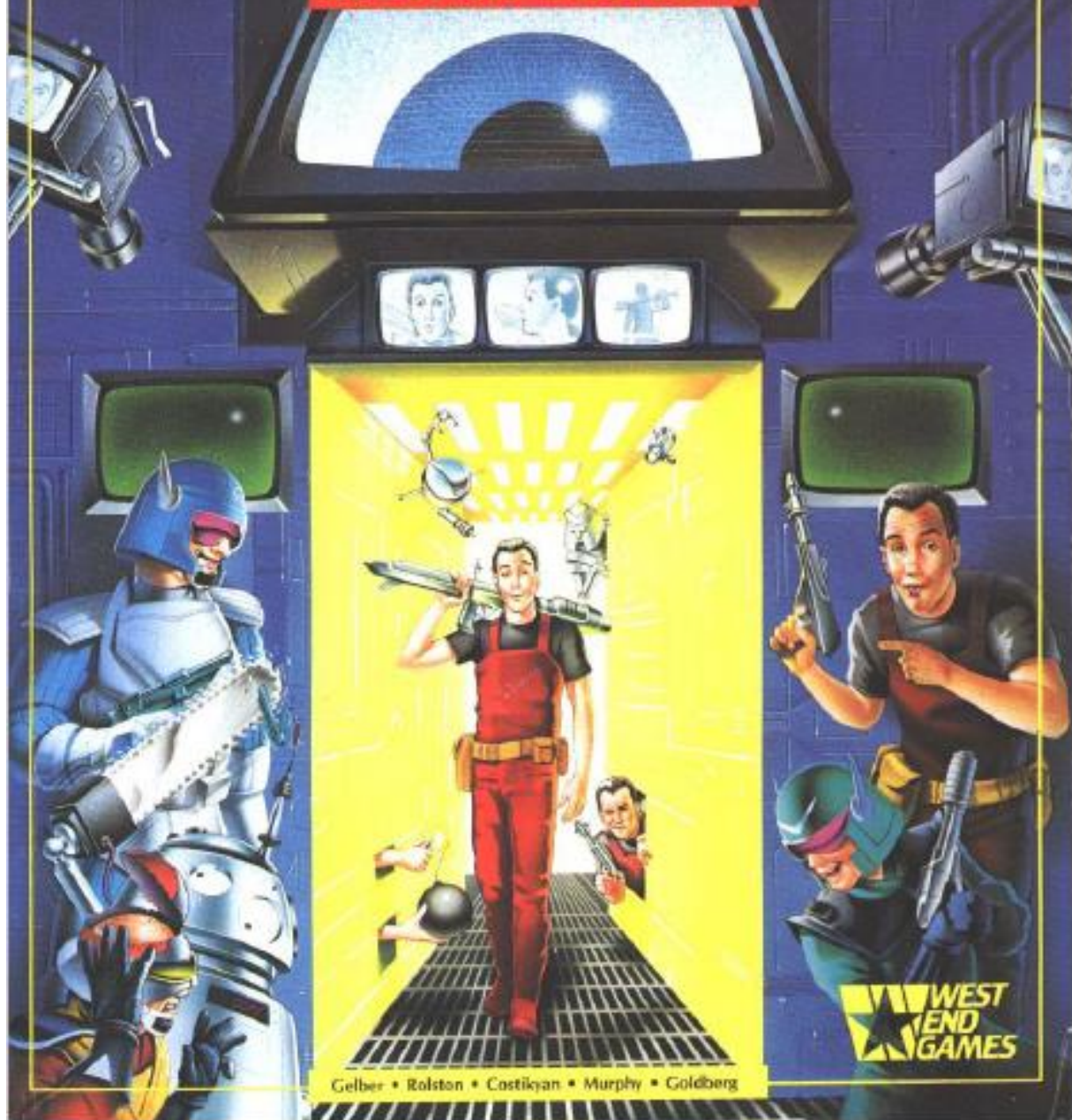


THE ROLEPLAYING GAME OF A DARKLY HUMOROUS FUTURE

PARANOIA PARANOIA PARANOIA

SECOND EDITION



Gelber • Rolston • Castikyan • Murphy • Goldberg

**WEST
END
GAMES**

版本说明：v1.3 2018.11.29

翻译说明：

主要翻译：泡

翻译协力：Ga 酱

校对协力：Ra 酱、XO、Rincewind、叉叉

本文为 West End Games 1987 年出版的 Paranoia 2th Edition Core Rulebook 中的 Player 部分翻译，粗翻粗校无排版。

GM 部分翻译正在进行中;

翻译组群号：874014306

欢迎加入！

序言

注意，玩家们！

请先去读“0-欢迎来到 Paranoia”，读完以后就回到这里。请直接回到这里，不要往下继续。不要跟电脑顶嘴。不回来是反叛行为。

谢谢。现在，你可以开始玩了。没错，你还对这个游戏一无所知。不过，这就是你的 Paranoia。

如果你坚持想知道的话，你可以读完所有的玩家手册。这个部分的保密等级是红色 (Red)。因为你现在已经是维稳专员了，你的保密等级是红色，所以你可以大胆读完玩家手册而不用担心被处决。这部分可以教你关于 Paranoia 世界观的一点点东西以及一点点游戏的规则。它也会告诉你如何创建一个角色，不过不用急着创建，GM 常常会用预设人物卡。

玩家手册后面是什么呢？

你的保密等级是什么来着？红色？很抱歉，你现在无权阅读本书剩下的部分。那部分的阅览许可保密等级为紫外 (UltraViolet)。只有 GM 可以读。如果你读了后面的部分的话，你就是反叛者，需要被即刻处决。

当然，我们知道你们大部分人无论如何都还是会读的，不过如果读了的话就不要告诉 GM，假装你还没读过。要是他问了的话，就直视着他的眼睛、在胸前画个十字、向着肩膀吐口水三次，向他承诺你从来、从来没有读过书后面的部分，且你从来没有想过要去读。我确信他会相信你的。

哦！差点忘了说了——不要读模组！真的拜托了，这次是说真的。模组是你的 GM 把你的人物放进去游戏的地方，如果你已经知道了模组里的任何惊喜和场景的细节，玩的时候就会很无趣了。

注意，GM 们！

哦，幸运的人！受到电脑信赖的人，所有的数据都对你开放。先读一下玩家手册，你就会知道你的玩家们知道哪些，然后就可以读后面的部分了。不用觉得你需要背下来所有内容，Paranoia 是个随心所欲即兴创作的游戏，如果你忘记了某个规则或者漏了什么重要的细节，我们建议你瞎编好了。如果你是个新手，GM 手册的介绍部分会教你一些基础；如果你已经有一些 GM 经验，后面还有进阶部分会给你一些建议，教你如何在游戏中保持无知和恐惧的氛围，让你的玩家们颤抖着投降。不过新手不用太纠结这些进阶部分，学一些基础就可以进行游戏了。

玩家部分中有关于制作维稳专员的角色卡的规则。但是最开始的几次建议玩家使用预设卡会比较好。我们还准备了一个完整的小型模组“Into the Outdoors with Gun and Camera”。同样的，我们建议你第一次进行 Paranoia 跑团的时候使用这个模组。Paranoia 是个不寻常的游戏，使用我们这个模组的话，你可以了解游戏如何进行。之后，你就可以自己写一些扭曲的故事来取悦和折磨你的玩家了。

骰子

Paranoia 使用一个 20 面骰子来进行。如果你没有的话——随便找地方买一个吧。

PARANOIA

PLAYER SECTION

Security Clearance RED.
Cleared for all Players.



0. 欢迎来到 PARANOIA

有什么我可以帮助你的吗？

嗯，请问能否告诉我这个游戏是什么规则呢？

十分抱歉，市民。目前此信息不可获取。

啥意思？不可获取！？

您现在还不是维稳专员（troubleshooter），所以您的保密等级是红外。而游戏规则的保密等级是红色，因此您现在等级不足以知道游戏规则。随时为您效劳。

哎？大部分游戏都会很着急想要告诉我规则的吧。

PARANOIA 并非如此。在 PARANOIA 世界当中，你不知道谁是朋友，谁是敌人；你不知道该如何使用装备；你不知道游戏规则。只有一件事情是确切无疑的：每个人都想搞你。

保持警惕！不要相信任何人！不要放开手中的激光枪！

无知与恐惧，恐惧与无知。这就是我们的口号。

封底上好像写了什么电脑之类的。

电脑是你的朋友！相信电脑！

在 PARANOIA 中，你扮演一个为电脑效劳的维稳专员。你是受到电脑信任的特工。

我是怎么成为维稳专员的？

因为你将你的朋友以反叛罪举报了，他因为背叛了电脑而被处决了，电脑回报了你的忠诚。

维稳专员应该做什么？

你的工作是找到所有的反叛者并处决他们。也就是说——发现麻烦，并解决（杀）掉。

反叛者是？

反叛者是邪恶的，有恶意的人，他们背叛了他们的朋友电脑，并打算破坏电脑、Alpha-Complex、人类、甚至是我们知道的所有生命。必须要揭露他们，并将他们全部消灭。

异能者是反叛者，他们是天生有缺陷的人，他们在乌托邦不能有自己的位置，全都应该被清除。

秘密结社的成员也是反叛者。他们在这些不受电脑许可的组织当中，共同谋划着对抗电脑，必须要歼灭他们。

话说回来，你既是异能者，也是秘密结社的成员。

等等，我是.....异能者？

没错。所以，所有的维稳专员们都在处心积虑地想着如何揭发你这个反叛者，然后处决你。你跟很多维稳专员一同工作，他们每个人都配有强力的武器。

嗯.....那么说直白点，我是个反叛者，对反叛的惩罚是死刑。我的工作是追捕击杀反叛者，我跟许多有相同任务的人一同工作，然后他们每个人都想杀了我？

不完全是这样。他们想杀的是反叛者，他们目前还不知道你是个共产主义并且还有异能的反叛者。

那么如果他们发现我是异能者的话就会杀了我？

会的吧。当然，如果你能够抢先告发他们是反叛者的话，他们就会被处决，你就活下来了。当然了，对反叛行为的错误指控本身也是一种反叛行为啦。

所以，在我被他们证明是反叛者之前，我要抢先证明对方才是反叛者。不然.....我就会死？

完全正确！小心！反叛者无处不在！

顺便说一下，死掉的反叛者是无法证明自己的清白的，当然也无法指控你。所以，先开枪再问问题比较好。

保持警惕！不要相信任何人！不要放开手中的激光枪！

你确定这真的会让人觉得快乐吗？

当然了，市民！这绝对是快乐的事情，快乐是义务！电脑是这么说的，电脑是你的朋友！你要质疑电脑吗？质疑电脑可是反叛行为。

不不不！当然不会。如果电脑说这样会快乐的话，那么当然就会快乐了！只有那些共产主义的异能反叛者才会有不同的想法。

太棒了，市民！看来你已经完全掌握了。那么，现在你的保密等级已经提升到红色（Red）。欢迎来到 Paranoia！

1. 乌托邦的生活

安好！市民们！

你是一个遥远的未来的市民。Alpha-Complex 是你的家园。

相比糟糕的古老的 20 世纪，现代的人类已经得到了飞速进化。这里没有战争，没有疾病，没有饥饿。Alpha-Complex 是在全知的、仁慈的电脑领导下运作着的乌托邦世界。电脑提供你的任何需求品，保证 Alpha-Complex 的全体市民都是幸福的。

不幸福就是反叛行为，反叛就要受到惩罚，也就是说，即刻被处决。

你很幸福——不是吗？

我们认为你很幸福。

你是一个克隆体。传说以前的人类曾经像低廉的动物一样通过发情来自我复制，现在这都已经不复存在。人类在电脑的克隆库中成长，再也不需要那些混乱而充满不确定性的爱情、浪漫和生育。电脑保证了每个人类生来都是完美的。

看到电脑对市民们多么伟大的爱了吗？电脑是你的朋友！信任电脑吧！

每个人类都是一个由 6 个基因完全一样的兄弟姐妹组成的克隆家庭的一份子，从来都不会有人孤独。此外，电脑也完全意识到，以防万一会出现的意外亏损或者被消除，备份是非常重要的。电脑是智慧的、仁慈的。电脑是你的朋友！

电脑为 Alpha-complex 幸福的市民们提供了一切——提供了食物，提供了庇护所，提供了娱乐，提供了有挑战性而有意义的工作，满足每个市民的精神和心理需求。它是为了服务你而存在的。

但是……Alpha-complex 处在战争中，自从有记录的历史以来，就一直在战争中。敌人在不停地渗透。我们的敌人是“共产主义者”。还有像异能者和秘密结社之类的反叛元素在帮助共产主

义者。这些危险的元素需要被拔除摧毁。敌人无处不在！保持警惕！不要相信任何人！不要放开手中的激光枪！

保密等级

每个 Alpha-complex 的市民都有保密等级。你的等级是红。保密等级系统是基于电磁光谱的颜色来命名的：地位在你之下的是底层群众——工人和做苦力的红外等级；地位在你之上的是橙、黄、绿、蓝、靛、紫，以及紫外。紫外等级是地位最高的。有传言说还有比紫外更高的等级。不过——谣传本身是反叛行为。

电脑会完全公正地决定各个市民的保密等级。越高的保密等级既代表身上的责任越大，也会获得越多的恩惠——更大的住所，更多的隐私权，更好的食物选择。当然，电脑会考虑全体市民的需求，为社会以及同伴牺牲得越多的市民，获得的报偿也越多。

高保密等级的市民比你更有知识、更有能力。这些市民升格的原因是他们无私奉献的行为。你在任何时候都应该尊敬、赞叹、遵从比你保密等级更高的市民。

不遵守被视为反叛行为。

每个市民都有身着与自己保密等级颜色相同衣服的义务。在你尚为红外等级的市民时，你穿的是黑色的衣服。据说紫外市民（又叫高级程序员）穿白色，不过你从来没见过穿白色的人。的确，因为安全法律，你从来没见过白色的墙或者任何白色的设备。你必须时刻穿着红色的衣服。

不遵守被视为反叛行为。

为了只让拥有足够的竞争力、判断力与受到信赖的市民能进入受限区域，Alpha-Complex 被划分为不同颜色的区域。每个市民只能进入与自己同色或等级低于自己颜色的区域。无论何时，你都只能停留于黑（红外）或是红色区域当中。

不遵守被视为反叛行为。

务必时刻记住，电脑是你的朋友。

服务部门

每个市民都隶属于八个服务部门之一。在 Alpha-Complex 的制度中每个服务部门都有重要的作用，都有特定的职责，都在不断竞争着资金、设备和人员——有时候这些竞争会演变成暴力。PC 可以从他们的服务部门获得特殊的设备、信息和个人影响力。

内务安全局（Internal Security, IntSec）：负责维持秩序，清除共产主义者和反叛者，混合了检察官、秘密警察和政治监视者的职能。内务安全局受到了其他部门市民诚挚的怨恨和恐惧。安全局的特工无处不在。

技术局（Technical Services, Tech）：负责机器人、车辆、通信硬件、工业以及生产设备，另外还有电子以及机械业务系统的运营管理。实际上技术局和动力局的职责有一定重叠，在哪个部门在服务电脑方面更胜一筹的权力斗争中，它们进行着激烈的官僚竞争和混战。

住环境精神统治局（Housing Preservation and Development & Mind Control, HPD&MC）：职责是基本的人类服务——负责家政、保育所经营、教育、娱乐、休闲以及退休管理。住环境精神统治局规模最大，但却是声望和政治可靠性都最低的机关。然而，作为提供政治宣传的部门，住环境精神统治局能够影响民众的情绪，所以在某种程度上却是最强力的部门。

军部局（The Armed Forces, Army）：负责保护 Alpha-Complex 对抗共产主义异能反叛者的外部侵略，同时也协助内务安全局应对内部威胁。像著名的秃鹰中队一样，强壮、训练有素、装备优良的精英部队在 Alpha-Complex 担任护卫队并执行高优先级的任务。

生产搬送配给局（Production Logistics & Commissary, PLC）：负责农业、工业生产和资源分配，负责准备食物，储存和分配所有的商品。在声望方面，PLC 也就比精神统治局稍微好那么一点点。

动力局（Power Services, Power）：负责发电厂和 Alpha-Complex 所有城市基建和居住工程系统——交通、空气、水以及废弃物——的运转管理。为了燃料供应和技术局激烈竞争中。

研究设计局（Research & Design, R&D）：负责开发新技术以及给电脑和 Alpha-Complex 市民们使用的新装备。设计局以大胆创新和富于创造力的概念闻名——虽然未必可靠，不过对 R&D 那些有想象力项目的热情支持电脑总是毫不吝惜。

中央处理省 (Central Processing Unit, CPU) : 是 Alpha-Complex 的中央监督行政当局。拥有牢固的政府机构, 负责处理记录、规制、人力资源工程、乌托邦工程、司法和死刑执行。由电脑直接任命执行特殊项目的 CPU 特工享有高度的自治权和自由量裁权。

维稳专员

每个 PC 都属于维稳专员队伍——一个由各个服务部门的市民组成的精英部队。维稳专员去电脑命令的地方, 解决电脑要解决的问题。维稳专员对于任何市民来说都是最危险的工作, 但也是快速提升等级的极少数方法之一。

如果你足够幸运、将电脑侍奉得足够好的话, 也许可以梦想着有一天能够加入高级程序员的等级 (紫外等级)。不过注意, 维稳专员的工作是很危险的, 毕竟反叛者无处不在。

异能力

你的角色拥有异能力——这是个很棒的优势, 不过也可能会让你陷入很大的危险, 因为拥有异能力是反叛行为。然而, 在你服务电脑的工作中, 异能力没准可以帮助你活下来。

有些市民是登记过的异能者。他们是意识到了自己拥有 (并非源自自身过错的) 反叛的异能力, 并且无私地向电脑坦白了自己的污点。由于至高的智慧和仁慈, 电脑宽恕了这些坦白了一切的人, 并允许这些异能者活下来。然而, 这些人被要求时刻穿着有黄色条纹的制服 (保密等级为黄色的话就是带黑色横线的黄色条纹)。登记过的异能者在使用自己能力的时候不会被处决。

有些特定的异能力是极其危险的, 以至于只要被发现拥有就会立即被处决。有这种能力的人, 如果不想死的话, 是绝对不能向电脑报告的。

登记过的异能者是自我供认的反叛者, 但电脑宽恕了他们的存在。这些无私的异能者也许最终可以克服他们反叛行为的污点。

有关异能力的使用、功能、局限性等, 拥有过度的知识是反叛行为。在 GM 部分有稍微详细一些的描述——这些保密等级为紫外的内容, 作为玩家读的话是反叛行为——当然我们阻止不

了你。附录 A 里面有异能力表，里面列出了最常见的异能力，这些是红色保密等级的，你可以读。过于危险一旦被发现就会立刻处决的能力用星号 (*) 标注。

秘密结社

你属于一个秘密结社，这非常刺激，同样也非常危险，因为成为秘密结社的成员是反叛行为。然而，你的秘密结社能够提供或者帮你升级一些原本在你的保密等级下得不到的装备。别的市民可能是其他秘密结社的成员，有些结社可能是你的劲敌，所以你可能有很多看不见的敌人。

自然的，秘密结社的教义、组织和信仰都是受限信息，拥有过度的知识说明你只能是其中的成员，一旦被发现可能直接被处决。你可以阅读 GM 部分的保密等级紫色的材料来获得这些知识——当然这是反叛行为。附录 A 中的秘密结社表列出了所有常见的结社，这是红色保密等级的。

反叛者

异能者和秘密结社成员都是反叛者。所有良好市民都应该向电脑举报他们发现的反叛者。因为你既是异能者也是秘密结社成员，市民们都会急着举报你。多亏了电脑，你身边总是会有良好市民的。

2. 基本游戏概念

在角色扮演游戏中，玩家扮演故事中的重要角色，GM 提供场景和情节，玩家们控制的角色自由选择自己要做的行动，来解决 GM 在他们的旅途中扔出来的问题。玩家们靠 GM 来了解游戏过程中的环境和情况。通常，GM 会用任务的详情和任何必要的背景信息来介绍一个游戏。

游戏开始时，GM 描述环境和 PC 们遇到的 NPC。当玩家想要让他的人物做什么行动的时候，他向 GM 描述那个行动。GM 根据 PC 的技能、能力、行动的难度以及其他相关的环境情况来决定 PC 行动的成功率。然后 GM (或者玩家) 可以扔骰子来帮助决定这个行动的成功或者失败 (的程度)。

这是游戏的基本流程：GM 描述环境，玩家选择并向 GM 描述想要做的行动，然后 GM 根据游戏规则和自己的常识来判断行动是否成功。

游戏的戏剧性来自于 GM 的呈现和玩家们的角色扮演。一个好的 GM 会想方设法让环境变得非常生动，用描述和丰富的对话来刻画 NPC。他把玩家们的人物放在充满戏剧性和挑战性的情景中，他们必须用智慧和技能来使自己活下来，避免被其他人背叛。一个好的玩家会试着充满想象力地进入自己的角色，保持自己的行为和人物的性格能力一致。他会密切关注 GM 的描述和对话，用自己能用的一切资源来保卫自己的人物，让它能够在为电脑服务的时候晋升到高等级。

游玩的例子

为了展现 Paranoia 是什么样子的，这里有一个例子，它们是你正在游戏中的房间里会听到的东西。

背景：Dan 是 GM，他坐在桌子的一头。Eric, Greg, Ken 和 Lori 正在扮演四个刚收到第一个任务的电脑新特工，去探访神秘的“外面”，来搞清楚另外一组消失的特工队伍发生了什么。Eric, Greg, Ken 和 Lori 当然见过树和野生动植物，然而他们扮演的人物终其一生都生活在地下，刚刚从防守森严的防盗门中走出，第一次走进阳光下。

Dan(GM)：(查阅了自己的笔记，然后在玩家面前铺开一张地图)：那么，这个是你们涌出防盗门时看到的東西的大概样子：从门口伸出去一条狭窄的小路，眼前的一切都是无

法想象的怪异——到处都是绿色的东西，而且没有一个东西能看出来有什么功能。你们看到了棕色的、又高又粗的杆子，顶部是更多的绿色东西。

Ken：唔，树吧，我觉得。

Dan：哦，现在我们的维稳专员以前从来没见过树不是吗？

Ken：啊这样，我明白了。

Dan：还有一件事，这里没有天花板。再说一遍，没有天花板。

Eric：诶！！！！？没有天花板！？

Dan：没错，那么现在我们英勇无畏的特工们要做什么呢？

Eric：我尖叫起来，抓住门框，试图挤回门后。

Greg：我把看到的做个笔记。(Greg 的特工是内务安全局的秘密间谍，他正在记录新特工们的可耻行为。)

Lori：我也跟 Eric 的人物一样，紧紧抓着门。

Ken：我拔出我的激光枪，表现出很能干的样子。(Ken 的角色的秘密结社任务是暗杀 Greg。Ken 的秘密结社——死亡黑豹——已经发现了内务安全局特工的秘密身份，正在找机会杀掉他。)

Dan：很好。Eric 和 Lori，有四个强壮的内务安全局警官带着看着很凶恶的投射武器堵在了你们想要回去的门口。Ken，你要把你手中的激光枪对准谁或者什么东西吗？

Ken：不，我就只是防止万一有什么东西从树上，哦不是，那些绿色的东西上面冲出来。

Dan：好的。Eric 和 Lori 呢？你们怎么应对那些带着重型武器的守卫？

Lori：我迅速清醒过来.....

Eric：我也是。

Lori：.....然后离开那个门，走回来。

Dan：好的。伴随着嘶嘶和咔哒的声音，门突然关上了。

Greg：哦，特工们。我们得表现好一点来为电脑服务，可你们都在给自己丢脸。

Lori：我敬了个礼，然后开始沿着那条路爬行。

Eric：爬行？

Lori：当然了！我贴着地板感觉会更好一点。（盯着她的手）。噫，好脏啊，没有清洁机械来过这儿的吗？

Greg：啊，真是丢人。

Ken：Eric 你的人物死的时候，我能不能拿走他的望远镜？

Dan：哦这可太有意思了你们确实应该提到望远镜，因为好像有个东西从那个棕色-绿色的玩意儿上方快速接近你们。它稍微有点像运输机，不过比运输机快多了，而且还在飞。

Eric：在飞？

Dan：是的。

Lori：我已经开始有不好的感觉了.....

Dan：更糟糕的是，一个长着长长的毛茸茸的尾巴的棕色生物正在那个棕-绿色的东西上面看着你。

Eric：噢呀！外星人！

Dan：很好的猜测。它带着一个小小的椭圆形的棕色物体，看起来可能是个通信器。

Ken：我马上用我的激光枪把它烧了！我之前已经机智地声明过我的枪随时准备好使用了。

.....然后一只无辜的松鼠就迅速被我们的英雄打飞了。至于特工们的命运，你们就自己猜测吧。

术语

新手玩家可能对游戏中的某些用语不太熟悉，这里有一些：

角色 (Character)：在游戏世界中虚构的人。

PC (Play Character)：由玩家控制行动的角色。

NPC (Non-player Character)：由 GM 控制行动的角色。他们是 PC 们在游戏中会遇到的敌人、保护者和无辜的路人们。

GM (Game Master)：GM 为他的玩家撰写模组，扮演 NPC 的角色，并查询和解读游戏规则。

人物卡 (Character Sheet)：游戏开始时，每个玩家要填一张人物卡，上面记录了这个角色的各种重要信息——背景、技能、装备等等。

模组 (Adventure)：一个模组包含一系列 PC 们在努力为电脑完成一个任务的时候要经历的情节。一个模组可能一次跑完，也可能经过好几次聚会才跑完，直到达到一个满意的 (或者不幸的) 结局为止。

聚会/团 (Session)：GM 和玩家们聚集起来跑一个模组，每次聚会时间根据玩家们的喜好各不相同，通常持续 2-6 小时。

系列模组/战役 (Campaign)：同一个环境设定和相同 PC 下的一系列相关的模组。在系列模组的进程中，PC 可能会提升自己的技能、等级和权力。

给老手玩家的注意事项

Paranoia 有三个地方不同于其他的角色扮演游戏。

1、语调：Paranoia 是为了幽默和滑稽的戏剧性动作冒险而设计的游戏。其他游戏可能会更严肃、更像情节剧，有些时候趣味性就会被忽视。

翻译：Paranoia 好玩，其他游戏不好玩，来玩 Paranoia。

2、戏剧冲突：在大多数角色扮演游戏中，玩家必须要合作来克服 GM 设置的障碍。Paranoia 鼓励玩家们之间暗算、背叛和互相怀疑——也就是说，偏执狂。

翻译：保持警惕！不要相信任何人！不要放开手中的激光枪！

3、PC 死亡率：对 PC 死亡的焦虑经常是在角色扮演游戏中获得游戏乐趣的一大阻碍。失去这个另一面的自己的创伤，自己创造的艺术品（人物的性格，其中包含着你投入的时间、想象力和精神）的毁灭、以及要通过骰点和考虑人物特质等创造一个新人物的麻烦，这些都是很好的对于 PC 死亡感到焦虑的原因。

在 Paranoia 中，你创造的角色有 6 个一模一样的复制体。当一个被杀了的时候，他的克隆体几乎是瞬间就会来。Paranoia 的荒谬主义设定强调的是，它只是一个快乐的游戏，一个幽默的同时也充满冒险和英勇行为的机会。在 Paranoia 中，PC 会像苍蝇一样死去。当一个维稳专员是非常令人兴奋的，很多维稳专员都死于过于兴奋。

这是不是跟别的游戏不一样？是不是很有趣？电脑是这么说的，每个人都相信电脑。

3. 创建人物

我们有告诉 GM 第一次 Paranoia 跑团的时候最好用附录里面的预设人物卡，我们出版的模组也都会给预设人物卡。所以，如果 GM 直接给你一个预设卡让你扮演也不要惊讶。不过，有时候 GM 也会让你自己创建人物，下面就是做法啦。

如何创建维稳专员

- 1、拿出铅笔、骰子、空白人物卡；
- 2、给你的人物起名字；
- 3、给每个属性扔一次骰子，把数字记下来写在人物卡的属性名字后面；
- 4、可以选择重骰其中两个属性（一般来说都会选最低的）；
- 5、根据属性表，填上“载重量”“伤害加值”“承受加值”和“英雄气概”；
- 6、根据服务部门表（附录 A），扔骰子来决定你的服务部门；
- 7、根据异能表（附录 A），再扔一次骰子决定异能；
- 8、根据秘密结社表（你猜是附录几？），再扔一次骰子决定秘密结社；
- 9、选择你的技能，你有 30 个技能点可以分配给人物卡上的技能；
- 10、选择装备。

名字

第一件事情就是给你的人物起个名字。在 Alpha-Complex，一个名字长这样：

Anne-R-KEY-1

第一部分就是个名字（譬如说在这里是 Anne），第二部分（1 个字母）是这个人物的保密等级。

R=红 (Red) B=蓝 (Blue)

O=橙 (Orange) I=靛 (Indigo)

Y=黄 (Yellow) V=紫 (Violet)

G=绿 (Green) U=紫外 (Ultraviolet)

因为红外 (Infrared) 的首字母跟靛 (Indigo) 重复了，所以红外等级的人物就省略保密等级字母。譬如说“Fred-I-LFR-1”是靛色等级，而“Fred-LKR-1”就是红外等级。

接下来是三个字母的代码，代表你的任务在 Alpha-Complex 居住的区域，譬如说 Anne 就住在 KEY 区。别太在意你来自哪个区——随便挑三个字母就好了。

最后是一个数字，代表当前克隆体编号。Anne 就是 1 号克隆体，目前从来没死过。如果哪天被杀了，Anne-R-KEY-2 就会来接管她的工作。

现在你知道了 Alpha-Complex 的名字机制，就可以自己起名了，可以玩一些庸俗的烂梗什么的。譬如说——

| | |
|--------------|---------------|
| Ahmm-R-RUS-1 | Sow-R-DOE-1 |
| Toys-R-USS-1 | Teach-R-PET-1 |
| Pep-R-MNT-1 | Vund-R-BAR-1 |
| Libb-R-TEE-1 | Howe-R-YAH-1 |

属性

每个人物卡有八种属性：力量、敏捷、灵巧、耐久、精力、厚颜、机械天赋、能力强度。创建人物时，给每个属性骰一次 D20，把数值标在人物卡的属性栏对应的属性名字后面。一般来说——属性越高越好。

你有两次可以对某几个值（当然，通常是最低值）重新掷骰的机会。如果你骰出的点数比原来的还低——那你真惨哈哈哈！你不能对同一个属性重骰两次。

注意：如果你的人物属性总数低于 80，那他可太弱鸡了。建议是你哭着哀求 GM 让他同意你重新骰（如果 GM 拒绝的话，也别太绝望。只要让你的角色在游戏一开始死六次就行了——这瞬间就能完成）。

下面是对属性的简单介绍。

力量：这个属性代表了这个人物的肉体力量。它决定了一个人在抬东西、负重或是撬门时表现如何。力量 20 有美国队长那么强；力量 11 大概是篮球学校的书呆子；力量 1 可能是个得了流感的娘娘腔。

敏捷：这个属性代表了这个人物的协调性和平衡性。它决定了一个人在闪躲以及其他需要协调性和速度之类的行动时表现如何。它还能影响一个人进行拳拳到肉的格斗时会不会被打倒。敏捷 20，哇，李小龙；敏捷 11 的话你能用两个随便什么东西玩杂耍，有时候能用三个；敏捷 1 意味着经常平地摔。

灵巧：这个属性代表了这个人物的手眼协调能力，耐心和脑子的灵活性。它决定了一个人在手工——特别是用武器标准方面的擅长程度。灵巧 20 意味着你能徒手拆装瑞士表；灵巧 11 的话你能用个两到三次尝试穿一根针；灵巧 1 可能连扣子都扣不上。

耐久：代表你的耐力和承受疼痛、物理伤害的能力。耐久 20 的人即使身上受伤开了几个口子也能充满活力地慢跑；耐久 11 的话，可能爬几层楼会气喘吁吁，受伤了会哭哭啼啼；耐久 1 的人可能随便一点点不舒服就昏过去了。

精力：用来表示理解非常规现象、学习新的沟通模式、察觉重要的细节以及在没有预料的情境下正确做出选择行动的能力。精力反映了这个人物在智力方面经过训练的技能。精力 20 大概是大卫莱特曼（脱口秀主持人）和基辛格（外交家）的结合体；精力 11 的人可以理解一场战争游戏的规则；而精力 1 的人大概在一个小房间里也会迷路。

厚颜（chutzpah）：厚颜差不多是一个杀了自己父母然后说自己是个孤儿博取同情的人的特质。厚颜能够反映人物的政治和交涉能力。厚颜 20 的人是天生的政治家；厚颜 11 的人可能偶尔能骗过妈妈；厚颜 1 的人红着脸、结结巴巴、说出口的都是没人听不懂的胡话——他的故事大概根本进行不下去。

机械天赋：代表你理解、操作、维修机器和各种类型设备的能力。机械 20 的人只要盯着引擎盖下面看就能发现哪里出了问题；机械 11 的人不用额外的指导可以自己换轮胎；机械 1 的人每次拧螺母都拧错，觉得螺丝刀只不过是一种用伏特加和橙汁调的鸡尾酒。

能力强度：用来表示人物理解和控制自己的异能的能力。能力 20 是奇异博士的级别（一个漫画中的人物，用来代表魔力很强）；能力 11 的人有时能烧掉几个灯泡，不过如果试图读取别人的思想就会变得很虚弱；能力 1 的人会在一个充满烧焦的紫色肉体的地方醒来，整套餐具都吸在了他的头皮上。

技能基值、加值和载重量

这是一些在游戏中根据属性值计算来的数值。

载重量

如果你的力量小于等于 12，那么载重量就是 25。如果超过 12，则每增加一点力量，载重量增加 5。也就是说——力量 13 对应的载重量是 30，力量 14 是 35，力量 15 是 40，以此类推。

载重量是指你能带多少千克的东西，把它写在人物卡上属性旁边给定的地方。

伤害加值和英雄气概

在附录 A 的属性表里面找到标着“加值”的栏目。在左边找到“力量”属性，看过去就能看到加值，这里的数字就是“伤害加值”。举例说明，如果你的力量是 1-13，那么伤害加值就是 0；力量 14-18 就是 1；力量 19-20 就是 2。

把力量换成耐久，然后用同样的流程决定你的能力强度。

伤害加值在你出手打人的时候能够增加造成的伤害，而你被打的时候英雄气概能够减少伤害。把它们都写在你的人物卡上。

技能基值

你有五种技能基值——对应着除了力量、耐久和能力强度之外的五个属性。

为了决定敏捷类技能基值，参照属性表（附录 A）里标着“技能基值”的栏目。在左边找到敏捷属性值，右边就是对应的技能基值。例如，如果敏捷值是 1-3，那么敏捷类技能基值就是 0；敏捷 4-6 的话就是 1；7-10 的话是 2；11-14 是 3；15-17 是 4；18 或者以上的话就是 5。

其他的属性对应的技能基值也是一样，然后把它们都写在技能栏里面。

技能基值代表你在游戏开始的时候对不同技能的擅长程度，后面的技能部分还会再说明。

服务部门

决定服务部门的话，扔骰子然后查服务部门表（附录 A）就行了。在表的左边栏找到骰子点数，然后同一行右边就是你的服务部门。对部门的简单介绍在前面。

如果你的部门是内务安全局的话，把这个写在人物卡背面（备注的地方），然后再扔一个新的部门（如果再出来内务安全局就重新扔）。因为你是内务安全局的秘密特工，所以得有第二个部门作为你的表面工作——周围人以为你在的部门——实际上你效忠于内务安全局。

异能力

查一下附录 A 里面的异能力表，再扔一个骰子，然后同样地在表的左边栏找到骰子点数，同一行右边就是你的异能力。

你想知道你的异能力是怎么用的吗？那么你有两种选择——一是问 GM，他会告诉你；二是自己去看规则书的 GM 部分。当然了，那些部分的保密等级是紫外，看的话是反叛行为。不过另一方面，反正作为异能者本身就已经是反叛行为了，所以管他呢。不过另另一方面，如果你是那种矫揉造作地喊着“是！电脑大人！是！”的类型，就算根本没机会被抓住也不愿意做出反叛行为的话，那就坚持问 GM 吧。

顺便一提，GM 部分有所有异能力的介绍。然而，表现出你知道其他异能力的事情也是另一种意义上的反叛行为。你只有权利了解你自己的异能力，而不是别人的。按照游戏规则的话，就是你只读你自己的能力介绍；按照游戏精神的话，就是你把所有的能力都读了然后谎称自己没看过。

在你选好异能力以后，你要决定要不要当个登记的异能者。登记的异能者不会因为其持有异能力便被处刑——前面章节提过。不过，如果持有的异能力是“机械共感”的话，是绝对不能公开

的。电脑将此异能力判断为极其危险的存在，只要知晓有人持有此异能力的话就会立即将其处刑——没有如果，也没有但是。

如果你是个登记的异能者，可以不用担心被指控为反叛者，随时使用自己的力量。然而，你必须随时穿着带有黄色条纹的制服，这样的话，所有人都知道你是个异能者。虽然这是个很独特的可以毫无风险地使用异能力的优点，但登记的异能者常常会永远失去晋升的机会——并且出了什么问题的时候会成为一个十分方便的替罪羊。

秘密结社

看一下同一个附录里的秘密结社表，然后再扔一次骰子，在表的左边栏找到骰子点数，然后读同一行的右边——快读！这就是你的秘密结社。

稍微了解一下你的秘密结社也很重要。跟异能力一样，你也有两种选择，问 GM 或者当个反叛者自己去读 GM 部分。

技能

下一步是技能。技能有一大堆，都列在你的人物卡上了。每个技能在 1-20 之间，数字越大，能够成功使用的概率越高。

技能基值

人物卡上的技能是列在属性的名字下面的。譬如说“力场剑”就列在“敏捷”下面。这是因为每个技能都受制于五种技能基值中的一个。技能基值是它控制的所有技能的初始值。

例如：如果敏捷是 15，那么敏捷技能基值是 4。也就是说，包括力场剑在内，所有的敏捷技能初始都是 4。

技能点

游戏开始时，你还有 30 个技能点可以用来增加技能值。一般来说，你可以随心所欲地分配给所有技能。不过，如果没有受到过特殊训练（见下文），不能把技能点到超过 12。

例如：如果敏捷基值是 4，那么初始的力场剑技能就是 4。如果你花费了 5 个技能点在上面，力场剑技能就会变成 9。

特殊训练

每个服务部分都会对成员的某些技能进行特殊训练。如果你在某技能接受了特殊训练，就可以加到 13 或者 14。

参照附录 A 里面的服务部门技能表，列出了每个部门提供培训的技能。

例如：如果你的人物是 PLC 成员，他就可以在贿赂、话术、伪造、生态工程、类人机械以及生物科技这些技能上达到 13 或 14。

装备

每个 Alpha-Complex 市民需要的东西都会由电脑慷慨地提供。为了减轻市民们的储藏和维护物品负担，电脑一般不让大家拥有私人物品。不过，当一个市民从红外等级上升到维稳专员的光荣职务时，就可以购买或者接受一些特定装备供自己使用。

开始的时候你会有一些基本工具：红色的激光枪和红色的反射护甲，这是红色等级的维稳专员的标准配件，免费分配给你。

你还有积攒下来的 100 个信用点，你可以用它们再买一些东西。查看附录 A 中的红色保密等级装备列表，上面有在你目前的等级能够购入的物品。如果想买列表上没有的东西，就问你的 GM 吧——最糟糕也不过是因为你太莽撞而被 GM 当成反叛行为处决了，

定制服务

大概额外花上物品本体价格 20-25% 的钱的话，就可以进行一些定制改造。具体怎么定制取决于你（当然需要 GM 审查，他可能会拒绝或者收你更多的钱）。改造可以包括使你的物品更耐用、更可靠、功能更强，以及可以改善它的外观。

一个常见的操作是花额外的信用点来让自己的制服更独特——在连身服上面加点稍微亮眼的镶边，或者在武器装备上面画个爱国的标志。

很多谨慎的维稳专员会把信用点攒下来留着万一被收罚款的时候用。这很明智，万一没有及时交上来罚款就是反叛行为了。罚款的话，可能会来自很多原因——行为不佳、损坏或者丢失了电脑装备、卫生状况不良、不遵守秩序等等。

创建人物例子

我们的主角，Doug，正在给 Paranoia 骰一个人物。首先他把人物取名为 David-R-URK-1（David 是名字，R 代表他的保密等级是红色，URK 是他家的地区，1 意味着 David 是第一个克隆体）。然后他把人物的名字写在了人物卡适当的位置。

为了给 David-R 骰属性，Doug 骰出了：力量 20，耐久 3，敏捷 13，灵巧 2，精力 4，厚颜 6，机械天赋 14，能量 16。Doug 可以重新骰其中两个数字：他决定重新灵巧和精力，骰出了 15 和 4。于是他把这些数字都写在了人物卡上属性的部分，根据属性表，Doug 接着记录了 David 的携带容量、伤害加值和英雄气概，以及技能基值。

在服务部门表中骰出了 4，在异能表骰出了 7，在秘密结社表骰出了 17。于是 Doug 知道了 David 在技术局工作，拥有五感增强的异能，属于浪漫年华这个秘密结社。他把这些信息全都潦草地写在了人物卡上。

Doug 现在有 30 个技能点可以花在所有的技能上。于是他花了：1 点在手榴弹，2 点在徒手搏击，3 点在欺诈，2 点在逻辑伪造，3 点在激光武器，4 点在车载精确武器，10 点在掘进机操作和维修，5 点在机械工程上。

于是他把这些点加在了对应的技能基值上，最后得出了每种技能的最终等级。（例如，在徒手搏击技能上花了 2 点+敏捷技能基值是 3，最终的徒手搏击等级是 5；或者，力场剑上面没有点+敏捷技能基值是 3，最终的力场剑等级就是 3。）Doug 把所有的技能等级都记下来了。

注意到 David 最终的掘进机操作和维修技能等级是 13。一个人物的初始能有的最大技能等级是 12，但如果他所在的服务部门提供特殊训练的话，初始的最大等级就可以达到 14。而技术局（David 所在的部门）提供了掘进机操作和维修的特殊训练。

然后 Doug 的 GM 告诉他 David 所有的财产只有一个激光枪、反射装甲、一瓶泡泡弹珠汽水、和 100 个信用点。Doug 大概记了下来，现在就准备好开始游戏啦。

4. 技能和属性

每当你的人物在游戏中想要做什么事的时候，你（有时是 GM）就进行属性或者技能骰点来决定成功与否。

技能永远优先于属性。如果逻辑上是一个技能在支配这个行动，那么就使用技能；只有在没有技能可以应用于你在做的行动时才会用到属性。例如——没有“跳跃”这个技能，如果你想跳过一个深坑，那么就用敏捷属性。GM 来决定用哪个属性或者技能——GM 有最终决定权。

基本上，属性是与生俱来的能力，在游戏中不会变化。技能是后天学习获得的，你可以通过学习来更好地使用。

使用技能和属性

当你使用技能或者属性的时候，扔骰子——如果点数小于等于你的技能或者属性值，那么就成功了；如果点数更大，就失败了。骰出 20 代表绝对失败，骰出 1 则是绝对成功。哪怕你的某个技能值是 0，你依然可以试着使用——只要骰出 1 依然是成功。哪怕某个技能值是 20，骰出 20 依然是失败。

记住，你“拥有”所有的技能，即使你没在上面点任何技能点，依然可以用技能基值来骰点。

当你想做什么特别困难或者特别简单的事情时，GM 可能会在你骰点之前进行属性或者技能调整。显然，近距离平射比射击一个一英里以外的物体简单多了。不过有时 GM 不会告诉你他调整了你的属性或者技能值，可能会有什么你根本不知道的因素影响了你的成功率。所以，不要惊讶于当你骰出比属性或者技能值低的点数时依然失败这种事情。

技能能做什么？

大部分技能看名字就能猜出来用途了。显然“激光武器”是用来开火激光武器的，是吧？当你用激光枪朝某个人射击的时候，就骰一个激光武器技能检定来判断是否打中。

然而“心理学”是干啥的呢？

下面是一个“红色等级家伙可读”的看着不太好懂的技能描述。如果你了解更详细的话，请随意控告自己去翻 GM 部分的技能篇吧。

敏捷类技能 (Agility Skills)：

力场剑 (Force sword)：战斗技能。当你想用力场剑击打某人时就骰这个技能。

手榴弹 (Grenade)：另一个战斗技能。当你朝什么东西扔手榴弹的时候，骰点来确定它是否扔向了你想要的地方。如果骰出 20，那么你可能扔出了保险销而不是手榴弹本体。BOOM！

神经鞭 (Neurowhip)：另一个战斗技能。也是个非常阴险的武器。

原始斗殴武器 (Primitive Melee Weapons)：据传言（谣传是反叛行为！），在“外面”那些得不到电脑大人亲切指导的人会像原始人一样用陈旧的武器——刀、剑、棍棒之类的东西。这些玩意儿在 Alpha-complex 是很罕见的，不过有时军部局 (Armed Forces) 的人可能会受到相关训练。

警棍 (Truncheon)：内务安全局 (IntSec) 用于任何目的的武器，有点像警察用的警棍。在让红外等级的人渣们维持秩序的时候很好用。

徒手搏击 (Unarmed)：当你手边没有力场剑、神经鞭或者警棍的时候使用。

社交类（厚颜）技能（Chutzpah Skills）：

注意你不能对其他 PC 使用这些技能（除了伪造）。如果你想用欺诈、贿赂、谄媚等让其他 PC 做什么事，就表演吧！说说好话，其他 PC 可以决定是否接受你的要求——他们可不受你的技能骰点的控制。

谄媚（舔鞋子）（Bootlick）：讨好上级的方法。（注：如果想翻译成舔鞋子也很好 2333）

贿赂（Bibery）：一种用来讨好任何人的方法。顺便一提，用这个技能是反叛行为。

欺诈（Con）：一种用来说服别人让你做你想做的事（当他本来不同意的时候）的方法。

话术（Fast Talk）：跟“欺诈”类似，不过只在你想要快速交谈和行动并迅速逃离的时候使用。如果你欺诈某人，他可能永远也不知道自己被骗了；如果用话术的话，他很快就会意识到，不过话术本身并不会花费那么长时间。

伪造（Forgery）：有时候正规渠道申请一份死刑证明太麻烦了。使用这个技能也是反叛行为哦。

审讯（Interrogation）：如何从共产主义异能者口中榨出有用情报来。

恐吓（Intimidation）：这并不会让你得到下级的讨好，不过却能够得到他们的合作。

诱导（Motivation）：领导力。带领大家朝着正确的方向，甚至能让大家觉得你的提议是个好主意。

演说（Oratory）：用来让一大群人听从你想做的。

心理学（Psychescan）：基本上，用这个来判断某人是否在说谎。

伪造逻辑 (Spurious Logic) : 欺诈对电脑和机器人无用——因为他们都过于合乎逻辑了。你得构建一套建立在谬误或者不完备的前提基础上的逻辑系统来让他们听你的。这就是这个技能本身。问问史波克先生吧！

灵巧类技能 (Dexterity Skills) :

能量、力场、激光和投射武器 (Energy, Field, Laser and Projectile Weapon) : 使用各种武器的技能。如果对应的武器坏了你试着维修的话也会用到这些技能。

原始远程武器 (Primitive Missile Weapon) : 类似于“原始斗殴武器”，不过适用于弓、箭、石头、啤酒瓶等等。

车载精确、力场和发射武器 (Vehicle Aimed, Field and Launched Weapon) : 使用安装在车上的武器时候的技能。

机械类技能 (Mechanical Skills) :

生态工程 (Habitat Engineering) : 跟 Alpha-complex 的大气、通信、交通、电力、水、废物处理系统等相关的知识。当你需要找个通风井或是别的什么来逃离即将到来的大火的时候很好用。

机器人操作和维修 (Robot Operation and Maintenance) : 这些技能根据机器人种类分开。总之，基本是用来使用和维修机器人的。

车辆操作和维修 (Vehicle Operation and Maintenance) : 同上，对车辆。

知识类 (精力) 技能 (Moxie Skills) :

生化治疗 (Biochemical Therapy) : 关于如何通过应用一些小药片来保持清醒、睡眠、幸福或者其他的什么精神状态。

爆破 (Demolition) : 关于如何在不把自己弄死的情况下使用 TNT。

医学 (Medical) : 关于如何治愈伤口和治疗疾病。

安保 (Security) : 关于锁和安保系统。

潜行 (Stealth) : 一种让自己不被看见的艺术。

跟踪 (Surveillance) : 关于如何窃听和反窃听。

野外求生 (Survival) : 关于如何在野外不溺水或者死亡，如何在户外找到吃的，避免把帐篷扎在河床上，以及其他有用的事情。

工程类技能 (Engineering Skills)

生物科技 (Bioscience) : 关于如何在 Alpha-Complex 的生物实验室制造变异者和畸形儿。

化学 (Chemical) : 明明有很多用途，不知道为什么总是有很多 PC 用来制作炸药。

电子学 (Electronic) : 关于如何把电阻和其他东西串在一起。

机械 (Mechanical) : 关于如何制作真正精巧的鲁布·戈德堡式的 (小题大做的) 装置。

核子 (Nuclear) : 关于如何在不让半个区都被放射性废物挤满的情况下操作反应堆。

计算机技能 (Computer Skills)

数据分析 (Data Analysis) : 关于如何阅读电脑印出来的东西并且在页眉或者页脚做注解。

数据搜索 (Data Search) : 关于如何在电脑上寻找一些有用的东西。

5. 戏剧性的战斗

其他的角色扮演游戏都有详尽的追逐、移动和战斗系统，反映了它们源自战争游戏的传统。这些系统对喜欢战争游戏的人来说非常棒，但它们往往强调的是竞争性而不是戏剧性，复杂的规则也会拖慢行动节奏。Paranoia 使用“戏剧性战斗系统”——一种不是系统的系统，用于鼓励快速而华丽的动作。

这个系统的关键就是——所有的动作、战术和场面全都靠 GM。你告诉他你要做什么，然后他就会告诉你行动成功了没有。不用数战斗轮，不用通过复杂的一系列步骤来麻烦地计算数字。

GM 告诉你看到了什么；

你声明你要做什么；

然后 GM 告诉你会发生什么。

在这个系统中，聪明的游戏者并不是通过寻求战术优势的最优化来打败对手，而是试着去追求最好的戏剧效果。更有娱乐精神的战术会赢过那种在战争游戏中经过深思熟虑的战术。

PL：哼！往后站，胆小的懦夫们！我的人物跳过路障，冲进连发的子弹中，像洒种子一样把手榴弹扔出去，坚定地那个共产主义反叛者冲过去，同时喊着：“电脑是我的好朋友，我不会让……”

GM：好！棒极了！那么……（然后给那个共产主义反叛者的自动武器的攻击骰了 30 次或者多少次骰子，然后充满惋惜地叹了口气）他们把你打成了碎片……（然后又给手榴弹扔骰子，厚颜无耻地无视结果）但是你所有的手榴弹都奇迹般地找到了他们的痕迹，共产主义者的威胁被清除了！由于你的勇敢，你在死后被奖励了有十字形电路板的银色监视器，你的下一个克隆体获得了晋升。鼓掌！

上演一场好戏，命运就会对你微笑。

太无聊的话，你就会死。

6. 死亡和其他不幸的事情

所以你就是无聊了一下，就死了——然后呢？

别怕！只不过是死了而已，这并不能阻止你获得游戏乐趣。就像我们前面提到的一样，你的人
物有五个克隆体。电脑至少还是记住了自己的基础编程课的，所以不会忘记备份——也就是说，6 个一模一样的复制体。所以，如果你死了，只要把你名字的最后一个字母加一就行了。

电脑会尽可能快地把你的新克隆体送到你的活动地点。有时候，如果任务小队在离 Alpha-Complex 很远的地方，可能稍微花一点时间，不然的话，只要一會兒就够了。

你的新克隆体跟旧的那个有着同样的属性、技能、信用点数、异能力、秘密结社等等。确实，
在现实中即使是一模一样的双胞胎（克隆体本来的含义）也不是就会有同样的兴趣和银行账户——但是这样设定的话比较简单。同时，电脑揭发了一个异能者以后完全没有意识到他的克隆
体兄弟姐妹们也一定会有相同的异能力这件事情，也确实很奇怪，不过就是这样设定的。别骂
我们，Alpha-Complex 就是这样的。

你的第一个克隆体使用了异能力不代表就可以允许其他的玩家处决你的第二个克隆体。就电脑
而言，在拿出证据之前没有人是有罪的，克隆体 2 号目前还没表现出异能力，直接杀了他是反
叛行为。当然，在他死后再想办法证明他的反叛行为比他活着可以为自己辩护的时候简单多了
——不过，在别人的第二个克隆体刚到达，还没来得及让自己卷入麻烦的时候就立刻射杀别
人，是很不考虑别人游戏体验的事情。这种行为一定会遭到报应的，无论是来自 GM 还是来
自其他玩家。

如果 6 个克隆体都死了怎么办呢？那就太不好了，是时候建立一个新的人物了。

7. 电脑任务

在你开始游戏之前，GM 也许会把你叫到一边进行一个简短的私聊（如果他有的话，以及如果你有什么问题想问的话，就自己抓住他私聊吧）。这个私聊是一个看看你的秘密结社有没有什么信息或者有用的装备给你、以及有没有什么传言在流通等等的机会。显然，因为你会听到的大部分东西都是反叛的，所以你肯定不希望其他玩家在场。

模组通常以你的人物收到了任务预警来开场，任务预警是来自电脑的信息，让你到什么地方去进行任务简报。在简报会中，会传达对于完成这个模组来说重要的信息（有时可能不会传达，如果这些信息真的很重要的话就很糟糕了）。在每个事件中，没能遵照电脑的指示都是反叛行为，所以你自然会急着用你最快的速度赶到简报室。

简报会之后，你通常会去到生产搬送配给局（PLC）来获得配给。在 PLC，你可以申请任何你觉得需要的装备——当然你不一定就能得到，不过可以问问看。

下一站是研究设计局（R&D），在那里你有机会去测试 R&D 刚研发出来的出色的新武器。自愿参与新的实验性装备测试是一种能到电脑恩惠的好方法，它有时也被证明非常有用。

自然的，R&D 非常关心新装置，要确保它们的安全、方便、简单易用。几乎从来没人听说过实验性装备会出现爆炸、融化、把 PC 弹射到未知的次元、失灵、溶解，或者打开行刑设备把人的躯干撕裂的事情。不！你可以确信无疑，实验性武器就像家一样安全。

然后，就该动身去执行任务了。电脑会将任务目标非常明确地传达给分配的维稳专员们。由于电脑总是为了 Alpha-Complex 每个市民的需求和愿望着想，所以总是会保证每个安排的维稳专员有足够的技能、能力和必要的装备来完成任务，因此，所有的任务都是简单又有趣的。而且，由于任务总是很容易完成的，所以，没能完成任务的话就是共产主义活动的明确证据，足够被即刻处决。

如果任务需要 PC 们走出 Alpha-Complex 的范围的话，每个人物会被分配一个通信单元——这是远距离无线电/视频设备，使得维稳专员之间可以远程交流。不用说，为了民众们的福祉和安宁考虑，电脑会从通信单元一直监视着 PC 们。如果你离开你的通信单元——哪怕一小小小会儿，电脑也会认为你是为了进行反叛活动在想方设法逃离监视。

通常，电脑会将其中一个 PC 指派为任务队长，有时候也允许玩家们自己选队长。自然的，不遵守队长的命令是反叛行为。队长（如果他愿意的话）还可以自己指定一个 PC 作为副队长，在队长出现意外的时候作为负责人。

如果有任何机器人被分给这个任务的话，电脑会给这些机器人选定首席操作者，他可以——也只有他可以有权力（和必要的代码）来指挥机器人。他可以（如果愿意的话）指定一位 PC 担任第二操作者。如果首席操作者被杀了或者在任务中因为某些原因操作不了了，第二操作者就有权力指挥机器人。在未经授权的情况下指挥机器人是反叛行为。

队伍中的其他维稳专员也常常被分配一些特殊的职责，像忠诚长官、通信长官、卫生长官、快乐长官之类的。

警告：由于某些原因，在执行任务过程中出现反叛行为是很常见的事情。保持警惕，你永远也不知道你旁边的人啥时候会被揭穿为一个共产主义异能反叛者！记住，不处决共产主义异能反叛者就是反叛行为，就会被即刻处决。记住这些忠告：

保持警惕！

不要相信任何人！

不要放开手中的你的激光枪！

8. 政治、提升和反叛

忠实服务的回报

服务电脑！电脑是你的朋友！如果你忠诚，你就会获得回报。

当然，服务自己也是个好主意，服务你忠诚的朋友，他们也会为你服务。精明的市民们孜孜不倦地尽其所能通过各种官方的和非官方的途径来提升自己的财产和等级。官方渠道的话就是通过忠实热情地服务于电脑和 Alpha-Complex 来获得奖金、推荐和提升。非官方途径则包括政治人情、勒索、贪污、黑社会人脉、秘谋以及黑市资产等。

在大多数角色扮演游戏中，人物有两个首要目标：1. 活着，和 2. 获得地位和权力。在 Paranoia 里，很可能只是第一个目标就已经占用了你所有的精力，至少在开始阶段是这样的。然而，一旦你理解了在 Alpha-Complex 的生存法则以后，你的人物就可以开始享受忠诚和精明的服务带来的好处了——钱财、地位以及权力。最好的是，你就可以对别人做一些别人也会对你做的事情了——使用枪管越来越大的武器。

IOU

IOU 是一种记录你获得和欠下人情的方法。当一个人物获得了服务部门、秘密结社或者其他某些在 Alpha-Complex 强大的组织或者个人人情的时候，就可以在 GM 的量裁下得到 IOU。每个 IOU 只对你获得的那个组织或者个人管用。（显然，PLC 是不可能兑换你在死亡黑豹结社里获得的 IOU 的）。

如果你手里有某个组织或者个人的 IOU 的话，你就可以用来找他们要一个人情。告诉 GM 你打算花费 IOU 然后做出你的请求。GM 会告诉你请求是否得到应允。如果是反叛的事情，记得跟 GM 私聊。

IOU 非常珍贵，你只有做出了真正的贡献或帮助的时候才会获得。当你兑现 IOU 的时候不要要求太多：只有当那个组织同意你要求的事情时，你才能得到你想要的。要么你要的东西和你

曾经做出的贡献价值差不多，要么 GM 觉得有意思，否则，你可能就不会运气太好，得到的回答只有一个用来糊弄了事的祝福。

技能点

使用技能的话，你也许会获得锻炼。在模组结束后，GM 可能会告诉你，你获得了一定数量的技能点。你必须立刻用它们来增加你的技能数值——就像你一开始的时候花费的 30 点一样。有时候 GM 会给你一些限制——譬如说“你的点数只能分配在敏捷类技能上面”或者别的什么——不过如果他没限制你的话，你就可以随便分配在任何技能上面。

你可以在这个时候把技能加到超过 12 或者 14——多高都行，技能上限只在角色最开始建立的时候有。有一个超过 19 的技能可能看起来没什么用，因为骰点出 20 无论如何都是失败，不过记住，如果你在做什么真的很困难的事情的话，你的 GM 有时候会减值甚至是取你技能的半值——所以 26 的半值肯定比 20 的半值容易过。

不，你不能把技能点存着，要么立刻用掉要么丢掉。

信用点

每个市民都有信用点余额——他当前有的（或者欠的）信用点数量。电脑会维护储存这个信息并且实时更新账户，任何时候都可以向电脑提出查看和使用，且任何时候都是准确无误的，永远都是。

信用点的价值对 Alpha-Complex 的经济学家来说是个谜团。交易的标准被保密得太小心了以至于传言连电脑本人（~~电脑本脑~~）都不知道。（传言是反叛行为）。至少有一个原则是所有经济学家们都同意的——信用点的价值浮动巨大，没有明显的模式。

不过还好，反正市民们也很少被允许用信用点去消费什么东西，所以这个问题从某种程度上来说只在理论上存在。PLC 偶尔会卖一些储藏过度的东西（勃隆顿罗盘、钻床、很小的线之类的），不过一般来说都是电脑提供——电脑不提供的东西，都不是你应该产生兴趣的。有时，受人尊敬的市民会得到一些不错的额外小费（私家自动汽车、设计师专门制作的连体制服、去偏远地区度假的丰富假期）——只要他们有足够多的信用点来支付的话。信用点还在交罚款的时候很有用，你可能会犯下损坏电脑财产、思想不稳定、违反规则等一些小罪。

维稳专员在模组结束后常常可以由于模范的表现获得一些额外信用点的奖励。一个丰厚的奖金（1000 信用点）表达了电脑对你的青睐，一笔微不足道的奖金（3 信用点）则是一个电脑对你很失望的微妙信号。

电脑也会根据你拿下的 Alpha-Complex 最可恨的敌人的人头给你额外奖励——逃跑的维稳专员、破坏活动分子、未登记的异能者、秘密结社成员等。（玩家之间常常会为了看看谁能通过处决邪恶的反叛者挣到更多的奖金而进行非正式的竞争。）

如果每笔琐碎的消费——譬如获得一瓶弹珠泡泡汽水或者一袋脆藻片之类的——都由电脑来记录的话，就太浪费电脑资源了，Alpha-Complex 各处都散落着信用点交换机。在这些交换机里，你最多可以把 100 个信用点换成塑料信用币。塑料信用币是在 Alpha-Complex 流通的，圆圆的塑料货币。你也可以把塑料信用币投进交换机，然后增加你的信用点账户余额。

不用说，塑料信用币在黑市交易中也很常用。

晋升

自然的，如果你表现得很好，就有机会被提升到更高的保密等级。由于钱是非常没用的东西，所有的商品、尊重、信任和信息的提供都完全取决于保密等级，所以不用说，晋升是你能够收到的最重要的奖励了。

反叛的代价

让电脑失望这种事情你是想都不会想的，我们可以确信。我们还知道你从来不会在电脑给的任务中失败，从来不会让电脑的财产受到任何一点损伤，从来不会在黑市交易任何商品，从来不会质疑一位上级的判断，从来不会在向电脑汇报的时候说错话——你只是好奇而已，这是当然的。

嗯，一般来说，反叛行为的代价就是——即刻处决。不过有时候，由于电脑的智慧，会节制地避免全部都草率地处决。有时候会改用罚款、重新安排工作、药物治疗、人格重构、公开或者正式通报批评等方式。

很多行为并不能直接被证明为反叛，但是会导致反叛行为的嫌疑。GM 会用给每个角色设置一个反叛点数总额的方式来记录电脑对你信任（或者不信任）的程度。每一次当你没有完成命

令、对电脑产生质疑、出现反抗电脑的言行、破坏或者毁掉设备、使用异能力、和人密谋或者让人怀疑你是秘密结社成员的时候，你就会获得反叛点数。

你的反叛点数总额越高，电脑授予你装备、回应你想要知道的信息，或者相信你说的话的可能性就越低。最糟糕的是，如果你累计了 20 个反叛点数，你就会被终结。

幸运的是，也有一种可以减少反叛点数总额的方法：表现出对电脑有价值的服务。受到上司的嘉奖、成功完成任务、揭穿和处决反叛者，以及和电脑交谈的时候表现出无比的奉承，这些都很有可能成功。被杀死也能或多或少能够让你下一个克隆体的黑历史减少或者清空。

9. Paranoia 世界法则

暗算

大部分 RPG 都会迫使 PC 去对抗 GM 设置的手和障碍，鼓励玩家们为了追求同一个目标而合作。

Paranoia 中提供了丰富的对手和障碍，但是不鼓励合作。事实上，每个 PC 都有各种原因互相怀疑、互相提防。个人的成功总是要跨越其他 PC 的尸体才能完成的，伤亡一般都发生在玩家之间的混战中而不是来自于对面。

充满恶毒、欺骗、暗算的两面三刀总是非常有趣。记住——除了自己之外，每个人都是来搞你的，只要在他们干掉你之前把他们干掉，你就能感到无比的愉悦。

不过不要把这种偏执狂的氛围带到现实生活中也很重要。记住！角色之间的猜疑、欺骗和背叛全都只是游戏的一部分——不是玩家们之间应该做的事情。

纸条和私聊

因为你可能想背着其他玩家秘密行动，所以经常需要跟 GM 私下交流。一般有两种方法——给他传个纸条，或者把他叫到另一个房间里私聊。

如果把他叫走私聊的话，你可以随便说话表达观点交换情报。然而，你会独占 GM 的注意力，所以私聊不要太多，其他玩家会烦的。甚至，如果所有人都开始频繁私聊的话，你就要花大量时间在等 GM 的小会开完，你也会烦的。私聊会让速度变慢，所以谨慎使用。

传纸条是一种更有效率的秘密沟通方法，而且不会打断游戏。另一方面，写纸条会比较慢，而且能写的东西可能不够多。尽管如此，比起叫出去私聊来说，只要能的话还是写纸条吧。

私密性

有些在其他 RPG 中无关紧要的行为在 Paranoia 中是不好的。例如，看别人的人物卡就会变成一种通过不公平地手段获得别人反叛行为证据的行为。游戏中的人物作为维稳专员怎么做也好，现实中偷听其他玩家和 GM 的私聊是一种作弊行为。

请尊重 GM 和其他玩家的隐私。无知也是 Paranoia 故事的一种重要元素。每个玩家都有权保持自己的人物、记录、和 GM 的谈话的私密性。

紫外等级信息

很多游戏把规则分成“玩家”情报和“GM”情报，Paranoia 也是这样。不过，Paranoia 对于保持玩家的未知感要求更高，所以规则书的很多部分才会被分级为紫外等级。只有 GM 才能读紫外等级的部分。虽然说，出版一本书然后跟买了书的人说别读这件事情实在是很蠢，不过，有两件事情无论如何都希望你能做到。

1、不要读模组！只有 GM 可以读！如果你读了的话会毁了你的游戏体验的！如果你不小心已经读了的话，就跟你的 GM 坦白然后别跑这个团了（总有下一个的）。或者控制你自己跑团的时候不要用看过的知识来为自己获取便利，同时也能让其他玩家自己去发现这些知识。

2、很多 Alpha-Complex 的市民懂的比他们应该懂的要多。事实上——知道一些不该知道（反叛行为）的事情对于生存来说是必要的。然而，每个市民都会尽全力隐藏自己的反叛知识，这就是你的法则。继续往下读紫外阶级的情报吧，但是每次你只要被发现了关于后面内容的知识，就会获得一个反叛点数。当然，就算你没读过后面的内容，玩着玩着也会积累一些关于战斗系统的知识，但是只要你在第一次跑团的时候敢公然谈论这些细节，你很快就会发现你自己已经在盯着大型武器黑洞洞的枪口了。

新克隆体

你是 Mod-R-NRT-1，然后 Fred-Y-LKR 因为你偷了他的东西射杀了你。然后电脑给你指派了下一个克隆体。然而你依然对 Fred-Y 充满怨恨，于是 Mod-R-NRT-2 准备开火……

不！不！停下！是的，Mod-R-NRT-2 跟 Mod-R-NRT-1 有着同样的性格和能力，但他是另一个人。你可以继续怨恨 Fred-Y 的玩家，但是你的角色——Mod-R-NRT-2，不能“依然”生气，因为 Mod-R-NRT-1 被杀的时候他并不在场，所以他也没有理由开火。

如果你真的想报仇的话，得用一点更狡猾的方式才行。时刻留心着 Fred-Y，抓住他反叛行为的证据，或者给他安个什么证据之类的。

Mod-R-NRT-2 被证明有心灵致动的异能力，因此被当成反叛行为处决了。Mod-R-NRT-3 出现了，因为玩家们知道他也有着相同的能力所以也是一个反叛者，他们又开火了……

等等！停下！Cut！

再说一遍，玩家们也许知道 Mod-R-NRT-3 有心灵致动，但是他们的人物不知道。把所有的克隆体设置成一模一样只是为了方便，节省了大量重新创建人物的时间，也比较容易造梗。然而，对于 Alpha-Complex 的市民们，或者对电脑来说，所有的克隆体有一样的能力这件事情是未知的，只是因为你知道 Mod-R-NRT-3 是反叛者，不代表你的人物也知道。参照着上面说的来行动吧。

或者……如果玩家们揭穿了一个克隆体的能力，GM 觉得还让下一个克隆体有相同的能力太破坏游戏体验了，他也可以在这种特殊情况下，给下一个克隆体新的能力。所以不要只是因为规则说所有的克隆体有相同的能力，就假设这是必须的事情。

在 Paranoia 中，很容易带有自己目的地模糊玩家和他的人物之间的界限。然而，在很多情况下，意识到他们的区别，并保持不要用玩家自己的情绪来控制人物行为——或者让角色的感受影响到你对待其他玩家的方式，是很重要的。要认识到每个克隆体都是一个新的开始，不要把一个克隆体的敌意带到下一个当中，认识到一个玩家的角色背叛了你的角色并不能成为你怨恨那个玩家的原因——背叛只是游戏的一部分。

把你游戏中的角色从现实中摘开。做不到的话就是反叛行为，要被处决（对你的人物来说），更极端一点的话，你就要被踢出游戏了（对你自己来说）。

10. 进入 Paranoia 世界

现在，你想的话就可以开始玩了。如果 GM 和其他玩家还没准备好的话，你可以先自己玩玩第 11 节的单人游戏，它可以让你对 Alpha-Complex 更熟悉，给你展示一些游戏概念如何在实践中应用。你也可以读第 12 节的“给反叛者的建议”，它由一位著名的反叛者撰写，包含了很多在这个致命的 Paranoia 世界中如何生存的有用提示。

你现在知道如何创建人物、稍微对 Alpha-Complex 和电脑有了一点了解，以及足够开始游戏的规则。应当承认，你知道还不多，不过 Paranoia 的重点是悬念和冒险过程，在你不知道敌人是谁的时候，人生就会非常刺激。一个成功的维稳专员会建立起“所有的东西都不可靠”的观念。

然而，你不能让 Paranoia 麻痹你。你必须要活下去，你要用智慧、直觉和胆量来提升你能力和声望的级别，然后你就会获得在你的保密等级不应该知道的秘密。

保密等级 红色

保密等级 橙色

保密等级 黄色

保密等级 绿色

保密等级 蓝色

保密等级 靛色

保密等级 紫色

紫外？

更高？有什么他们害怕你知道的？

11. 单人游戏

一般来说 Paranoia 跑团需要一个 GM 和一个或多个玩家。这里有一种特殊形式的单人游戏，允许你一个人玩，这个单人跑团是用来向你介绍 Paranoia 世界的。

每个小节描述了一个场景，然后要求你在两种或多种路线的行动中做出选择。当你选择后，跟着指示跳到对应的小节。跑团的过程中，你可能偶尔需要记下特定的代码。把它们写在纸上，跑团结束就会向你解释这些代码的作用。

当你跑完以后，不妨再来一遍，试试不同的选择会造成什么样不同的结局。就算你已经成功通关了，也可以试试再跑一遍看看愚蠢的选择会发生什么。这个单人游戏可以帮助你了解一个维稳专员在为电脑执行任务的时候会遇到什么样的问题、做出什么样的决定和得到什么样的后果。

为了这个单人游戏，你需要铅笔、纸、一个骰子，以及一个为 David-R-URK-1 准备的示例人物卡（见 3-创建维稳专员）。从第 1 小节开始读起。

1

你收到了来自电脑的任务预警，上面写着：

*****任务预警*****

维稳专员 David-R-URK-1, 技术局；Joshua-R-THR-2，技术局；Edith-O-OFX-2，技术局。

请于 1300 小时在 I-F6 总部集合。调查在居住区 Lonnie-KKD3 和 Virgil-KKD-4 的可疑的监视系统故障。住宅区坐标 F6-117/KD。

你接受这个任务吗？

如果接受，转到 7。

如果不接受，转到 14。

2

她持续用武器瞄准着你，直到太平间机器人和内务安全局小分队到达，抬走了 Joshua 的尸体。他们到达以后，Edith 陪着你去了部门总部，在那里你被彻底盘问了一遍，不过最后被释放了。

跳到 55。

3

Joshua 朝着 Edith 开枪了，但是没打中，却暴露了自己。Edith 开枪并且打中了，准确打中了他的双眼之间，Joshua 倒下了。Edith 转向了你，用枪对准你。

Edith 展示出的精准枪法让你印象深刻。你怀疑自己能不能在被她锁定之前拿出自己的激光枪并开火。但是已经没有可以逃跑的地方了。她持续用武器瞄准着你，直到太平间机器人和内务安全局小分队到达，抬走了 Joshua 的尸体。

跳到 55。

4

你瞄准了 Joshua-R 或者 Edith-O。

如果你用自己的激光枪开火，跳到 41。

如果你有实验性杀伤设备 X324-09，你用它开火，跳到 23。

5

背对着 Edith-O 可不是一个好主意。Edith-O 发出了激光枪爆裂的声音。你朝着门口走了几步，然后一股灼热的疼痛从后背传到你的胸口。当你恢复意识的时候，你躺在医院里，身边是警卫员，跳到 19。

6

电话亭的地板上有一张脆藻片，上面有几行很小的字。写着：“Edith-O 是内务安全局的特工，消灭她。”你发现没人在看你，于是你吃掉了这个信息，继续朝着集会地点前进。

跳到 43。

7

有一个实验性的杀伤设备需要测试。你会接受任务分配给你这个设备吗？

如果接受，转到 26。

如果不接受，转到 44。

8

显然你什么都没打中，或者是武器坏了。你被几个熔化的塑料碎片灼伤了，跳到 3。

9

内务安全局的特工很快带着类人机器人来了。他们询问你的时候，你的伤得到了他们的及时关注。你被送到了医院，你的上司来看望你，给你带来 20 信用点的奖励和电脑的称赞。

Joshua-R 在你的报告之后立刻被逮捕并处决了。

记下代码 M，然后跳到 55。

10

你的激光枪在墙上开了个大洞。在混乱中，没人知道你打算向谁开枪。记下代码 N。Joshua 朝着 Edith 开枪了，但是没打中，却暴露了自己。Edith 开枪并且打中了，准确打中了他的双眼之间，Joshua 倒下了。Edith 转向了你，用枪对准你。

如果你向她开枪，跳到 47。

如果你收起自己的武器，跳到 2。

11

Joshua 显然结束了他在干的事情然后向 Edith-O 走去，后者正在大厅里用她的设备搜索中。

Joshua-R 突然掏出一把激光枪，直直地射向 Edith-O 的脸。Edith 无声地倒下了。记录下一个代码 L 然后选择你的行动。

如果你闪向视线外，跳到 39。

如果你拿出并准备好武器，跳到 21。

如果你问 Joshua-R 他在做什么，跳到 15。

如果你什么都不做，只是继续观察，跳到 33。

12

David-R 从来不是一个有说服力的说谎者。但是这次特别幸运，Edith-O 显然相信了 David 关于他刚才被工具箱“绊倒”的解释。Edith 收回了枪。记下代码 H，跳到 36。

13

在你打开外壳的时候，一束红色、绿色、蓝色的线散了出来。你不太记得它们原来是怎么连的了，如果你想的话，可以随便装回去，不过谁知道你用的时候会发生什么呢？
记下代码 E，然后跳到 50。

14

不接受任务是反叛行为。再说一遍，你接受这个任务吗？
如果接受，转到 7。
如果不接受，转到 51。

15

Joshua 转向了你，眼神中充满了狂热的光芒，“从机器中解救人类！总有一天，我们都会自由的！”然后他用激光枪对准了你，跳到 33。

16

你闪过了 Joshua 并穿过门口进入了走廊。Joshua 朝着你的方向又开了一枪，打中了你的手。他惊慌失措地匆忙跑走了。由于走廊挤满了狂热的人，追赶是不可能了。你受伤的手掌开始抽动。
如果你立刻去找一个终端机，把这个事件报告给电脑，跳到 9。
如果你试图逃离这个区域，找个地方藏起来，跳到 46。

17

(这个时候，一般 GM 会查他的表，扔骰子决定你向 Edith 开枪的结果。这里我们就仁慈地假设 David-R 超级幸运好了。)
Joshua 向 Edith 开枪了，但是打偏了只射中了墙。Edith 用她完美的瞄准一枪终结了 Joshua。然而，由于她因此暴露在你的枪口下，你打中了她的太阳穴，她跌倒在地。于是你立刻杀死了她，记下代码 L。
如果你试着逃走，跳到 45。
如果你自首，并声称另外两个维稳专员互相杀了对方，扔骰子 (你的欺诈技能是 4)。
如果你骰出了小于等于 4，跳到 53。
如果你骰出了大于等于 5，跳到 53。

18

用你的五感增强异能力，你可以看到 Joshua 正在往他的激光枪上装一个绿色的环形枪管。而绿色的枪管在 Joshua 的红色保密等级是拿不到的。你没有可以抵御绿色激光武器的装甲，Edith 可能也没有。

如果你大声警告，记下代码 I，然后跳到 30。

如果没有，记下代码 J，然后跳到 11。

19

来自内务安全局的 Edith-O 把你带走羁押起来，她像电脑汇报了你的行为。现在你再也不是维稳专员了，你的故事结束了。你现在是一个低等级的、在发臭的食物桶里工作的、身上背着反叛行为记录的工人。

电脑是你的朋友。

20

你现在可以针对这个设备做出更多的决定，可以试着拆开检查它。

如果你试着拆开的话，你需要进行一个机械工程技能检定，你的技能值是 6，扔骰子。

如果骰出小于等于 6，跳到 32。

如果骰出大于等于 7，跳到 13。

如果你不打算这么做的话，跳到 50。

21

Joshua 的武器早已先准备好，他先开枪了。跳到 33。

22

Edith-O 抽搐翻滚着倒下了，Joshua 转过身，冲着你笑了，然后用他的激光枪朝着你开火了。记下代码 L，然后选择你的行动。

如果你试着闪开他的攻击，并逃到大厅，跳到 34。

如果你用左手拿出激光枪并回击，跳到 21。

如果你试着靠近他跟他徒手搏斗，跳到 52。

23

如果你之前记下过代码 E。跳到 8。

没有的话，跳到 35。

24

你偷听到：“你要求获得那个东西的信息是完全不合理的。现在我可以帮你给电脑交一份报告提这个要求，但是一旦你有什么更多可疑的行动，我立刻就把你从任务中踢出去。你知道被任务负责人踢出去有什么后果吗？”

你听到了声音慢慢走向你，你刚刚来得及从门口移开，然后当 Edith-O 和 Joshua-R 走进来的时候装作无辜的样子，转到 36。

25

Joshua-R 的工具箱里没什么特别的。Edith-O 的工具箱在你触碰它的瞬间发出了嘟嘟的警笛声，隔壁房间的说话声立刻停止了。

如果你试着用机械工程技能来停下警报，跳到 37。

如果你立刻离开房间，跳到 54。

26

你被分配了实验性杀伤设备 X324-09，名字是神经电击枪。它的用法跟普通的激光枪差不多，但用它瞄准所需要的技巧比激光枪更低。你会因为你的忠诚获得电脑的回报。

在你的人物卡上记下这个实验性设备的序列号，这个设备没有使用手册。

你要问问跟这个设备有关的更多信息吗？

要问的话，跳到 38。

不问的话，跳到 20。

27

这一段并不是这个模组中的一部分。因此，如果你读到这里的话，说明你没有按照电脑的指示往下走。给你自己加一点反叛点数。

28

你试图躲避 Joshua，在你快要到门口的时候，胸口传来一阵灼热的疼痛。你摔倒在地，在你眼中的光线渐渐消失的时候，你想起了小时候在走廊里玩皮球的时光。

David-R 死了，Joshua-R 很快被逮捕并处决了。Edith-O 获得了一个英雄的葬礼和晚间新闻中的 10 分钟报道。

结束了！电脑是你的朋友。

29

显然，Joshua-R 有红色等级护甲，你的射击仅仅让他大吃一惊。然而，你拖住了他的时间，使得 Edith-O 一枪他脑门上开了个洞。他像个失灵的机器人一样直直地倒在了地上。

Edith-O 收起了她的激光，向你的帮助表示感谢。然而，当你们在等待太平间机器人和内务安全局小队到达抬走尸体的时候，她还是一直盯着你。最后，Edith-O 向你承诺她会为你的忠诚协助推荐你晋升。

记下代码 K，并跳到 55。

30

Edith-O 和 Joshua-R 都听到了你的喊声。Edith 拿起了她的武器，Joshua 朝着 Edith-O 开了一枪但是没有打中，Edith 找了个掩体躲开了。

如果你闪出视线外，跳到 48。

如果你拿出并准备武器，跳到 4。

如果你什么都不做，继续观察，跳到 3。

31

David-R 的话术技能只有可怜的 1。扔骰子。

如果扔出 1，跳到 12。

如果扔出大于等于 2，跳到 49。

32

你不能完全确定它的工作原理，不过你能看出来它有很大动力组件，但并没有用来设置火力值的部分。由于你没有损坏它，你信心满满地把它重新装回来。记下代码 D，然后跳到 50。

33

你的胸口感受到了 Joshua 的激光枪的冲击，灼热的疼痛，然后你的视线一片漆黑。某个遥远的声音对你说，“来吧，可怜的魔鬼，至少，你最后从机器中解脱了。”然后，就是完全的寂静。

David-R 死了，Joshua-R 很快被内务安全局逮捕了，他被指控反叛和破坏电脑的财产。

Joshua 很快被处决了。

结束了。电脑是你的朋友。

34

Joshua-R 的一枪打偏了。如果你能逃到门外，你就能来到挤满了人的走廊。为了能够成功闪避 Joshua-R，你需要骰一个敏捷。你的敏捷是 13，投骰子。

如果你骰出了 13 或者低于 13，跳到 16。

如果你骰出了 14 或者更高，跳到 28。

35

神经电击枪释放出了能量巨大的冲击波。同时，在你来得及松手之前，你手中的设备突然急速变热并爆炸了。你全身洒满了灼热的金属和塑料碎片，投一个骰子。

如果点数小于等于 16，且你朝着 Edith-O 开枪的话，跳到 22。

如果点数小于等于 16，且你朝着 Joshua-R 开枪的话，跳到 40。

如果点数大于等于 17，跳到 8。

36

“David-R？这是 Joshua-R，我是 Edith-O。”摆出了一个恐吓的姿势，Edith-O 说，“我是这次行动的负责人，你们可别忘了这一点。”

Edith-O 让 Joshua-R 和你拿上你们的工具箱跟着她，她带着你们到达了位于坐标 F6-117/KKD 的住宅区 Lonnie-KKD-3 和 Virgil-KKD-4。她拿出一把钥匙开了门，然后把 Joshua-R 派到公共休息室去检查主部件，你被派去检查卧室的远端部件。Edith-O 核实了一下你们都在干活，然后就去用一个奇怪的设备开始搜索墙和地板。

你可以看到另一个房间的 Joshua-R，他现在不在 Edith-O 的视线内，同时也完全没有意识到你在看他。Joshua-R 从他的连体工作服口袋里拿出了什么东西开始摆弄。

在你这个距离应该看不清他，但是你的异能力——五感增强，使你变得有可能看清 Joshua-R 在做什么。

如果你想用异能力来观察 Joshua，跳到 18。

否则的话，跳到 11。

37

显然警报是没那么容易轻易关掉的。一个手里拿着激光武器的女人出现在门边。

如果你举起双手投降，跳到 49。

如果你试着用话术为现在的情况找个借口，跳到 31。

如果你跑出房间，跳到 5。

如果你试着用武器或者徒手搏斗来攻击那个女人，跳到 42。

38

很抱歉，这个信息对红色保密等级不开放。

在你的人物卡上记下代码 C，然后跳到 20。

39

Joshua-R 靠在门上，朝着你开了一枪，但是没打中。在他走到能够平射你的距离范围之前你没机会准备好自己的武器了。你可以闪避并逃向门外，门外是走廊，有很多人。为了能够成功闪避 Joshua-R，你需要骰一个敏捷。你的敏捷是 13，投骰子。

如果你骰出了 13 或者低于 13，跳到 16。

如果你骰出了 14 或者更高，跳到 28。

40

Joshua-R 抽搐翻滚着倒下了。Edith-O 转向了你并小心地用枪对准你，但当她看见你的武器已经碎成碎片，而且你也受伤了的时候，她把枪收回皮套，并且帮你急救。她十分尊敬地对待着你，并等着内务安全局的小分队来把 Joshua 翻滚的躯体抬走。类人机器人带着你走了出去，她为你的勇敢向你敬礼，并向你保证电脑会回报你的忠诚。

跳到 9。

41

你不太擅长用激光枪射击——你的技能点数只有 7，投骰子。

如果你骰出了小于等于 7，且你向着 Edith-O 开枪的话，跳到 17。

如果你骰出了小于等于 7，且你向着 Joshua-R 开枪的话，跳到 29。

如果你骰出了大于等于 8，跳到 10。

42

Edith-O 拿出了武器瞄准了你。你不得不拿出自己的武器或者冲过房间。Edith-O 的第一枪打中了你的胸口，你失去了知觉倒在地板上，直到她的第二枪彻底终结了你。（由于你做出了试图攻击的行为，她认为她没有义务把你活着带回去。）

David-R 死了。Edith-O 将会由于除掉了一个反叛者而获得晋升。

反叛行为永远是划不来的。服务电脑吧！电脑是你的朋友。

43

当你到达的时候，Joshua-R 和 Edith-O 不在总部会议室里，但是他们的工具箱都放在门后的地板上。你能听见隔壁有个女人尖声跟一个男人在说着什么，但是你听不清具体内容。

如果趁着屋里没人，偷偷打开看看他们的工具箱里面有什么，转到 25。

如果你走近一点偷听那个女人的声音，转到 24。

如果你什么也不做，安静地坐着，等待其他维稳专员，转到 36。

44

测试实验性设备是为电脑服务。电脑是你的朋友。你要再考虑一下接受分配给你这个实验性设备？

如果接受，在你的人物卡记下一个代码 A，转到 26。

如果不接受，在你的人物卡记下一个代码 B，转到 50。

45

由于记录表明你应该在和 Edith-O 和 Joshua-R 一起任务中，所以被内务安全局的人找到也只是时间问题。这种逃跑行为已经足够被认作可以被处决的根据。

David-R 被一组伏击的内务安全局特工杀死了。特工们因为及时而有效率的表现而获得了嘉奖。

反叛行为总是划不来的。侍奉电脑吧。电脑是你的朋友。

46

收到忠诚的市民的报告说看到了 KKD 地区有个手部受伤的奇怪的人，内务安全局的人很快到达并逮捕了你。电脑认为你的潜逃是充足的反叛行为证据，你被处决了。

David 死了，有几位内务安全局的特工因为迅速有效率的逮捕逃亡者获得了赞扬。

反叛行为永远是划不来的。服务电脑吧！电脑是你的朋友。

47

Edith-O 有橙色等级的反射护甲。你开枪对她毫无影响，她轻轻松松终结了你。

David-R 死了。Edith 由于除掉了两个反叛者收到了嘉奖。

反叛行为永远是划不来的。服务电脑吧！

48

你听到了好几声激光的放电声，然后是一片寂静。Edith 走进了你所在的房间，看到你没拿武器。她一直用武器对着你，直到太平间机器人和内务安全局的小队来运走了 Joshua 的尸体。跳到 55。

49

David-R 说自己被工具箱“绊倒”的蹩脚借口显然让 Edith-O 不太满意，跳到 19。

50

在你跟你的同僚维稳专员们去位于 I-F6 总部的指定集会地点的路上，一个路过的人给你打了浪漫年华秘密结社的手势，然后跟你小声耳语，“浪漫年华任务，详情去那个门开裂了的自白室。”门开裂了的自白室就在前面。

如果你停下来进去接收信息，记下代码 F，转到 6。

如果你不停下，接着直接去指定集会地点，记下代码 G，转到 43。

51

没能接受任务是反叛行为。David-URK-1 被降级到了红外等级，然后被分配了在食物大桶工作。在你的新的等级中，拿着红色等级的装备是反叛行为，于是你的红色制服和激光枪也被没收了。

结团了！你现在是一个低等级的、泡在发臭的食物桶里工作的、身上背着反叛行为记录的工人。

电脑是你的朋友。

52

你为了跟他徒手搏斗，必须靠近 Joshua 才行，于是你径直冲进了他的激光枪的弹幕，跳到 33。

53

无论讯问的人相不相信你的故事，证据都是无可置疑的。你的激光枪杀了 Edith-O。电脑判决是你犯了反叛罪，被处决了。

David-R 死了。反叛行为是划不来的。服务电脑吧，电脑是你的朋友。

54

你身后的门打开了，跳到 5。

55

你从这次任务中活下来了！

通常情况下，你不会知道你有没有获得反叛点数，GM 会对这个信息保密。不过，为了帮助你理解 Paranoia 世界如何运转，这次你可以被告知你获得了多少点数以及点数的来源。把你记下的代码跟下面的注释列表对照就行了。

A 表示由于你接受了实验性设备所以没有反叛点数。

B 表示由于你拒绝了实验性设备而获得了一个反叛点数。

C 表示你由于询问了保密的信息而获得了一个反叛点数。

D 表示当设备被交还给研究设计局（R&D）的时候你的操作被发现了。由于你为了获得红色保密等级不应该获得的信息，擅自对设备进行了非法检查，你增加了一个反叛点数。

E 表示你为了获得红色保密等级不应该获得的信息，擅自对设备进行了非法检查，同时破坏了实验性装备。你被罚款 20 个信用点，然后被判定增加了一个反叛点数。

F 和 G 都表示没人看到你跟秘密结社的成员联络，也没人发现自白室里的信息。G 表示你没有遵守秘密结社的指示，结果是你丢了秘密结社中的等级和特权。

H 什么都不是——不过你看到有个代码的时候稍微慌了一下，不是吗？

I 表示因为你的迅速行动保护了一个受到电脑信任的特工，所以反叛点数总数减去 1。然而，在后来的认定中发现，没有异能力的人可能无法知晓另一个房间发生的事情，所以你由于被怀疑拥有未登记的异能力而获得了一个额外的反叛点数。

K 表示 Edith 虽然对你有所怀疑，但她还是觉得你试图帮助她的行为值得称赞。你的反叛点数总数减 1。

J 对你的反叛或者奖励点数都没有影响，毕竟你不能因为你不知道的东西（Joshua 的隐藏武器）而受到指责是吧。

L 表示，由于 Edith 的死——不管是不是你杀的，甚至不管你知不知道你要杀她，如果你没看自白室里的信息的话——你从你的秘密结社获得了一个 IOU。

M 表示，由于你的及时行动导致了一位反叛者的逮捕，因此你获得了提拔。恭喜你，David-O-URK-1！

N 表示 Edith 无法确定你打算向谁开枪，她向电脑汇报了你的可疑行为，以及你没能协助她工作这一事实。你获得了一个反叛点数。

12. 写给反叛者的提示

以下内容摘自一篇恶名昭著的手稿《反叛地活着吧，这样才能活下去》，由肃清会（粉碎电脑吧，肃清会是你的朋友）的领导集团官方授意下公开，来帮助维稳专员们在被分配的任务中活下来。

这些信息对于已经进行了几次团——如果没有活下来的话——已经理解了在游戏中可能的混乱不堪、精神恍惚、互相伤害以后的有经验的维稳专员来说是最有用的。第一次玩的话，不用强迫自己一定要读下面的内容。

这些箴言据说是由民间英雄“第一克隆体 Charl-Y”收集和批注的。这份手稿的容量（用很小的字手写了超过 600 页）证明了作者的长寿，从而证明了他这些建议的实用性。

我从没见过我舔不了的鞋子

或是机器人的传感器，或是电脑的终端。实际上，舔电脑的鞋子（比喻）是最基本的生存技能。你知道电脑想要听到什么——那就是，市民们都安全而快乐，反叛行为已经被消灭和摧毁，每个人都对电脑的宽大慷慨与慈悲关怀无尽感激。

绝对不要对任何人或者东西说出他/她/它不想听到的事情。如果因此使得你不得不说了一些假话，并且你“对事实进行了创造性的解释”这件事暴露了的话，请立刻愉快地承认自己在记忆或是知觉、判断上出现了“错误”，再不然就去指责其他人给出了错误信息——最好是那种永远的替罪羊，共产主义异能反叛者和破坏分子。

“天啊，我怎么会忘记那个丢失的飞行器呢。它一定是在我心中那些想要立即向您报告的热情中滑了出去，先生。”

“是的，亲爱的电脑，从您给我的照片中非常明确地看出来，用锤子将电脑终端砸碎的人确实是我。哦，我真是太令人悲哀了！我竟然愚蠢地被那些拥有精神操控异能力的共产主义间谍欺骗了！请务必让我立刻出发，在其他忠诚的市民被他腐化之前，找到那个共产主义反叛者。”

为了防止突如其来的需要为了自己的性命而舔鞋子的时候，总是预先准备好几段精彩的发言吧。

比如说：

“确实，我可以看到，这些详实的证据都要求我被处决才行。但是，以您宽广的经验和丰富的智慧，您一定发现了这些表象是受到欺骗的结果，尤其是当那些歪曲和误传的主宰者——共产主义反叛者——为了起诉无辜的市民而制造了欺骗之网，混淆司法制裁的过程，让那些即使是坚定不移地献身于电脑的忠诚市民也悲剧性地遭受苦难的时候。现在，我唯一恳求的，就是一个洗清自己名誉，与这些暗中威胁着所有市民和仁慈着市民们的电脑安全的存在战斗的机会。”

有大量的妙句肯定可以让你获得令人满意的回复：

“亲爱的电脑朋友……”

“...显然这是共产主义破坏分子干的好事...”

“...明显的未登记异能者的活动痕迹...”

“连电脑的信息来源都被共产主义密谋者们盗取了，这简直想想就令人觉得可怕。”

“不！当然不会！电脑出现了错误？这是完全不可能的事情，这只可能是反叛者搞出来的鬼。”

“我完全只是在遵照您的命令（当我们处决了那个高级程序员/跟那个登记了的异能者合作/测试这个实验性的物质爆聚装置）。谁会想到您的命令有任何不够明智或者欠考虑的地方呢，哪怕是做梦也不可能想到的吧？”

“当然，为了我自身的安全，如此重要的信息（关于飞行器的操作方法/关于这个武器的破坏容量/关于这个同位体的不稳定性）在我的保密等级是不可获取的。希望有朝一日，当我获得电脑的赏识而得到晋升的时候，这种电脑的财产被破坏的悲剧是绝对可以避免的。”

要是让市民舔你鞋子的话，不如让他们从鞋底开始舔

那些有野心的年轻维稳专员常犯的一个错误就是，用英雄式的行动来献身于服务电脑。正确的做法是指挥下属去进行英雄性的行动，然后等他们不可避免地、经过仔细计划地牺牲了以后（通常是在英雄举动中），再声称那些英雄事迹是自己的功劳。

一定要用一种仿佛你在和蔼优雅地给他们提供出人头地的机会的方式，给下属下达那种几乎肯定会送命的命令。

“来，Gone-R，你拿着这个实验性的等离子动力手电，我敢肯定，一个综合的试验报告一定能让你受到嘉奖。”

“Splat-R，你自愿去处理那台暴怒的清洁机器人的勇气值得赞赏。我们这些老手绝对不会吝惜赐予你用如此无私忠诚的心意服务电脑的荣耀。”

对那些表现出过分的积极合作态度的舔鞋子的人要提防一点。他们当中大部分人只不过是单纯忠诚而勇敢的家伙，对你没什么威胁，你很容易就能给他们分配一些对你来说很有用他们又活不下来的任务。然而，总还是可能有一个精明的舔鞋子的人，谋划出了从你给的任务中生还的方法，并计划着什么行动来扩展自己的野心或者把你搞死。这种自愿从你眼前领取任务的人，就给他们分配他们想要的就好了，只不过得添加一些他们预想不到的条件，例如：

“感谢你自愿参加试图打捞故障等离子加农炮的任务，一个崇高的行为。当然，既然是这么危险的任务，如果让电脑的贵重装备陷入任何会暴露在一旦你行动失败就可能导致的爆炸风险中，就太不明智了。所以，很抱歉，你不得不现在把你身上的所有装备留在我们这里的地堡里。没错，恐怕这意味着你的工具箱也要包括在内。”

事故是必然会发生的。所以越早发生越好

只要有可能，就尽量减少你的任务小队中的维稳专员人数。这是由于下面几条基本法则：

- 维稳专员越少，就代表会瞄准你背后的武器的数量就越少。
- 维稳专员越少，就代表，你在不用陷入出现相反的证词的麻烦下，可以打造出来的替罪羊越多。

“是的，显然这个恶毒的反叛者 Fawlg-I 就是每次都破坏我们任务的罪魁祸首。他没能活下来让我们有机会逼问出他可憎的背叛行为的完整故事，真是一件不幸的事。”

- 维稳专员越少，就代表受到嘉奖的时候出现的混乱越少。如果你是成功完成任务以后的唯一幸存者，你当然就可以为所欲为地编写你扮演的重要角色，也不用担心会有人提出任何异议。

直接处决是一个不怎么精巧的减少任务人员的方法。如果进行了充分的计划再执行的话，这个技术还是有效的，但如果不比冲动的地枪战好到哪里去的话，打算动手的人常常会被自己的受害者反过来处决，或者被其他想要加入这个愉快战斗的好战市民处决。

“事故”是一种更可控、更有效的减少人员方法。首先，一个适当进行的事故——哪怕失败了——也不一定会让受害者拔出武器开火。经过精心准备的事故甚至不会让他发现自己被人作为攻击目标而产生警觉，甚至于他起了疑心的时候想要反击的时候都不知道该向谁射击。此外，如果一个任务小队几乎被全灭了的时候，偶尔一两个幸存者可能会被问责，但如果这些死亡是明确的意外的话，就不太可能出现错误的指控和处刑。

别让不值得信任的市民站在你身后——难道有人听说过有值得信任的市民吗？

为了生存下来，在行军小队中找一个好位置是至关重要。由于通常来说，任务队长有权利按自己的想法来部署队伍，所以关于最佳位置选择的讨论要跟队长说才行。然而，万一有任务队长蠢到允许你们按自己心意自由选择位置的话，维稳专员们应该掌握这些基本原则：

无论是什么任务，大家垂涎的位置都是队伍的最后。正常情况下，这个位置已经被队长预约了（哦，队长真是太幸运了）。如果你自己是队长，或者是高等级市民的话，就要了这个特权吧。别被一些聪明的战术影响而产生动摇，像是：

“你看，我的战斗技能和接受的训练都表明，我是那个最适合在队伍最后守护整个队伍不受到攻击的人。”或者，

“因为我负责拿着摄像机，要把我们所有的活动记录下来，我必须要站在您后面，队长大人，来保证摄像机的全景视野。”

当然，如果你不是队长的话，就应该试试这种聪明的战术，有些不太有经验或者比较笨的队长说不定就中招了。然而，如果队长已经占走了队伍最后的话，你就得赶紧去抢位置，确保自己有一个能抢到的最好位置。对战斗员来说，第二好的选择通常是侧面最左或者最右，提供了宽阔的视野和射程。

如果你是摄像机操作员或者其他的技术员，你通常可以跟着队长在队伍后方，因为不带什么杀伤性武器的你对他的直接性威胁也少得多。然而注意，精明的队长如果安排了除掉任何任务中的记录时，待在队长旁边又在其他队友视线范围之外的摄像机操作员就会身处相当大的风险。

队伍最后排的位置之所以被人垂涎，不仅是因为优越的射击范围以及不会被后面暗算的安全性，而且还是一个受到视线最少的地方，对于想要偷偷做一些不想被人注意到的事情的人来说，这是个最理想的位置了。

相反的，先头侦查员不仅是自己这边队友的所有武器的焦点，也是任何对面敌人武器的焦点，此外，他还会被自己的同伴时刻监视着。这个位置应该被队长分配给他觉得会威胁到自己的维稳专员。千万别把一个低等级的傻蛋放在这个位置，浪费宝贵的资源。

对那些软骨头和蠢蛋的话，亲切地给他们一个队伍中央偏后的位置，然后对他们说：“你看，我不是一个善良又考虑周到的队长，把你们这些缺乏经验的人放在安全的位置？”先多多说他们是多么安全来打消他们的顾虑，然后等麻烦的家伙解决完了以后再轻松地解决他们就好。

千万不要把带着范围性强力武器的人分到队伍边缘位置。有一个一转身就能一击干掉队伍剩下所有人的机可太有诱惑力了。把他放在队伍的正中间，你可以时刻盯紧的地方。

别开始任何不知道怎么收场的事情——最好是等到完全准备好

没什么经验的维稳专员在某个人说出或者做出一些可以成为反叛行为的言行的瞬间，就立即扣下激光枪的扳机开火。这简直蠢透了。你不是在找一个处决某人的借口，而是要找一个完美且毫无风险地在对方从枪套里拔出武器前确保他死亡的机会。

由于维稳专员一般都糟糕的射击手法，威力完全不可靠的武器，加上大量装甲的保护，在他有时间反应过来也开上几枪之前消灭掉潜在反叛者的可能性微乎其微，所以，你自己会死的概率跟你的目标没太大差别。这是在太蠢了。

等待时机，做好计划，在他差不多无法回击的时候朝他头上来一发。最好的时机就是在他正忙着应付其他的麻烦——像正在攻击敌人，处理故障的武器，或是失控的机器人等等。最理想的状况是他根本就不知道你曾经攻击了他。只要有可能的话，在你的火力有优势，或者在是能够确保自己击中目标的状况下再发动攻击——例如，当你就站在他背后，拿着放弹器抵着他的躯体。

通常全都诉诸武器是不明智的。一般来说，“事故”是清楚反叛者的同时独占奖励的更有效方法，如果在任务中没找到什么好机会的话，汇报会上肯定会有。充分确凿的反叛证据是比激光枪更加致命的武器，而且比起你直接处决来说是更不可能炸膛伤到自己的。

给每个阴谋找好牺牲羊，给每场犯罪找好替罪羊

仔细挑选你的主要受害者，某些特定的类型是非常棒的牺牲羊和替罪羊。好战的、易冲动的类型很容易诱导他们与敌方发生冲突，来方便自己从背后黑枪。超级忠实、英雄主义的类型的话，则通常是哄着他们去参加一些危险的行动，要么让他们直接死在冒险中，要么足以转移他们的注意力来方便你开枪。淳朴而热心的类型的话，只要把他们扔进全身心进行的任务中，没时间注意到你在对它们搞什么奇怪的事情就行了。

替罪羊应该是保密等级比你低的人，这样你就可以给他们下命令，在你的阴谋产生预料之外事与愿违的情况让自己遭殃的时候把他们做成替身。例如，在你测试一个实验性武器之前，永远让一个比你低等级的技术员先进行检查。如果有哪里不对劲的话，就肯定是那个技术员在检查的时候损坏了它。（当然，得一直对技术员保持监视，免得他真的对那个武器动了手脚。

比起那些能够在报告会上站出来给自己辩护的替罪羊来说，还是根本参加不了报告会的（死了也好，失踪了也好，甚至本来就不是实际存在的也好）更好。永远都是最受欢迎的替罪羊就是假想中的无时无刻不潜伏在视野之外的共产主义-异能力-反叛者。电脑很容易被那些充满热情与戏剧性的，描绘了邪恶的形象的演讲打动：亲切、忠诚的笑容下隐藏着邪恶的特工；每个人背后都盘旋着恶魔般的罪犯；靠着魔法般的力量逃脱探知的，心怀恶意的如同微小的地精一样的存在。只要能阻止其他的市民固执地指着你大喊“反叛者”的话，电脑就会简单地沉浸于对想象中的共产主义者漫无目标的搜寻中，你的反叛行为在这歇斯底里的兴奋中就会被完全忽略了。

反叛者不会因反叛失去任何东西

很多反叛者，因为受到电脑的政治宣传灌输觉得没法从反叛行为中得到收益，尽管无论你有没有做过反叛行为，实际上被当场反叛者处刑的概率也差不多。

比如异能者。有多少异能者在有效使用自己与生俱来的能力呢？当然，异能力当中有很多是相当没用的，但像是五感增强这样的异能力对收集情报来说非常完美？

心灵致动是最好的能力了。考虑一下在你去往简报会或者研究设计局的路上就能在别人身上塞一个假证据，或者拉动手榴弹的保险针，或者扣动一个其他维稳专员手中武器的扳机。传言说有一个秘密结社教人们如何使用能力。如果你跟他们联系上了的话就赶紧注册一个会员吧。

然后，说到秘密结社的话，没人将和秘密结社的联系发挥出最大的作用。这当然很危险，但是在 Alpha-Complex 里有不危险的事情吗？刚接到任务以后，我就随便找个借口在秘密结社的接头地点停一下，去从高等级的兄弟那里搞点内部独家新闻，或者接一个秘密结社的任务，他们会许诺你一大笔报酬——黑市的信息或者装备。

“呃，抱歉，队长，但是看起来我的激光枪管好像只剩下一发了，替换那个的管口处有一条头发丝一般的裂痕（为了这种紧急情况，事先就小心地弄好裂痕）。为了我能为这个重要的任务将一切准备妥当，请让我去 PLC 领取一些新的。”

索要信息或者装备的时候不要害羞。如果对面感觉自己很慷慨，说不定就会给你了。秘密结社的高层更喜欢那种稍微有一点放肆贪婪的下属，这样能够体现出前途、抱负和热情，这也是一种对所有党派都可行的舔鞋子方法。

如果你是唯一的生还者，汇报会就会顺顺利利

“我不畏惧反对的言论，在此直言……”这是理想的汇报会开场句。有创造力的剧作家，能够将充满反叛犯罪的悲惨任务，转化为一个闪闪发光的英雄故事，叙述者就是那个全身心投入服务电脑的忠实勇敢的市民们的谦虚模范。

首先，其他的维稳专员都是潜在的、烦人的任务记录者。把他们都除掉吧。不过大规模杀害这种方法也不总是很实用，所以贿赂或者勒索他们来佐证你的故事也是一个可选项。

只有有可能，记录设备，像是机器人、摄像机、直播无线电/视频连接等装置都必须被清除、破坏或者造假。这种记录会是共产主义反叛行为很难解释的证据，比起其他维稳专员的口头陈述更难驳回。然而还是要慎重。不够仔细不经考虑地破坏记录和通信设备会被解释为故意损毁记录的行

为。在你犯下恶行的时候让摄像机朝向另一侧或者监听机器人忙着录下其他地方的声音就已经充分足够了。

如果你自愿或者被选中作为摄像机操作员的话，你的问题就会更复杂一点。首先是你想活下来，这就跟带着一个其他人都急着想要破坏的东西这件事情有点矛盾了；更糟糕的是，如果这个设备受到损伤或者被破坏，要交罚款的人也是你。为了提升自己的存活几率，总紧紧跟着任务队长吧——通常都在队伍最后方，很少会被明目张胆地攻击。另外，你可以让别人知道，花几个信用点你就能记录下他作为维稳专员最棒的瞬间并且放过他明显的反叛行为。

另一个聪明的手段就是在你用录像带对事件进行记录的时候都大声配上解说旁白。

“请注目勤勉的工作的市民 Bumm-R，他正在搜索类人机器人的故障来源。”（实际上 Bamm-R 正在修改机器人的程序让其变成遥控自爆装置，来把简报人员和其他队员一起消灭，避免出现一个不合意的汇报会。）

当灾难接近时，保持拖延时间——只有英雄才会蠢到没有耐心等待奇迹

当被叫去执行一个近乎不可能完成的、几乎是确定了要直面死神的任务的时候，我们永远要首先礼貌地向电脑请求先去一趟洗手间——然后问问能不能要一杯水——然后问问能不能再进行一次数据检索来确认一下——再接着是能否拆开那个电子榴弹炮来寻找从安装定时雷管时起就一直不停的噪音——然后是等等——再然后是之类的。这个战术最有用时，就是如果你这些要求都能在暗地里完成，不惊动其他队员，让他们注意不到你在耽搁时间。一旦他们也学会了，所有人都这么说的话，电脑的情感模拟软件就会短路。

拖延时间也是一个抵抗上级的强制性命令时理想的战术。“当然了先生，我马上就去，我就已经要开始做了，只要准备好工具就行了，好的，先生，呃，可以麻烦您稍微后退一点，让我可以把这些铺在地上，确保所有的东西按照尺寸、形状、颜色和序列号分类好吗？”

当然，拖延时间不会让眼前的灾难消失。当你拖延的时候，必须狂热地头脑风暴谋划新的阴谋，希望有什么幸运的灵感或者其他情况发生。一个天生拖拖拉拉的人总是有一个特别的资源可以依赖——那就是其他维稳专员的不耐烦。如果拖延时间都进行得自然而巧妙的话——如果你的队长和队友把你的行为当做笨手笨脚的不熟练、神经质的完美主义、对细节有着令人厌烦的关注，或

者就只是单纯的胆小——如果他们完全没有理解你所进行的行动，你完美地做到了引开了他们的注意力——那么就会有几个行动派、性格冲动的类型会冲出来把你推开，然后自信地踏进你绝望地想要避开的陷阱里。

记住：“犹豫的人就会错失机会……但是比起不知道什么时候会被掏出内脏这种事情来说，我还是宁愿错失机会。”

附录 A

属性表

| 属性值 | 技能基值 | 加值 |
|-------|------|----|
| 1-3 | 0 | 0 |
| 4-6 | 1 | 0 |
| 7-10 | 2 | 0 |
| 11-13 | 3 | 0 |
| 14 | 3 | 1 |
| 15-17 | 4 | 1 |
| 18 | 5 | 1 |
| 19-20 | 5 | 2 |

载重量表

| 力量 | 载重量 (Kg) |
|------|------------|
| 1-12 | 25 |
| 13 | 30 |
| 14 | 35 |
| 15 | 40 |
| 16 | 45 |
| 17 | 50 |
| 18 | 55 |
| 19 | 60 |
| 20 | 65 |

服务部门表

| 点数 | 服务部门 |
|-------|---------------------|
| 1-2 | 内务安全局 (IntSec) |
| 3-4 | 技术局 (Tech) |
| 5-8 | 住环境精神统治局 (HPD&MC) |
| 9-11 | 军部局 (Army) |
| 12-14 | 生产搬送配给局 (PLC) |

| | |
|-------|---------------|
| 15-16 | 动力局 (Power) |
| 17-18 | 研究设计局 (R&D) |
| 19-20 | 中央处理省 (CPU) |

服务部门技能表

| |
|--|
| 每个部门的维稳专员能够获得的特殊训练 |
| 内务安全局 (IntSec) 警棍 徒手搏击 审讯 恐吓 激光武器 安保 跟踪 |
| 技术局 (Tech) 逻辑伪造 自动车辆 运输机 医疗机械 类人机械 清扫机械 电子学 机械工程 |
| 住环境精神统治局 (HPD&MC) 谄媚 (舔鞋子) 欺诈 伪造 演说 医疗机械 生化治疗 医学 |
| 军部局 (Army) 手榴弹 原始斗殴武器 徒手 诱导 |

| |
|--|
| 激光武器 投射武器 秃鹰战机 (Vulturecraft) 爆破 野外生存 |
| 生产搬送配给局 (PLC) 贿赂 话术 伪造 生态工程 类人机械 生物科技 |
| 动力局 (Power) 逻辑伪造 生态工程 类人机械 化学工程 电子学 机械工程 核子工程 |
| 研究设计局 (R&D) 类人机械 生物科技 数据分析 数据搜索 电子学 机械工程 |
| 中央处理省 (CPU) 话术 恐吓 诱导 心理学 安保 数据分析 数据搜索 |

秘密结社表

| 骰点 | 秘密结社 |
|-------|--|
| 1 | 反变异党 (Anti-Mutant) |
| 2 | 极客社区 (Computer Phreaks) |
| 3 | 共产结社 (Communists) |
| 4 | 钢铁联邦 (Corpore Metal) |
| 5-6 | 死亡黑豹 (Death Leopard) |
| 7-8 | 神圣电脑第一教会 (First Church of Christ Computer-Programmer) |
| 9 | 伪智歼灭团 (Frankenstein Destroyers) |
| 10 | 自由商企会 (Free Enterprise) |
| 11 | 人道皇权 (Humanists) |
| 12 | 光明会 (Illuminati) |
| 13 | 神秘教团 (Mystics) |
| 14 | 科技先锋 (Pro-Tech) |
| 15 | 超能革新联 (Psion) * |
| 16 | 肃清会 (PURGE) |
| 17 | 浪漫年华 (Romantics) |
| 18-19 | 山野协会 (Sierra Club) |
| 20 | 其他 (向 GM 确认详请，或再骰一次) |

*只有拥有以下几种异能之一的人可以是超能革新联的成员：心灵探针、同感共情、能量力场、空中浮游、精神震爆、寻求建言、烈焰操控、心灵致动、心电感应、幻影移形，否则重骰。

异能表

| 骰点 | 异能力 |
|----|----------------------------|
| 1 | 肾上腺素 (Adrenalin Control) |
| 2 | 群体亲和 (Charm) |
| 3 | 心灵探针 (Deep Probe) |
| 4 | 电磁震慑 (Electroshock) |
| 5 | 同感共情 (Empathy) |
| 6 | 能量力场 (Energy Field) |
| 7 | 五感增强 (Hypersenses) |

| | |
|----|-------------------------------|
| 8 | 空中浮游 (Levitation) |
| 9 | 机械共感* (Machine Empathy) |
| 10 | 吞噬万物 (Matter Eater) |
| 11 | 机械直觉 (Mechanical Intuition) |
| 12 | 精神震爆 (Mental Blast) |
| 13 | 变身化形 (Polymorphism) |
| 14 | 寻求建言 (Precognition) |
| 15 | 烈焰操控 (Pyrokinesis) |
| 16 | 自我再生 (Regeneration) |
| 17 | 心灵致动 (Telekinesis) |
| 18 | 心电感应 (Telepathy) |
| 19 | 幻影移形 (Teleport) |
| 20 | 第三只眼 (X-Ray Vision) |

*拥有此异能力将会被立即处决

红色保密等级装备表

(未列于此表上的物品请询问 GM)

| 价格 | 物品 |
|-----|--|
| 2 | 一瓶弹珠泡泡汽水 |
| 50 | 扩音器 |
| 25 | 急救箱 |
| 10 | 手电筒 |
| 50 | 防毒面具 |
| 2 | 快乐能量条 (糖) |
| 100 | 热力火炬 (打火机和割炬的结合体) |
| 5 | 背面有小镜子的影片女主角 Teela-O-MLY 的图画 (在维稳专员中很有人气的护身符) |
| 25 | 个人卫生保健箱 |
| 1 | 塑料线 (合成材料绳子), 每米 |
| 25 | 烟雾报警器 |
| 25 | 超级胶/溶液 |
| 25 | 热水瓶 |