

PARANOIA

Õnnelikkus on kohustuslik!

HAP&AP 214.11.08.42/1:

5 minutiga probleemi- kütiks!

Väike juhis nendele, kelle Paranoia-mäng algab nüüd ja kohe, ja neile, kes ei viitsi pikalt lugeda.

Laiskus on allumatus!
<http://www.dragon.ee/paranoia/>

Käesolev voldik teeb lakooniliselt ja ilustamata Paranoia rollimängu **kiiresti** selgeks. Nüansid tulevad ajapikku ise juurde.

Probleemikütid

Paranoia ja teiste rollimängude erinevus on selles, et **Paranoia on lõbus**. Teised rollimängud ei ole lõbusad. **Mängi Paranoiat!**

Mängid probleemikütti, Raali eliitüksuse esindajat. **Sõber Raal** on Alfakompleksi **kõiketeadev juht**. Alfakompleks on hiiglaslik maa-alune linn, milles elavad kodanikud. Kodanikud on kõik õnnelikud, sest **õnnelikkus on kohustuslik**. Raal ütleb nii ja mitte keegi ei vaidle vastu.

Alfakompleks on sõjas kurjade **kommudega**. Kommudel on agente ka ausate kodanike hulgas ning nendega on liidus koletislikud **mutandid** ja muud **salaühingud**. Kõik salaühingute liikmed ja mutandivärdjad on reeturid.

Sinu ja sinu kaaslaste **ülesanne** on **täita** Raali ja tema alluvate antud **missioone** ning **avastada** ning **hukata salaühingute liikmeid** ning **mutante**. Selleks on teil kõigil **relvad**.

Sa oled salaühingu liige ja mutant.

Missioonidel oled tihti ümbritsetud oma kaaslastest, kellel on relvad ja kes otsivad salaühingute liikmeid ja mutante. See on väga tore!

Ole valvas! Ära usalda kedagi! Hoia laser ligi!

Missioon

Missioon algab missioonibriifinguga, kus tuleb kõik hoolega meelde jätta ja üles kirjutada. Sellele **järgneb kaos**, kus tuleb ellu jääda ja teiste kohta tõendeid koguda ja üles kirjutada. Kui probleemikütid ellu jäävad, **lõppeb** missioon mõnikord ka **missiooni-kokkuvõttega**, kus kogutud kompromiteerivat infot tarvis läheb.

Missioonil surma saada ei ole väga hull. Sul on kokku **kuus klooni** ning suremise korral **kantakse sinu mälu** sinus oleva MemoMax kiibi abil **uude kehasse** ning **toimetatakse** uus kloon kiiremas korras **missioonile**.

Õiguskategooria

Alfakompleksi kodanikud on **jaotatud** värvide nimedega **õiguskategooriatesse**. Õiguskategooria näitab seda, **kui palju** Raal sind **usaldab**. Kõige vähem usaldab ta **Infrapunaseid** masse, kes kannavad **musta**. Nendest kõrgemal on **Punased** (sina oled Punane), järgnevad Oranžid, Kollased, Rohelised, Sinised, Indigod ja Violetised. Kõige kõrgem õiguskategooria on säravate kõrgprogrammeerijate, Ultravioletide oma. **Ultravioletid** on rüütatud **valgesse**. **Sobimatu** õiguskategooria värvi **eseme** loata valdamine või keelatud **territooriumil** viibimine on **reetmine!** Iga kodanik kannab oma õiguskategooriale **vastavat värvi rõivaid**. Reeturite ja mutantide avastamise ja missiooni eduka lõpetamise eest võib Raal sinu õiguskategooriat tõsta. Konkureerid kõigi oma kaaslastega: ole neist parem.

Nimi

Sinu nimi koosneb **neljast** komponendist:

- **Pärisnimi:** midagi eesnime taolist
- **Õiguskategooria** esitäh: puudub Infrapunastel
- **Päritolusektor:** Kolm suurt tähte AAA-ZZZ
- Kloori **number:** 1-6 (või enam)

Näiteks:

Raalika-P-UUK-2; Rāme-K-OLL-6;

Barbi-KEN-1; Paul-U-OHP-12

Reeglid

Sul on õigus teada kolme reeglit:

1. Mängujuhil on **alati** õigus
2. **Ära näita üles teadmisi reeglitest**
3. **Lõbusta** teisi

Lisavõimalusena võib mängujuht anda sulle **perverssuspunkte**. Nende abil **saad** iseenda ja teiste tegevusi endale meeldivas suunas **mõjutada**. Mängujuht peab välja mõtlema mis seda põhjustab. **Näiteks:**

Mängujuht: „Libastud seebil. Püsti jäämiseks veereta vägivalda.“

Mängija 1: „Kolm perverssust ka juurde.“

Mängija 2 (seebi teele poetaja): „Ei ole midagi: kolm perverssust maha!“

Mängija 1: (veeretab)

Mängujuht: „Hästi. Kukkudes haarad ukse lingist, selgub, et ukse link on kinnitatud nätsuga. Pillad kütusevardad kolinal laiali.“

Paranoia lahingusüsteemi võtmesõnaks on **dramaatika**. Dramaatika **asendab** seda, mida teistes süsteemides nimetatakse sõnaga **taktika**. Mängujuht ütleb sulle, mida sa näed,

ning sina ütled, mida sa teed, siis tema ütleb, mis juhtub. **Tark** mängija ei püüa saada taktikalist eelist, vaid **mängib puhtalt dramaatilise eelise peale**.

Kui tahad midagi salaja teha, on sul kolm võimalust.

Kirjuta ja saada **sedelike:** sobib lühikeste teadete jaoks.

Mõmisemine: kui keegi palub mõmiseda, paned sina näpud kõrvadesse ja teed hääli, kui aga sina palud mõmiseda, teevad seda teised.

Kõrvale kutsumine: võid mängujuhi hetkeks kõrvale kutsuda.

Arvesta, et kaks viimast **ei ole** teistele

lõbusad ja seega **kasuta** neid põhjendatult ja vastutustundlikult.

Mänguvahendid?

Paranoia-mänguks varub või laenab nutikas mängija omale järgmised esemed:

- harilik **pliiats**
- hea **kustutuskumm**
- 20ne **täring**
- pabersedelikesi
- nosimist ja näksimist (mängujuhi ja kaasmängijate mõjutamiseks)
- väljatrükitud rollilehe (puhuks, kui mängujuht on kaval ja sulle ei too)

Kokkuvõtteks

Ole kaval, **lõbusta**, jälgi, **lõmita** kõrgemate ees, **kamanda** endast madalamaid, kogu tõendeid, hävita tõendeid, täida **missioon** ja ära unusta: **Raal on sinu sõber!**

Terminitest

Alfakompleks – maailm; suur maa-alune linn

bot – robot; metallist tööd tegev asi

kommunist – väga paha reetur; reetur

krediit – raha

KTL – kolmetäheline lühend

Kuum Lõbu – maitsev kuum magustoit

Külm Lõbu – maitsev külm magustoit

MA-kaart – ID- ja maksekaart

missioon – probleemikütid peaks seda täitma

mutant – väärarenguga kodanik; reetur

mutantjõud – sinu lahe supervõime

perverssus – mõjutavad veeretusi; kasuta

pihiputka – koht, kus Raalile kõik ära rääkida

pisisõber – telefon-raal-fotokaamera-raadio

probleemikütt – sina, su kaaslased; Raali eliit

Põrkav Pudelipruulitis – popp vurtsujook P3

Raal – Alfakompleksi kõiketeadev juht,

kellest peaks kirjutama pikemalt (vastavalt HAP&AP 199.08.11.234/23)

reetur – tuleb vangistada või hävitada

registreeritud mutant – talutav, aga vändjas

Relvajõud – võitlevad kommudega; sõjardid

salaühing – annavad missiooni, nodi ja infot

sektor – KTLiga tähistatud piirkond

Siseturvalisus – nuhid ja korralvalve

teenusfirma – haldab mingi valdkonna töid

transbot – viib kodanikke ühest kohast teise

turvakaamera – tagab kaitse kommude eest

välissektor – sinise laega suur ruum

õiguskategooria – näitab, kui kõva tegija oled

Lugemiseks kulunud aeg [] min

Lugemisel raisatud aeg [] min

Lähem info Paranoia kohta:

<http://www.dragon.ee/paranoia/>

Paranoia autoriõiguste omanikud on Greg Costikyan ja Eric Goldberg.