproveite os detalhes e a estrutura que esta aventura oferece. Um mestre novato que se soltar rápido demais pode acabar em situações desconfortáveis.

Tradução: Use a aventura como está apresentada aqui ou será um homem morto. Obrigado pela sua cooperação.

Leia a aventura na seguinte ordem:

- Primeiro, leia a seção "Materiais da Aventura". Isto lhe informará que páginas do livro você deve recortar, contrabandear para seu local de trabalho e xerocar.
- Segundo, leia "Introdução à Aventura", "Introdução à Missão para o Mestre" e "Resumo da Aventura" para ter uma visão geral da aventura.
- Terceiro, dê uma olhada nos "PCs Pré-criados". O conjunto de seis Agentes Atiradores fornecido pode ser usado nesta aventura. Alternativamente, você pode usar PCs caseiros, mas alguns materiais da aventura terão que ser adaptados.
- Quarto, leia as "Notas de 'Reunião' Pré-Aventura". Isto prepara você para as

"reuniões" pessoais antes da sessão. Se você não estiver usando os PCs Pré-Criados, adivinhe: você tem trabalho a fazer. Use o que nós damos como modelo, e prepare suas próprias Notas de 'Reunião' Pré-Aventura.

- Finalmente, leia os "Episódios da Aventura". Quanto mais familiarizado estiver com eles, menos terá que consultá-los depois, e mais fácil será improvisar no impulso durante a sessão.

Após a primeira lida, você provavelmente vai querer voltar e estudar cada seção antes de utilizá-la numa sessão de aventura. Ou, se quiser, leve na raça após a primeira espiada. Improvise. É meio arriscado para um mestre novato, mas não se engane - nós autores de jogos não estudamos aventuras como se fossem dever de casa. Isto é diversão, certo?

Começando

Sua primeira decisão é se vai usar ou não os personagens preparados para as aventuras, ou deixar que seus jogadores criem novos. Sugerimos que os jogadores neófitos usem os personagens pré-criados que tão gentilmente providenciamos. Se o fizer, estará economizando tempo e esforço de ensinar aos não-iniciados como criar personagens. E, em vez de ter que navegar por regras e procedimentos, eles podem ser introduzidos ao jogo pela ação e pelo drama - mais diversão para todo mundo. E então, depois que eles tiverem se apegado ao jogo, encontrarão tempo para ler cuidadosamente a Seção dos Jogadores e criar seus próprios personagens para futuras aventuras.

Entretanto, se seus jogadores tiverem experiência com RPGs e se preferirem gastar o tempo necessário para ler e compreender as regras de criação de personagens e inventar seus próprios, não os desaponte. E se você quiser criar personagens para eles, ótimo. Apenas lembre-se de estudar as planilhas dos personagens prontos, materiais da aventura e episódios da aventura para que você, Sr. Mestre Independente, saiba que tipos de informação terá que preparar.

Materiais da Aventura

"Para o Exterior com Arma e Câmera"

está abarrotada com adereços, auxílio ao mestre, e outras piadas visuais que nós insistentemente sugerimos que você xerocque ou recorte do livro, e mostre-os para seus jogadores, ou esconda cuidadosamente atrás de sua muralha de ignorância e medo - dependendo do uso intencionado e sua própria perversidade. Os materiais da aventura são descritos abaixo detalhadamente. (Os números de série impressos em cada adereço não significam coisa alguma — mas assista a seus jogadores estudá-los cuidadosamente para tentar descobrir algum profundo significado escondido.)

A Lista de NPCs de "Para o Exterior com Arma e Câmera" (Número de série PEAC.AUXGM.NPCS.0.2): Essa folha relaciona todos os NPCs em PEAC em ordem de aparecimento, fornecendo breves descrições e relacionando seus poderes mutantes, armadura, armas e perícias importantes. Ela deve ser retirada do livro (ou xerocada) e colocada num lugar onde você possa vê-la e seus jogadores não.

As Planilhas de Personagem PEAC: Essas planilhas descrevem os seis personagens pré-criados que nós tão gentilmente lhe fornecemos.

O Alerta PEAC (PEAC.A.0.7): Uma convocação padrão (mas um pouco mais estreita que a usual) para Agentes Atiradores leais. Essa mensagem específica surge dos comunicadores de pulso pessoais dos PCs. Recorte, tire várias cópias, e dê uma a cada jogador no início da aventura. (Pessoas sem acesso a máquinas de xerox podem simplesmente colocar o único exemplar no meio da mesa e deixar que seus jogadores o disputem no tapa.)

O Manifesto de Equipamento Padrão PEAC (PEAC.HO.SE.JB.2.3): Os Agentes Atiradores recebem o manifesto quando chegam no Armazém PLC no Episódio 2. Encontrarão muitas coisas interessantes relacionadas nele.

Visão Lateral do Veículo Multiterreno (PEAC.VMT.VL.3.4): Uma ilustração das novas rodas dos Agentes Atiradores, uma combinação de submarino e veículo terrestre. Coloque-a em frente aos jogadores quando seus personagens chegarem no Centro de Testes de Veículos da P&D. Sem dúvida os Agentes Atiradores estarão ansiosos para servir ao Computador andando nesta excitante armadilha mortal.

Mapa Interior e Fichas de Carga de VMT (PEAC.VMT.3.8): É um mecanismo de jogo de verdade, com significativas funções de jogo. (Uau, cara. Que coisa incomum de se encontrar numa aventura de *Paranóia*.) Recorte o interior e recorte todas as fichas de carga. Quando os personagens tentarem carregar todo seu equipamento no VMT, coloque tudo no meio da mesa. Explique as regras de empilhamento (encontradas no Episódio Três da Aventura "Hora de Carregar" para os jogadores e pergunte como é que vão enfiar tudo no veículo. (Nada de dicas!)

Painel de Controle do VMT (PEAC.VMT.SPC.4.3): Mostra o painel de controle do VMT. Os Agentes Atiradores terão que operar o VMT manualmente após seu piloto automático sofrer uma pequena crise nervosa; deve ser colocado em frente dos jogadores enquanto o VMT estiver afundando lentamente rumo a um fim lacrimoso.

Mapa do Exterior (PEAC.MAPA.7): Após uma viagem oceânica interessante e divertidíssima, o veículo experimental dos Agentes Atiradores sofre novamente uma disfunção mental, e eles se encontram passando a noite no Setor Exterior. O mapa mostra a área onde o VMT enguiça: mostre-o aos jogadores e deixe que eles indiquem as precauções defensivas que tomarão. Então, quando os inevitáveis ataques não-provo-

cados ocorrem, você pode mostrar no mapa, de onde, exatamente, vêm as hordas de selvagens loucos, baratas mutantes do inferno, deuses da morte alienígenas.

Cenário da Aventura

Um grupo de Agentes Atiradores novinhos em folha de nível Vermelho é convocado para sua primeira missão rotineira. A missão em si é modesta mas intrigante, uma expedição ao Exterior, uma região de boatos e mistérios, para investigar indícios de atividade Comunista.

Para garantir um início seguro e bem-sucedido, o Computador nomeia um líder de missão veterano experiente para chefiar grupo de novatos e mostrar-lhes como se faz. Além disso, o Computador os presenteou generosamente com equipamentos dos armazéns da PLC e com a tecnologia de ponta da P&D. Com recursos tão fartos e a liderança de um veterano leal e experiente, é certo que esta missão será segura e divertida para todos os envolvidos.

E isso é a verdade. Sério. Por que todo mundo está tão nervoso?

Talvez ao esperarem nervosos pela sua "reunião de instruções" inicial, eles estejam furtivamente estudando uns aos outros, sempre alerta por sinais de traição ou deslealdade. Quem é o agente secreto da Segurança Interna? Quem pertence às so-

ciedades secretas ilegais que são discutidas aos sussurros? Pode haver entre eles um traidor mutante não-registrado? Será que um deles está neste momento planejando sabotar a missão e frustrar os benevolentes desígnios do Computador?

Talvez enquanto eles se preocupam, também sonhem. "Será esta minha oportunidade para buscar uma promoção? Poderei servir ao Computador bem o bastante para vir à sua atenção especial? Talvez me seja concedido um bônus de crédito ou uma condecoração por coragem e lealdade?"

E esperando por eles está o desconhecido. O Exterior. Por que esta área foi classificada Ultravioleta? Por que um grupo de Agentes Atiradores *Vermelhos* está sendo enviado para lá? Será que esta será mesmo uma simples missão de rotina? O Computador não nos daria informações falsas? Daria? *Fique alerta! Não confie em ninguém! Mantenha seu laser à mão! Veja as portas fechando...*

Cenário da Missão para o Mestre

Ardil 22

Os espionabôs das Forças Armadas fazem vôos de rotina de grande altitude na região em volta do Complexo Alfa para obterem informação vital para a segurança do Complexo.

Entretanto, conhecimento do Exterior é classificado Ultravioleta. Já que cidadãos Ultravioletas são importantes demais para perderem seu tempo examinando fotografias rotineiras de grande altitude, eles designam cidadãos de nível inferior para fazê-lo.

Naturalmente, é traição para cidadãos de nível de segurança inferior a Ultravioleta examinarem fotografias do Exterior.

Imagine qual é a expectativa de vida desses cidadãos.

Não há nas Forças Armadas, no momento, ninguém vivo que possa interpretar as fotos da inteligência.

Uma Fatia do Bolo

HPD & CM sempre recebe cópias das fotos aéreas para o arquivo. Logicamente, já que a informação é classificada, não há indicação da origem ou propósito das fotos. No entanto, as fotos são bastante coloridas e, sendo assim, atraíram a atenção de dois escrivãos-técnicos com tempo sobrando, que decidiram examiná-las. Uma coisa levou a outra, e, finalmente, um sujeito de alto *status* da HPD & CM reconheceu as fotos pelo que eram.

Vendo a chance para um verdadeiro golpe interserviços, a gerência central da HPD & CM colocou alguns de seus melhores clones para estudarem e interpreta-

Dicas para o Mestre: Materiais da Aventura

Não fique com a impressão de que você deva preparar adereços tão elaborados para seus jogadores toda vez que jogar uma aventura de *Paranóia*. Melhor para você se dispuser do tempo para fazê-lo, mas certamente não é necessário.

Normalmente um mestre folgado e preguiçoso lê em voz alta ou improvisa algo como "O Alerta" para começar uma sessão de aventura. Nós o demos a você em uma folha para manter os jogadores ocupados enquanto você se organiza para o "reunião" pré-aventura (e porque parecia a coisa decente a fazer), mas você

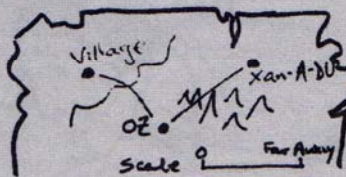
des secretas, descrição de poderes mutantes, e informação especial da sociedade secreta) pode ser preparada como anotações bagunçadas (ou improvisadas) pelo mestre, e então transmitido verbalmente aos jogadores em suas conferências particulares antes da aventura.

Mapas geralmente são primitivamente rabiscados pelo mestre como parte de sua preparação e então casualmente copiados para papel-rascunho quando os jogadores tiverem direito a tais informações durante a aventura.

Em suma, não espere fazer todo esse

trabalho quando preparar suas próprias aventuras. Você deveria ter todos estes tipos de informação em mente enquanto prepara uma aventura, mas você não precisa ser tão elaborado ao apresentá-la aos jogadores.

1) PCs go to R+D (get killed)
2) PCs go to Outfitting - meet
crazed scrubot & Mish-I-Gai
4 (Laser 15)
3) Tac-Nuke bubblebath??!



não deve achar que deve se esforçar tanto - afinal, nós somos pagos para isso.

A maior parte das planilhas de PCs - testes, ajustes, perícias, desenhos dos personagens, etc. - pode ser preenchida pelos próprios jogadores. A informação classificada/traidora (objetivos da socieda-



rem esses mapas. Com um pouco de ajuda de um oficial da inteligência das Forças Armadas que foi convencido a cooperar (agora se recuperando de uma série de acidentes e um relatório desfavorável do legista), os rapazes da HPD & CM descobriram Coisas Interessantes.

As Coisas Interessantes parecem ser do tamanho de estádios de futebol e se movem muito. Sobre terra. Sobre todo tipo de terreno. Com bastante rapidez.

De outras fontes, HPD & CM descobriu que um recente grupo de missão das Forças Armadas desapareceu sem deixar rastros na área onde essas gigantescas Coisas foram fotografadas. Deduzindo que se tratava de uma plataforma militar móvel enorme, HPD & CM batizou as misteriosas Coisas de "leviatãs terrestres gigantes".

HPD & CM gostaria de entregar ao Computador um relatório completo sobre esta ameaça em potencial antes das Forças Armadas fazê-lo. Isto significa equipar uma expedição para o Exterior.

Infelizmente, as Forças Armadas são o único grupo de serviço com acesso a veículos apropriados para tal missão. Portanto, HPD & CM foi obrigada a subornar P&D para que projetasse um veículo do zero, e em segredo, para evitar que as Forças Armadas descobrissem sua vantagem. P&D concordou, sob a condição de que compartilhassem a glória e de que a missão fosse usada também para testar alguns projetos especiais que eles não puderam passar para nenhum outro grupo de missão. Vários outros grupos de serviço e sociedades secretas à procura de vingança se aliam à HPD & CM ao longo do caminho.

O pessoal final do grupo de missão representa uma teia de alianças nervosas e pactos secretos entre vários grupos de interesse. O próprio pessoal, é claro, é sacrificável, no caso de algo dar errado e HPD & CM e os outros grupos terem que negar qualquer conhecimento da operação.

Alguém Tem que Levar o Tombo

Grund-E, um oficial de guarda não-comissionado da HPD & CM com contatos valiosos nas Forças Armadas, foi escolhido para encabeçar a missão. Devido à sua duvidosa confiabilidade política, foi decidido que não seriam revelados a Grund-E os verdadeiros objetivos da missão; em vez disso, disseram a ele que é apenas uma missãozinha de reconhecimento; se o grupo puder também descobrir o que aconteceu com o grupo de missão desaparecido e salvar seu equipamento, melhor ainda.

Grund-E, um Agente Atirador veterano e sobrevivente de vários golpes de poder entre serviços, suspeita que nem tudo é

azul com a missão; ele tem algumas surpresas próprias na manga.

Resumo da Aventura

Episódio Um: A "Reunião de Instruções Inicial"

Os Agentes Atiradores, na ânsia de servir seu amigo, o Computador, e o Complexo Alfa, tentam descobrir a localização da sala de "reunião". Os sobreviventes (se houver) e os clones substitutos dos outros são apresentados a seus oficiais de "reunião de instruções", e recebem instruções adicionais, encontram Grund-E, seu novo líder de equipe. Na "reunião de instruções", os Agentes Atiradores têm a oportunidade de fazer quaisquer perguntas que tiverem sobre a missão. Provavelmente terá início um tiroteio animado assim que Agentes Atiradores leais "fritarem" alguns traidores que pedirem informação que não esteja disponível a seu nível de segurança.

Episódio Dois: Equipamento na PLC

Grund-E leva os sobreviventes (se houver) e clones substitutos para o Armazém da PLC para receberem equipamento para a missão. No caminho, ele reforça sua autoridade e desprezo em relação aos Agentes Atiradores e escolhe um segundo em comando. Enquanto vão buscar três trabalhadores Infravermelhos designados à missão, Grund-E some por alguns minutos para entrar em contato com sua sociedade secreta. Os Agentes Atiradores prudentes fazem o mesmo.

Na PLC, o grupo de missão recebe muito equipamento interessante e útil em perfeitas condições de operação. Grund-E

convence um dos PCs a assinar por este equipamento. Ele divide o equipamento, e os sobreviventes prosseguem à P&D onde eles se apresentarão voluntariamente para testar equipamento experimental.

Episódio Três: Uma Visita à Pesquisa e Desenvolvimento

Após uma divertida viagem num autotransporte experimental, o grupo de missão alcança os laboratórios da P&D do Setor PDQ. Ansiosos para servir ao Computador, ganhar enormes bônus de créditos e evitar reescalação para testes de simulação de impactos em queda livre, alguns Agentes Atiradores concordam em testar equipamento experimental na sua missão. Buum. Querendo ou não, todos eles concordam em testar o novo Sistema de Comunicação Intra-Equipe Sensurround e o Módulo de Controle do Oficial de Lealdade. Sciiiiii-ziiip-uuiiz-crek-pop... Buum.

Aproveitando outra volta no autotransporte experimental, o grupo de missão é apresentado ao Veículo Multiterreno (VMT) e Sortudo, o piloto automático do VMT. A equipe, os Infravermelhos e todo o equipamento é carregado no VMT. As enormes portas abrem-se ruidosamente, e o VMT parte rumo ao Exterior.

Episódio Quatro: Viagem para Ver o que Está no Fundo

A equipe sente na pele a sensacional experiência de viajar em baixo d'água num sub-bô furado com um piloto automático sofrendo de demência senil intermitente.

Episódio Cinco: Às Praias de Tripoli

O VMT alcança a terra. Grund-E, decidindo que a missão é uma roubada, foge



Cada mestre de Paranóia tem seus próprios métodos para manter os jogadores na linha



para o mato e atira nos Agentes Atiradores. Os Agentes Atiradores escolhem um novo líder. Os sobreviventes tentam continuar a missão.

Episódio Seis: Embalos de Sábado à Noite

Sortudo, o piloto automático, pira. Os Agentes Atiradores correm atrás do VMT até que este fique preso numa árvore. Não tendo nenhuma outra maneira de voltar para casa, eles tentam consertá-lo.

Episódio Sete: Acampando Esta Noite no Velho Acampamento

Os Agentes Atiradores passam a noite no Exterior. Nada acontece além de Grund-E se aproximar furtivamente para tentar matá-los e roubar o VMT. Ele provavelmente não consegue.

Episódios Oito, Nove, e Dez: Mais Diversão

Hordas ululantes de selvagens portando lanças descem sobre os Agentes Atiradores. Os Agentes Atiradores os submetem com laser, os subornam para que os deixem em paz, os convencem de que são deuses, ou são mortos e devorados.

O interrogatório dos nativos revela que há novos deuses, "montanhas que andam", passeando pela selva; os nativos sugerem que os Agentes Atiradores vão visitar os deuses e os deixem em paz. As montanhas que andam fazem uma aparição.

As montanhas se revelam como gigantes baratas mutantes vasculhando o continente em busca de cultura. Elas pedem aos Agentes Atiradores para que lhes tragam Renoir e Proust. Os Agentes Atiradores que alegarem nunca terem ouvido falar de tais coisas são mortos um pouquinho.

Os Agentes Atiradores sobreviventes provavelmente concordam em retornar ao Complexo Alfa e pegar algum de Renoir e Proust. Ao retornarem, a maior parte, é morta durante a "reunião final". Talvez um ou dois ganhem grandes elogios. Vários fazem acusações conflitantes de traição contra outros Agentes Atiradores e são mortos. Outros acabam devendo milhões de créditos por equipamento de missão perdido e/ou danificado e são rebaixados e escalados para fazendas de plâncton ou de testes de substâncias biológicas de baixa rentabilidade até pagarem suas dívidas. Fim.

Substituição de Clones na Selva

Realmente é um problema. Quando o clone de um Agente Atirador morre no Complexo Alfa, oficiais da HPD & CM

simplesmente mandam vir o próximo clone da família. O clone veste apressadamente seu novo macacão de nível Vermelho, tem uma "reunião de instruções" abreviada e um relatório da situação e corre para se juntar à missão em andamento. Tempo de substituição: vinte minutos a uma hora, no máximo.

O que acontece se o clone morre enquanto a equipe está no Exterior? É óbvio que HPD & CM não pode simplesmente mandar o clone ir atrás do grupo de missão: a equipe pode estar a vários quilômetros, além de oceanos desconhecidos e vastas regiões de selva perigosa. Felizmente os rapazes da P&D encontraram uma solução brilhante.

Apresentando o Sistema de Inserção de Clones Calibre 1000mm

No Armazém da PLC do Setor PDQ, cada Agente Atirador que se aventura no Exterior recebe um monitor de sinais vitais com bipe ultra-sônico, um dispositivo do tamanho de um rádio-transistor implantado logo atrás da orelha direita do clone. Quando um clone morre no Exterior, o bipe envia um sinal para HPD & CM do Setor PDQ. O substituto do clone é rapidamente levado para P&D do Setor PDQ, onde é firmemente aparafusado dentro de um cilindro de metal com dois metros de comprimento e um de diâmetro e recebe as instruções de tentar não respirar muito. O clone fica sujeito a dois ou três minutos de colisões na

escuridão. Depois tudo fica quieto por um instante, então, há um "buuum" enorme. O clone se delicia com um segundo de aceleração de cinco gravidades para cima, seguido de três segundos de queda-livre, seguido por um décimo de segundo de impacto. Os outros Agentes Atiradores retiram o clone, e a missão prossegue.

As cápsulas de reposição de clones aterrissarão a uma distância de 10 a 20 metros do bipe ultra-sônico do falecido clone e não ficarão enterradas a mais que 10 metros no solo. As cápsulas realmente flutuam, portanto os clones que morrem embaixo d'água no VMT serão substituídos. (Há apenas uma pequena chance de que uma cápsula atinja e afunde o VMT... digamos, 1 em 20?)

Naturalmente, o clone substituto está perfeitamente seguro dentro do cilindro. Não há nem 10% de chance de ele sofrer um ferimento durante a decolagem ou a aterrissagem e, certamente, não há 5% de chance de ele sufocar antes que o os outros Agentes Atiradores o desenterrem.

Os jogadores que descobrirem como transformar o sistema de reposição de clones numa potente arma ofensiva merecem um tapinha na cabeça seguido de extinção imediata.

Notas da "Reunião Pré-Aventura"

Na seção abaixo estamos supondo que você esteja usando os PCs prontos. Se não estiver, a próxima coisa que tem de fazer é ajudar os jogadores a criarem seus perso-

Boatos Genéricos

Estes boatos devem ser distribuídos entre os personagens durante as "reuniões" pré-aventura individuais. Entregue-os aleatoriamente ou não. Dê dois ou mais boatos para cada personagem. Dê todos eles para um personagem e nenhum para outro. Dê o mesmo boato para todo mundo. Solte a franga.

1. Os Setores HOT e WET sofreram séria falta de energia nos últimos quatro dias.
2. A crescente frequência de traidores da Energia desmascarados durante episódios dos populares seriados de vídeo da Teela O'Malley sugere que HPD & CM esteja colocando a opinião pública contra a Energia e que pode acontecer uma "limpeza" na Energia no futuro próximo.
3. Um número surpreendente de Agentes Atiradores dos Serviços de Energia não estiveram disponíveis para serviço no último semanaciclo.
4. Agentes Atiradores da CPU foram designados para todas as missões neste último semanaciclo. A explicação que corre de boca em boca é que recentemente

houve lapsos no preenchimento dos formulários apropriados durante missões.

5. P&D foi novamente retirada de projetos planejados de desenvolvimento para trabalhar num projeto secreto urgente para as Forças Armadas. P&D suspeita que as provas que justificam esta realocação de recursos foram fabricadas.

6. Boatos indicam que a Segurança Interna está sob pressão para providenciar um bode expiatório para recentes embaraços frente às Forças Armadas nos Setores MOO e OOF. Entre os suspeitos estão o pessoal da P&D e HPD & CM dos Setores STN e IGG.

7. Dizem que um Alto Programador morreu em circunstâncias peculiares ao visitar um amigo doente no Centro Médico do Setor PDQ. Especialistas médicos do Setor PDQ são procurados para interrogatório.

8. HPD & Controle da Mente foi extensivamente infiltrada por Comunas e está em processo de ser cuidadosamente investigada por agentes da SegInt e CPU.

**Boatos Específicos**

Semeie a discórdia entre os personagens individuais. Dê a cada jogador a informação valiosa apropriada abaixo. Faça com que os jogadores fiquem paranóicos. É muito divertido ver todo mundo olhar o outro desconfiadamente após voltarem das "conferências" individuais. O **PC 1** é avisado de que o líder Esmeralda da missão é um traidor. Também lhe é aconselhado manter um olho no **PC 5** a **PSÍON** tem provas disponíveis, ao seu pedido, de que este cidadão possui um poder mutante não-registrado e perigoso que eles gostariam de estudar.

O **PC 2** é aconselhado pelos Serviços Técnicos a manter um olho no **PC 1**. **HPD & CM** alega não ter registro de tal agente.

O **PC 3** é informado pela Livre Iniciativa de que os **PCs 1, 5, e 6** são agentes da **SegInt** disfarçados.

O **PC 4** é informado pela **P&D** que a **HPD**

& **CM** não quer que nenhum registro desta missão chegue às Forças Armadas. É possível que os membros desse grupo da **HPD** tenham ordens para matar todo mundo para evitar que isso aconteça.

O **PC 5** é informado pela **CPU** de que a missão está sendo armada para envergonhá-la, e que ele provavelmente será escolhido como o trouxa/bode expiatório no caso de algo dar errado. Vigie suas costas, e evite qualquer responsabilidade.

O **PC 6** é aconselhado pela **HPD & CM** a estar atento a procedimentos de preenchimento de formulários incorretos da parte dos outros Agentes Atiradores. A **CPU** está colocando muita pressão na **HPD**; **HPD** está tentando manter as mãos limpas até as coisas se acalmarem.

Após completar as "reuniões" individuais, você está pronto para prosseguir ao passo número quatro.

nagens. Note que, se você deixar que os jogadores criem seus próprios personagens, você não poderá antecipar a quais sociedades secretas eles estarão filiados. Portanto, você não pode preparar de antemão as "reuniões pré-aventura" das sociedades secretas. Você terá que improvisar ou preparar "reuniões pré-aventura" para cada uma das 16 sociedades secretas estabelecidas.

Para Começar a Aventura, Siga estes Quatro Simples Passos:

1. Entregue as Planilhas de Personagens

Pré-criados: Para começar a sessão, dê uma planilha de personagem pré-criado para cada jogador. Deixe que dêem uma olhada nas estatísticas e descrições das personalidades, e então inicie as "reuniões pré-aventura" individuais. Não lhes dê muito tempo para examinar seus personagens; eles podem fazê-lo mais tarde durante as conferências particulares.

2. Entregue os Alertas: Dê a cada jogador um exemplar do alerta **PEAC** (adereço **PEAC.A.0.7**), explicando que uma impres-

são do alerta acabou de emergir do comunicador de pulso do Agente Atirador. Podemos supor que cada **PC** pegue sua Lupa e Apito de Lealdade da Teela O'Malley e examine o mini-documento, que, com extrema ampliação, se parece com a folha que você lhes entregou.

As instruções do alerta são reproduzidas abaixo para sua conveniência.

ALERTA! ALERTA! ALERTA! ALERTA!
ALERTA! ALERTA! ALERTA! ALERTA!



Bom dia, Cidadão. Seus serviços são necessários. Apresente-se na sala de "reunião" **PEAC**. Consulte o mapa anexo.

Sua missão: uma expedição ao Setor **EXTERIOR**.

Seus objetivos:

1. Fazer uma patrulha de reconhecimento numa rota designada.
2. Procurar indícios de atividade Co-

munista.

3. Retornar e fazer relatório completo.

Traga seu **kit** completo. Não esqueça suas luvinhas, está frio no Exterior.

Um líder de equipe espera você na Sala de "Reunião". Seu líder de equipe é um Agente Atirador exemplar e acima de qualquer acusação. Você estará em boas mãos.

Esta missão é nosso segredinho. Não conte para ninguém. Você só vai dar uma voltinha. Entendeu?

Obrigado mais uma vez pela sua cooperação.

Seu Amigo,

O Computador

3. Tenha uma Conferência Particular com Cada Jogador:

Antes de começar o jogo, leve cada jogador para um canto para uma conferência particular. (Os outros jogadores devem aproveitar esta oportunidade para rever suas planilhas de personagem, tramar a ruína dos outros, ou folhear a *Gazeta Mercantil*.)

Aqui está o que você deseja conseguir nessas "conferências" individuais.

- Certifique-se de que o jogador compreende sua sociedade secreta, informação da sociedade secreta e poder mutante. (O termo "compreender", é claro, é usado ponderadamente aqui; *ninguém* deveria entender nada mais do que vaga e imprecisamente em *Paranóia*. Medo. Ignorância. Lembra?)

- Distribua boatos. Alguns boatos têm significado para a aventura. O resto é estritamente para a atmosfera. Os jogadores atribuem profundo significado a todos os boatos quando você toma tempo e esforço para explicá-los pessoalmente e em particular. Alimente os jogadores com pilhas de informações irrelevantes, e, apesar da lógica e do enredo, essas informações florescerão em suas imaginações, dando origem a toda sorte de pistas falsas, suposições errôneas e monstros fictícios. Há, nesta e na página anterior, boxes com boatos sugeridos com muito bom gosto.

4. O Passo Quatro Não Existe.

Era só brincadeira. Prossiga diretamente ao Episódio Um. Desculpe.





Episódio Um: A "Reunião de Instruções"

Resumo do Episódio

Os Agentes Atiradores vão para sua sala de "reunião" e recebem as instruções para a missão.

Hein? Perdão? Você disse que parece simples?

Você deve ser novo por aqui.

Chegando Lá

Os Agentes Atiradores têm suas instruções: apresentarem-se a sala de "reunião" PEAC. Eles até têm um mapa. O que poderá ser mais fácil?

Bem, aqui está o problema. O mapa é do tamanho da unha do dedo médio, pequeno demais para se ler. Obviamente, os Agentes Atiradores devem ampliar o mapa para poder lê-lo, ou descobrir a localização da Sala de "Reunião" PEAC de alguma outra maneira. Aqui estão algumas das coisas que eles podem tentar:

Arranjar uma Lupa: Estas estão disponíveis no mercado negro (por 30 créditos cada) ou podem ser requisitadas no Armazém e Suprimentos PLC. Para conseguir uma da PLC, o Agente Atirador simplesmente preenche um formulário de requisição de equipamento, entrega-o ao funcionário Ouro da PLC e espera o inevitável: "Desculpe. Isso não está disponível ao seu nível de segurança. Ao seu dispor." O que será entregue com um sorriso arrogante acompanhado por uma mão com a palma virada para cima (um gesto universalmente compreendido significando mais ou menos "passa-pra-cá").

Se eles acusarem o funcionário de traição bem, ele é de nível Ouro; eles são de Vermelho. Em quem você acha que todos vão acreditar? Certo.

Se eles tentarem lhe passar menos que 25 créditos, o funcionário lhes agradecerá efusivamente e dirá que irá trabalhar nisso imediatamente, se os gentis clones esperarem um momentinho. O funcionário passa por uma porta marcada "Escritório", com um ar de determinação, e vai almoçar. Volta três horas depois e alega nunca ter visto os PCs.

Se os PCs desembolsarem 25 créditos ou mais, o funcionário lhes fornece um passe de uso temporário e deixa que eles olhem através de um microscópio.

Ampliado, o mapa é revelado como rabiscos sem significado.

Pedir ao Computador a Localização da Sala de "Reunião": "Ao seu dispor... Qual é o seu nível de segurança?... Desculpe, esta informação não está disponível no seu nível de segurança... Talvez você gostaria de explicar porque seu pedido de informação classificada não é parte de uma insidiosa trama Comuna, Cidadão?"

Nesse ponto, uma das duas coisas acontece: 1, um ou mais dos outros PCs berra "traição" o mais alto que puder e o episódio degenera até virar um bagunçado cada-um-por-si; ou 2, os outros Agentes Atiradores permitem que o cidadão explique ao Computador porque ele não é um traidor.

Se os PCs escolherem a rotina cada-um-por-si, deixe que o combate prossiga enquanto permanecer interessante e aí mande entrar umas duas dúzias de Soldados da SegInt. Eles capturam os sobreviventes, os submetem a interrogatório e "amolecimento" de cérebro bastante severos e eventualmente deixam os restos no corredor em frente à sala de "reunião" PEAC.

Se os PCs deixarem o Agente Atirador falar, o jogador deve fazer um teste fácil de bajulação ou lógica espúria (ou você pode fazê-lo ao vivo) para convencer Nosso Amigão de que ele não é um traidor Comuna. Se ele conseguir, o Computador lhe fornece as informações necessárias; senão, o Computador lhe dá um ou dois pontos de traição e a equipe inteira é presa, interrogada, amolecida, e jogada, como descrito acima.

Pedir a Localização da Sala de "Reunião" para Contatos na Sociedade Secreta ou Grupo de Serviço: Isso pode ser definido como a simples emissão de uma promessa, ou representado como uma excitante *stravaganza* de RPG com perigo a cada instante onde senhas secretas, subornos e tensois testes de intimidação levam a encontros clandestinos com NPCs misteriosos em corredores escuros, mal-cheirosos e pouco-utilizados. Da maneira que você quiser, o PC deve eventualmente descobrir o caminho para a sala de "reunião".

É claro que explicar para seus colegas Agentes Atiradores sempre-vigilantes-para-exterminar-Comunistas exatamente como ele obteve essa informação classificada *poderia* ser um pouco difícil.

Dica para o Mestre: Tá vendo o que está

acontecendo aqui? Os PCs precisam descobrir onde fica a sala de "reunião". Ninguém lhes contará onde fica. Por que não?

Porque sim.

Entendeu?

Isso é chamado no vernáculo de "ferrar os PCs". É uma característica comum das aventuras de Paranóia bem escritas, a qual os jogadores logo desenvolverão um saudável ceticismo.

A Sala de "Reunião de Instruções"

Eventualmente o pessoal da missão alcança o vestíbulo da sala de "reunião". Dois guardas Índigos da HPD & CM estão de pé retos como varas em frente à porta. Eles parecem guardas de alta tecnologia hollywoodiana estilo Flash Gordon. Vestindo calças colantes de lamê dourado e coletes revelantes em tons berrantes. Suas armas são exóticas e parecem inverossímeis. (Não se preocupe, mestre. As armas funcionam perfeitamente. Os rapazes do Departamento de Vestimenta simplesmente incrementaram umas pistolas laser normais com umas firulas para fazer bonito.) Os guardas interrompem brevemente sua rígida vigília, informam os PCs que eles devem esperar no vestíbulo até serem chamados, e então, voltam a imitar estátuas.

Os jogadores podem se apresentar de acordo com seus papéis ou não, como quiserem. Não deixe que isso continue por mais de dois minutos até que...

Um sinal soa no vestíbulo e luzes fortes piscam em volta da porta que leva à sala de "reunião". Os guardas enfileiram os PCs solenemente (determine a ordem aleatoriamente). Os guardas enfatizam repetidas vezes que todos devem permanecer nessa ordem (por razão nenhuma, mestre, é só para que os PCs fiquem nervosos). Então os guardas empurram grosseiramente os PCs para dentro da sala de "reunião".

A sala é larga e rasa. Um balcão alto e comprido (como num tribunal britânico) vai de um lado a outro. Espera-se que os PCs fiquem de pé diante deste balcão e olhem para seus superiores acima.

Ali estão mais quatro guardas Índigos da HPD & CM vestidos de maneira idêntica, com armas experimentais que parecem mais ridículas ainda (mesmo assim muito mortíferas, mestre). Dois guardas ficam na porta onde os PCs entram, e dois



numa porta lateral (presumidamente para o pessoal da “reunião de instruções”). Um quinto guarda Púrpura da HPD & CM — evidentemente o líder da unidade de guarda — está de costas para o balcão e faz gestos impaciente para que os PCs fiquem enfileirados numa lista Vermelha no poço mais fundo com ralos no chão em frente ao balcão.

Sentadas atrás do balcão estão quatro figuras sombrias.

Peter-I Apresenta a Missão

Leia em voz alta:

Uma das figuras sombrias acima diz:
“Bem-vindos, Cidadãos. Sei que todos vocês estão ansiosos para servir ao Computador e ao Complexo Alfa. Tenho o prazer de lhes oferecer tal oportunidade.

O Computador entende que todos vocês são Agentes Atiradores novos e inexperientes. Na sua benevolente sabedoria, ele escolheu para vocês uma missão de rotina de importância considerável. Além disso, ele selecionou um Agente Atirador experiente como seu líder e guia. Sob circunstâncias tão felizes, nós temos certeza de que vocês completarão a missão com sucesso!! (Pausa longa. Olha nos olhos de cada PC com ameaça bem-humorada mas inconfundível.)

“Esta missão os levará... a que Setor, cidadão?” (Direcione a pergunta repentinamente e sem aviso a um dos jogadores. Se a resposta não for instantânea, dirija a pergunta incisivamente a outro jogador, e assim por diante, até que Peter-I receba uma resposta satisfatória. Respostas não-satisfatórias provocam uma tempestade de anotações da parte de Ness-O, o representante da SegInt. Desenvolva uma atitude agressiva ao desferir esta e outras perguntas; faça os PCs gaguejarem e tremerem de medo ao tentarem provar seu valor e sua lealdade para com seus superiores.)

“E o que você sabe do Setor Exterior,

O Pessoal de “Reunião de Instruções”

Esses NPCs são importantes para definir a atmosfera no início da aventura e para terminar a aventura na sessão de “reunião final”. O NPC mais importante, Grund-E, será o líder, acompanhando o grupo na missão, servindo como a boca do mestre durante o início da aventura e virando um antagonista antes do final. A personalidade de Grund-E é descrita com mais detalhes em outra coluna lateral no Episódio 2.

O Chefe da “Reunião de Instruções”: Peter-I-TOL-4

Peter-I veste a insígnia do grupo de serviço HPD & CM. Ele explica a missão e responde a algumas poucas perguntas. (Veja abaixo a apresentação da missão de Peter-I para os PCs.) Na maior parte do tempo seu tom de voz indica que os PCs não têm tanta importância para serem levados a sério e que este procedimento é uma imposição irritante em sua agenda já lotada.

Peter-I é o estereótipo do burocrata do primeiro escalão — consumido por sua própria importância e levemente ofendido por ter de lidar com operários de status insignificante. É educado e gentil, mesmo quando ordenando a execução de um PC por palavras traiadoras descuidadas que acusem ligeiramente suas dúvidas sobre a preparação e sabedoria do Computador e seus administradores nomeados.

O NPC Líder da Missão Grund-E-GUY-3

Grund-E senta-se à esquerda de Peter-I. Não diz nada quando é apresentado. Só responde a perguntas diretas e com monossílabos a não ser que um dos oficiais de status superior peça que explique melhor.

O Representante da SegInt: Ness-O-LOX-3

Ness-O a princípio é uma presença silenciosa mas assustadora que faz muitas anotações enquanto Peter-I descreve a missão. Assim que Peter-I termina, Ness-O começa a testar as lealdades dos Agentes Atiradores fazendo perguntas ambíguas e lançando iscas. Ele parece saber muito sobre o passado de todos eles. Sua técnica

é fazer a mesma pergunta para todos os seis personagens, encorajando cada personagem a tentar bajular mais que os anteriores. Algumas perguntas típicas:

- Qual é o seu dever para com o Computador?
- Que recursos você precisa e o Computador não forneceu? (Os PCs devem andar na corda bamba para serem suficientemente corajosos e confiantes em pedir o que precisam e extremamente cautelosos para não deixarem a impressão de que o Computador possa ter esquecido algo importante.)
- O que você deve fazer se descobrir traição? (Hesitação ou incerteza é sinal de lealdade fraca.)
- Suponha que você descubra provas de que eu, Ness-O, seja um traidor? (Novamente, os PCs devem responder sem hesitar, mas fingir que seria incapaz de imaginar que um cidadão leal como Ness-Y pudesse ser um traidor é um toque legal.)

O Especialista da P&D: Dr. Num-O-NTS-5

Dr. Num-O é apenas um funcionário exaltado. Ele não sabe realmente o que está acontecendo. P&D o enviou à “reunião de instruções” não porque pudesse ser útil, mas porque queriam se livrar dele por um tempinho e porque tinham que enviar alguém. Ele tenta parecer importante e sábio, mas não tem nada além de idéias bem idiotas.

Seu Chapinha: O Computador

O Grande C também é um NPC importante, já que está sempre na escuta e pode interromper a “reunião” a qualquer momento com comentários pertinentes. Peter-I é o único NPC que pode falar com o Computador e esperar uma resposta imediata e direta, mas qualquer pergunta pode ser retransmitida ao Computador através dos terminais no lugar de cada NPC no balcão. Quando o Computador responde, o faz por alto-falantes no teto, como se a voz viesse das alturas.



Cidadão (diga nome do PC)?”

(Sendo a existência do Exterior informação confidencial, os Agentes Atiradores só devem conhecer o nome da missão. Alguns PCs podem justificar conhecimento mais extenso devido ao seu treinamento (isto é, Agentes Atiradores das Forças Armadas têm treinamento em ambientes hostis), mas o melhor e mais seguro é passar-se por ignorante.)

“E os objetivos da missão são... Bem, talvez você se lembre dos objetivos do alerta, Cidadão (o nome do PC)?”

(De novo, desafie os jogadores agressiva e aleatoriamente até que uma resposta satisfatória seja dada.)

“Humm... Sei.

Aqui estão mais alguns detalhes sobre os objetivos de sua missão.

Primeiro, a respeito de algum equipamento cedido à sua missão. Um veículo de projeto revolucionário está sendo entregue para seu grupo de missão testar. Funcionários da P&D nos asseguraram que ele será indispensável para suas necessidades especiais de transporte. Além disso, um novo e extraordinário Sistema de Comunicação Intra-Equipe também está disponível para esta missão. Tenho certeza de que vocês tomarão muito cuidado para que este equipamento valioso não sofra dano algum no curso da missão. A Pesquisa e Desenvolvimento os instruirá a respeito desses itens quando se apresentarem lá para a cessão rotineira de equipamento experimental.

“Segundo, há algum inventário desaparecido numa missão anterior à região Exterior. Funcionários da PLC lhes entregarão uma lista dos itens sumidos quando visitarem o armazém para se equiparem. Vocês, é claro, farão um esforço razoável para localizar esses itens e devolvê-los à PLC se os descobrirem durante sua patrulha.”

(Note que PLC não sabe nada sobre lista alguma.)

“Terceiro, há alguns Agentes Atiradores desaparecidos em ação numa missão anterior à região Exterior. Serão providenciados para vocês descrições e códigos de identificação de cada um desses Agentes Atiradores. Vocês farão, é claro, um esforço razoável para localizar esses cidadãos desaparecidos e trazê-los de volta ao Complexo Alfa durante o curso de sua patrulha.”

(Note que PLC também não sabe nada sobre Agentes Atiradores desaparecidos. Esta é uma oportunidade para você sacanear os jogadores durante horas, enquanto os seus personagens procuram desesperadamente informações dos funcionários da PLC, que as desconhecem completamente. Você

pode também ferrá-los na “reunião final” por deixarem de pegar as listas.)

“Quarto, cada um de vocês vai preparar um relatório sobre o estado atual do Setor Exterior. As missões para lá não são frequentes, e qualquer mudança será de interesse ao Computador e seus analistas de alto nível.

Antes de prosseguirem com a missão, apresentem-se ao armazém da PLC do Setor PDQ para se equiparem. Documentos apropriados serão providenciados. Em seguida, apresentem-se à P&D para receber o veículo experimental, sistema de comunicação e outros dispositivos que necessitam ser testados.

Finalmente, vocês receberão três operários Infravermelhos para ajudá-los na missão. Esses operários obedecerão diretamente ao seu líder Grund-E, mas tenho certeza que ajudarão todos vocês a cumprirem seus objetivos.

Esperamos confiantes o seu retorno e seus relatórios de missão. Sirvam ao Computador e serão recompensados.

Se tiverem alguma pergunta, os cidadãos Ness-O e Dr. Num-O terão prazer em ajudá-los. Eles podem também ter alguns comentários ou perguntas para vocês. Tenho certeza que vocês lhe darão toda sua cooperação. Obrigado.”

Peter-I senta-se, e olha para Ness-O, que continuará com suas próprias perguntas penetrantes — veja a descrição de Ness-O na coluna lateral de NPCs.

Como Lidar com Perguntas de PCs

Supondo que eles sobrevivam ao interrogatório de Ness-O, os PCs podem pedir mais detalhes sobre a missão e seus objetivos, mas “esta informação não está disponível neste momento”. Nenhum detalhe é revelado sobre o inventário e cidadãos desaparecidos (“sem dúvida essa informação será fornecida no Armazém PLC”), mas a menção de uma missão fracassada trará olhares ferozes de Peter-I e Ness-O; o assunto com certeza não deve ser discutido. Peter-I repete pacientemente que isto é apenas uma missão de rotina, muito segura, muito bem equipada e chefiada por um líder muito capaz e experiente.

Dr. Num-O responderá quaisquer perguntas que os Agentes Atiradores desejarem fazer sobre o equipamento experimental. Após alguns longos minutos escutando besteira pseudocientífica ficará claro que ele não faz a mínima idéia sobre o que está falando. De fato, ele não faz idéia sobre o que se trata, que dia é hoje, ou em que planeta ele está. Mas está ansioso para ajudar.”

Os PCs devem descobrir por tentativa e erro que tipos de perguntas podem fazer

sem causar suspeita de traição. A arte de conseguir informação sem ser suspeito de curiosidade traidora ou de duvidar da sabedoria do Computador é muito delicada. Executar alguns clones no processo de revelar as sutilezas dessa arte é o procedimento padrão, mestre. Se forem espertos, treinarão um pouco com perícia de bajulação para conseguir um pouquinho de informação sem cometer traição.

Observação importante: PESSOAS DE NÍVEL DE SEGURANÇA MAIS ALTO SÃO MUITO SENSÍVEIS A DESAFIOS À SUA AUTORIDADE OU VERACIDADE. Esta é uma excelente oportunidade para matar o primeiro PC e ativar um clone substituto. Isto definirá de imediato a atmosfera de medo e ignorância e servirá como aviso para todos que a morte de PCs é uma ocorrência comum e casual. O acontecimento poderia ocorrer assim:

Mestre como Peter-I: Seus idiotas, vocês vão ferrar essa missão.

PC Tois-V-USS-1: Com licença, mas sua afirmação não implica dúvidas quanto à sabedoria do Computador em designar-nos a esta missão?

Peter-I (inocentemente): Certamente você não se lembra bem dos meus comentários.

Tois-V-USS-1: Talvez devêssemos examinar as fitas de segurança para clarear esta infeliz disputa.

Peter-I (Pensativo, então alegre e cooperativo): Uma excelente sugestão, cidadão. Mas não há nenhuma razão por que devemos desperdiçar o tempo destes outros cidadãos enquanto realizamos esta entediante tarefa. Vocês estão dispensados. Tois-R-USS-1 e eu examinaremos as fitas nós mesmos.

Mestre como Narrador: Vocês outros são levados para fora e enviados de volta para seus aposentos, deixando Peter-I e Tois-V-USS-1 para examinar as fitas. O tempo passa. Logo vocês recebem outro chamado para a sala de “reunião”. Outro Agente Atirador Vermelho está lá esperando vocês. Ele parece bem familiar.

Peter-I: As mentiras infames e traidoras de Tois-V-USS-1 foram amplamente demonstradas por uma revisão das fitas de segurança e tenho o prazer de lhes informar que o traidor foi realocado. (Pausa significativa.) Entretanto, eu felicito o grupo por sua boa sorte em ter Tois-V-USS-2 — um Agente Atirador de lealdade inquestionável — junto a vocês nesta missão.

Fechando a “Reunião”

Não deixe os PCs falarem até morrer,



mesmo se parecerem estar gostando. Peter-I rapidamente se cansa da lenga-lenga e quer voltar ao trabalho. Quando Peter-I se levanta para ir embora, todos devem compreender que estão dispensados. A persistência é recompensada com tolerância

paciente, um pedido de uma conferência particular, e uma rápida execução nos bastidores.

Quando acabar a "reunião", o ato final de Peter-I será entregar uma pilha de documentos a Grund-E e ordenar que assu-

ma o comando deste grupo de missão. Grund-E suspira melancolicamente e então anda displicentemente até os PCs para rebocá-los, e ruma para o armazém da PLC, mexendo nos documentos e resmungando incompreensivelmente.



Episódio Dois: Equipamento na PLC

Resumo do Episódio

Grund-E estabelece sua autoridade e desprezo em relação aos novatos. Os PCs se acostumam ao abuso casual. Grund-E some para consultar seus contatos de sociedade secreta. Os PCs espertos seguem o líder. Os PCs se equipam e têm uma oportunidade para requerer equipamento extra. O pessoal da PLC maliciosamente lembra os PCs das multas cobradas pela perda ou danificação de equipamento.

Líder da Missão NPC: Grund-E-GUY-3

Veja no Quadro de NPCs Principais PEAC para ver os atributos, perícias, posses, motivação e informação de Grund-E. O que segue é um resumo deste personagem encantador; o Quadro de NPCs Principais entra realmente nos detalhes.

Grund-E é impiedoso, esperto, chato, perigoso, e sente apenas desprezo pelos Agentes Atiradores. Ele suspeita que esta missão está destinada a fracassar e está procurando um meio de evitar a culpa pelo desastre. Os Agentes Atiradores parecem alvos fáceis.

Grund-E se Apresenta

Antes de Grund-E ir para PLC ou pegar os três trabalhadores Infravermelhos, leva os PCs para um corredor vazio e lhes transmite seu desdém e desapontamento por ter que aturá-los.

Leia em voz alta:

"Tudo bem. Escutem, panacas, e escutem bem. Eu tô por aqui há um tempão, e não vou deixar que nenhum bando de panacas de calças molhadas me faça morrer. Eu acabo com o primeiro que sair da linha.

Agora, eu estou no comando aqui. Sigam as ordens ou eu frito vocês. Se acontecer alguma coisa comigo e eu não morrer, mas vocês fugirem sem me salvar, podem ter certeza que eu sobreviverei. E

virei atrás de vocês.

Nenhum de vocês é esperto ou rápido bastante para me enganar. Não tentem.

Agora, eu preciso de um voluntário. (Faça uma pausa e espere um voluntário. A primeira pessoa que falar é nomeada segundo-comandante.) **Ok, você. Eu quero falar em particular com você."**

Grund-E leva o voluntário para o lado e o informa de que ele será o líder do grupo se acontecer alguma coisa com ele. Este conta para o segundo-comandante o código secreto da missão ("prorrogação de morte súbita") e lhe dá uns conselhos amigáveis: "Eu tô de olho em você, não tente nada de engraçado."

Depois ordena ao segundo-comandante que não revele seu *status* de segundo-comandante ou o código secreto da missão para ninguém, senão ele irá pessoalmente furar os olhos do voluntário. Após este amável discurso, Grund-E fica malicioso e conspirador e sugere que o segundo-comandante escolha o membro mais fraco e desagradável para ser usado como bode expiatório se algo der errado. "Frite-o" se ele olhar de modo estranho para você. Nós o incriminaremos como traidor, uma desculpa perfeita para o fracasso da missão e talvez uma maneira de voltar para casa em vez de ficar passeando no Exterior esperando a morte."

Uma vez que o grupo tenha sido maltratado e o segundo-comandante escolhido, o grupo prossegue para pegar os três operários Infravermelhos e visitar a PLC para se equipar.

Coisas Clandestinas

Grund-E marcha durante um tempão por uma série de corredores e, então, entra num escritório com a placa: "Temporários HPD & CM", dizendo aos PCs que estará de volta num instante. Os PCs ficam sozinhos no corredor.

Sozinhos.

Os Agentes Atiradores impulsivos ou experientes encontram desculpas para su-

mir por alguns minutos e consultar suas sociedades secretas ou outras redes de informação clandestinas. Os Agentes Atiradores lentos ou inexperientes esperarão pacientemente como cães pela volta de seu mestre. Outros Agentes Atiradores provavelmente se envolverão numa conversa ou tiroteio casual.

Em quinze minutos, Grund-E emerge rebocando três cidadãos Infravermelhos.

Os Estivadores Infravermelhos

Esses caras são descritos em detalhes no Quadro de NPCs Principais PEAC.

Lubi-GSV-2: Um grandalhão lerdo das idéias. Conan o Burro.

Paul-GSV-1: Um vermezinho. Voz aguda e chorosa. Arrasta os pés, remexe-se e tem um tique nervoso. Tende a adormecer se deixado sozinho por alguns minutos.

Mani-GSV-3: Cara normal. Integra-se ao ambiente. Parece pensativo e observador. (Uma dica óbvia — nenhum Infravermelho é pensativo e observador — ele é, na verdade, um agente da Segurança Interna. Não tomará parte da aventura, mas será mais outro foco de distração para PCs corretamente paranóicos. Se ele sobreviver, poderá servir como uma testemunha confiável no "interrogatório", onde ele se revelará.)

Durante o resto da aventura, trate os três operários Infravermelhos como se fossem escravos autômatos de Grund-E. Eles fazem o que ele lhes mandar. Se lhes mandar seguir as ordens de outro membro do grupo, eles o farão. Não têm nenhum entusiasmo ou engenhosidade em tarefa alguma. Têm uma vaga noção do perigo em que estão e adorariam fugir se pudessem evitar a execução por traição. Se as coisas ficarem violentas, se escondem atrás de Grund-E ou fogem assim mesmo.

O agente secreto da Segurança Interna agirá exatamente como os outros dois Infravermelhos enquanto eles fizerem parte do grupo. Entretanto, se os Infravermelhos fugirem, ele fingirá se juntar a eles, mas dará a volta e seguirá o grupo para obser-



A Lista de Equipamento

O que segue é uma descrição do equipamento perigoso e assustador cedido aos PCs.

Você perceberá que a oficial da PLC, Meg-O, deixou por engano provas de que ela traiçoeiramente cedeu muita tralha inútil na lista de equipamento. Se confrontada com as provas, ela concordará em retirar da lista tudo que vem depois da mensagem traidora. Se for baleada sem mais nem menos, seu sucessor o fará (e o executor PC ganhará medalha de honra ao mérito).

Duas Pistolas Laser: Armas normais.

Três Fuzis Laser: Uma destas armas tem um pedacinho de chiclete grudado entre os contatos do gatilho. A arma não disparará até ser consertada com um sucesso num teste de reparo de armas.

Dezoito Canos de Laser Púrpura: Canos laser violeta padrão. Os Agentes Atiradores covardes provavelmente desejarão trocá-los por canos Vermelhos. Grund-E poderia se importar menos.

Rifle de Cone: Nada de especial aqui.

32 Balas de Rifle de Cone: As balas não estão marcadas. É claro.

Toda vez que uma bala for disparada, jogue um dado:

1-2: Bala sólida	11-12: AE
3-4: PB	13-14: AEAT
5-6: Napalm	15-16: Sinalizador
7-8: Nuctat	17-18: Gás de Vomito
9-10: Gás sujeira	19-20: Gás alucinógeno

144 Pílulas Só-Riso: Tranquilizantes comuns para prevenir (ou curar) o estresse dos Agentes Atiradores numa missão perigosa no Exterior.

1 Metro de Cadeia de Moléculas Sinclair: Uma peça de equipamento extremamente útil e perigosa, a cadeia de moléculas Sinclair é um "colar" de moléculas simples presas umas às outras por duvidosas forças eletromagnéticas. Esta corrente incrivelmente fina cortará, literalmente, qualquer coisa conhecida. A cadeia está suspensa dentro de uma garrafa magnética. Quando a garrafa é desligada, a cadeia passa cortando por tudo que estiver embaixo dela, até chegar no centro da Terra. Os efeitos nos dedos do pé de qualquer Agente Atirador ou reator nuclear do VMT que possa estar no caminho são deixados a cargo da perversa imaginação do mestre.

7 Unidades Com-I: Padrão.

84 Tubos de Pedacos de Alga Concentrada: Comida, mais ou menos. Cada tubo é suficiente para uma refeição para um clone. A não ser que esteja envenenada. Ou contaminada.

2 Caixas de Repelente [confidencial]: Spray contra insetos. Se uma barata mutante Comuna for induzida a engolir as duas caixas, o bicho tossirá, começará a engasgar, e então morrerá. Deixando a outra barata muito infeliz e solitária. (Uma caixa só fará com que a barata sinta náuseas.)

2 Pares de Binóculos com Filtros Infravermelhos: Padrão.

1 Tubo de Antídoto [confidencial]: Se qualquer Agente Atirador for mordido por um morcego-víbora australiano, isto o curará. Senão - não faz "nada".

6 Granadas Sônicas: Padrão.

25 Litros de Água e 10 Cantis de 1 litro: Um dos cantis está contaminado com uma pequena quantidade de veneno de morcego-víbora australiano, que causa convulsões violentas seguidas por morte dentro de uma hora. Agora, onde é que os Agentes Atiradores vão encontrar antídoto de veneno de morcego-víbora?

10 Mochilas: Piores que o padrão.

10 Pares de Luvas Térmicas: Padrão. Bastante inúteis já que o tempo estará bom no Exterior.

1 Multigravador I: Com programa gravador.

1 Medibô Modelo V: Descrito no Quadro de NPCs Principais.

1 Estivabô Modelo 360: Descrito no Quadro de NPCs Principais.

3 Uniformes Isolantes Vermelhos: Roupa térmica pesada. Observe que há apenas 3 conjuntos. Observe os clones brigarem por elas. Grund-E não se rebaixará a usar roupa Vermelha.

50 Metros de Corda: Corda padrão, suporta uns dois Agentes de Atiradores de peso.

50 Metros de Arame: Padrão. Segura uns 25 kg de peso.

vá-lo. Ele não intervirá em caso algum. Seu dever é observar e sobreviver para fazer um relatório.

Uma Visita à Produção, Logística e Comissariado

Aqui o grupo recebe o equipamento necessário à missão. O equipamento normal é disponível, como sempre, com os funcionários da PLC. O equipamento especial é obtido mais tarde na P&D.

Pessoal da PLC

O pessoal da PLC tem todo aquele charme de funcionários públicos mal-humorados e irritados numa sala não-ventilada no meio de uma onda de calor. Sempre levam uns trinta segundos para responder uma pergunta direta; durante esse período, olham o autor da pergunta com uma expressão nula, assim como vacas observam, sem compreender, um trem passando. Quando respondem, freqüentemente é para pedir que se repita a pergunta. Ficariam zangados se tivessem vontade e

energia. Eles são uns vinte.

Cinco guardas de nível Vermelho ficam morgando por lá com cara de entediados.

Equipamento e Materiais Fornecidos

Meg-O-FUN-2, uma funcionária padrão de armazém da PLC, supervisiona o empréstimo de equipamento. Os PCs recebem uma lista de equipamento e armas cedidas ao grupo (completa com modelo e número de série).

Os PCs entregam a lista de equipamento a Grund-E e pedem que ele assine pelos itens relacionados.

Grund-E não assina a lista, mas se vira, casualmente aponta seu fuzil automático para um dos PCs, e manda que todos eles assinem a lista. Pede aos PCs que hesitem que fiquem de lado por um momento enquanto ele usa um comunicador próximo para registrar acusações de traição e insubordinação. Se um PC sacar seu laser, Grund-E, os funcionários da PLC, as baterias laser automáticas de segurança, e, supomos, todos os Agentes Atiradores leais abrem

fogo contra o cidadão não-cooperativo.

Uma vez que a lista de equipamento tenha sido assinada, o equipamento é trazido em carrinhos de mão por estivabôs. Os estivabôs são um tanto descuidados, entrando correndo, parando rápido e jogando as caixas de equipamento no chão com movimentos graciosos e fluidos. As caixas desabam com as colisões múltiplas, algumas até se abrem e o conteúdo se esparrama pelo chão.

Alguém quer protestar? Os robôs continuam com as entregas descuidadas enquanto os da PLC sarcasticamente se desfazem em desculpas e distribuem complicados formulários de reclamação. Os PCs os preenchem, os entregam aos técnicos da PLC, que sorriem maliciosamente, os enrolam, e colocam no bolso e vão embora sem dar a mínima. Contactar o Computador é perda de tempo; ele manda que os PCs preencham formulários de reclamação. Os funcionários da PLC sorriem cooperativamente. (Observe que o manuseio descuidado do equipamento não o danifica — a não ser que você queira. Pessoalmente, sugerimos deixar que a



garrafa antigravitacional do neutrônio sofra um pequeno defeito. Rarárá.)

Grund-E manda os Agentes Atiradores distribuírem o equipamento como quiserem. Se muitos morrerem no processo, ele nomeia o PC mais chato oficial de equipamento e deixa que ele distribua.

Os PCs podem fazer pedidos por escrito de qualquer equipamento adicional que quiserem. Embora cada PC receba aprovação imediata para qualquer coisa que possa ser encontrada numa loja de material esportivo, o pessoal da PLC comenta sarcasticamente como seria horrível ter um registro de ganancioso ou descuidado com os recursos escassos do Computador. Eles fazem questão de mencionar as multas por danificação ou perda de equipamento. São recusados todos exceto os mais razoáveis pedidos de equipamento, e eles fazem questão também de registrar todos os requerimentos recusados.

Todos os pedidos de armadura exótica são negados. "Que desperdício! Vocês não vão entrar em combate! É só uma expedição de rotina. Olha. É o que está escrito

aqui," apontando para a lista de equipamento. Os funcionários da PLC acham muito engraçado pedidos de munição nuclear, armaduras de força e etc. "Nossa, nossos novatos de nível Vermelho duvidam da sabedoria do Computador. Com certeza esses itens seriam providenciados se fossem necessários. Certo, rapazes?" (Os funcionários da PLC riem e acenam, concordando.)

Após a distribuição do resto do equipamento, os dois robôs da missão são trazidos para fora. Esses robôs estão perceptivelmente pouco entusiasmados com a idéia de se juntarem à missão.

Os Robôs

O grupo recebe dois robôs: um deles é um Medibô Modelo V (padrão para a maioria das missões) e o outro um Estivabô Modelo 360 com um sortimento de 10 cartuchos de memória dos Serviços Técnicos e, aparentemente por acidente, três vídeos da Teela O'Malley. Grund-E é nomeado como o único operador do medi-

bô, mas confia a operação do estivabô a qualquer PC voluntário com as qualificações apropriadas. (Veja o Quadro de NPCs Principais.)

Depois de conhecerem os robôs, os PCs recebem seus "bipes" de reposição de clones (veja a página 121). Os funcionários bem-educados da PLC se certificam de que o bipe de cada clone está bem atarrachado no crânio.

Depois que os PCs obtêm todo seu equipamento da PLC, sobra uma pilha considerável de tralha no chão. Os PCs devem carregar tudo que foi cedido a eles. As tentativas de transferir cargas para Infravermelhos e robôs são inúteis; os NPCs e NPBs (*non-player bots*) olham suplicantemente para Grund-E, que grosseiramente manda os PCs deixarem os Infravermelhos e os robôs em paz. Logo que os PCs colocam suas cargas nos ombros, muita coisa ainda fica jogada no chão. Grund-E divide o restante aleatoriamente entre os PCs, Infravermelhos, e robôs. Grund-E junta o grupo de missão sobrecarregado e leva-o para a Pesquisa e Desenvolvimento.



Episódio Três: Uma Visita à Pesquisa e Desenvolvimento

Resumo do Episódio

Os PCs brincam com brinquedos maravilhosos e perigosos. Aprendem a ser cautelosos em aceitar presentes de cientistas loucos.

O Autotransporte

O centro P&D para o Setor PDQ é localizado numa instalação isolada a alguma distância dos centros residenciais e industriais. Ele é alcançado por um túnel de trânsito de 10 km servido por um Auto-Transporte.

O auto-transporte é uma câmara maciçamente blindada colocada em cima de cabos de indução magnética. O interior do auto-transporte é uma sala de seis por nove metros com bancos em todos as quatro paredes e uma porta maciçamente blindada. Apesar da aparência de ter sido solidamente construído, as paredes, o teto, e o chão estão amassados e abarrotados como se um gatinho brincalhão do tamanho de um porta-aviões o tivesse usado como novelo de lã. Grund-E entra primeiro e senta no banco à direita. Pergunte aos

PCs o que eles querem fazer, e anote onde eles sentam no auto-transporte.

Quando a porta se fecha atrás do último membro da equipe, o auto-transporte acelera instantaneamente a uma fração considerável da velocidade da luz. Todos, em pé ou sentados contra a parede onde Grund-E está sentado, estão seguros. (O veterano conhece esse auto-transporte por experiência própria.)

Tudo e todos que não estiverem nessa posição devem fazer um teste de agilidade x1/2 ou cairão e escorregarão pelo chão, batendo na parede onde Grund-E está sentado. Grund-E levanta calmamente seus pés e deixa as vítimas baterem no banco em baixo dele. As vítimas da aceleração repentina sofrem danos na coluna 1 da Tabela de Acidentes Veiculares e Quedas de Grandes Altitudes.

Em seguida, Grund-E se levanta, anda até a parede oposta e senta-se no banco. O que os PCs fazem? O que quer que seja é melhor fazerem logo. O auto-transporte está prestes a desacelerar da mesma maneira violenta em que acelerou, e Grund-E está no local correto. SCRIII! BANG! O auto-transporte pára bruscamente. Qualquer um que não esteja encostado na pa-

rede apropriada deve fazer um teste de agilidade x1/2 ou cai, escorrega pelo chão e bate na parede. Vítimas sofrem dano novamente conforme citado acima.

A porta se abre. Grund-E ordena que os Infravermelhos removam cidadãos atordoados ou feridos e robôs danificados para a plataforma de saída. Grund-E consulta um diagrama na parede e então conduz os rápidos e os lentos por um corredor.

Grund-E tem que se desviar imediatamente das ruínas do que poderia ter sido um complexo de pesquisa e testes. Os trabalhadores estão vasculhando o entulho e escavabôs estão derrubando os restos das paredes que permaneceram em pé. Guardas fracotes da P&D (guardas da P&D são notoriamente carentes de imponência) dão a Grund-E direções para dar a volta. Se questionados, os guardas casualmente mencionam um pequeno problema com a fiação.

Após uma longa caminhada por um labirinto de corredores (lembra todo aquele equipamento que eles estão carregando? Alguém está cansado? Que tal uns testes de força?), o grupo chega a uma porta enorme com uma placa rabiscada - "P&D - Quartel-General Temporário".



Dentro, há várias portas em longos corredores. Diante de cada porta há um guarda da P&D, Azul ou Esmeralda, com a arma preparada.

Grund-E leva os PCs para uma grande porta esmeralda e dá ao guarda Esmeralda um documento que permite que os PCs Vermelhos entrem. O guarda examina o documento, confere a tatuagem de língua de cada personagem, então conduz o grupo pela porta para uma espaçosa sala com um gráfico de segurança esmeralda, ao longo de cada parede. A sala está cheia de dispositivos estranhos e variados equipamentos de testes.

Distribuindo os Brinquedos

Samson-E está encarregado de ceder armas experimentais para serem testadas. Ele faz seu discurso sobre lealdade para com o Computador e a importância de testar equipamento experimental em Agentes Atiradores inúteis de nível Vermelho. Menciona a possibilidade de bônus substanciais por relatórios de operação detalhados e severas multas e possível execução por danificação ou perda de equipamento valioso.

Dois sistemas experimentais — o Veículo Multiterreno e o Módulo de Controle do Oficial de Lealdade e Pacote de Realce Sensorial — já foram cedidos à missão e serão apresentados ao grupo mais tarde. Primeiro, Samson-E terá que apresentar e distribuir uma variedade de outros dispositivos que P&D gostaria de ter testados em ação.

Tecnicamente os PCs não são obrigados a aceitar qualquer um destes dispositivos, mas cidadãos leais estão sempre dispostos a cooperar com P&D em programas de teste vitais. Samson-E faz uma leve, mas inconfundível, pressão sobre cidadãos não-cooperativos.

Samson-E: "Claro que você não hesitaria em oferecer seu serviço ao Computador e ao Complexo Alfa aceitando testar este dispositivo simples e totalmente seguro?" (Olha significativamente para os monitores de segurança.)

O veterano Grund-E simplesmente ignora esse tipo de pressão, mas os PCs serão facilmente intimidados.

Abaixo segue uma lista das estratégias que Samson-E usará para distribuir os itens semi-opcionais. À medida que cada item é entregue, os PCs podem querer testá-lo ou fazer perguntas sobre sua utilização. Os projetistas e os técnicos farão um grande espetáculo demonstrando-se ansiosos para cooperar, mas se algo não funcionar corretamente, jogarão rapidamente a culpa na falta de cuidado dos PCs ou darão

desculpas inteligentes sobre quão sofisticado e delicado é o equipamento experimental. Ao mesmo tempo, os técnicos se certificarão de que os PCs assinem por cada item que aceitarem.

Para fazer com que fiquem devidamente nervosos, faça com que cada personagem assine de verdade um pedaço de papel como Formulário de Requisição de Informação/Equipamento/Arma, reconhecendo a aceitação da responsabilidade pelo item experimental recebido. Então, cada vez que você enfatizar as penalidades pela perda ou danificação de equipamento experimental, sacuda estes pedaços de papel ameaçando-os.

Estratégias para Distribuição de Itens

Tática 1: Samson-E lê um número de série em voz alta e pede um voluntário. (Teste de fé, lealdade e estupidez.)

Tática 2: Samson-E fala com um PC de cada vez e pergunta o que acham que precisarão nesta missão. (Esteja alerta a qualquer implicação de crítica do planejamento do Computador.) Samson-E dá-lhes um duro sermão sobre recursos preciosos e a dedicação e trabalho da P&D. Após cada PC ter expressado suas necessidades, Samson-E pede que cada um esco-

lha um número de 1 a 12. O PC então recebe esse item.

Tática 3: Qualquer item realmente divertido que não for escolhido desta maneira deve ser cedido aleatoriamente. Não esqueça das botas-foguete.

Obs.: Enquanto cada item está sendo entregue, o projetista se apresenta e explica quão maravilhoso é esse item. Se o PC testá-lo imediatamente e este não funcionar, o projetista, é claro, acusará o PC de ter danificado o equipamento. Os PCs podem desejar ter aceitado os itens em silêncio e testá-los depois, longe dos projetistas.

Brinquedos High-tech

O nome do projetista é dado entre parênteses após o nome do item. Os PCs podem aprender que alguns projetistas são mais confiáveis do que outros e podem usar esta informação para evitar itens perigosos ou inúteis.

1. Unidade Anti-Grav Pessoal: Série - PDQ-P&D-124-56 (Stanley-A): Simplesmente não funciona e nunca funcionará. Se os PCs quiserem testá-lo, os técnicos (com medo de ofenderem o chefe de pesquisa) continuarão a mexer nele, jurando que estava funcionando um momento atrás. Se a unidade for desmantelada e inspecionada por um técnico independente e habilidoso, se-

O Pessoal da P&D

Conforme suas elevadas reputações, o pessoal da P&D é uma coleção exótica de gênios, cientistas loucos, embusteiros, e parasitas políticos. Além dos muitos funcionários técnicos vestindo Laranja, Ouro e Esmeralda que passeiam sem rumo, há alguns personagens menos convencionais — *hackers* de computador, tecnófilos, *nerds*, e assim por diante - de vários níveis de segurança. Cada cidadão abaixo do nível Esmeralda tem um grande formulário esmeralda numa capa de plástico transparente pendurado numa corda em volta de seu pescoço.

Os seguintes NPCs têm papéis importantes neste episódio:

Schnect-A: É um gênio que jorra traição como uma fonte, mas que ganhou tantas medalhas por projetos brilhantes que está acima da execução. Tem como protetor um Alto Programador da P&D, que atesta a sua lealdade. Toda vez que Schnect-A abre a boca, diz algo que faria com que quase todo mundo fosse executado imediatamente. Os PCs podem ter algum trabalho em aceitar isto até que percebam quão casualmente os colegas de Schnect aceitam seu comportamento.

Stanley-A: É o protótipo do cientista louco. Não tem talento nem bom senso, e

suas idéias ou são terríveis ou pateticamente absurdas. Apesar disso, ele tem liberdade total no laboratório porque tem uma ligação política no alto da sociedade secreta Pró Tec. Mesmo se este homem for amigável com você, isso implicará sérios apuros se você aceitar uma de suas criações para testar em missão.

Samson-E: Samson-E é, no máximo, um cientista e engenheiro de terceira categoria, mas através de ligações políticas conseguiu se tornar o administrador chefe deste ramo da P&D. Ele é sempre calmo por fora, mas por dentro é extremamente reprimido — morto de medo dos gênios e infiltrados políticos à sua volta — e desesperadamente consciente de sua inferioridade intelectual. Um dia a pressão simplesmente será demasiada e ele seu teste de sanidade resultará num fracasso; enquanto isso, está simplesmente agüentando e mantendo uma boa fachada.

Samson-E tem dois guarda-costas Azuis da CPU, uma sugestão do poder de suas ligações políticas. Os PCs podem deduzir erroneamente pela qualidade de seus guarda-costas que ele é um cientista e engenheiro muito importante e habilidoso.



ria uma excelente prova de que Stanley-A é um impostor e, portanto, um traidor.

2. Sonda de Observação Remotamente Controlada: PDQ-P&D-15-934 (Schnect-A): É uma câmera de vídeo e som, móvel e inteligente, que transmite para qualquer multigravador padrão. Move-se à velocidade de um homem andando, flutua no ar por meio de um suporte mais leve que o ar e se desloca por dois pequenos motores de hélice. A sonda pode ser operada com um joystick de controle ou com simples comandos verbais. Está limitada ao alcance da linha de visão para controle pelo joystick e por distância de grito para controle verbal. Ela é semi-esperta, mais ou menos como um filhote de cachorro, e com a mesma necessidade de treinamento. Ela funciona bem enquanto os técnicos de laboratório a demonstram, mas se for usá-la em campo, tome cuidado — uma espécie de minidirigível alegre com acessórios de multi-processador Walita.

3. Waldo/Exoesqueleto Mecânico: PDQ-P&D-34-5 (Schnect-A): Permite a manipulação de grandes cargas e movimento em alta velocidade — o equivalente a Força 30 e velocidade dobrada. Enguiça à vontade do mestre — de preferência, após um PC otário ter sido levado a crer que realmente funciona. (Sugestões: acidentalmente esmaga o que ele manipula; o acelerador fica emperrado; após esforço, braços e pernas ficam presos na posição; desenvolve um tique nervoso.) Os PCs verão indícios de problemas enquanto é demonstrado, mas em geral parece funcionar direito. Rárárá.

4. Armadura de Força: PDQ-P&D-34-98 (projetista desconhecido; resgatado de uma base de forças armadas abandonada dos Velhos Tempos): Esta é absolutamente efetiva, o único problema é que pesa uma tonelada e eventualmente cai através do piso do Complexo. É também incrivelmente lenta e pouco manobrável. É um pouco teimosa em primeira marcha, como os PCs perceberão quando a testarem; no campo, às vezes se recusará a andar sem ser persuadida. (Obtenha de 1 a 8 para dar partida em primeira marcha. Outros problemas: a armadura só pode desacelerar uma marcha por rodada; é instável em terceira marcha.)

Funcionamento:

- 1ª. Marcha Passeio (obtenha de 1 a 8 para dar partida)
- 2ª. Marcha Caminhada
- 3ª. Marcha Corrida (1 a 10 resulta em erro de direção)

A armadura fornece proteção All4.

A armadura de força tem uma arma de feixes iônicos embutida que dispara pelo braço; o gatilho está dentro do dedo de

uma luva. Como você poderia esperar, o gatilho emperra na posição de disparo na terceira vez que é usado. Não pode ser desligado sem que o usuário remova o traje e alguém faça um teste de engenharia mecânica. (Leva de 1 a 20 rodadas [jogue o dado para ver quantas] para vestir ou tirar o traje, durante esse período a arma de feixes iônicos continuará disparando alegremente.)

A fonte de energia do traje é defeituosa, e pára de funcionar quando o mestre quiser dar umas risadas ao ver os PCs tentando descobrir como vão levar a valiosa peça de equipamento de uma tonelada de volta ao Complexo Alfa.

5. Spray de Veneno: PDQ-P&D-75-90 (Stanley-A): Basicamente é uma lata de spray cheio de veneno. Os PCs não poderão testá-lo dentro do laboratório; os técnicos asseguram aos PCs que funciona perfeitamente. A lata, na verdade, está sob pressão demais e tem um bocal muito apertado. Ele produz um spray incrivelmente fino que cobre tudo; muito grudento e não pode ser removido com esfregão ou com água. O spray acerta tudo dentro de um raio de 15 metros. O veneno é um tóxico nervoso e faz suas vítimas ficarem moles como bonecos de pano (teste de resistência x 1/2 para sobreviver).

6. Broca de Força/Britadeira Portátil: PDQ-P&D-23-64 (projetista desconhecido; resgatado): Funciona perfeitamente; entretanto, a bateria pesa 15 quilos e enguiçará após a segunda utilização.

7. Detector de Metais: PDQ-P&D-303-45 (Stanley-A): Funciona como uma maravilha. Já que há metal por toda parte, dá registro positivo o tempo todo. Os técnicos não conseguem entender por que os PCs o acham inútil.

8. MSH/ACTH 4-10: PDQ-P&D-9-26 (biolaboratório): É uma droga de retenção de memória. Dá ao personagem o equivalente a lembrança total de suas memórias. Funciona — na maior parte do tempo. Todavia, em situações de crise, há uma chance de 4 em 20 do personagem sofrer um bombardeio de informações irrelevantes. Se for afetado, o PC se lembra vividamente dos detalhes de suas experiências durante a meia-hora anterior de tomar a droga. Repetidas vezes. Por duas horas.

Se forem pressionados, os técnicos negarão que a droga foi testada.

9. Botas-foguete: PDQ-P&D-82-81 (Stanley-A): Este é o projeto preferido do cientista louco; os PCs serão duramente intimidados a testar estas armadilhas mortais. As botas têm doze foguetes individuais em cada pé, cada um controlado independentemente por botões no cinto de controle. Se usados em qualquer lugar com teto

mais baixo que 3 metros de altura, o usuário baterá no teto antes de conseguir controle. (Veja a coluna um na Tabela de Acidentes Veiculares Etc. para obter os resultados do dano sofrido.) O personagem deve fazer um teste de destreza manual x2 a cada rodada para evitar acidentes. Se tiver sucesso, o personagem pode flutuar a 8 metros do solo, se deslocando numa velocidade de caminhada.

O combustível das botas acaba em 5 rodadas.

10. DYNAFACA: PDQ-P&D-77-201 (projetista desconhecido; resgatado): É uma ferramenta de corte a laser. Infelizmente, sofre de oscilações de voltagem. Às vezes, quase não raspa a superfície; às vezes, perfura umas cinco ou seis paredes (objetos e criaturas no caminho). Se os PCs espertos reconhecerem o potencial bélico desta ferramenta, as baterias devem se gastar.

11. Spray Enlaçador: PDQ-P&D-11-11 (Stanley-A): Laços aderentes oleosos são disparados de uma espécie de pistola sinalizadora. Não funciona nem um pouquinho. Sempre falha no ponto de origem.

12. Gerador de Plasma Assistido por Computador Experimental: PDQ-P&D-647-25 (Stanley-A): É essencialmente um gerador de plasma comum, mas a mira e o disparo são controlados por computador. O operador deve dar comandos verbais aos controles dos sistemas ofensivos; freqüentemente há uma demora enquanto o Computador pede confirmação ou anulação dos dispositivos de segurança. Quando procura alvos, é muito literal e segue as instruções do



As botas-foguete em ação



operador ao pé da letra. (A ironia é que ele não é melhor que um gerador de plasma comum, exceto que leva mais tempo e esforço para escolher um alvo e disparar. A vantagem é que normalmente nenhum Agente Atirador de nível Vermelho pode ter uma arma dessas.)

O Sistema de Comunicação Intra-equipe Sensurround e o Módulo de Controle do Oficial de Lealdade

Depois que os itens opcionais tenham sido distribuídos, Samson-E agradece a todos pela sua cooperação, se certifica de que todos os documentos apropriados foram assinados e, então, leva o grupo para fora da sala e para o mesmo corredor pelo qual entraram. Grund-E se certifica de que todos estão carregando uma fração igual do equipamento e, então, conduz seus subordinados atrás de Samson-E.

Samson-E escolta o grupo pelo corredor até outra porta Esmeralda. O guarda Esmeralda confere os documentos e as tatuagens de língua, e então, permite que o grupo passe pela porta para uma sala escura e estranhamente decorada. A sala inteira — chão, teto, paredes — está coberta com cones sensivelmente agrupados cujos vértices saem das superfícies. Os cones são feitos de um material fofo e flexível. O chão da sala está a uns três metros abaixo da soleira da porta; uma teia preta de metal levemente elástico fica suspensa sobre o chão e é em cima disso que os PCs devem andar. E não há som nesta sala. Nenhum. Nenhum mesmo. Vá em frente. Dispare alguns fuzis. Nenhum som é audível. No centro da sala, apoiado na teia, está um carro de mão carregado com volumosos capacetes e um amontoado de instrumentos do tamanho de um baú de navio. Samson-E parte em direção ao carro e pede que o grupo de missão o siga. Dá um capacete a cada Agente Atirador e coloca um na sua própria cabeça, gesticulando para que os Agentes Atiradores façam o mesmo. Quando os capacetes estiverem colocados, o diálogo pode continuar.

Leia em voz alta:

Samson-E continua. "Estes Capacetes de Realce Sensorial Mark IV são equipados com Monitores Visuais de Computador — Virem os olhos para cima e verão o monitor — e altofalantes Estéreo de Alta Fidelidade de Três Canais.

“E isto (Samson-E aponta para os instrumentos) é o Módulo de Controle do Oficial de Lealdade. Desta estação portátil o oficial de lealdade da equipe pode monitorar e controlar toda a comunicação entre o grupo.”

Samson-E pendura os instrumentos no pescoço por uma alça forte. Ele balança um pouco sob o peso e então continua.

“O oficial de lealdade pode agora ajustar os volumes relativos de comunicações internas da equipe e dos sons ambientais. Quando o ruído externo for alto, o oficial de lealdade (gira um controle) AUMENTA O VOLUME DAS COMUNICAÇÕES INTERNAS DA EQUIPE...”

(Os Agentes Atiradores vivem a emoção de estar na primeira fila de um show do Sepultura. Devem passar em testes de resistência ou perder os sentidos.)

"Ou, quando os sons ambientais são informação estratégica crítica, mas estão num volume muito baixo para serem claramente ouvidos, o oficial de lealdade pode passar para sensores ambientais amplificados (gira controle) hssssssssssssssssssssssssssssssssssss"

Dicas para o Mestre sobre os Dispositivos Experimentais da P&D

Se os PCs forem espertos, desejarão testar essas coisas experimentais primeiro, recusando polidamente as armadilhas mortais óbvias, enquanto descobrem os perigos e limitações de cada peça de equipamento oferecido. Ao mesmo tempo, devem evitar ofender o pessoal da P&D, é todo de nível mais alto e tem poder político considerável consequência do *status* de pesquisadores.

Aproveite essa oportunidade para atormentar os PCs com o princípio: "nenhum manual é emitido ao nível Vermelho". Os técnicos e projetistas devem casualmente mencionar toda a informação importante que pode ser encontrada no manual do usuário de cada item. Então, quando os PCs pedirem cópias dos manuais, pergunte seus níveis de segurança. "Nível de segurança Vermelho? Desculpe, os manuais não estão disponíveis para você nesse momento."

Este é um bom princípio geral para mestres de *Paranóia*: tente os jogadores com a riqueza de informação e equipamento do Computador e, então, sarcasticamente lembre-os de que seu *satus* baixo lhes proíbe de aproveitar os ricos recursos do Computador. (O nível de Grund-E, é claro, lhe permitiria acesso a vários manuais, mas ele recusará firmemente a responsabilidade por qualquer uma dessas tralhas. Ele não se tronou um Agente Atirador de nível Esmeralda andando por aí feito bobo com equipamento experimental.)

É também uma boa oportunidade para os jogadores aprenderem a usar suas perícias de comunicação para conseguir informações úteis dos NPCs. Se for pos-

Samson-E acabou de dizer, "...amplificados (gira controle) e dar aos Agentes Atiradores o som completamente encorpado." Samson-E aumentou os sensores ambientais, mas já que estão numa câmara à prova de som, tudo que os Agentes Atiradores ouvem é chiado eletrônico. Sem se dar conta do problema, Samson-E continua a tagarelar alegremente, e os Agentes Atiradores não conseguem ouvir uma só palavra. Você, Sr. Mestre, continue com o chiado até que eles descubram alguma maneira de interromper o discurso de Samson-E e explicar por mímica o problema com os comunicadores dos capacetes. Você deve mostrar por mímica a incompreensão de Samson-E, abanando a cabeça excitadamente e continuando a falar, movendo seus lábios sem fazer nenhum som além do chiado.

Isto continua até que alguém alcance o

sível levar os técnicos para um canto por um momento e consultá-los em particular, eles poderão ser convencidos a avisar os PCs sobre os potenciais e os perigos dos itens oferecidos. Os técnicos não darão informação sem persuasão; afinal, os PCs poderiam ser agentes secretos da Segurança Interna ou espiões da P&D procurando sinais de deslealdade para com o pessoal administrativo da Pesquisa e Desenvolvimento.

Deve haver alguma chance para personagens intrépidos roubarem alguns destes dispositivos experimentais legais. Eles estão largados em mesas pela sala, e um personagem pode tirar vantagem de uma distração (testes das botas-foguete ou do gerador de plasma, por exemplo) para apanhar algo de uma mesa. Qualquer personagem que for pego fazendo isso, é claro, será executado. "Central de Missões PDQ? Favor ativar Tois-V-USS-2 para Missão 01/04/94-PDQ.43.39-I."

O cenário do laboratório da Pesquisa e Desenvolvimento deve produzir a sensação de caos e terror nos jogadores, algo como cientistas loucos/Monty Python/Os Três Patetas trabalhando. As salas de teste devem ser ameaçadoramente blindadas contra danos de explosão. Talvez um técnico cometa um erro ao manusear um dos itens experimentais e desaparecerá numa densa nuvem de gás amarelo. Talvez os técnicos suprimam estremecimentos involuntários ao passarem os itens para os PCs. Faça com que os PCs saibam que estão visitando uma instituição mental onde os pacientes são estimulados a brincar com as leis fundamentais da física.



controle dos instrumentos e gire. Um sucesso num teste de esperteza permite que o PC lembre qual é o botão correto para girar para abaixar o som do ar inerte; senão, aumenta o canal de comunicação interna e ESTOURA SEUS TÍMPANOS COM A TAGARELAGEM IRRELEVANTE DE SAMSON-E, OU UM GRITO AGUDÍSSIMO DE RE-

Usando o Sistema de Comunicação de Equipe Sensurround

Comunicadores: Cada capacete está equipado com um Com-I. As unidades estão pré-ajustadas para permitir que cada Agente Atirador fale com todos os outros. Se quiser, um Agente Atirador pode usar o modo de privacidade e comunicar-se com apenas um ou mais Agentes Atiradores e não o grupo de missão inteiro. Para fazê-lo, o Agente Atirador pressiona um botão de língua, colocando seu capacete em modo de privacidade. Então, pressiona um botão que faz com que soe um bipe no capacete de outro Agente Atirador, sinalizando o desejo do primeiro Agente Atirador de ter uma conferência particular. O segundo Agente Atirador pode aceitar a chamada ou ignorá-la (provavelmente para evitar acusações de conspiração). Observe que o oficial de lealdade e, é claro, o Computador, podem monitorar ou entrar numa conferência privada quando quiserem.

Jatos de Bebida: Apertar outro botão de língua fará com que um jato frio e refrescante de Bebida de Bolhas Borbulhantes jorre para dentro da boca do Agente Atirador. Esses botões quase nunca se fixam na posição "liga". Sério.

Módulo de Controle do Oficial de Lealdade: O oficial de lealdade pode controlar e monitorar conferências privadas entre Agentes Atiradores e isolar Agentes Atiradores desleais de todas as comunicações. O oficial de lealdade também controla o sistema de amplificação de som, que pode reduzir o volume em até 95%, ou amplificar o som para até 10 vezes o nível normal.

Os valores pré-definidos do sistema foram ajustados para a comunicação total entre a equipe e som externo em níveis de volume normais. Toda vez que o oficial de lealdade tentar mexer neles, deve fazer um teste de aptidão: se resultar em sucesso, tudo está bem. Se fracassar... bem, o que você acha que deveria acontecer?

O que quer que seja, ele pode fazer apenas uma tentativa de conserto por rodada.

ALIMENTAÇÃO. Que diversão, hein?

Uma vez que alguém consiga a atenção de Samson-E, ele entende, retira o capacete, gesticula para que os outros Agentes Atiradores façam o mesmo, põe os instrumentos embaixo do braço e conduz os Agentes para fora da sala.

Quando todos estiverem novamente no vestibulo, Samson-E pergunta: "Qual de vocês é o oficial de lealdade?" Quem for tão abençoado recebe o Módulo de Controle do Oficial de Lealdade.

Então Grund-E polida mas firmemente proíbe que qualquer um coloque os capacetes até que a missão tenha começado. Samson-E parece desapontado, mas após supervisionar a assinatura dos documentos apropriados, cumprimenta todos, lhes deseja sorte e lhes diz:

"Vocês pegarão seu veículo experimental na garagem. Lá, os técnicos os informarão sobre a operação. Agora, não esqueçam de testar todos esses dispositivos e de preencher os formulários de relatório de operação." (Samson-E consulta seu relógio.) "Bem, tenho que retornar ao laboratório. Sirvam ao Computador, amigos, e seu serviço será recompensado."

Grund-E resmunga, consulta seus documentos, confere as coordenadas da garagem pelo comunicador de pulso, e manda os PCs se mexerem. Volte pelo mesmo caminho pelas instalações da P&D e repita a brincadeira do auto-transporte com quaisquer variações sutis que lhe agradarem. Por exemplo:

- Oscilações de voltagens fazem com que o autotransporte sacuda para trás e para frente enquanto Grund-E está atravessando para o outro lado. Todos fazem muitos testes de agilidade. Grund-E passa em todos os seus. (Você joga os dados atrás do escudo, mestre. Reforce a imagem supercompetente e imperturbável de Grund-E.) **Observação:** Isto se chama "Torcer o Destino para Realçar o Curso Dramático de uma História." Também é conhecido como "Trapacear".
- As luzes interiores do auto-transporte se apagam no meio da viagem. O transporte pára. Escuridão total. Blecaute. As comunicações são bloqueadas dentro do túnel por fatores ambientais não-especificados.

Espere alguns segundos. Quando os PCs se levantarem e tentarem fazer alguma coisa, as luzes se acendem e o auto-transporte decola novamente. Testes de agilidade, alguém? E será que as luzes ao voltarem interromperam alguém cometendo um ato traidor?

- Como acima, mas o auto-transporte não dá partida novamente. Finalmente, Grund-E resmunga e manda que um PC qualquer abra a porta. É claro que a porta não abrirá, então Grund-E manda que seja

destruída. (Ainda no escuro, a não ser que alguém tenha trazido sua lanterna.)

O PC obedece ou é executado por insobordinação. Uma vez que a porta esteja aberta, o grupo pode se espremer através dela e para o chão do túnel do auto-transporte, que é coberto com uma grade de indução magnética. Você consegue dizer "ZZZZZZzzzzzzittttt - Aiiieee"? Bem que eu achava que conseguia.

A coisa mais segura a fazer é ficar no auto-transporte até que chegue alguma ajuda. É o que Grund-E faz. Então ele fica plantado e guarda o equipamento. Patente tem seus privilégios.

Grund-E ordena que os PCs desçam o corredor e tragam ajuda ou encontrem uma saída de emergência. Eles cooperam. Você não o faria?

Portanto, desligue e ligue a força algumas vezes enquanto os PCs descem o túnel. Frite alguns Agentes Atiradores na grade de indução magnética. Mande o auto-transporte atrás deles como uma locomotiva.

Os PCs espertos cortarão os cabos de força que levam energia à grade magnética e ao auto-transporte. E ainda farão com que estes danos pareçam acidentais.

O Veículo Multiterreno e os Trajes Ambientais Pré-Ops

Quando HPD & CM decidiu trazer para o Computador a descoberta dos levitantes terrestres antes das Forças Armadas, estas perceberam que precisariam de um veículo apropriado para a missão. As Forças Armadas controlam a maioria dos veículos apropriados para viagens ao Exterior, então HPD pediu que P&D o projetasse — um veículo que poderia operar em terreno densamente arborizado e montanhoso, além de atravessar grandes extensões de água em cima ou embaixo da superfície. P&D teve um prazo irracionalmente curto e só pôde conseguir um pequeno orçamento da CPU para realizar o projeto.

O resultado é o Veículo Multiterreno, ou "VMT". O elemento básico é um U-bô Modelo 416 que o Serviço de Veículos desencavou da naftalina. O U-bô 416 era obsoleto dois séculos atrás. Não está exatamente em bom estado hoje, mas teoricamente é capaz de operar embaixo d'água e na superfície. Para adicionar a capacidade de viagem terrestre que HPD & CM requisitou, P&D implantou uma Usina Nuclear Compacta Mini-Mega e um subchassis com seis pernas insetóides. O resultado parece um besouro gigante.

Esta belezinha vai trazer muita diversão e excitação durante a viagem ao objetivo da missão.



P&D recomendou que HPD & CM obtivesse trajes ambientais para o grupo de missão no caso de algo dar errado com o Veículo Multiterreno. “Oh, não, não... não há perigo — apenas uma precaução, entende.” No entanto, com medo de que as Forças Armadas desconfiassem de algo, HPD & Controle da Mente tentou obscurecer a intenção de sua requisição pedindo à PLC trajes espaciais em vez de trajes ambientais normais, decidindo que provavelmente pudessem ser usados do mesmo modo.

Os caras da Produção, Logística e Comissariado estavam loucos para cooperar, mas disseram: “Todos os nossos trajes espaciais, ou estão retidos para manutenção (pisca-pisca), ou não atingem nossos padrões de segurança” (pisca-pisca-pisca-pisca), “ou em utilização” (sendo usados como decoração em residências de Altos Programadores). “Oh, espere um momento! Agora que pensei no caso, nós temos alguns trajes espaciais nunca utilizados que devem servir.” Sem ter outra escolha, HPD & Controle da Mente aceita. E por que os trajes nunca foram usados? Os Agentes Atiradores descobrirão em breve.

Centro de Testes de Veículos P&D

Grund-E consulta documentos, requer um auto-ônibus por comunicador, coloca os PCs a bordo, e lá vão eles. O tempo passa. O auto-ônibus sai rapidamente do território conhecido pelos PCs (túneis de nível Vermelho, mas longe de qualquer lugar que os PCs tenham qualquer direito de frequentar). Mais tempo passa. Eventualmente o auto-ônibus chega, e os PCs desembarcam num hangar com uma placa: “CENTRO DE TESTES DE VEÍCULOS P&D DO SETOR PDQ”.

O Centro de Testes de Veículos P&D do Setor PDQ é uma espécie de mistura de garagem de vários níveis; pista de lançamento de ônibus espacial, docas de reparo de submarinos e estádio de corrida de demolição. Veículos de todos os tamanhos, formas e graus de improbabilidade estão dormentes em cantos escuros, ou andam de um lado pro outro através da sala principal, que é do tamanho de um estádio. O cheiro de gasolina, metano e álcool enche o ar; clones de vários níveis de segurança da P&D e Tec perambulam, anotando diligentemente coisas em pranchetas ou rolando loucamente no chão tentando apagar as chamas. Das paredes, guardas e combatebôs assistem aos procedimentos com interesse.

Após alguns momentos, dois guardas nível Esmeralda da P&D param o grupo, conferem os documentos de Grund-E e as tatuagens de língua de todo mundo, em seguida, guiam o grupo a uma sala além da parede oposta. A viagem se torna exci-

tante devido a um rebocadô do tamanho de um porta-aviões rolando convencidamente pela sala, completamente ignorante das criaturas menores e mais delicadas em seu caminho. Talvez fosse uma boa idéia fazer um teste de agilidade neste ponto, humm?

Na sala, os PCs vêem uma série de mesas — todas vazias, menos uma, onde um técnico Vermelho sentado examina alguns manuais. Quando o grupo chega à mesa, o Aprendiz-em-Treinamento-de-Despachante-de-Tráfego Zim-V-MEM-6 salta, imediatamente adota uma pose de oficial, pede gentilmente para examinar os documentos de Grund-E e, depois, conduz o grupo por um corredor. Os dois guardas Esmeraldas da P&D formam a retaguarda.

Zim-V lhes mostra o caminho para o hangar onde o Veículo Multiterreno está estacionado. O hangar tem um teto alto e grandes portas pressurizadas que levam a uma câmara estanque que dá acesso além-oceano. O VMT tem 7 metros de comprimento, e a cabine é tão espaçosa quanto uma perua subcompacta.

Coloque a ilustração, marcada “PEAC.VMT.VL.3.4” diante dos jogadores. Espere que as exclamações de admiração terminem.

O VMT foi projetado para quatro passageiros. Com Grund-E, seis Agentes Atiradores, três Infravermelhos, dois robôs, e equipamento, vai ficar um pouquinho apertado.

Mas não apertados o suficiente para nós, portanto é hora de vestir os trajes ambientais. Zim-V aponta para uma pilha de caixas velhas, amassadas e empoeiradas num carrinho ao lado do VMT. “Aqui estão os trajes espaciais que P&D mandou para vocês.”

Trajes espaciais.

Grund-E nem pisca; alguém lhe contou sobre a rotina de trajes-espaciais-como-trajes-ambientais, mas ele não compartilha esta informação com os PCs.

Algum PC quer protestar? Algum PC acha que houve um engano? Zim-V insiste que é exatamente isso que eles deveriam receber, e lhes mostra a requisição. Grund-E não parece estar impressionado. Se alguém perturbar o Computador com um assunto tão trivial, ele o transfere para um Técnico de Reclamações Azul da CPU, que dá uma bronca no indivíduo e o manda consultar o líder de missão e parar de perturbar servos ocupados do Computador com detalhes menores.

A Oportunidade Bate à sua Porta

Zim-V pergunta, “Ok, quem vai assinar por isso tudo?”

Grund-E aponta para um PC qualquer. Zim-V apresenta uma prancheta com alguns formulários para assinatura.

Alguém lê os formulários? Zim-V acaba de lhes dar a prancheta errada. Os formulários são requerimentos detalhados de decoração para carros alegóricos para o Festival de Fervor Patriótico. Passe um bilhete avisando isto para o PC que estiver lendo e observe o que ele diz. Se ele for realmente esperto, não dirá nada e assinará os formulários. Daí em diante, quaisquer multas por danificação ou perda do VMT ou trajes ambientais ficará a cargo de Zim-V. Isto é um negócio da China.

Os cidadãos impulsivos, entusiasmados, e conscientes apontam imediatamente o erro para Zim-V. Supreso, Zim-V olha à sua volta aterrorizado e apanha a prancheta correta e a oferece para assinatura com uma mão trêmula e, em seguida, efusivamente agradece ao PC — tornando perfeitamente óbvia a maravilhosa oportunidade que acaba de ser desperdiçada. Este cidadão impulsivo, entusiasmado e consciente é um homem morto. Grund-E nunca o perdoará. Adivinha quem é o bode expiatório oficial de agora em diante?

Os Trajes Espaciais

Uma vez que se tenha cuidado dos formulários, Grund-E observa: “Estes trajes nos foram enviados, portanto nós vamos usá-los. Alguma pergunta? Não? Então vamos nos vestir.”

Quando as caixas são abertas os trajes estão cobertos de poeira, e os PCs não conseguem achar nenhum manual. A resposta de Zim-V às perguntas é “Desculpe. Essa informação não está disponível no momento.” A informação não está disponível porque nenhum manual foi descoberto e porque esses trajes não foram usados no último século.

Os trajes são antigos, rígidos e pesados com circulação de ar e poderosos sistemas de aquecimento/resfriamento. Os controles para estes sistemas estão localizados no peito dos trajes. Os trajes têm uma fluatibilidade negativa considerável. (Isso quer dizer que eles afundam bem.)

A carga das baterias para os sistemas de circulação e de aquecimento/resfriamento está bastante baixa após anos de armazenamento, mas servirá por mais ou menos uma hora de operação se nada mais der errado. (Grande chance.) Infelizmente os mostradores indicam apenas a força da carga da bateria, não o tempo que ainda resta à bateria, portanto os PCs terão que manter os olhos nos mostradores e prestar bastante atenção às luzes de aviso. Uma luz âmbar pisca no visor do capacete quando restam quinze minutos



de operação, e uma luz vermelha pisca quando restam cinco minutos.

Durante o curso da aventura você pode desejar que estes velhos trajes enguicem para o divertimento dos PCs. Algumas sugestões:

- O sistema de aquecimento/resfriamento, normalmente ajustado para a temperatura do corpo humano, repentinamente é colocado em força máxima. Um sensor entrou em curto, lendo a temperatura do traje como quente demais ou fria demais, e o traje tenta compensar. Asse ou congele seu jogador como desejar, e lembre a ele que o sistema de aquecimento/resfriamento está drenando a carga da bateria numa velocidade assustadora. Qualquer PC com habilidade em engenharia eletrônica pode desligar o sistema de aquecimento/resfriamento, mas o reparo não pode ser feito dentro do VMT.

- O sistema de recirculação não retira perfeitamente o dióxido de carbono do ar, e o PC começa a se sentir sonolento. O PC tem cinco minutos para sair do traje e obter ar respirável ou ficará inconsciente. O problema é um isolamento rompido num fio de sensor, e o traje pode ser reparado automaticamente por qualquer um que tiver habilidade em eletrônica. Os outros PCs fazem um teste de aptidão mecânica com um redutor igual a -5 para fazer o reparo.

É uma pena que não haja nenhum manual explicando o processo de vestir esses trajes ambientais. Faça testes secretos de perícia mecânica. Qualquer teste que resultar em fracasso significa que o PC colocou o traje de maneira errada. Anote isto. Talvez o traje apenas vaze. Ou talvez os lacres estejam emperrados e terão que ser cortados fora. Ou talvez o tubo de oxigênio esteja danificado. Você que sabe.

Grund-E se certifica de que todos estão usando seu equipamento de comunicação da P&D por baixo da grande bolha de plástico do traje ambiental. Ele cabe. Mais ou menos. Não está *muito* quebrado. Provavelmente ainda funciona bem. Provavelmente. Grund-E, é claro, não está usando seu equipamento de comunicação da P&D. Alguém quer discutir isso com ele?

Todos a Bordo

O VMT está repousando sobre a barreira com as seis pernas retraídas para dentro das abas aerodinâmicas embaixo do chassi. Zim-V anda até o VMT e diz: "Parece uma beleza de máquina. Os testes preliminares foram muito encorajadores. Os dados dos testes não estão, infelizmente, disponíveis ao seu nível de segurança, mas pode ter certeza de que todos os sistemas

estão completamente operacionais e realmente confiáveis."

Se os PCs perguntarem a respeito de um manual de operação para o VMT, Zim-V explica que não tem acesso ao manual porque é um cidadão de nível Vermelho, mas que lhe foi assegurado que o piloto automático é perfeitamente confiável e que, se houver qualquer problema com o piloto automático, os PCs só precisam entrar em contato com o Computador e este tomará os controles do VMT. Se perguntado, o Computador calmamente confirmará a confiabilidade do piloto automático e assegurará aos PCs: "Vocês não estarão em perigo algum. Podem duvidar do Computador? O Computador é seu Amigo. Parem de me perturbar. Vocês não têm uma missão para completar ou algo parecido? Obrigado pela sua cooperação."

Zim-V apresenta os PCs ao piloto automático do VMT, que se apresenta como "Sortudo". A voz de Sortudo deve ter o tom e a clareza das vozes sintéticas dos fliperamas antigos (sugerindo o projeto antigo do veículo) e sua fala deve ter as características verbais de um cidadão idoso alegre à beira da senilidade. Sortudo é sempre cooperativo, mas ele frequentemente interpreta mal os comandos, ofuscando e misturando as palavras e entrando ocasionalmente em leituras irrelevantes de dados técnicos não-relacionados. Bater a mão nos painéis de controle deve ser o suficiente para trazê-lo de volta.

Hora de Carregar

OK. Hora de carregar o VMT. Nós gentilmente fornecemos um diagrama em escala dos compartimentos da tripulação e de carga do VMT e peças em escala para os PCs, NPCs, robôs, e as caixas de equipamento da PLC e P&D.

Observe que toda esta tralha não cabe no VMT sem algum empilhamento. Os habituados a jogos de guerra já estão familiarizados com regras que limitam o empilhamento de peças. Aqui estão as regras de empilhamento:

- Não mais que três caixas ou três Infravermelhos podem ser empilhados juntos.
- Não mais que dois PCs, NPCs, ou robôs podem ser empilhados juntos.
- Uma caixa pode ser empilhada com não mais que um PC, NPC, ou robô.
- Não mais que um PC pode sentar na cadeira do operador.
- Grund-E não quer ser empilhado, e o que ele diz vale.

Recorte o diagrama dos compartimentos de carga e peças da tripulação, coloque-os diante dos jogadores e deixe que eles arrumem os ocupantes e o equipamento. Grund-E dá apenas uma ordem —

que o assento do operador seja ocupado pelo Agente Atirador com as melhores perícias com veículos. Fora isso, a turma pode brigar pelos assentos de janela. Se os PCs, por iniciativa própria, decidirem abandonar qualquer equipamento ou Infravermelhos, Grund-E ignora. Ele os acusará de insubordinação após a aventura.

Quando tudo e todos estiverem a bordo, Sortudo diz: "Atenção, por favor, senhores viajantes. Mãos e pés para dentro, por favor. Eu vou fechar a cabine." A cabine fecha e acontece não mais que alguns esmagamentos de caixa e gritos dos Infravermelhos e robôs. Quando fechada, deve haver apenas espaço suficiente para permitir o saque de armas e outras coisas furtivas.

Sortudo diz: "Para onde, rapazes?" Grund-E entrega um cartucho de memória para o operador e diz: "Coloque isso no receptáculo de navegação." Há apenas seis receptáculos onde o cartucho poderia caber; os PCs podem perguntar a Sortudo ou usar tentativa e erro. Quando o cartucho estiver corretamente posicionado, Sortudo dirá: "Segurem-se, rapazes. Sobe, Simba." (Sortudo é um piloto automático *muito* antigo.)

Zim-V acena enquanto Sortudo levanta o VMT sobre suas seis pernas e cambaleia até as portas pressurizadas. As portas se abrem para admitir o VMT e, então, se fecham.

O VMT está num grande tubo cilíndrico. Em frente deles está outra porta pressurizada. Fica muito escuro e quieto por um instante, então há um chiado de ar, e a água começa a encher o compartimento. Quando a câmara estiver cheia d'água, as portas externas se abrem e o VMT estará pronto para partir.





Episódio Quatro: Viagem para Ver o Que Está no Fundo

Resumo do Episódio

O grupo de missão dá um passeio de submarino. Algo dá errado. Talvez ninguém se afogue.

Esse Primeiro Passo é uma Moleza

De repente enormes lentes dianteiras projetam um par de cones iluminados nas trevas diante do VMT. Sortudo diz: "À frente a um quarto de velocidade! Ding, ding!", e o VMT vibra, treme e então anda para frente, começa a se abaixar e delicadamente bate a proa no chão da câmara. Tudo isso acontece tão rapidamente que ninguém consegue nem agarrar o volante antes do veículo bater no chão.

Tudo dentro do VMT desliza para frente. Deixe que os PCs façam testes de força para permanecerem em seus assentos. Se alguém obtiver um fracasso no teste, uma das seguintes Coisas Interessantes acontece:

- O visor do traje bate numa superfície rígida e racha. Só um pouquinho.
- A vítima pousa em cima de um dispositivo experimental, ativando-o acidentalmente.
- Algo cortante passa pelo traje espacial. Só um arranhão. E um rasgo de oito centímetros no traje.
- Um robô pisa na mão de alguém. Veja a coluna três para avaliar o dano.
- Os dois robôs caem para a frente. O medibô colide com o módulo de controle do sistema de comunicação experimental alto-falantes dos capacetes vão ao volume máximo. O estivabô grita e bate nos painéis de controle, disparando acidentalmente uma salva de torpedos.

O silêncio reina por um instante. Sortudo sussurra: "Ô Diacho".

Zim-V entra em contato pelo comunicador do VMT: "Base para VMT! Respondam! Relatório de progresso!" Os alto-falantes dos capacetes dos PCs amplificam isso. Os PCs fazem testes de resistência ou sofrem surdez temporária. Lembremos de que devem representar a surdez: a resposta padrão do PC a qualquer afirmação, pedido, ou (note bem) ordem do Computador deve ser "Hã?"

Computador: Você é ou já foi membro do Partido Comunista?

PC: Perdão?

Computador: Você tem algo a dizer antes de declararmos temporada de caça a você e seus clones?

PC: Hã?

Sortudo responde calmamente à pergunta urgente de Zim-V. "Ora, sem problemas aqui. Tudo certo. Apenas um pouco de dificuldade em ajustar o peso do módulo terrestre. Nenhum problema. Não senhor."

Sortudo se ajusta lentamente a uma posição horizontal. Grund-E ordena: "Tudo bem, guardem o equipamento e voltem aos seus assentos. E desta vez segurem-se." O VMT prossegue da câmara da estação de testes por um túnel subterrâneo comprido. Tudo corre bem desta vez, exceto por um ruído de água correndo em algum lugar atrás do painel de controle. Se for perguntado a respeito, Sortudo assegura confiantemente aos PCs que não é nada mais que o som normal de água correndo pelo casco. De fato, não há sinal algum de água na cabine, e o VMT continua animadamente em seu caminho.

Outra Emergência de Rotina

Após vinte minutos de movimento lento, o VMT emerge do túnel e passa para o oceano aberto. A luz do sol é filtrada por sete metros de água azul. Florestas de algas balançam na esteira da embarcação.

Sortudo mergulha à uma profundidade de 25 metros e prossegue rumo ao continente numa velocidade de quatro nós. Uma pequena bóia de rádio é solta para manter contato com o Complexo e o Computador.

Encoraje os PCs a reagirem à experiência única de estar embaixo d'água num veículo com uma cabine transparente. Descreva o fundo do oceano, as algas, os peixes, o sol vazando pela água, todo a parte Jacques Cousteau do negócio. Isto vai desviar as suas mentes do som contínuo de água vazando.

No início, Sortudo mantém uma narrativa estilo guia turístico, mas em algum momento, ele pára repentinamente no meio de uma frase e permanece em silêncio. Quando os PCs perguntam qual é o problema, há uma longa pausa e, então, Sortudo diz: "Ei, turma, eu acho que nós temos um pequeno gkkkkkkkkfddzprbizl. Hissssssssss. Skuiiiiiiiiiiiiiiiii! (pop)."

Neste ponto o VMT se vira ligeiramente a bombordo e começa a navegar em

círculos largos, descendo gradualmente ao fundo do oceano. As respostas que Sortudo dá às perguntas dos PCs continuam a ser pontuadas por chiados e assovios e longas pausas, com fragmentos ocasionais de fala compreensível.

O que há de errado? Bem, aquele vazamento dianteiro não era muito grande, mas suficiente para deixar entrar água nos circuitos cerebrais e de automação de Sortudo. Neste momento, o piloto automático está completamente inutilizado e o cérebro de Sortudo está sofrendo curto-circuitos intermitentes. Quando os PCs contactam o Computador e pedem instruções, ele alegremente manda que o coloquem em controle manual e guiem o U-bô ao seu destino.

É claro que os PCs não têm idéia de onde estão indo. Grund-E tem uma noção, mas obteve a informação através de canais irregulares; não revelará esse conhecimento exceto em circunstâncias desesperadoras. A informação está no cartucho de navegação, mas apenas o piloto automático pode acessá-la, e o piloto automático está pirado.

Quando os PCs perguntam qual é o destino, o Computador responde: "Desculpe, essa informação não está disponível ao seu nível de segurança." O Computador, entretanto, fornecerá aos PCs as instruções de bússola que devem seguir; o Computador está rastreando o veículo através do rádio e pode guiá-lo ao seu destino deste modo.

Isso se os PCs puderem descobrir como controlar o VMT e impedir sua lenta espiral rumo ao fundo do oceano.

Quando os PCs pedem instruções para dominar os controles manuais, o Computador diz: "Claro. Eu o conectarei ao Centro de Testes de Veículos. Tenho certeza de que eles poderão ajudar."

Em alguns momentos Zim-V aparece no rádio. Lembra gentilmente aos PCs que ele não tem manual que descreve a operação deste veículo experimental, mas que terá prazer em ajudar da maneira que puder. Se os PCs pedirem para falar com alguém mais experiente, ou alguém que saiba mais sobre o VMT, Zim-V diz que vai procurar alguém imediatamente.

Este é um gesto fútil, já que *ninguém* sabe nada sobre o VMT, mas isso tira Zim-V do rádio por uns instantes. Zim-V eventualmente entrará em contato com um pe-



rito de nível Índigo dos Serviços de Veículos, que sugere a tentativa de achar um exemplar do manual do velho U-bô 416 do Computador. O Computador indica que o manual não está nos arquivos de dados, mas que certamente há uma cópia nos arquivos de documentos. Daí o pedido vai para HPD & Controle da Mente onde os arquivistas passam o pedido de um para o outro por uns tempos e expressam sua confiança em localizar esses antigos arquivos em menos de duas semanas.

Armando este Pequeno Desastre

Enquanto isso o U-bô caminha numa lenta espiral ao fundo do oceano. Os PCs terão que dominar os controles sozinhos. Grund-E pode fazer algumas sugestões de bom senso...

PC: E agora?

Grund-E: Aperte um botão, sei lá.

PC: Qual?

Grund-E: Como é que eu vou saber? Que diferença faz?

O estivabô de mesma opinião também: "Chute ele com a bota — isso o consertará."

Com este tipo de conselho útil, os PCs devem descobrir como operar o VMT por tentativa e erro. Para ajudá-lo a visualizar o problema para seus jogadores, criamos um painel de controle baseado num típico painel de automóvel. (Pegue o adereço "Painel de Controle VMT, ref.// PEAC.SPC.4.3// do Encarte E.) Coloque-o no meio da mesa e diga a seus jogadores que brinquem com ele.

Aqui está a legenda do diagrama do painel de controle. Não a mostre aos seus jogadores.

Legenda do Painel de Controle do VMT

1. Mostrador com Agulha Indicadora: Indica a carga que resta nas baterias principais. No momento, a leitura é "Cheia". A agulha indicará "Cheia" para sempre. O VMT agora usa uma Usina Nuclear Mini-Mega — um sistema completamente confiável que só enguiça quando você quiser.

2. Mostrador com Agulha Indicadora: Indicador de CO₂. Após seis horas de operação selada, o indicador de CO₂ repentinamente salta a zona vermelha—cinco minutos para o asfixiamento. Para repor o oxigênio, troque o ar abrindo a cabine ou ativando o ar reserva (veja item 22).

2. Mostrador com Agulha Indicadora: Indicador de CO₂. Após seis horas de operação selada, o indicador de CO₂ repentinamente salta a zona Vermelha - cinco minutos para o asfixiamento. Para repor o oxigênio, troque o ar abrindo a cabine ou ativando o ar reserva (veja item 22).

3. Mostrador com Agulha Indicadora: Barômetro. Quebrado. Já na zona vermelha. É assustador.

4. Pedal: Controla a âncora. Pise uma vez, e a âncora cai. Pise novamente, e a âncora é levantada. Mas não seja tão técnico com seus jogadores:

Earl: Eu piso no pedal 4.

Mestre: Parece que alguma coisa grande caiu.

5. Pedal: Mergulho de Emergência! A blindagem da cabine se fecha, o lastro é solto, a proa abaixa num ângulo cerrado, motores em "tudo à frente". Para abortar o mergulho, puxe nº 24 para trás, puxando a proa para cima, e então desligue os motores. Durante o mergulho, soa um alarme. Fique berrando "Ahuga, ahuga!" bem alto.

6. Pedal: Dispara torpedo. Não é uma coisa boa de se fazer quando o VMT está enterrado de cara na lama. Se disparado em terra, o torpedo cai no chão a uns dois metros de distância. Buum. (Dano P15 para todos dentro de 5 metros da explosão; há quatro torpedos.)

7. Pedal: Jogue os dados. Pareça preocupado. Rabisque num papel e diga que está emperrado. Não importa o que façam, permanecerá emperrado. No entanto, isto não tem efeito algum sobre o funcionamento do VMT - P&D provavelmente não teve tempo para instalar algum sistema experimental.

8. Volante: Vira o VMT para a esquerda e para a direita.

9. Botão: Se os passageiros estiverem debaixo d'água, um aviso aparece na tela: "PERIGO! NÃO ABRA A CABINE A NÃO SER QUE O APARATO DE RESPIRAÇÃO PESSOAL ESTEJA OPERANTE!" Eles terão três segundos para empurrar o botão de volta ou a cabine se abre, mesmo debaixo d'água. Uma vez que a sequência de abertura da cabine tenha sido completada, a cabine pode ser fechada puxando o botão novamente para fora.

10. Botão: Quando puxado totalmente prende, o vidro da cabine abre se eles estiverem na superfície. (Para abrir a cabine debaixo d'água, veja o nº 9.) Empurre de volta para fechar a cabine.

11. Botão: Puxe para fechar a blindagem da cabine, empurre para abri-la. Quando a blindagem estiver fechada, os PCs dependerão da tela e sensores.

12. Botão: Quando é puxado, sai. Isto desliga o piloto automático. Em situações de pânico, é preciso fazer um teste de destreza x1/2 para reposicioná-lo. Empurre de volta para devolver o controle a Sortudo.

13. Bolha de Plástico: Sinal de alerta. Começa a piscar quando há problemas.

14. Bolha de Plástico: Outro sinal de alerta. Começa a piscar quando há sérios pro-

blemas.

15. Botão: Quando apertado, as metralhadoras dianteiras começam a disparar. Aperte novamente para cessar. (Dano P12; -3 em teste de perícia com armas de mira montadas em veículos para acertar.) Se a blindagem estiver em posição, os PCs não verão o que está acontecendo, embora possam ouvir um som de "ratá-tá-tá-tá". Os pentes têm capacidade para muita munição, mas quem sabe se alguém lembrou de recarregá-las? Portanto, as metralhadoras funcionam quando você quiser (quando os PCs as dispararem acidentalmente) e a munição acaba quando elas realmente poderiam ser úteis.

16. Porta-Luvas: Acesso de serviço e inspeção ao cérebro de Sortudo. Bastante úmido aqui devido ao vazamento, mas Sortudo estará bem quando sair da água e secar.

17. Controle Deslizante: Para hélices: esquerda para o centro para a direita = marcha-ré para ponto morto para a frente. Para viagem terrestre, a sequência é inversa. (Deve haver um fio trocado.)

18. Controle Deslizante: Velocidade. Cinco posições, da esquerda para a direita: Máximo de Emergência, Máximo, Dois Terços, Um Terço, Parado. Tende a ficar preso em Máximo de Emergência. É claro.

19. Controle Deslizante: Iluminação da cabine. Três posições da esquerda para a direita: Iluminação Normal, Luzes Desligadas, Luzes Noturnas Vermelhas.

20. Chave: Começa na posição central; uma mola a repõe à posição central quando for solta. Empurre para cima, e o VMT solta o lastro e ascende. Empurre para baixo, e o VMT toma lastro e afunda. Quando Sortudo pira, o lastro está cheio. **Observação:** O VMT não pode levantar sobre pernas terrestres enquanto o lastro estiver cheio.

21. Chave: Aparece na tela: "AVISO: SEQUÊNCIA DE AUTO-DESTRUIÇÃO EM PROGRESSO. PARA DESLIGAR AUTO-DESTRUIÇÃO, SIGA O PROCEDIMENTO PADRÃO. OBRIGADO." Breve silêncio. Então os altofalantes emitem: "SENSEN-TA... CINQUENTA E NOVE... CINQUENTA E OITO..." Esta chave NÃO desliga a sequência de auto-destruição. Veja o botão 23.

22. Pequeno Painel com Três Botões: Cada um destes botões está ligado a um tanque de reposição de ar. Toda vez que um deles for pressionado, o tanque repõe o ar no compartimento da tripulação. **Observação:** Cada tanque só pode ser usado uma vez. (Veja nº 2 para obter mais detalhes.)

23. Botão: Pressionando uma vez: interrompe sistema de auto-destruição. Pressionando novamente: a sequência recomeça de onde parou. Vire a chave 21 en-

quanto a seqüência está interrompida para voltar o cronômetro a sessenta.

24. Alavanca: Controla o leme de profundidade. Empurre para frente para mergulhar, puxe para trás para subir. Quando em modo terrestre, empurre para frente para agachar e apontar a proa para cima, puxe para trás para colocar a proa contra o chão.

25. Tela: Todos os mapas, dados dos sensores, mensagens do Computador, e outros dados de telecomunicações aparecem aqui.

26. Receptáculo para Cartucho de Navegação: É aqui que você coloca o cartucho de navegação. Para divertimento máximo, coloque um vídeo da Teela O'Malley aqui para ver o que acontece.

27. Receptáculos de Cartucho Auxiliares: Sortudo pode acessar cartuchos de perícia colocados nestes receptáculos. Algum PC tem cartuchos ilícitos?

28. Bússola: Instruções para a operação manual. Alguém pode ter que explicar o conceito de "norte" para os rapazinhos urbanóides.

29. Controle do Piloto Automático Terrestre: Grosseiramente preso ao painel; muita fiação exposta e uma impressão geral de uma instalação apressada e irregular. Chave à esquerda: muda os controles do modo submarino para o modo terrestre. Chave à direita: liga piloto automático terrestre. Controle deslizante de velocidade: cinco posições da esquerda para a direita: Parado, Passeio, Caminhada, Corrida, Disparada.

30. Controle Terrestre Manual: Esta é uma "preocupação" puramente formal por parte da P&D. Aprender como manipular simultaneamente seis pernas com estes controles é mais ou menos o equivalente a aprender a tocar piano com os dedos dos pés.

Há seis *joysticks* que se movem em três dimensões; cada maçaneta representa as posições relativas do "pé" de cada perna: na posição alta, o pé está completamente retraído; na posição baixa o pé está totalmente estendido. O operador pode ver na tela uma representação animada do movimento das pernas superposta à representação simplificada do terreno derivada de leituras dos sensores.

Os jogadores espertos poderão usar o sistema manual para aprender a fazer coisas legais como chutar com as pernas dianteiras e traseiras. Se parecer divertido, funciona. Se parecer chato, as pernas se soltam e o VMT mergulha no gramado.

Como o VMT Funciona

Hã, bem, hã... *tecnologia!* É, é isso mesmo! Ele opera por *alta tecnologia!* É. Você sabe: lemes de profundidade, hélices, estabilizadores, microchips, giroscópios etc., etc. Essas coisas.

Por favor não seja impaciente conosco se não explicarmos os detalhes técnicos da operação de submarinos com seis pernas. Estamos supondo que você tenha visto alguns filmes de submarinos da Segunda Guerra; foi onde aprendemos tudo sobre submarinos. (E quanto à operação terrestre do VMT, bem, francamente, nossa pesquisa a respeito foi observar a maneira como as pernas se movem em *monster movies* como "Insetos Gigantes Invadem e Devoram a Terra".)

Aqui está um exemplo típico de como este episódio poderia ser usado:

Mestre: Ok, rapazes, o submarino está dando voltas lentamente rumo ao fundo do oceano. Vocês querem que eu lhes diga o que acontece quando vocês batem na lama a uma velocidade de quatro nós, ou querem brincar com os controles?

Doug: Computador, você tem alguma sugestão?

Computador: Ao seu dispor. Estima-se que se vocês atingirem o fundo do mar na velocidade atual há 45% de chance de seu casco se partir. As projeções têm isto como um efeito negativo sobre suas chances de completar a missão.

Nick: Muito bom. Que tal nos dizer como desativar o piloto automático?

Zim-V: O piloto automático é desativado retirando-se um cilindro do painel de controle. Há algo semelhante a isso no seu painel.

Doug: Sim, há uns botões que podem ser puxados. Deixa eu tentar alguns. (Puxa

um deles. "PERIGO! NÃO ABRA A CABINE A NÃO SER QUE O APARATO DE RESPIRAÇÃO PESSOAL ESTEJA OPERANTE!") Epa! Não era esse.

Ken: Olha, deixa-me tentar esse. (Puxa outro. Submarino pára na água.) Arrá! Consegui.

Doug: Tudo bem, agora precisamos de motor e direção.

Nick: Bem, com meu treinamento em serviço de veículos, o que parece ser o controle do motor?

Mestre: (Joga o dado.) Humm. O que você está procurando provavelmente se parece com dois controles próximos um do outro, um para velocidade e um para direção da hélice.

Ken: Hã?

Doug: Marcha à ré e para a frente, bocó. (Tenta padrão típico de automóvel — acelerador e câmbio de marchas. Um torpedo é disparado e o leme de profundidade sobe e desce sugestivamente.) Não. Que tal isto?

E assim por diante, enquanto os PCs experimentam os controles e observam os resultados. Se eles ficarem frustrados, você pode lhes dar dicas através do Computador, Zim-V ou lampejos ocasionais de lucidez de Sortudo. Trate Sortudo como se ele tivesse sofrido um derrame cerebral. Perdeu várias funções principais, mas grande parte de sua memória está intacta, se ele pudesse ao menos acessá-la.

Mais cedo ou mais tarde os PCs ligarão a seqüência de mergulho de emergência. Dependendo da velocidade de reação dos PCs e de sua perversidade, eles podem conseguir controlar a nave ou podem enterrar a proa no fundo do oceano. Grite "Ahuga, ahuga!" o tempo todo em seus ouvidos para ajudá-los a se concentrarem. Eles adorarão.

Uma vez que os PCs tenham dominado os controles, o Computador pode ajudá-los a navegar ao destino. Uma representação gráfica aparece na tela com um ponto piscante que representa o VMT e uma seta piscante indicando o destino. Os PCs podem então pilotar o VMT como num vídeo-game. De vez em quando persiga o ponto deles com outro que parece uma bola com uma boca que abre e fecha. É claro que é só um defeito na tela... né?





Episódio Cinco: Às Praias de Trípoli

Resumo do Episódio

O VMT alcança a terra. Grund-E abandona a missão. Talvez alguns PCs tenham acidentes lamentáveis. A missão continua com um novo líder.

Terra à Vista!

Na hora que o VMT leva para alcançar a terra, o cérebro de Sortudo tem tempo de secar e ele timidamente se oferece a retomar o controle da nave. Grund-E consente, e o VMT está novamente sob piloto automático.

À medida que o VMT se aproxima da terra, o vasto panorama da América Pós-Ops se revela. A inundação que seguiu o asteróide e o derretimento das calotas polares transformaram o litoral. As planícies costeiras e as terras baixas centrais do continente norte-americano estão submersas; em elevações mais altas as ruínas da civilização foram cobertas por vegetação como aconteceu com Angkor Wat.

A região onde os PCs desembarcam é selvagem em sua maioria, com alguns enclaves de civilizações primitivas. (Não espere que todos os cenários de aventuras de *Paranóia* no Exterior sejam assim. O mundo fantástico é um lugar enorme, especialmente quando apresentado por criadores de jogos com atitudes indiferentes em relação à lógica e à coerência interna em cenários de campanha.)

Quando a água debaixo do VMT estiver rasa demais para continuar, Sortudo estende suas pernas, anda para fora d'água e ruma por uma colina para uma densa floresta. Quando em modo terrestre, o compartimento da tripulação está na altura do segundo andar de um prédio.

Grund-E Sai para Tomar um Pouco de Ar

Sortudo vai com toda a carga para dentro da floresta por uns quinze minutos até que Grund-E fale:

"Sortudo, pare aqui." Sortudo pára. (Quer bater umas cabeças no painel? Vá em frente.)

"Abaixe o compartimento da tripulação ao chão e abra a cabine." Sortudo obedece.

"Vocês, esperem aqui. Eu volto logo."

E Grund-E salta para fora do VMT e anda para dentro da mata densa. Ele está vestindo seu "kit" completo e carregando um fuzil laser e um enlaçador de mão. Não está usando seu comunicador P&D nem o traje espacial. (Ele também desativou seu "bipe" de reposição de clones, mas os PCs não sabem disso.)

Tem alguém curioso a respeito de onde ele vai? Se alguém lhe fizer alguma pergunta, ele age como se não tivesse ouvido. Engraçado.

Alguém vai tentar impedir? Grund-E ordena que o resto do grupo de missão execute o traidor intrometido, entra na diversão com seu fuzil laser e repete: "Fiquem aqui," e marcha para dentro da floresta.

Grund-E não vai voltar. Esperando que os PCs continuem com a missão, Grund-E planeja seguir o VMT, observar o que acontece e esperar por oportunidades de eliminar os Agentes Atiradores para que possa retornar ao Complexo com uma triste história de uma emboscada Comuna. Ou os Agentes Atiradores poderão tirar uns aos outros de ação, deixando Grund-E com uma boa desculpa para requerer um resgate. Ou se tudo falhar, Grund-E fugirá e se unirá com seus colegas do Clube Sierra no Grande Exterior. O último lugar em que Grund-E quer estar é no VMT com todos aqueles Agentes Atiradores pistoleiros nível Vermelho que atraem desastres e seus encantadores dispositivos da P&D.

Passa-se um minuto. Cinco, quinze minutos, mais minutos se passam. O que os PCs fazem?

Contactam o Computador e Pedem Instruções: O Computador pede para falar com o líder em exercício. Se não houver, o Computador nomeia um. O Computador diz: "Vão procurar Grund-E. Se não puderem encontrá-lo em meia hora, continuem a missão sem ele."

Alguém (ou Alguma Coisa — Estivabô, Certo?) Vai Procurar Grund-E: Se for um NPC ou robô, ele parte pela floresta. De repente, perde-se o contato com o NPC. Talvez os PCs ouçam barulho de disparos laser. O NPC não volta. Risque um NPC. Um a zero para Grund-E.

Se um PC (ou PCs) for procurar, leve os jogadores envolvidos para outra sala e faça uma sequência de combate separada. Se os PCs ainda estiverem em trajes espaciais, eles têm um redutor de -5 para a

maioria dos testes de movimento e combate e podem ser ouvidos a quilômetros de distância — Grund-E tem a vantagem da surpresa.

Eis como as coisas poderiam ocorrer:

(O mestre decide que Grund-E vai no mesmo sentido do VMT, então dá a volta e encontra um local seguro e escondido de onde possa emboscar seus perseguidores.)

Mestre: Certo. Há enormes e horríveis coisas verdes e marrons à sua volta. O chão em volta do VMT está coberto com entulho de todas as cores. Vocês não conseguem enxergar uma marcação de nível de segurança em lugar algum, embora o teto pareça ser azul. Cara, o teto é alto aqui. Grund-E partiu através da parede de coisas verdes-e-marrons. Vocês querem segui-lo?

Greg: É claro. Nosso líder pode ter sofrido algum acidente. Seria traição não procurar ajudá-lo.

Paulo: Humm. Gostei disso. É a minha opinião, também.

Mestre: Certo. Vocês se afastam do VMT. Em segundos vocês não podem mais ver o veículo. Há enormes coisas verdes-e-marrons por todos os lados. O lixo no chão torna o progresso lento e os passos incertos. Vocês estão fazendo qualquer coisa esperta ou cautelosa?

Greg: Estou olhando para todos os lados. Algum sinal de Grund-E?

Mestre: Não.

Paulo: Eu paro, tiro meu capacete e comunicador e escuto com muito cuidado. Ouço mais alguém andando nesse lixo?

Mestre (Joga o dado, finge examiná-lo): Bem, você não tem certeza. Alguma ou algumas coisas parecem estar se movendo por todos os lados — acima de vocês, também. (Mestre joga o dado em segredo uma vez — Grund-E acerta com seu fuzil laser — de novo — um resultado de morte na tabela de dano.) Greg-V cai com um grito. O lado direito dele está fumegando — parece queimadura de fuzil laser. Greg, seu cara está morto. Tem algum último comentário?

Greg: Ai.

Paulo: Eu viro e atiro em qualquer alvo em potencial à direita.

Mestre: Certo. (O que Grund-E fez? O Mestre decide que ele se esquivou e ganha um bônus defensivo.) Algo verde se moveu a uns dez metros à sua



direita. Estava esquivando — redutor de -4 no ataque e seu traje espacial lhe dá um redutor de -5 para acertar...

Paulo (choraminga): Ahhhh???

Mestre: Ora. Você está segurando esse laser com um par de garras metálicas (joga o dado — Paulo errou). O raio laser atinge uma coisa marrom. Ela explode um pouco e pega fogo. A coisa verde se afasta e desaparece no lixo e na coisa marrom. E agora?

Paulo: Humm. Hora de voltar ao VMT. Eu disparo o laser algumas vezes contra as coisas marrons naquela direção...

Mestre: Arrá. Bonito. Muito fogo repentino e fumaça. (Raios! Mais um fracasso.)

Paulo: ...e eu volto ao VMT. Aquela coisa verde era por acaso nosso antigo líder de equipe?

Mestre: Difícil dizer. Humm. Acima você ouve o assvio inconfundível de uma bala de inserção de clone (o clone substituto de Greg)...

Paulo: Socorro! Eu mergulho para o pedaço mais denso de coisas verdes comprimadas que conseguir achar!

Mestre: Por que está tão com tanto medo, Cidadão? Você está *pelo menos* a 50 metros do falecido personagem de Greg. Obviamente você percebe que a chance do míssil te atingir é mínima! Olha, vou jogar por isso agora. (Joga o dado em segredo. Parece surpresa.) Bem! Não é muita coincidência?

Paulo: Sou um homem morto.

Os PCs podem também decidir ir atrás de Grund-E no VMT. Quando ele ouve o VMT vindo, decola — os PCs nunca o encontrarão nessa floresta, mas ele poderá ouvi-los a um quilômetro de distância. Os

PCs podem, é claro, atirar torpedos e armas do VMT — árvores caem, pássaros gritam, pequenas criaturas silvestres morrem aos milhões — um bom espetáculo.

O Espetáculo Deve Continuar

A missão deve continuar sem Grund-E. Se os PCs não chegarem rapidamente a essa conclusão, você pode lhes dar uma deixa com Sortudo ("Azar do cara Esmeralda, mas temos que prosseguir. OK, quem está no comando agora?") ou o estivabô ("Por favor acalmem-se, mestres, esta é uma ocorrência comum. Fui programado para ter a mais profunda confiança na sua capacidade de cumprir esta missão.")

Para clarear ainda mais a situação, Peter-I entra em contato com os PCs para obter uma atualização do estado da missão e para anunciar novos objetivos. Ele pede primeiro para falar com Grund-E; quando informado que Grund-E não está disponível, pede para falar com o líder em exercício da missão.

"Houve uma mudança nos seus objetivos. Sua patrulha ainda deve seguir a rota originalmente traçada; entretanto, agora sua missão primária é estar a postos para qualquer sinal de plataformas militares móveis que acreditamos estarem operando na região. Não se sabe nada sobre seus meios de locomoção, armamento, ou origem. Acredita-se que as plataformas são capazes de altas velocidades e achase que elas têm aproximadamente 200 metros de comprimento.

Se uma destas plataformas for avistada, ou se forem descobertos indícios da

sua presença, investiguem imediatamente e identifiquem-na. Façam um relatório completo assim que for possível. Tragam fitas de multigravador dela. Entrem em contato com ela e determinem se é uma das Nossas ou uma das Deles.

Este objetivo é da mais alta prioridade. Sirvam bem, e vocês serão recompensados. Eu lhes prometo.

Se não houver mais perguntas, prossigam, e boa sorte."

Supondo que os PCs tenham bom senso, eles seguirão ordens e continuarão com a missão. Hora de passar para o episódio "Embalos de Sábado à Noite". Porém, os PCs podem decidir fazer Outra Coisa. Se eles fizerem Outra Coisa, morrerão das seguintes maneiras:

Se os PCs Ordenarem que o VMT ou os Robôs façam Qualquer Outra Coisa que não Seguir o Cartucho de Navegação e Objetivos da Missão: Os robôs lembram aos PCs que eles foram programados para recusar ordens traidoras. Grande erro. O piloto automático e os robôs podem testemunhar contra seus mestres se a missão retornar ao Complexo Alfa.

Se os PCs Desligarem o Estivabô e o Piloto Automático e Retornarem ao Complexo Alfa: O VMT bate quase que imediatamente e os PCs ficam presos nesta terra. (Veja o próximo parágrafo.)

Se os PCs Deixarem o VMT e Andarem por Aí Sozinhos: Eles passeiam até que Grund-E ou os nativos ou as Baratas Mutantes Radioativas Gigantes ou a fome os matem. Quando o Inevitável ocorrer, vá para "Se Ninguém Voltar Ao Complexo Alfa..." no Episódio Dez para ler a cerimônia memorial.



Episódio Seis: Embalos de Sábado à Noite

Resumo do Episódio

Há outro probleminha com o piloto automático do VMT. Nada sério. Juro.

Nota do Editor: O que segue é uma longa e complicada sequência de eventos em que o VMT sofre outro colapso nervoso e fica preso numa árvore. Isso é tudo que acontece. Todo o resto é só enfeite, portanto, se quiser, diga apenas "O VMT sacode-se de repente e, então, salta para cima de uma árvore. Tá enguiçado." E então prossiga direto para o próximo episódio.

No entanto, se tiver tempo e disposição, passe seus jogadores por este pesade-

lo altamente coreografado. Vá em frente. Eles te agradecerão por isso. Sério.

Eu Queria Mesmo É Estar Dançando

Observação: A não ser que se ordene o contrário, Sortudo mantém a cabine fechada enquanto viaja por terra. Se os PCs mandarem que Sortudo abra a cabine, leia no box ao lado para ver como isto afetará o episódio seguinte.

Sortudo continua a penetrar na floresta. A elevação aumenta aos poucos e, finalmente, o VMT emerge da floresta di-

ante de um penhasco baixo mas de aparência perigosa. O chão em frente ao penhasco é uma área aberta, coberta com rochedos e cascalhos. Sortudo rumo direto ao penhasco e tenta subir a inclinação íngreme. O VMT sobe uns dois metros, se desequilibra, e cai. (se questionado no caminho do penhasco, Sortudo admitirá que não faz idéia se é capaz de subir o penhasco ou não — a questão nunca lhe ocorreu - mas ele afirma confiante que o Computador nunca lhe mandaria por este caminho se não tivesse certeza de que ele seria capaz de fazer o serviço. Se receber a ordem, realmente tentará parar a tempo — e perderá seu apoio nas pedras soltas,

**Se a Cabine estiver Aberta...**

Se por acaso os PCs tenham aberto a cabine antes do VMT cair, o conteúdo do compartimento da tripulação deve estar generosamente espalhado por uma grande área.

Para permanecer dentro do compartimento quando o VMT começar a dançar, um PC precisa fazer a cada rodada um teste de força com um redutor de -5.

Se não houver ninguém no compartimento da tripulação para desligar Sortudo, o VMT dança por bastante tempo e os PCs têm que persegui-lo por um longo caminho antes de ficar preso nas árvores.

tropeará, ou se desequilibrará... e cairá.)

Todos devem fazer testes de agilidade ou sofrer dano na coluna 2 da Tabela de Quedas de Grandes Altitudes. Os dois robôs batem nos anteparos e fazem ruídos e assovios desconcertantes (sua desculpa para um futuro defeito). Sortudo fica bem quieto. O VMT está deitado de lado ao pé do penhasco. A cabine está rachada em alguns lugares, algumas caixas se abriram, mas o dano não parece ter sido sério.

Após alguns segundos, Sortudo diz, "Não é tão fácil quanto parece. Vamos tentar de novo." (Ou, se caiu tentando parar, Sortudo diz: "Com licença, mestres. Esperem um momento enquanto eu me levanto.")

Talvez você deixe um jogador que pense rápido puxar a tomada do piloto automático antes de Sortudo se mover. Eu não deixaria. Você perderia toda a diversão.

Os controles do módulo terrestre de Sortudo foram danificados na queda. (Você precisa de *alguma* desculpa para que o VMT enlouqueça. Não tem de que.) A sequência seguinte descreve o que acontece quando Sortudo tenta se levantar. Cada evento leva uma rodada de combate.

A Sequência Altamente**Coreografada do Colapso Nervoso**

Evento 1: Todas as seis pernas se esticam convulsivamente à extensão máxima com um movimento brusco e violento.

Evento 2: As três pernas próximas ao chão abruptamente se retraem, enquanto as três superiores buscam tração na rocha quebrada.

Neste ponto, pergunte aos jogadores se desejam fazer algo no fim de cada evento. Ações típicas incluem:

- Abrir a cabine para permitir a fuga (Sortudo obedece imediatamente - veja o quadro)
- Berrar para Sortudo se desligar (Sortu-

do ignora isto; ele está muito ocupado tendo um ataque)

- Disparar uma arma no painel de controle (nenhum efeito, além de possivelmente piorar o ataque)
- Mexer no botão que desliga o piloto automático (Sortudo desliga, e a diversão acabou)
- Mudar para operação manual (Sortudo desliga, e a diversão acabou)

Por favor, não deixe que seja fácil desligar Sortudo. Isto é divertido demais para deixar os PCs estragá-lo com ação rápida e perceptiva. (E observe que você quer que Sortudo acabe em cima de uma árvore.)

Qualquer ação ou teste de perícia enquanto dentro do saltitante compartimento da tripulação merece um sadio redutor de -5 a -10. (Além disso, se a cabine estiver aberta, lembre-se de que é necessário fazer um teste de força com um redutor de -5 para não ser arremessado para fora do VMT.)

Evento 3: As pernas superiores conseguem tração e puxam o VMT para o repouso em cima de sua barriga.

Evento 4: Não acontece nada. Só por este breve instante. Mas descreva como se tudo estivesse ótimo, agora que o VMT está de cabeça pra cima, e que a aventura continuará normalmente num instante. Isto prepara os jogadores relaxados para a Grande Surpresa do Evento 5.

Evento 5: Todas as seis pernas se esticam convulsivamente, propelindo o VMT 5 metros para cima.



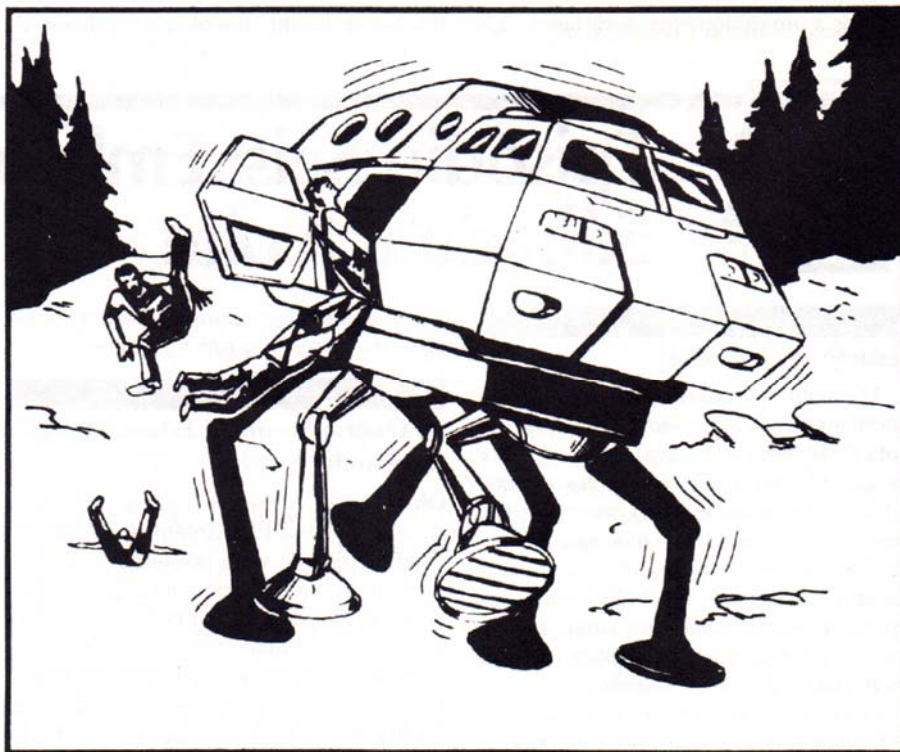
Evento 6: O VMT bate no chão com as pernas duras. O metal cede e se torce pelo compartimento da tripulação. Os PCs sofrem dano na coluna 2 da Tabela de Quedas de Grandes Altitudes. A cabine se abre (veja o quadro).

Eventos 7 a 12: O VMT anda no passo, salta, balança de lado para lado, corre em círculos, realiza mergulhos, rolos e saltos mortais, e então corre para a floresta.

Eventos 13 a 19: O VMT bate em árvores, rola por um desfiladeiro, salta um riacho correndo, cai de lado e pedala em círculos como o Curly dos Três Patetas, fica de pé, se prepara, e salta para o meio das árvores.

Evento 20: O VMT fica preso a uns três metros do chão num grupo de coníferas fortes. As pernas inutilmente procuram tração, espalhando galhos, poeira e pequenos arbustos para todos os lados como um cachorrinho cavando um buraco.

As pernas continuam a balançar até que alguém desligue o piloto automático. Se o VMT tiver alcançado sua posição atual sem ocupantes, alguma alma intrépida terá que subir no compartimento da tripulação para desligar o piloto automático. Dada a experiência limitada que a





maioria dos Alfanos têm em escalar árvores, muitos testes de força e agilidade podem ser apropriados, com danos de queda como recompensa pelo fracasso.

Desenvolvendo e Improvisando este Episódio

A propósito, esta é uma versão bastante modesta do que poderia acontecer com um piloto automático de VMT pirado. Poderia ser ainda mais engraçado jogar os PCs para fora e fazer com que persigam o VMT por alguns quilômetros. Ou o VMT poderia agir como um cachorrinho desobediente, atormentando os PCs, esperando que eles se aproximassem e, então, fugir para longe. E há zilhões de manobras, ginástica, atletismo, dança de salão, balé, e comédia pastelão que nós não usamos.

A propósito, certifique-se de que os PCs tenham bastante atividade para fazer. Isto é

uma peça cômica, mas este episódio também apresenta alguns desafios difíceis de solução de problemas. A maioria dos desafios são bastante fáceis — segurar-se durante as manobras e desligar o piloto automático. No entanto, se você jogar todos os PCs para fora do VMT antes deles conseguirem desligá-lo, os problemas ficam mais divertidos — alcançar a máquina, pará-la, e desligar o piloto automático. Este é um bom episódio para a improvisação e floreios individuais para cada mestre.

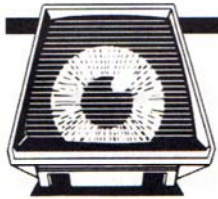
Juntando as Peças

Uma vez que o piloto automático esteja desligado, os robôs e Infravermelhos reaparecem. Os robôs estão amassados, mas intactos. Os Infravermelhos também parecem estar um pouco piores com o desgaste. Alguns PCs podem estar inconscientes devido ao episódio e podem preci-

sar de cuidados médicos.

Uma vez que todos estejam reunidos na cena e tenham sido atendidos, o dano ao VMT deve ser avaliado. O estivabô carrega seu cartucho de reparos de transporte e dá uma olhada no VMT. Relata que o veículo não está danificado seriamente, mas que o piloto automático precisará de depuração e possível reprogramação antes que o VMT possa ser usado novamente. O procedimento pode levar de 10 a 20 horas, no mínimo, ou mais, se o módulo principal de programação estiver danificado.

Isto significa que os PCs terão que acampar aqui esta noite. O que, acredite ou não, é o verdadeiro propósito narrativo de transformar o VMT num dervi rodopiante. Isto deixa os PCs prontos para uma visita de Grund-E à meia-noite, e um ataque pelos selvagens locais ao nascer do sol. Elegante, não?



Episódio Sete: Acampando Esta Noite no Velho Acampamento

Resumo do Episódio

Os PCs preparam seu equipamento. Grund-E faz uma visita para ver se eles ainda estão vivos e para alterar essa situação se for necessário.

Armando a Guarda Noturna e as Defesas

Este episódio é uma tradição venerável nas aventuras de RPG. Os PCs têm uma oportunidade de armar seu acampamento, arrumar suas defesas e dividir suas forças em turnos de sono e guarda. Uma vez que os PCs tenham feito suas preparações, o mestre joga os dados para decidir quando os caras maus atacam, e então descem sobre os PCs como lobos em ovelhas.

Para sua conveniência durante o jogo, providenciamos um mapa da área em volta do VMT desligado. Retire o mapa, coloque-o no meio da mesa e deixe que os PCs examinem-o intensamente. Mostre a legenda a eles, mas diga-lhes para não se preocuparem com as coisas esquisitas indicadas no topo: "Quê? Ah, essas? Hã, não são nada. Mesmo." Sem dúvida seus jogadores se sentirão tranquilizados.

O Mapa

O mapa mostra uma colina arborizada (onde o VMT fica preso), cercada por uma planície com parca floresta. Dois rios correm por perto.

O Padrão Hexagonal que Cobre o Mapa: O mapa é coberto com hexágonos (daqui em diante chamados de *hexes*) para regular o movimento, e porque era o único tipo de papel que tínhamos disponível. Cada hex tem 5 metros na diagonal. Mais ou menos.

Curvas de Nível: Informam quando o chão fica mais alto ou mais baixo. Cada uma representa uma mudança de altitude de uns 2 metros.

As Coisas Verdes Compridas: Árvores. Boas de se esconder atrás. Subtraia 5 da chance de acertar qualquer pessoa num hex contendo uma árvore. O VMT está preso naquela com um "X".

As Coisas Verdes Curtas: Arbustos. Também são bons de se esconder atrás. Subtraia 3 da chance de acertar qualquer pessoa num hex com alguns arbustos.

Água Corrente: Água corrente. Boa para se afogar. A água tem uma profundidade de 3 metros e corre rapidamente para fora do mapa em alguma direção específica.

Ruínas/Campo de Concentração/Vulcão/Buraco Enorme: Difícil dizer exatamente

o que são; depende de você. Veja o episódio 7.5, adiante.

Movimento e Combate

Jogos de guerra de verdade têm regras complicadas de movimento, linha de visão, e disparo. (Bocejo.) *Paranóia* tem o mundialmente famoso Sistema Dramático de Combate Tático. Éba. É assim que funciona:

Movimento

Aqui estão algumas sugestões sobre movimento. Por favor ignore-as se as achar pessoalmente ofensivas ou se violarem quaisquer tabus religiosos que você possa ter.

Hexes Claros (Aqueles que não contêm Árvores, Arbustos ou Água): Numa rodada, um personagem pode se deslocar por um hex claro, à velocidade de caminhada; até quatro hexes, à velocidade de corrida; até 8 hexes, à velocidade de disparada.

Hexes de Árvores e Arbustos: Os personagens se deslocam por hexes de árvores e arbustos sem redutor. Os personagens não podem se deslocar em disparada através de hexes de árvores e arbustos e devem fazer testes de agilidade com um redutor de -2 para correr por eles. (Se o resultado for um fracasso eles cairão.)

Hexes com Curvas de Nível: Novamente, podem ser atravessados andando-se normalmente. Os personagens devem fazer



testes não modificados de agilidade para correr ou disparar através de hexes com curvas de nível.

Água: Não pode ser atravessada a pé. Os personagens que passarem num teste de sobrevivência com redutor de -2 podem se mover a um hex por rodada em hexes de água. Além de se afogarem, os personagens que obtiverem um fracasso nos testes são levados pela correnteza a três hexes por rodada.

Linha de Visão

As regras de linha de visão são extremamente difíceis e complicadas. Tipicamente, os criadores de jogos de guerra escrevem centenas de parágrafos entediantes e dão centenas de exemplos de jogo descrevendo o que fazer quando unidades tentam ver e atirar umas nas outras, entrando em detalhes agonizantes sobre os efeitos do terreno no meio do caminho, elevação, condições do tempo, fumaça etc. Então os jogadores passam horas olhando o mapa, discutindo violentamente e colocando linhas retas ou elásticos no mapa, derrubando pilhas de divisões Panzer no processo. E, então, depois daquele trabalho todo, o jogador "1" e erra de qualquer jeito. ISTO NÃO É DIVERTIDO. Portanto, simplificamos.

Aqui estão as regras de linha de visão em *Paranóia*:

- Ninguém pode atirar em ninguém se houver algo grande no caminho. (Como uma árvore ou colina ou algo assim.) Aplique redutores substanciais ao combate à distância se não houver nada no caminho mas se eles não puderem se ver. (Se estiver escuro ou se o atirador tiver um saco sobre sua cabeça.)

Combate

Aplique as regras de combate normais de *Paranóia*. Ou não. (Ouvimos dizer que as regras de combate de *Imperium Romanum II* funcionam muito bem. Conte-nos como foi.)

Agora, Aqui Está o Meu Plano

Depois que examinaram a região, deixe que os jogadores descrevam como seus personagens estão se preparando. Use botões, pedacinhos de papel ou aquelas poeirinhas que ficam nos seus bolsos ou até marcas de lápis para indicar as posições do VMT, robôs, NPCs, e PCs.

Os jogadores também devem marcar posições de qualquer iluminação na área. Observe que o estivabô precisa da iluminação normal da cabine para trabalhar no piloto automático; essas luzes iluminam uma área de uns 10 metros de diâmetro em volta do VMT.

Lembre aos jogadores que seus perso-

nagens não sabem nada sobre a natureza. Pior ainda, os PCs não têm noção do que é "noite". No Complexo Alfa, cada setor tem um diaciclo de dezesseis horas, mas durante o noteciclo, as luzes são apenas enfraquecidas, mesmo nos quartos de dormir, e a iluminação permanece normal na maior parte dos corredores e locais de trabalho. A noção de escuridão completa e total está além da experiência deles.

O fogo nunca é usado para iluminar no Complexo Alfa; a idéia de usá-lo provavelmente não ocorreria a cidadãos Alfanos, a não ser que tenham sido treinados em ambientes hostis.

Se qualquer PC tiver treinamento em ambientes hostis, pode organizar as defesas do acampamento noturno como faria um escoteiro-mirim. Nenhum dos NPCs ou robôs têm conhecimento algum sobre tais assuntos.

Em geral, não seja muito exigente em reclamar de preparações de defesa que não estejam de acordo com os personagens. Em vez disso, encoraje os jogadores a aproveitarem o desafio mental de fingirem não saber nada sobre a natureza e a noite. Os jogadores podem ficar preocupados com isso, reduzindo a chance de sobrevivência de seus personagens. Recorde-os que vão morrer de qualquer jeito, e que não há nada que possam fazer. Isto sempre os põe no espírito de representação correto de *Paranóia*.

A Primeira Onda

Após algumas horas de relativa paz (supondo que não passaram o tempo atirando uns nos outros até virarem pedacinhos), os PCs recebem uma visita. Seu antigo líder de missão, Grund-E, após seguir o rastro do VMT até a cena de sua dramática "má-função", chega. Ele pretende eliminar o resto do grupo da missão durante o restante da noite.

Mateiro sagaz, Grund-E atira nos PCs na segurança da escuridão.

Os pobres PCs são alvos fáceis; é provável que Grund-E consiga eliminar o grupo com pouco risco para si mesmo.

Entretanto, será um final bastante desencorajador e anticlimático para a aventura. E não podemos ter isso, podemos?

Vamos dar uma olhada nos recursos escondidos dos PCs:

Bugigangas da P&D: Aqui estão alguns ótimos recursos de improvisação. Note a sonda de observação de controle remoto, a armadura de força, o *spray* de veneno, e o gerador de plasma. Melhor ainda, note o detector de metais — inútil no Complexo Alfa, mas uma maneira realmente útil de encontrar Grund-E. E aquelas botas-fogue-

te, hein?

Poderes Mutantes: Alguns poderes mutantes — por exemplo, telepatia, hipersentidos, polimorfismo, e visão de raio-X — oferecem alguns recusos de improvisação para o jogador engenhoso.

Aquela Engenhosidade Eternamente Imprevisível: Os jogadores sempre parecem poder ver falhas transparentes na invulnerabilidade do antagonista que o mestre nunca reconhece.

Um Mestre Amigável: Este é um recurso maravilhoso e relativamente raro em *Paranóia*. Neste caso, o mestre não suporta acabar com os PCs antes que encontrem as Baratas Mutantes Radioativas Gigantes, portanto ele está querendo alguns sobreviventes.

Táticas de Grund-E

Aqui estão algumas diretrizes/sugestões/restrições às táticas e objetivos de Grund-E. Use o que quiser, planeje algumas táticas próprias, e improvise livremente representando Grund-E quando a ação começar.

Objetivos em Ordem de Prioridade

1. Sobreviver.
2. Eliminar o resto do grupo de uma maneira que a traição não seja suspeitada, permitindo um retorno seguro ao Complexo Alfa.
3. Se o grupo se mostrar mais duradouro ou perigoso que o previsto, abandonar a missão, esquecer o Complexo Alfa e juntar-se ao enclave do Clube Sierra nas colinas.

Táticas Normais

1. Nada de ataques frontais.
2. Atacar indivíduos isolados no perímetro; explorar habilidades de sobrevivência para se aproximar sem ser visto, atacar e se afastar antes que outras forças possam convergir.
3. Evitar danos ao VMT — pode ser o único caminho de volta.
4. Se a iluminação e a linha de visão permitirem, use táticas de franco-atirador de longo alcance.
5. Recue imediatamente após iniciar conflito. Retornar e atacar outro alvo mais tarde.

Antecipando as Táticas dos Jogadores

Os jogadores provavelmente escolherão uma das seguintes reações a este episódio:

1. Alegre Representação de Idiotas em Pique-nique com Preocupação Mínima por Sobrevivência Pessoal: Neste caso, faça Grund-E ser descuidado e super-confiante. Talvez ele ignore a tática "recuar imediatamente" e se deixe cercar. Com certeza, ele

não leva em consideração a utilização de bugigangas da P&D ou poderes mutantes. Também desiste facilmente se os PCs dispararem contra ele algumas vezes.

2. Representação Semi-Alegre Misturada com Precauções Defensivas Razoáveis:

Neste caso, Grund-E se mantém nos seus objetivos e táticas. Ainda não leva em consideração a utilização das coisas da P&D ou poderes mutantes. É persistente, mesmo depois de os PCs demonstrarem um pouco de engenhosidade e capacidade tática, mas se for machucado, desiste.

3. Dedicção Absolutamente Séria à Sobrevivência:

Neste caso, os PCs estão procurando um bom combate tático; dê-lhes um. Grund-E ainda desconsidera, inicialmente, P&D e poderes mutantes, mas na primeira vez que forem usados contra ele, considera-os e cataloga os recursos potenciais dos PCs e tenta neutralizá-los. Os jogadores táticos ferrenhos provavelmente tentarão antecipar as táticas e objetivos de Grund-E e criarão planos para confundirlos. Finalmente, Grund-E luta até a morte. (É apenas justo dar aos jogadores a satisfação de um abatimento se eles se dedicaram inteiramente ao combate.)

Embora os objetivos dos PCs sejam primeiramente defensivos (protegerem o VMT e a si mesmos), não se esqueça de que também podem partir para a ofensiva. Eles podem decidir caçar Grund-E se o enxergarem como uma ameaça, ou podem decidir persegui-lo após seus ataques. Isto deve desencorajar Grund-E, que espera enfrentar um bando de mariquinhas Vermelhos. Enquanto o contra-ataque não for absurdamente descuidado ou vulnerável, uma ofensiva forte dos PCs deve ser suficiente para fazer Grund-E decidir se juntar aos seus colegas do Clube Sierra. Se os PCs forem realmente persistentes, provavelmente precisarão de um confronto final para satisfazê-los.

Os PCs não necessariamente se preparam para um ataque de Grund-E. De fato,

pode ser que nem lhes passe na cabeça que Grund-E está atrás deles. Por outro lado, podem estar preocupados com outras ameaças — a saber, monstros mutantes horríveis e Comunas sanguinários. Não desencoraje imaginações tão proficuamente paranóicas. Algumas dicas sugestivas podem até estimular tais fantasias:

Mestre: Bem. Vocês todos vão ficar no VMT em cima das árvores. Tenho certeza que vocês estarão seguros lá em cima. Quer dizer, não há muitas coisas altas bastante para alcançá-los e engolir alguns de vocês. Eu acho que não, pelo menos.

ou

Mestre: Bem, vocês pegaram Grund-E. Ele está morto, com certeza. Agora vocês não têm nada com que se preocupar. De fato, não há mais nada lá fora para assustá-los. Não, senhor. Todo mundo pode ir direto para a cama, eu acho. Nem precisam mais manter uma guarda.

É claro que, independente do que acontecer esta noite, os selvagens atacam de manhã.

Episódio 7.5: As Coisas Esquisitas nas Bordas do Mapa.

OK, mestre: hora de outra explosão de genialidade improvisada. O que você acha que representam aquelas formas estranhas no canto do mapa? Francamente, não temos a menor idéia, mas aqui estão algumas idéias rápidas e sujas para sua consideração:

As Ruínas/Campo de Concentração: Os restos de um enclave do Clube Sierra após uma entusiástica corrida de bombardeio de baixa altitude e grande intensidade por uma formação de Guerreiros Abutres. Nada resta aqui além de algumas cabanas com telhados de palha destruídos, utensílios primitivos de cozinha e de caça, e dez a doze cadáveres bem mastigados do Clube

Sierra. Os Agentes Atiradores encontrarão provas de que este povo era fugitivo do Complexo Alfa — anéis da Teela O'Malley, uns lasers velhos e canos de laser usados, macacões etc.

Próximo às ruínas vivem seis lobos enormes, famintos e salivantes. Esses caras tentarão se aproximar furtivamente dos Nossos Heróis e mordê-los.

Seis lobos:

Perícias: Furtividade (15), Mordida (12)
Movimento: Corrida de (+5 bônus de ataque para ser aplicado em seu primeiro ataque por mordida).

Armadura: Igualzinha a couro.

Ânimo: Eles desistirão se três ou mais deles forem feridos.

O Vulcão/Enorme Buraco: Alguns anos atrás um buraco negro à deriva furou a Terra aqui, criando um Túnel enorme que conduz diretamente à China. Ao se aproximarem do buraco, os Agentes Atiradores ouvirão o som de cantos estranhos vindo do fundo.

Dentro de minutos, milhões de chineses baixinhos vestindo uniformes marrons e chapéus com estrelas vermelhas jorrarão do buraco para cima deles como as formigas de um formigueiro perturbado. O povo está pulando pra cima e pra baixo com bastante entusiasmo e carrega forçados, fuzis e cartazes do Camarada Mao.

Enfim, a temida invasão Comuna começou!

Os Agentes Atiradores poderão ceifar os invasores como trigo por algum tempo, mas há milhões deles e eventualmente a munição dos Agentes Atiradores acabará. Sua melhor opção é pedir ajuda, resultando na chegada de umas duas mil naves Abutre armadas com ogivas nucleares que entopem o buraco de forma bastante dramática. Os Agentes Atiradores serão heróis. Heróis mortos, é claro, visto que estão a uma cuspida do ponto de impacto. Ah, bem, a vida não está fácil para ninguém.



Episódio Oito: Uma Visita dos Primitivos Locais

Resumo do Episódio

Os nativos estão inquietos. Após muitos arremessos de lanças e comportamento selvagem padrão, os PCs têm uma conversa legal com os nativos.

Apesar de seu dialeto esdrúxulo, os nativos se comunicam razoavelmente bem.

Falam de novos deuses, "Montanhas Que Andam," que recentemente apareceram nestas bandas. "Exatamente o que estávamos procurando", dizem os PCs.

Alvorecer Zulu

Caso você não conheça a referência,

Zulu é um filme de aventura legal dos anos 60 baseado num massacre de uma missão inglesa em 1879 por zilhões de Zulus (uma tribo africana nativa) pintados e entusiasmados. Há algumas ótimas cenas de batalha onde hordas ululantes de selvagens descem a colina, acenando suas lanças e escudos, determinados a retalhar o povo civil-



zado, correto, heróico e perdido. Essa é exatamente a atmosfera que queremos criar aqui, adaptada ao período e ao cenário.

O mestre pode utilizar um entre vários métodos de apresentar este episódio:

1. Churrascada de Orcs com Alta Tecnologia: Os selvagens avançam irrefletidamente sobre a superioridade tecnológica dos PCs. Um PC com armadura de força provavelmente poderia enfrentar a tribo inteira. Se você quiser, o estivabô conserta o VMT em tempo para os PCs usarem-no como um elefante de guerra. Este método não é nem sutil nem especialmente humano, mas adequado às tradições de RPG que encorajam o massacre indiscriminado de primitivos hostis.

O episódio termina com muitos selvagens mortos, alguns capturados para revelar a existência dos deuses e selvagens sobreviventes recuando para a selva.

2. Sagaz Ameaça Nativa: Os selvagens atacam cautelosamente, tomando cuidado com armas e dispositivos de alta tecnologia, e habilmente usam a sua familiaridade com o terreno e combate na selva. Nativos furtivos aparecem misteriosamente em arbustos e árvores, arremessam suas lanças e desaparecem antes que as armas possam ser apontadas. Nada de ataques frontais. Táticas de guerrilha. Uma série de pequenos confrontos compõe a ação.

O episódio termina com alguns prisioneiros que revelam a existência dos deuses, enquanto os outros selvagens abandonam as hostilidades, ou a comunicação pode ser estabelecida, evoluindo para um dos métodos abaixo.

3. Antropologia e Diplomacia: Os selvagens atacam como no segundo método, mas hesitantemente estabelecem comunicação, se os PCs não cometerem um massacre indiscriminado. Pode haver algum combate, mas a característica principal da aventura são os PCs identificando os nativos como não-Comunas e não-monstros e, então, estabelecem contato com os nativos cautelosos e desconfiados.

O episódio termina com os nativos revelando a existência dos deuses.

4. Nativos Amigáveis: Os nativos não atacam. Os nativos tomam VMT por um jovem deus e tentam cultuá-lo. Os PCs têm a oportunidade de se fingirem de deuses e explorarem esta confusão para obterem cooperação dos nativos e informação sobre a existência dos deuses verdadeiros. Ou podem massacrar alguns nativos indefesos, e o episódio reverte ao método 1 ou 2.

Em cada método, o elemento comum é que os selvagens devem, de alguma maneira, revelar aos PCs a existência dos deuses. Isto arma o confronto climático com as Baratas Mutantes Radioativas Gi-

gantes, que são como deuses para os pobres selvagens.

Conhecendo o Clã do Disco Negro

O Clã do Disco Negro é uma tribo de caçadores e colhedores que habitam as florestas e clareiras da região costeira. São descendentes de um grupo de criminosos e vagabundos que sobreviveram ao Grande Ops e se organizaram como bandidos. O grupo prosperou bastante por algumas décadas, mas nos últimos anos não havia muito para roubar, portanto o grupo evoluiu gradualmente para uma subsistência nômade de caça-e-coleta.

A tribo tirou seu nome dos discos pretos furados que cada membro do clã usa numa tira de couro em volta do pescoço. Alguns membros de alto status usam de dez a vinte discos, mas nenhum membro usa menos que um. Esses discos negros são álbuns fonográficos colhidos de ruínas Pré-Ops. Nas primeiras décadas, os bandidos do Disco Negro se especializaram em equipamento de som e eletrônica e ganharam riqueza extra proporcionando entretenimento especial (filmes, vídeos, concertos de rock) aos sobreviventes da catástrofe. Há anos que não há energia para nenhum desses entretenimentos eletrônico, mas a tribo mantém um restante amassado de seu equipamento e continua a coletar filmes, fitas e discos quando os encontram.

O povo do Disco Negro veste couro e peles popularizadas em filmes de homens-das-cavernas de Hollywood. Além dos discos em torno do pescoço, usam outros pedaços de metal, plástico e vidro da Era De Ouro — utensílios domésticos, latas de bebida, instalações de banheiro, etc. — apresentando uma aparência bastante colorida para o observador.

Os selvagens falam em dialeto Índio Hollywoodiano ("Eu ter muita fome. Eu ter conchas preciosas. Vocês ter rango?") generosamente temperado com gíria dos anos 60, 70 e 80 ("cara maneiro", "cachorrão", "legal", "cósmico", "totalmente radical", "o máximo", "irado, cara"). Linguisticamente, esse dialeto é bastante implausível, mas é perfeito para o tom e a atmosfera, mos-

Dica para o Mestre: Por que os Sacerdotes Têm Poderes Mutantes tão Capengas?

Observe que nós, espertamente, demos aos sacerdotes poderes mutantes que são basicamente inúteis. Por quê? Bem, até o mestre mais competente vai descobrir que orquestrar um confronto entre seis Agentes Atiradores loucos e uns cem selvagens é um peso considerável; se um bando dos selvagens pode levitar ou disparar relâmpagos ou encolher ao tamanho de uma formiga, tudo sairia do controle. Mas se você acha que pode lidar com isso, faça seu melhor. Dê poderes mutantes úteis a todos os selvagens. Nós o desafiaremos.

trando que os nativos voltaram à selvageria (a parte de Índio Hollywoodiano), embora tenham retido fragmentos individuais e desarticulados da cultura civilizada desaparecida (a gíria de época).

Também é possível improvisar este jargão português corrompido com bastante facilidade, permitindo que você faça diálogos à caráter. (Em contraste, criar um dialeto futuro plausível como Burgess faz em *Laranja Mecânica*, é trabalho demais e impossível de improvisar sem muito estudo.)

Aqui está um exemplo de diálogo:

Greg: Eu meto uma faca na garganta do Comuna e ordeno que ele revele os nomes de seus companheiros de viagem.

Mestre: Eu não saber o que você dizer, 'companheiros de viagem'. Vocês palhaços muito cuco. Eu clã do Disco Negro. Que clã são vocês, gente fina?

Greg: Humm. Nós clã do Grande Computador. Você conhece clã Comuna?

Mestre: Hã. Eu achar que ouvi lendas dos Comunas. Eles do outro lado de Grande Água, a muitas luas. Eles são bichos-grilo caca-de-macaco, eu ouvi. Morou?

Os Deuses Devem Estar Loucos

O clã do Disco Negro está sofrendo uma crise espiritual. Recentemente um

Estatísticas dos Nativos

	Desarmado	Arma	Bônus de Dano						
Filho do Chefe	17	17	+1						
Líder de Bando de Guerra	15	15	+1						
Guerreiro	12	12	-						
	FOR	RES	AGL	DES	ESP	CTZ	MEC	PDR	
Filho do Chefe	17	17	17	17	17	17	3	10	
Líder de Bando de Guerra	15	15	15	15	15	15	3	10	
Guerreiro	12	12	12	12	12	12	3	10	
Sacerdote	9	9	9	9	9	9	3	17	



bando de deuses veio do leste e começou a sugerir gentilmente que os selvagens comessem a cultuá-los imediatamente, ou o número de selvagens iria diminuir.

O panteão do clã do Disco Negro — os Twisted Sisters, os Dead Kennedys, T-Rex, Oingo Boingo, AC/DC, U2 e assim por diante — supostamente vivem na dimensão remota da MTV. Esses deuses costumavam comungar constantemente com seus seguidores através de sagrados Micro-systems, Vídeos e CD players, mas desde a Queda, os deuses quase nunca visitam seus seguidores.

Os novos deuses, estando presentes em carne e osso, por assim dizer, e prometendo retribuição imediata e direta na forma de esmagamento se eles não forem cultuados, deixam pouca escolha para o clã do Disco Negro, mas os tradicionalistas dizem que os velhos deuses ficarão zangados e destruirão o clã do Disco Negro pela sua traição. A maioria dos realistas aceitou por enquanto os novos deuses, mas as vozes dos dissidentes são regularmente ouvidas prevendo perdição para os novos hereges.

Todos os guerreiros carregam lança [dano I 7, alcance de 20 metros (4 hexes)], clava e escudo (equivalente a armadura I 2).

Poderes Mutantes do Clã do Disco Negro

O povo do Disco Negro tem poderes mutantes latentes que eles são encorajados a suprimir. Poderes mutantes são tabu no clã, exceto para os sacerdotes da MTV: seus poderes mutantes são considerados dádivas dos deuses. Os sacerdotes têm os seguintes poderes mutantes, proibidos de serem usados mais de uma vez por dia (cada um):

Curar: Remove ferimento ou reduz estado de incapacitado a ferido.

Detectar Mal: Revela a presença de criaturas vivas que não são membros do clã do Disco Negro; alcance de 15 m; dá instantaneamente uma noção de distância e direção a partir do sacerdote.

Luz: Provoca o surgimento de uma leve incandescência num objeto por uma hora.

Santificar Bugiganga: Faz qualquer dispositivo eletrônico dentro de 5 metros irradiar um pouco de luminosidade por um minuto (usado para santificar e detectar dispositivos eletrônicos sagrados).

Assim como no Complexo Alfa, poderes mutantes são tabu. Os PCs que de-

monstram ter tais poderes ou que usam dispositivos que sugerem tais poderes são bruxas más, merecendo ser apedrejados, queimados, ou jogados em lagos atados a sacos de pedras — a não ser que possam se passar por sacerdotes da MTV.

Motivação no Clã do Disco Negro

Os espasmos violentos do VMT gerado pela “má-função” do piloto automático foram observados por um batedor do clã do Disco Negro. O chefe do clã enviou um grupo de 100 guerreiros para investigar o deus doente e para ver se ele e seus servos poderiam ser mortos (ou, se você estiver usando o método “Nativos Amigáveis”, para contactar o deus e cultuá-lo).

As motivações principais dos selvagens são muito simples. Os guerreiros do clã do Disco Negro seguem as ordens de seu chefe ou morrem. O grupo é dividido em até dez bandos de guerra, cada um com um líder, um dos quais é o líder supremo — o filho do chefe. Todos fazem o que este líder manda, ou morrem.

Os guerreiros também são motivados pelo orgulho. Cada um deles quer ser o guerreiro mais corajoso e mortal do grupo, porque bravura em combate é respeitada e generosamente recompensada pelo chefe do clã.

Estes dois elementos, temor da autoridade e orgulho, são os principais motivadores dos guerreiros em combate. Quando entram em combate, é porque temem a morte certa que terão se desobedecerem. Quando avançam em direção à morte certa, é porque *sabem* que morrerão se desobedecerem, e há sempre uma chance de sobreviverem e se tornarem heróis ricos com muitas concubinas e pilhas de antigos discos de vinil.

Os guerreiros também continuam a avançar após serem feridos. É considerado aceitável parar de avançar sobre o inimigo quando o guerreiro está inconsciente ou incapaz de se locomover, mas qualquer outra escapada do combate é considerada covardia. Uma porção considerável dos guerreiros não deixa de fingir ter ferimentos incapacitantes, mas eles devem ter pelo menos um ferimento sério para comprovar. (Observe que você quer que os PCs tenham prisioneiros; guerreiros incapacitados são a melhor maneira de garanti-los.)

Apenas um guerreiro que participou de uma morte pode pilhar o corpo. Isto dá um incentivo econômico ao talento marcial. Os guerreiros distraídos pela tentação de pilhagem são alvos fáceis para os PCs alertas.

Depois das virtudes marciais, a inteligência, diplomacia e ganância são, de certo modo, admiradas, mas não consideradas muito dignas dos homens. Como a maioria dos jogadores de RPG, o povo do Disco Negro prefere atirar primeiro e fazer perguntas depois. Portanto, os selvagens pensantes, diplomáticos, ou gananciosos só tentarão se comunicar com os PCs depois de as hostilidades obrigatórias terem sido observadas. A ganância é um motivador bem importante se os PCs recompensarem os nativos com armas e brinquedos de high-tech.

A santidade foi, no passado, uma virtude de praticidade duvidosa. Cada bando de guerra tem um sacerdote que não é obrigado a lutar, mas que não está estritamente sob a autoridade do líder do bando ou do filho do chefe. Esses sacerdotes tradicionalmente devem aconselhar os líderes de bando e o filho do chefe sobre a vontade dos deuses — se algum deles expressar interesse.

Porém, desde a chegada de deuses de verdade que ameaçam esmagar os pecadores e os céticos, a santidade virou uma moeda forte. Se quiser, um ou dois dos líderes de bando podem ser excepcionalmente santos, e excepcionalmente suscetíveis ao Gambito Divino. Estando envolvidos neste assunto, esses líderes e sacerdotes fazem um grande alarde, e o filho do chefe, um sujeito com bom senso e ambição, arriscará a fúria de seu pai para não ofender o deus VMT.

Os tradicionalistas ficarão especialmente impressionados com qualquer demonstração de gravações de áudio ou vídeo. Afinal, este é o meio dos antigos deuses.

Independentemente de serem prisioneiros ou diplomatas improvisados, os nativos são informantes dispostos — falarão livremente sobre qualquer assunto. Isto é para que todos se divirtam muito com seu diálogo em português, e para que você possa facilmente inserir os elementos de transição para o próximo episódio — a presença das Baratas Mutantes Radioativas Gigantes.



Episódio Nove: Baratas Mutantes Radioativas Gigantes

Resumo do Episódio

Os PCs esbarram em baratas inteligentes do tamanho de transatlânticos. As baratas gostariam de um pouco de cultura, por favor, e rápido. PCs espertos são rápidos.

As Montanhas Que Andam: Os Novos Deuses do Clã do Disco Negro

Eis o que a tribo do Disco Negro têm a dizer sobre seus novos deuses. Eles estão realmente ansiosos para contar aos PCs, independentemente de alguém estar interessado ou não.

“Duas, talvez três luas atrás, Montanhas Que Andam vêm do sol nascente. Grandes negócios pretos brilhosos, olhos como poços, pernas como árvores. Muito como pequeno deus (aponta ao VMT). Muito maior.

Montanhas Que Andam visitar Clã do Disco Negro. Fazer zona em acampamento. Muitos de nós pisado, tendas derrubadas, muitos discos estilhaçados. De matar.

Montanhas Que Andam falar em voz como trovão, dizer, ‘Bem vindos à nova era de paz e prosperidade. Venerem seus Mestres e nós pouparemos suas miseráveis vidas.’ Clã do Disco Negro muito cooperativo. Muita veneração.

Montanhas Que Andam muito interessadas em objetos sagrados do clã. Eles dizem, ‘Tragam-nos coisas de cultura. Nós somos super-interessados em cultura. Onde estão seus Renoir e Proust?’

Nós não saber o que ser Renoir e Proust. Eles levar todos nossos objetos sagrados, dizer, ‘Vão, procurem mais, tragam-nos.’

Vocês ter Renoir e Proust? Vocês ter muitos objetos sagrados, prá caramba. (Aponta para inventos high-tech.) Nós levar vocês para visitar Montanhas Que Andam. Eles muito maneiros. Muita animação. Morou?”

O Estonteante Clímax para Esta Coisa Toda: Ou, Os Agentes Atiradores versus Baratas Mutantes Radioativas Gigantes do South Bronx

As Montanhas Que Andam são, é cla-

ro, os gigantescos leviatãs terrestres nas fotos de reconhecimento das Forças Armadas. Exatamente o que os PCs estão procurando.

Os PCs encontram as Baratas Gigantes de uma das seguintes maneiras:

1. Vão procurar os leviatãs terrestres como o Computador mandou.
2. Descansam um pouquinho, e as Baratas Gigantes vêm visitá-los.
3. Dão meia volta e correm para o Complexo Alfa, e as Baratas Gigantes os perseguem e os interceptam.

Realmente não importa como os PCs encontram as Baratas Gigantes. Talvez mereçam uma medalha por rastreamento das BMRGs se forem atrás delas, e talvez mereçam ser executados se tentarem fugir das BMRGs, mas de uma maneira ou de outra, você quer terminar a aventura com este encontro e mandar os PCs de volta ao Complexo Alfa.

Você não precisa de números para as Baratas Gigantes. Um ataque nuclear direto provavelmente nem as fariam piscar. Se os PCs forem mal educados, serão pisados. Fim da aventura.

Apesar do tamanho e poder impressionantes das Baratas Gigantes, na verdade este é um episódio diplomático bastante simples. Os PCs querem escapar vivos e voltar para o Complexo Alfa. As Baratas Gigantes estão procurando cultura. Se os PCs prometerem encontrar alguma cultura bem rápido, as Baratas Gigantes os deixarão ir.

As Baratas odeiam água e não perseguirão os PCs de volta ao Complexo Alfa, portanto, uma vez que os PCs estiverem na água, estarão a salvo. Pelo resto desta aventura. Suponho que o Computador possa mandar os PCs voltarem para executar as BMRGs por traição, ou para entregar um pouco de cultura à elas, mas essa é outra história.

A Ponte

Após o encontro com o Clã do Disco Negro, os PCs estão informados a respeito da existência dos Novos Deuses. Dão a notícia ao Computador? Se o fizerem, o Computador manda que vão investigar. (Senão, os Novos Deuses podem vir investigar os PCs.)

O estivabô finalmente conserta o piloto automático do VMT (se já não o tiver feito). Já contou para Sortudo tudo o que

aconteceu desde a “má-função”; Sortudo fica se desculpando e promete nunca mais subir em precipícios.

Algum tempo passa. Deixe que os PCs façam o que quiserem — conversar com os nativos, ir atrás das Baratas Gigantes, fugir para o Complexo Alfa, o que seja. Balance sua cabeça e finja que a sobrevivência deles depende de cada detalhe de suas ações. Este período de transição deve durar uns cinco minutos, para que o episódio das BMRGs não comece muito abruptamente após o encontro com o clã do Disco Negro.

Quando os jogadores tiverem relaxado um pouquinho, é hora de jogar os Novos Deuses em cima deles.

Armando o Encontro com as BMRGs

O primeiro sinal da aproximação das BMRGs é o som de passos trovejantes e pequenos tremores de terra. Então, dois insetos do tamanho do Maracanã se tornam visíveis, aparecendo acima das árvores, aproximando-se rapidamente do VMT. A fuga é inútil. Os ataques são pacientemente ignorados.

Em alguns momentos as Baratas Gigantes estão em cima do VMT. Uma voz trovejante diz, “Com licença. Você pode nos dar um minuto de sua atenção?”

Se os PCs pararem, haverá um diálogo. Se continuarem correndo, uma Barata Gigante apanha gentilmente o VMT com um pé destro, levanta-o e repete a pergunta enquanto a outra assiste. Se não houver resposta, a barata começa a remover as pernas enquanto explica calmamente que a resistência é inútil.

Se, por algum motivo, os PCs se recusarem a falar com as Baratas Gigantes, o Computador pode ordenar que eles iniciem comunicação, ou você pode ficar impaciente e esmagar o VMT como uma mosca. Fim da aventura.

Uma vez que o diálogo tenha se estabelecido, as baratas fazem exigências claras:

“Nós não queremos incomodar, mas estamos procurando Renoir e Proust. Vocês os viram em algum lugar por aqui? Nós realmente gostaríamos de falar com eles.”

As Origens das Baratas Mutantes Radioativas Gigantes

As Baratas Gigantes são descendentes

de uma espécie experimental de um laboratório da Universidade de Fordham, produtos da engenharia genética e de uma educação clássica. Durante o Grande Cataclisma, as baratas mais velhas e seus filhinhos escaparam e foram para um prédio abandonado no South Bronx. As baratas mais velhas ficaram fatalmente doentes, mas, antes de morrerem, pediram a seus filhos que saíssem e conseguissem uma boa educação.

Esses gigantes cresceram daqueles bebês de barata durante os últimos dois séculos. Crescendo cada vez mais, elas logo se tornaram muito grandes para morarem na cidade e foram forçadas a ir para o campo.

Sem as vantagens de seus pais, essas pobres criaturas nunca aprenderam a ler, nunca viram os Grandes Mestres, nunca ouviram os Grandes Clássicos, nunca se deliciaram com a Grande Ópera, nunca provaram bons vinhos e não fazem idéia se o prato de salada deve ser servido antes ou depois da sopa. Em suma, sua educação permanece incompleta, e estão ansiosas para consertar esta situação, em homenagem ao último desejo de seus queridos e falecidos pais. Comovente, não?

Portanto, durante último os século esses insetos gigantes vêm aterrorizando o continente americano em busca de cultura.

Então, Onde É Que Os Agentes Atiradores Vermelhos Vão Encontrar alguma Cultura para esses Pobres Monstros?

Sem dúvida os PCs têm pouco para oferecer aos insetos. Infelizmente, sua educação também é incompleta para os padrões europeus. Então o que é que eles devem fazer?

- **Serem honestos e admitir que não têm Proust algum no momento:** As baratas são bastante insistentes. "Vocês devem ter *algo* cultural por aí. Por favor, tragam-no ou seremos forçados a esmagá-los."

- **Fingir ter um pouco de Proust no Complexo Alfa e dizer que ficariam felizes em poder buscá-lo rapidamente:** As baratas gigantes são almas notavelmente confiantes. (Você seria bastante confiante se fosse do tamanho de um transatlântico.) Elas deixariam que os PCs seguissem viagem desde que prometam voltar ao local com um pouco de cultura dentro de um dado número de dias. Elas esperarão pacientemente o retorno dos PCs. Se eles não aparecerem, elas sacudirão as cabeças, resmungarão entristecidamente sobre a deslealdade dos humanos e continuarão à procura de cultura em outras bandas.

- **Ameaçar as baratas gigantes com a**



Agentes Atiradores destemidos porém estúpidos prendem uma barata gigante comum em nome do Computador

fúria do Complexo Alfa se seus cidadãos leais não forem soltos imediatamente: É difícil ler as expressões faciais de baratas gigantes, mas não parece que elas ficaram muito impressionadas.

- **Chamar o Computador no rádio e pedir um ataque aéreo:** As baratas são tão invulneráveis quanto o monstro gigante médio; elas esperam o bombardeio terminar e repetem o pedido de cultura.

- **Tentar passar o lixo de entretenimento popular (como vídeos da Teela O'Malley) ou outros produtos de mídia do Complexo Alfa como cultura de verdade:** Dá um tempo. Essas baratas podem ser do South Bronx, mas reconhecem cultura quando a têm diante de si. Os pais delas eram da Fordham. As baratas polidamente aceitam qualquer coisa que os PCs lhe derem, mas não os soltam até que prometam entregar cultura de verdade.

Há várias outras reações às exigências

das baratas gigantes, mas, a não ser que elas envolvam uma promessa de trazer alguma cultura, aqueles intrépidos Agentes Atiradores são cidadãos mortos. Há algumas outras coisas estranhas que os jogadores podem tentar, como oferecer ajuda às baratas em sua busca global por educação clássica, mas você não terá que se preocupar mais com esses personagens na sua campanha de Complexo Alfa. Talvez haja alguma maneira de os PCs surrarem duas baratas do tamanho de estádios. Não consigo pensar em nenhuma.

Transição para o Episódio Final

Após os PCs terem prometido uma pronta entrega de cultura às baratas, elas agradecem efusivamente e deixam que os PCs sigam viagem. A viagem de volta ao Complexo Alfa pode passar sem incidentes, a não ser que você ache que os PCs estejam pedindo por algumas "emoções".

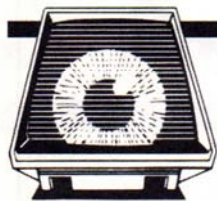


Uma escolta de guardas da HPD & CM estará esperando no Centro de Testes da P&D quando o VMT chegar. Os PCs, robôs, e quaisquer registros pertinentes de

vídeo ou do piloto automático são conduzidos diretamente de volta à sala de "reunião" para a "reunião final".

Se os PCs se recusarem a cooperar

com as adoráveis baratas, vá direto para a encantadora cerimônia memorial na próxima seção.



Episódio Dez: Terminando a Aventura

Resumo do Episódio

A aventura termina.

Se Alguém Voltar com Vida...

..a "reunião final" ocorre na mesma sala onde o grupo originalmente teve a "reunião". Todos os cidadãos e inteligências artificiais envolvidos na missão estão presentes. Sortudo está disponível para interrogatório pelo rádio. Os mesmos oficiais da "reunião de instrução" estão presentes no balcão — Peter-I e Ness-O — mas o Dr. Num-O foi substituído por outro representante da P&D. Meg-O-FUN-2, a funcionária do armazém da PLC, e Samson-E-WIZ-4, o supervisor da P&D, também estão sentados atrás do balcão, cada um segurando uma pilha de formulários. E não se esqueça, é claro, do Computador.

Os PCs fazem fila diante do balcão. Peter-I olha para seus papéis, e em seguida para o grupo.

"Vejo que o Líder da Missão, Grund-E, não está conosco. Que o líder-em-exercício da missão faça o relatório, por favor."

O relatório da missão consiste em resumir brevemente os objetivos da missão e avaliar se foram alcançados ou não. Se não houver um líder em exercício, Peter-I escolhe um Agente Atirador ao acaso e pede o relatório. Se o personagem gaguejar desajeitadamente, Peter-I concisamente lhe fornece os objetivos da missão e pergunta especificamente se cada objetivo foi alcançado. Se os PCs esquecerem, Peter-I os lembra de que os objetivos da missão foram alterados algumas vezes desde o alerta (veja a "Reunião" e o episódio "Às Praias de Tripoli").

Então Peter-I diz:

"Há algum adendo ou correção a este relatório? Falem agora, ou sejam registrados como convenientes com o relatório e com o líder em exercício da missão."

Neste ponto, espera-se que se pronuncie qualquer Agente Atirador que discorde do relatório dado. Deixar de se pronunciar

neste momento é tomado como aceitação do relatório como acurado e verídico; se, mais tarde, for provado que o relatório é incompleto ou falso, todos os Agentes Atiradores são considerados igualmente culpados pelas falhas.

Primeiro Peter-I interroga o grupo a respeito do desaparecimento de Grund-E. Se forem apresentadas provas concretas ou circunstanciais apoiando uma conclusão da traição de Grund-E, nenhuma reprimenda será feita, e a prova de sua execução valerá uma medalha para o Agente Atirador apropriado. Por outro lado, se não houver uma explicação adequada do desaparecimento de Grund-E, Peter-I condena o grupo por faltar ao dever — vale uma reprimenda e multas de 50 a 100 créditos para cada um.

Depois, Peter-I revê os objetivos e os feitos da missão. Dá uma bronca séria nos PCs por deixarem de encontrar o grupo de missão desaparecido e seu equipamento, mas nenhuma nota oficial será feita se a missão principal — a identificação dos leviatãs terrestres — tiver sido esclarecida. Peter-I faz algumas perguntas para clarificar os detalhes pouco críveis do relatório, levanta as sombrancelhas algumas vezes e, então, manda os Agentes Atiradores fazerem um relatório formal ao Computador assim que terminar a "reunião final". Se o objetivo principal foi cumprido, todo o pessoal recebe uma medalha e um vale por treinamento extra (2 pontos) em qualquer perícia.

Então, Peter-I reclina-se e relaxa. Ness-O salta e dá um sermão nos PCs por deixarem de capturar e interrogar (ou executar) o clã Comuna do Disco Negro. Elogia sarcasticamente comenda o grupo por sua "sabedoria" em evitar um confronto com as baratas gigantes: "Apenas Agentes Atiradores dedicados teriam a coragem moral para fugir do perigo assim." Mas é tudo da boca para fora. Se um membro do clã do Disco Negro for trazido de volta ao Complexo Alfa como prisioneiro ou amigo, Ness-O os parabeniza: "Melhor do que eu esperava..." — e dá um bônus de 50 créditos para todo mundo.

Em seguida, Meg-O-FUN lê em voz alta uma relação do equipamento cedido, anotando tudo que foi perdido ou danificado durante a missão. Podem estar faltando itens por várias razões:

- abandonado na instalação de testes porque o VMT estava tão cheio — alguém recebe uma multa e uma reprimenda
- robôs perdidos ou danificados — enormes multas, a não ser que tenha sido inevitável para o cumprimento do dever
- equipamento dado a ou trocado com o clã do Disco Negro ou com as baratas gigantes — Peter-I diz que HPD & CM pagará a multa se os itens contribuíram para o sucesso da missão
- equipamento que não foi recuperado de baixas ou PEAs (Perdidos em Ação) dos PCs ou de NPCs (incluindo Grund-E) — multas avaliadas (adiadas esperando inquérito no caso de Grund-E)

Então, Samson-E se levanta, lê a lista de dispositivos experimentais cedidos, e pede os relatórios de teste. Os cidadãos que deixaram de testar seus dispositivos recebem reprimendas e multas de 25 créditos. Os cidadãos que perderam ou danificaram dispositivos pagam também pela substituição do dispositivo (uma boa gracinha pela armadura de força e o gerador de plasma, por exemplo). Se os dispositivos foram perdidos ou danificados no cumprimento da missão, Peter-I pode oferecer fundos da HPD & CM para cobrir a multa. Danos ao VMT e aos trajes espaciais são avaliados e divididos entre os sobreviventes — 100 a 500 créditos cada, dependendo da gravidade dos danos. (Zim-V pode receber esta conta se os formulários errados foram assinados.)

Se a qualquer momento da "reunião final" algum Agente Atirador desafiar o relatório de outro, Ness-O interroga os dois e pede provas ou testemunho conflitante dos outros PCs, NPCs e robôs. O Computador revê instantaneamente todas as fitas de multigravador e gravações de transmissões e mostra as seções pertinentes aos oficiais de "reunião final". (Mestre: sua memória é o registro do multigravador da missão.) Especialistas da SegInt



podem ser convocados para exames imediatos com drogas da verdade e testes com detector de mentiras. As acusações de traição são registradas e resolvidas num julgamento formal após o término da "reunião final".

Finalmente, Peter-I resume o relatório da missão uma última vez, elogia os PCs pelo bom trabalho, dá uma bronca neles pelo mau trabalho e, oficialmente, conclui a "reunião final". Depois, abre os julgamentos formais de traição, se houver. Jogadores podem acusar uns aos outros, ou o Computador pode fazer acusações baseadas na sua revisão dos registros e relatórios da missão. Cada acusado tem uma chance de se defender ou implorar por piedade. Se as armas forem sacadas e as execuções sumárias começarem, um escudo de Flexiplast a prova de balas posiciona-se em frente ao balcão, protegendo os oficiais de "reunião", que observam os acontecimentos com interesse, fazendo ocasionalmente pequenas apostas. Após a fumaça se abaixar, Peter-I e o Computador fazem os julgamentos finais das acusações de traição e pronunciam as sentenças.

Quando a "reunião final" e os julgamentos de traição tiverem terminado. Peter-I dispensa o resto dos oficiais de "reunião" e manda que os robôs, Infravermelhos e outro pessoal saiam da sala, pedindo que apenas os PCs fiquem. Quando apenas Peter-I e os PCs permanecerem na sala, Peter-I aperta um botão atrás do balcão. Um zumbido esquisito enche a sala. Peter-I explica que um dispositivo de camuflagem eletrônica está agora bloqueando todas as transmissões eletrônicas dentro desta sala. Agradece pessoalmente aos PCs por

identificarem os leviatãs terrestres e explica os bastidores da missão — a descoberta dos objetos nas fotos de reconhecimento e a conspiração da P&D e HPD & CM de embaraçar as Forças Armadas.

"Agora que sabem tudo a respeito desta conspiração," ele explica, **"todos vocês estão igualmente sujeitos à execução por traição."** (Sorri.) **"Tenho certeza de que vocês guardarão este assunto em segredo. Eu só queria agradecer-lhes pessoalmente, e informá-los de que um bônus de 200 créditos será colocado nas suas contas, cortesia de HPD & CM, para lembrá-los de que eu tenho algo que incrimina cada um de vocês e para lhes dizer que podem contar comigo para lhes fazer um favor no futuro."**

Peter-I se vira para ir embora, então pára, volta:

"Ei, quem é o seu amigo?"

"Peter-I" é a resposta correta — Peter-I pisca, acena, e deixa a sala. "O Computador" é a resposta errada — Peter-I suspira, sacode a cabeça, e resmunga, "Novatos..." e deixa a sala. O zumbido esquisito pára quando Peter-I vai embora.

Se Ninguém Conseguir Voltar ao Complexo Alfa...

Se a missão terminar desastrosamente — se acabarem os clones dos jogadores, ou você se cansar da aventura e os PCs sofrerem um acidente trágico — a seguinte notícia vai ao ar no noticiário "Bom dia, Complexo Alfa" na manhã seguinte: (câmera focaliza uma placa em primeiro plano - IRMANDADE DOS MÁRTIRES PATRIOTAS; narração...)

"...e mais um nobre sacrifício no serviço do Computador e do Complexo..."

(a profundidade do campo muda, revelando pessoas agachadas no fundo em volta de um monumento, colocando bonecas da Teela O'Malley sobre uma coroa de fios coloridos e circuitos impressos; a narração continua [nas maiúsculas, mude a voz para um tom mecânico])

"...entristecidos clones reunidos para homenagear a memória de DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - e - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA, que perderam suas vidas numa DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA - DELETADO POR MOTIVOS DE SEGURANÇA ontem...

(a câmera dá um close no rosto de um clone sofrendo; logo antes do rosto se tornar reconhecível, a tela começa a piscar num padrão de interferência hipnótico; a narração continua)

"Estas tragédias são evitáveis. Lembre-se: Fique Alerta..."

(a imagem se congela; corta-se para um close num detalhe no fundo atrás do rosto - uma boneca da Teela O'Malley tem um braço erguido, com um minúsculo laser em sua mão)

"...Não Confie em Ninguém..." (se afasta para o rosto congelado distorcido pela dor e surpresa)

"... Mantenha Seu Laser à Mão!" (há um fade até desaparecer.)



