

DIPLMATICCS OF THE OLD REPUBLIC

**By Niño 1 Oso 0, a Mr Orange&JJ Role Playing Game
CREATIVE COMMONS nos ampara**

PRÓLOGO

Bienvenido a la primera edición y esperemos última de DOTOR, el juego de rol de mesa que surgió de una combinación de situaciones absurdas.

Yo soy un gran admirador del trabajo de Obsidian, por lo que en pleno 2011 me compré el Kotor II por 42 euros para xbox, ya que era el único juego que me quedaba por probar por parte de Avellone y amigos. A medida que iba jugando le iba comentando a mi socio JJ las virtudes del rpg, así que me lo pidió prestado ya que no se puede pasar toda la vida jugando al PRO.

Recuerdo como si fuera ayer la cara que ponía JJ como jugador viendo el prólogo, donde manejando a un droide R3 tenías que interactuar con el escenario como si de una aventura gráfica se tratara, para así poder arreglar la nave en la que viajabas. Pero el punto álgido de la partida fue una vez tomado el control del Jedi Exiliado, te pasabas más tiempo hackeando terminales, leyendo holocintas, resolviendo puzzles que lo que es más propio de un jedi: matar a todo aquel que le rodea con un sable de luz y golpes de fuerza.

En ese instante, le comenté lo siguiente "Igualito que el prólogo de Mass Effect 2" y nos empezamos a descojonar, y fue ahí donde se puso el marcha el tren de las pepitas de oro: "¿Te imaginas un juego de rol de mesa de Mass Effect 2?" y la idea de una hoja de personaje con apenas 2 estadísticas causó furor mientras la hija de 2 años de JJ también se reía, me imagino que por imitación.

Normalmente inventarse un juego de rol de mesa es una tarea sólo apta para hardcore designers, como no es nuestro caso cogimo un poco de d20 y unas pinceladas de Mass Effect 2, lo mezclamos con Caballeros de la Mesa del Comedor, más un universo inventando por nosotros, DotoR, para así evitar posibles denuncias por parte de Ray Mizuca y George Lucas.

La idea de DOTOR y a lo que aspiramos aparte de tener comida todos los días en la nevera, es que los jugadores de rol se pasen más tiempo bebiendo tequila, acostándose con media galaxia, reventando sin contemplaciones al resto de razas inferiores mientras un "familiar" con una IA depresiva hace comentarios como "No merece la pena vivir, para que lucháis", en vez de tirarse horas pensando en como conseguir un +1 al Carisma, estadística que por cierto no sirve de nada en el 99 % de los juegos de rol.

Si eres uno de los que tiene siempre a mano una botella de tequilla para compartir con los amigos, este puede ser tu juego para matar el tiempo mientras sale Planescape Torment 2. Y si no es así, aun estás a tiempo de empezar a beber como un hombre.

¿POR QUÉ IBA A QUERER JUGAR A UN JUEGO DE ROL...

Pudiendo estar jugando al Final XIII? se dirán muchos. Realmente no hay razones para ello, porque todos al fin y al cabo tenemos que amortizar nuestra televisión full HD de 42", pero hay veces en que nuestras mujeres quieren usarla para ver un DVD de una comedia romántica de Hugh Grant y no nos queda otra que encerrarnos en la habitación y ponerlos a troleear en los foros de Bethesda, porque queremos la segunda parte del Call Of Cathulhu.

Es por eso que hay que ser previsores, ya que tarde o temprano algún juez dirá que aprovechando el anonimato no se puede insultar/amenazar sistemática a las desarrolladoras de videojuegos, de ahí que una alternativa a la cárcel es quedar con los amigos que no tienen esposa, para echar una partida de rol de mesa, que aparte de unos dados y alcohol poco más se requiere.

Si ese argumento no le convence, tengo otro que tal vez le pueda incitar. Piense en su partida de Final XIII ¿cuántas veces se le ha pasado por la cabeza, matar a aquel compañero que no entiende que en que pudo haber pensado el guionista para haberlo mentido en el juego? ¿o ya que acabas de salvar al mundo, no entiendes porque nadie te ofrece sexo como recompensa?

Pues piense que ese nivel de violencia y sexo gratuito, siempre es posible en un juego de rol porque se juega con la imaginación, la mejor amiga de los pobres que no tienen dinero como para comprarse una consola de verdad. Y lo mejor de todo, sin dlcs ni bugs...salvo que el Master de partida sea un capitalista de alineamiento maligno.

¿QUÉ COÑO ES DOTOR?

Diplomatic of the Old Republic, es una de las muchas tonterías que se nos pueden ocurrir a mi y a JJ a lo largo del día, pero en esta ocasión no surgió a raíz de un minstorm mientras vemos Ben Ten Alien Force para inspirarnos, sino de lo siguiente:

E3 del 2006, acabo de ver el trailer Gameplay de Mass Effect y me da por leer el avance de un blog de videojuegos que rima con Vandal, donde describen una quest y la forma de afrontarla. En el momento que leo en las impresiones que juegas con diplomáticos tuve una erección de caballo, por lo que le envíe el enlace del trailer a JJ mientras por teléfono le contaba mis fantasías con los "Diplomáticos del Espacio". Al acabar de ver el video éste me dice lo siguiente " Pues viendo como le acaba de pegar Mark Van Der Loo un puñetazo a un camarero, no tiene mucha pinta de diplomático" pero daba igual, yo me agarraba al avance y le repetía una y otra vez que eran diplomáticos, sólo que pueden usar la fuerza como opción jugable.

Por desgracia para mi, llegó el 2007 y el lanzamiento de Mass Effect, por lo que el juego una vez lo probé pasó a ser Diplomáticos a "Marines del Espacio", y ya se que la culpa no es de Bioware, pero me sentí estafado por lo que me costaba motivarme para jugarlo, pero el tiempo todo lo cura.

Año 2010, me toca analizar Mass Effect 2 para Gamesajare, así que me engañé a mi mismo, y cambié mentalmente la clase de Vanguardia por el de Diplomática, encarnando el rol de Paula Vazquez, una mujer resentida con la galaxia por haber nacido mujer. Ese trasfondo que nada tiene que ver con la obra de Bioware, permitió que durante 40 horas, si omitimos el minijuego flash de

scanear planetas, me lo pasara como un niño mientras le pegaba a reporteras, insultaba/acostaba a mis excla..compañeros de equipo.

Por lo que la partida de Diplomáticos del Espacio que tanto ansiaba, se había hecho realidad. Y ese planteamiento me atrajo bastante que me dió por crear en un fin de semana que me aburría un universo absurdo Sci Fi, en el que los Diplomáticos jugaran un papel fundamental en el devenir de las galaxias. Pero me faltaba lo más importante para el lore de un juego de rol de mesa, el nombre del juego en cuestión, así que teniendo en cuenta la procedencia de la unidad de Diplomáticos, la República Española, y tras jugar al Kotor II, surgió la idea de DotoR: Diplomats of The Old Republic.

Como pueden ver, podríamos decir sin temor a manipular los datos, que el desarrollo de este reglamento empezó en el 2006.

COMBO

"¿Si en un juego de rol ya puedes tener todo el sexo y la violencia que quieras, para que necesito a DotoR, para eso me pongo con Rollemaster que me lo recomendó mi abuelo?" se podría decir el caucásico promedio jugador potencial de rol, pero hay una razón de peso:

En los juegos de rol de mesa empiezas siendo un perdedor, pero a medida que vas ganando niveles acabas siendo un Master of Universe, salvo que el master venga cruzado. Pero en DotoR empiezas siéndolo, incluso cierta clase de la que hablaremos más tarde, porque eres un ganador y lo sabes. Ya basta de tener que andar escondiéndose de jabalíes que te miran mal, de tener que esperar varias campañas para poder arrasar aquel prostíbulo en el que el dueño te humilló porque fallaste una tirada de presencia... esto es DotoR, tu eres el "héroe" de novela de caballerías definitivo.

FUNDAMENTOS PARA ORIENTARNOS

EL MULTIVERSO

El Espacio-Tiempo es lo más hard a lo que se puede aspirar como escenario de campaña, de ahí que en DotoR el jugador tenga a sus disposición $97.842.445.125 \times 1.03144248 \times 10^{28}$ millones de galaxias, pero seamos sinceros, la mayor parte de ellas no merecen la pena visitarlas pues no son más que un caldo de cultivo de gente que lo único que hace en la vida es quejarse una y otra vez de que le han robado su queso, cuando en realidad es que ya se lo han comido todo. Vease la diferencia con los pequeños roedores, los cuales ante esa situación toman la decisión de en vez de andar reclamando su queso, inician la búsqueda de otro, o lo que es lo mismo, se ponen a trabajar.

DIRECTOR DE JUEGO

Todo el mundo tiene complejos, traumas que le persiguen desde su más tierna infancia y que muchas veces salvo costosas visitas al psicólogo no puedes deshacerte de ellos. Pero tranquilo, si padeces algún complejo de inferioridad, y estás harto de en el trabajo o en tu hogar no te respeten, estás de enhorabuena, como director de juego TU ERES QUIEN MANDA, tu decides la historia aunque sea una puta mierda y no tenga un mínimo de no linealidad. Que los jugadores a nivel 1 realizan un plan rebuscando para matar al personaje más poderoso y triunfan, los matas con un rayo que les cae encima... que insisten en ir por donde no tienen que hacerlo, pues aparecen mercenarios de nivel 20 hasta arriba de crack u equivalente intergaláctico en busca de bronca.

Recuerda Director de juego potencial que estés leyendo este manual, tú única responsabilidad aparte de tener alcohol en casa, es preparar escenas en las que los "Héroes" tengan a quien matar, pegar palizas/copular para conseguir información, y si te ves muy ocioso, incluso interpretar a dicha gente. Por el tema de estadísticas y demás numericos no te preocupes, como entra todo en una servilleta pues no hay mucha complicación.

"HÉROES"

Junto a las pechos turgentes de diferentes tonos de colores según la raza, los protagonistas de la aventura creada por el Director de Juego. Pongo Héroes entre comillas, porque hay un mito que creo que sería bueno desterrar: los jugadores de rol aprovechan con sus personajes para realizar todo acto que en la vida real ninguna legislación mundial le permitirían. Es falso, no es que aprovechen, es que encima disfrutan que es mucho peor.

Ya se que algun jugador se defenderá con lo siguiente "Es cierto que le prendí fuego a un tabernero ¡¡pero y qué!!, acaso no soy el salvador del universo como demuestra mi hoja de personaje", y no seré yo el que censure ese tipo de actos sociópatas, pero veo necesario asumir que llevas el rol de un psicópata para darle más credibilidad a la aventura.

Una vez asumido, cada vez que le hagáis daño a alguien, por no decir matar, el director se verá obligado a daros experiencia para que podáis subir de nivel, consiguiendo así mayor capacidad para hacer daño a los demás. Puede que estos momentos, algún lector para hacerse el interesante delante de su novia diga "Que aburrido, un mata mata, yo es que soy más de hablar", tranquilo se que lo que dices es mentira, quieres matar como el que más, pero ya que quieres seguir con la farsa DotoR es tu cómplice, de ahí que si consigues acostarte con féminas atractivas también recibirás tus puntos

de experiencia. Ya me estoy viendo las críticas que si este juego es sexista y no, esto es coherencia, porque hay que entender que un héroe que se dedica a acostarse en cada planeta por el que pasa con una buena moza, para luego nunca más volver a saber de ella, no deja de ser una forma de hacerle daño si te paras a analizarlo.

ESPECIES

Por estadística pura con tanta galaxia debería haber un sin fin de razas, y así es, pero es curioso la cantidad de ellas que no ha llegado a desarrollar manos prensiles, de ahí que podamos definir las como perros +2, por lo que salvo para domesticar/ esclavizar según querramos usar o no eufemismos, no tiene mucho interés tratar con ellas. Y como queremos darle un toque realista al juego, la raza humana es la mejor adaptada al universo, a pesar de no contar con branqueas o respirar azufre con normalidad, y porqué se podrían preguntar los escepticos, la respuesta es sencilla: ha domesticado al de las branqueas y el del azufre.

¿CUAL ES EL LÍMITE?

Si digo la imaginación aparte de quedar como un señor, no estoy respondiendo a la pregunta, así que pongo una serie de ejemplos:

Regatear el precio de una copa a un camarero
Pegarle a un camarero
Torturar a un camarero
Intimidar a un camarero
Sobornar a un camarero
Contratar a unos mercenarios para que le peguen a un camarero
Chantagear a un camarero
Matar a un camarero
Humillar al camarero en su entierro
Seducir a la mujer del camarero
Inseminar a la mujer del camarero
Conseguir que la mujer del camarero cambie el testamento
Hackear la cuenta hotmail del camarero
Reventar con explosivos la casa del camarero

NUMERICOS

Todo juego de rol en principio deberían contar con un par de atributos, y como estamos hablando un juego que surgió a raíz de la experiencia de Mass Effect 2, creo que hemos logrado representar de la manera más fiel lo que representa ser un Diplomático del Espacio.

ESTADÍSTICAS

Heroísmo

Lo que define a un héroe no es que salve al mundo del malo de turno, porque eso un ejército bien entrenado, si le das un buen equipo y apoyo aéreo también lo va a lograr. Lo realmente vital en un héroe es su estadística de suerte, la cual proporciona unos modificadores brutales para evitar la muerte en un sinfín de ocasiones, la más habitual es cuando te rodean 10 personas dispuestas a matarte, y a medida que pasan los "turnos" no logran comprender como por más que ataquen no consiguen engancharte.

Pero como la palabra suerte tiene una connotación peyorativa, asociado a perdedores, se usa el término Heroísmo, mucho más "comercial" a la hora de que el héroe sea tenido en cuenta.

Presencia

Ser guapo, ducharse todos los días, tener una cicatriz que te de un aire de tipo duro, una voz penetrante, la mandíbula de superman, tener los genes de Robert Downey Jr, todo cuenta para que tus opiniones sean tenidas en cuenta, diría más, hasta para que se moleste en escucharte a pesar de que has descubierto la fórmula de como reducir las fuentes de alimentación de la 360 al tamaño de un game boy micro.

HABILIDADES

Matar

Para comer, vacilar, demostrar tu madurez, asegurarse un puesto de trabajo,... da igual las vueltas que le des, todos los seres vivos, sobre todo lo pingüinos, estamos capacitado para sesgar la vida de una persona u objetivo inanimado como un PC que no arranca, si se da la circunstancia.

Pero matar con lo que sea, desde un lápiz con la punta recién afilada, un monitor de PC, rifle Gauss, ..., es por eso que la habilidad matar representa nuestro nivel de instinto para hacer uso de lo primero que tengamos a mano como arma mortal, y de la misma manera que los gatos saben caer de pie tu coges un machete y sabes donde hay que impactar para decapitar a tu suegra.

Sexo Interracial

Practicar sexo de manera habitual sin pagar sólo está al alcance de unas pocas personas: profesionales del sexo y diplomáticos. Así que tienes a tu disposición una opción más para resolver misiones de manera diplomática, o eso es al menos lo que piensas poner en el informe cuanto te tires a la dueña de una multinacional

Amenazar

En la vida real, da igual que lo que nos digan tiene sentido, como que no es bueno esnifar tiza, pero aun así hay mucha gente que hace caso omiso. Bien, cambiemos esnifar tiza por pegarle palizas diarias a una cría de Bulldog francés, siempre llega el momento en que tendrás que amenazar al dueño para que deje de hacerlo, y aquí es donde entra la imaginación del jugador para hacerlo: amenazarlo con denunciarle, pegarle una paliza, prenderle fuego a su casa,.. será por formas de incentivar a la gente a hacer lo correcto.

CLASES

Da igual cuantas décadas pasen, en todo juego de rol centrado en pegarle a muchas personas , acaba apareciendo el típico grupo de aventureros conformado por un mago, paladín, tanque y un pícaro para que nos lleve el equipo o en su defecto todo Jedis. Por lo que hemos partido de la siguiente idea, y si las clases definieran mucho más la personalidad del jugador en cuanto a interpretar, ya no sólo por su trasfondo si no por sus dotes iniciales. Por lo que a partir de esa base, ya directamente las clases en vez de estar representados por "profesiones" como Explorador, Técnico lo están por el nombre/mote del personaje que intentan reflejar. Parece una rallada, pero es que lo es. Empecemos con nuestra favorita:

CLASE PARALÍTICO RESPONDÓN

Durante el servicio militar haciendo el pino puente sin haber calentado lo suficiente, descubriste que tu espalda no es muy resistente. Solicitaste la baja pero tu Teniente no la aceptó pues un problema en la columna no es nada para un soldado, y es cierto, no es nada si lo comparamos con el momento en que oíste un chasquido y comprobabas que no sentías nada por debajo del pene.

Para evitar que no denunciaras el ejército, este te ofreció un puesto de oficinista en la embajada aprovechando que te ibas a pasar mucho tiempo sentado.

Ejemplo de comportamiento en misión Diplomática

Político Hombre Pez: Exigimos una disculpa por parte del Presidente de la República española
"No es por ser crítico, pero si quisiéramos tener en cuenta vuestra opinión, nos molestaríamos en llamaros por vuestro hombre, en vez de usar onomatopeyas como *glup glup*"

Heroísmo 12 (+1)

Presencia 16 (+3)

Matar 12 (+1)

Sexo Interracial 8+4 (+1)

Amenazar 12 (+1)

Dotes Iniciales:

Pensión Vitalicia por Invalidez

Réplica sarcástica

Software libre 98

CLASE SHEPARD

"Eres lo mejor de lo mejor de lo mejor" es la frase que más has oído a lo largo de toda tu trayectoria militar, pero has comprendido que sólo entrando en recintos cerrados y saliendo a los 5 minutos lleno de sangre, no consigues arreglar los problemas de base.

Es por ello, que solicitaste un traslado a los unidades de Diplomáticos del Espacio, donde esperas que tu mentalidad militar ayude a cortar de raíz los problemas que asolan la galaxia, como la libertad de expresión y la falta de valores.

Heroísmo 18 (+4)
Presencia 18 (+4)
Matar 18 (+4)
Sexo Interracial 18 (+4)
Amenazar 18 (+4)

Ejemplo de comportamiento en misión Diplomática

No tenéis suficiente poder político para evitar que nuestro idioma se convierta en 2ª lengua oficial de vuestra República

Pues tal vez tenga que interceder a negociar mi escopeta laser...

Pero que cojones...

Dotes iniciales:

Supremacía Racial

CLASE JACOBO

En el colegio te pegaban, en el insituto también, y sabes que lo hubieran hecho en la universidad de no haber abandonado los estudios. Pero estás de enhorabuena, toda esa violencia que sufriste en el pasado debido, según tú debido a tu raza, tiene recompensa gracias a la nuevas medidas sociales implantadas por tu gobierno: debido a tu raza tienes un puesto asegurado en la embajada diplomática de por vida, arrebatándoselo a toda aquella gente que llevaba preparando las oposiciones durante 3 años.

Heroísmo 8 (-1)
Presencia 8 (-1)
Matar 10 (0)
Sexo Interracial 8 (-1)
Amenazar 8 (-1)

Ejemplo de comportamiento en misión Diplomática

Lider Sindical- Da igual todo lo que digas, mañana pensamos hacer huelga y todos los piquetes que haga falta

Jacobo- Si, Señor

Lider Sindical- ...

Dotes iniciales:

Discriminación Positiva

CLASE PAULA VAZQUEZ

Las consolas de hoy en día te banean si detectan insultos racistas jugando al CoD, pero hay cosas que nunca cambian con el paso de los siglos: el machismo. Como mujer has tenido que esforzarte el doble para que se tengan en cuenta tus méritos, acostarte con tus novios porque se supone que es lo que se espera de ti, pero ya estás harta, después de apuntarte al ejército para demostrar lo que vales consiques que te echen por reventarle la cara a tu teniente.

Cansada de tanta discriminación, te apuntas a una oposición para 2 puestos libres de Diplomático con la ilusión de poder arreglar las cosas desde "arriba" en el tema del sexismo. Obtuviste la mejor nota de 3512 participantes, sin embargo entraste como la número 2.

Heroísmo 20 (+6)

Presencia 18-4 (+2)

Matar 18 (+4)

Sexo Interracial 20 (+6)

Amenazar 18-4 (+2)

Ejemplo de comportamiento en misión Diplomática

Camarero- ¿Qué te pongo guapa, que invita la casa por ser todo un bombón?

P- Primero, no me llames bombón y ...

C- Menuda gatita estás hecha, como a mi me gustan

P-...

P- (con la pistola metida en la boca del camarero) Te gusta esto payaso.

Dotes iniciales:

Resentimiento Intergaláctico

DOTES

Fallo Cromosómico Bajo

Hay gente que nace con 2 cabezas, pero en tu caso directamente eres estéril...enhorabuena.

Requisitos: Varón

Efecto: al acostarte con una fémina, a poder ser, despreocúpate de tener descendencia/comprar profilácticos.

Fallo Cromosómico Medio

Te acabas de convertir en el mayor suministrador de droga vía tubo seminal. Tu padre estaría orgulloso de tí

Requisitos: Fallo Cromosómico Bajo

Efecto: al acostarte con una fémina, tu simiente al entrar en contacto con su cuerpo, causa en ella un estado de dependencia física, por lo que sufrirá una penalización de () para enfrentarse a cualquier petición tuya.

Fallo Cromosómico Avanzado

Enhorabuena, oficialmente eres medio escorpión, ya que tu "aguijón" suelta veneno

Requisitos:Fallo Cromosómico Bajo, Fallo Cromosómico Medio

Efecto: al acostarte con una fémina, debido al efecto paralizante de tu simiente, quedará en estado catatónico.

Divorcio Ventajoso

La Ley es como es, y en caso de divorcio has salido bien parada, ya como si no quieres trabajar.

Requisitos: Clase Paula Vazquez

Efecto: Cada día de juego empiezas recibiendo una pensión de () .

Divorcio Ventajoso II

Han salido pruebas de que de tu marido te ha sido infiel, por lo que aumenta la cuantía de la pensión. Ya te puedes permitir hasta invertir en bolsa.

Requisitos: Divorcio Ventajoso, Divorcio Ventajoso II

Efecto: Tu pensión ha aumentado el doble.

Divorcio Ventajoso Epic

El bufete de lujo que lleva tu divorcio se ha sacado de la manga que por culpa del maltrato psicológico que recibías por parte de tu marido al ser te infiel, sufriste 2 abortos y eso te ha cuasado un daño irreparable.

Requisitos: Bufete de Lujo, Divorcio Ventajoso, Divorcio Ventajoso II, Divorcio Epic

Efecto: Tu pensión ha aumentado al triple, te quedas con su piso y el aerodeslizador que le regalaron sus colegas por su cumpleaños.

Abogado Espabilado

"Todos cometemos errores, pero quien es la gente para juzgarnos" esto es lo que dice el abogado que voluntariamente, te defiente ante un caso de genocidio.

Requisitos:

Efecto: En caso de que te denuncien por destrozo público, crímenes contra vida y demás actos violentos, contarás con un buen abogado que sin coste, te defenderá ante un tribunal. Lo cual implica un + 2.

Bufete de lujo

"¿Quien no iba a querer defender al salvador del multiverso por la destrucción de un hospital, esa publicidad para el bufete vale millones?"

Requisitos: Abogado Espabilado

Efecto: Cuentas con el mayor bufete defensor de la galaxia, si han conseguido que declararan inocentes a narcotraficantes, asesinos en serie, tu no vas a ser menos por lo que obtienes un + 4.

Software libre 98

Eso de pagar licencias por programas profesionales no es tu estilo, de ahí que te bajas de internet lo primero que ponga free

Efecto: Manejas programas básicos que te permitirán contar con un + 2 a la hora de cualquier tirada de hackeo

Software libre XP

Una nueva versión son soporte para jugar al Solitario Online ha salido y lo mejor de todo: gratis.

Requisitos: Software libre 98

Efecto: Esta actualización te permite te proporciona un + 4 a la hora de cualquier tirada de hackeo., así como un + 2 a las tiradas de juegos de azar online.

Software libre Vista

GeoChapas, el mejor hacker de su galaxia ha colaborado de manera desinteresada para potenciar el programa, añadiendo el bloc de notas y varias funciones relacionadas con consolas.

Requisitos: Software libre 98, Software libre XP

Efecto: Se añade un + 6 para las tiradas de hackeo, y con las nuevas funciones para consola tienes acceso a Freeware de Bots Depresivos, proporcionándoles un + 2 a todo.

Sobriedad Heroica

El héroe clásico por excelencia no hace chistes, no hace réplicas ingeniosas, te mira fijamente como si estuviera a punto de destruir la galaxia con un kame hame ha.

Requisitos: No ser Jacobo.

Efecto: Incomodas tanto a las personas que están a tu alrededor, que en una tirada dialéctica sufren una penalización de - 2.

Sobriedad Extrema

¿Quién necesita amenazar teniendo esa mirada?

Requisitos: Sobriedad Heroica

Efecto: La gente casi ni se atreve a mirarte a la cara, por lo que en una tirada dialéctica sufren una penalización de - 4.

Sobriedad Enfermiza

No necesitas hablar, hablar es de casuals-afeminados, tu sola presencia crea pánico en un radio de 10 metros.

Requisitos: Sobriedad Heroica, Sobriedad Extrema

Efecto: La gente te tiene miedo y no quiere les pegues, por lo que en una tirada dialéctica sufren una penalización de - 6.

Réplica sarcástica

La vida te ha tratado tan mal, que has desarrollado la faceta sarcástica como mecanismo de autodefensa ante los problemas.

Requisitos:

Efecto: En una conversación sin venir a cuento empiezas a repartir sarcasmo e ironía, por lo que

dejas sin palabras al tertuliano, sufriendo una penalización de - 2 para el duelo conversacional.

Paliza sarcástica

Las situaciones violentas crean mucho estrés, por lo que en vez de ponerte a llorar o cuestionarte que estás haciendo ahí, empiezas a reírte de la gente que te está intentando matar, ante la indignación de éstos.

Requisitos: Réplica sarcástica

Efecto: Durante un tiroteo, sientes tanto miedo ya que no quieres morir, que empiezas a hacer comentarios jocosos contra tus enemigos, por lo que sufren una penalización para impactar disparo de - 2.

Violación sarcástica

Tu destreza para humillar a los demás mediante la palabra, ha alcanzado tal destreza que podrías hacer llorar a todos los Dioses del Valhala mediante comentarios homófobos.

Requisitos: Réplica sarcástica, Paliza sarcástica

Efecto: Las penalizaciones de Réplica y Paliza Sarcástica, aumentan a respectivamente a - 4 y - 4.

BoT depresivo (Familiar)

Requisito: Software Libre 98

Efecto: Llevas contigo lo último en bots, con una IA tan avanzada que no le encuentra sentido a la vida, por lo que no para de realizar comentarios sobre ese tema, incluso en pleno combate, lo que de manera inconsciente va haciendo mella en los atacantes, causándoles un - 2 a la hora de impactar disparo.

Resentimiento Intergaláctico

Has nacido mujer y da igual todas las galaxias que visites, la gente te mira o crees que te mira por debajo de hombro, por lo que has desarrollado un odio hacia todo varón del multiverso.

Requisitos: Clase Paula Vazquez

Efecto: Tus disparos llevan el odio que llevas dentro, por lo que cada vez que te enfrentes a un varón recibirás una bonificación de + 2 para impactar. Como por ser mujer te hacen de menos sufres una penalización -4 en los atributos de presencia y amenazar.

Discriminación Positiva

Salvo ciertos perturbados, el multiculturalismo se ha impuesto en las galaxias, por lo que apenas hay racismo. De ahí que si sugieres que alguien te está discriminando durante una conversación, por no quedar de racista te dará la razón aunque estés diciendo que la Tierra es plana o que el Comunismo no es una utopía.

Requisitos: Clase Jacobo

Efecto: 3 veces por día, durante una conversación sin venir a cuento puedes soltar frases como esta "Eso es porque soy Negro" o "Ya no soy tu esclavo", consiguiendo automáticamente un éxito en la conversación.

Supremacía Racial

Todos los seres humanos merecemos el mismo respeto con independencia de nuestra raza. ¿Y lo que no son humanos? A esos no, que a saber que enfermedad me pueden sexual me pueden pasar.

Requisitos: Clase Shepard

Efecto: Eres mejor que tus enemigos de otras razas y lo sabes, por lo que recibes una bonificación de + () para los duelos dialécticos y con armas de fuego.

Pensión Vitalicia por Invalidez

Tu Gobierno no quiere que la gente lixiada tenga problemas para ser autosuficientes, por lo que en

vez de proponer medidas para potenciar su incorporación al mercado laboral, decide darles una pensión vitalicia para poder desentenderse de ellos.

Requisitos: Clase Parálitico Respondón

Efecto: Todos los días ingresas a primera hora en tu cuenta () dólares, por lo que eres un buen partido para las mujeres, lo cual te da un +4 a tu atributo Sexo interracial.

MULTICULTURALISMO RULES

Humanos

La raza más potente del universo, no sólo porque así yo y JJ lo hayamos diseñado así deliberadamente, si no porque lo tiene todo: manos prensiles, ambición desmedida, capitalista, poca empatía, egoista, fatalista, inflexible, imaginativa por no decir fantasiosa o resumiendo, una raza que está a dispuestar a lanzar ataques orbitales como réplica a un dibujante de comics que ha hecho una tira cómica mofándose de unos de sus dioses.

Idiomas: Inglés nativo y español fluido.

Rasgos. Predisposición genérica a adicciones: hay un 50 % de probabilidades de que se enganche a diferentes tipos de sustancias/actividades, desde chocolate, alcohol hasta morpg.

Lupus parvulus

Conocidos despectivamente por los humanos como perros ++, esta raza se caracteriza por vivir del turismo sexual, al contar sus miembros con una genética predipuesta a ello, que cosas tiene la evolución.

¿Que como una raza puede mantenerse con el paso del tiempo sólo mediante sector "servicios"? pues muy sencillo, a mucha gente le sobra el dinero pero le falta amor.

Idionas: Inglés básico, español básico, Krteček básico, () básico, parvulusiano nativo.

Rasgos. Potencia desmesurada: cuando el hipotálamo de esta raza manda segregar oxitocina en cantidades industriales, podríamos decir que lo más probable es que se lleve una propina extra por los servicios.

Krteček

La banca del multiverso, así es como se conoce a los Krteček. “¿Gente de tamaño tan pequeño y que tanto dinero acumula no puede ser de fiar?” es lo que opina el universo de ellos, y con razón añadido, pues no hay nada peor que ricos que se aburren.

Idiomas: Inglés avanzado y Krteček nativo.

Rasgos. Neocapitalismo ++: un Krteček ya puede estar en estado vegetal, que sigue generado beneficios todos los días.

LISTA DE MUERTOS POTENCIALES

Cazarrecompensas

Macarras

Camareros

Piratas

Droides de Combate

Empresario (equivalente a Señor del crimen)

Guardaespaldas

Políticos

UN POCO DE LORE NUNCA ESTÁ DE MÁS

CONTEXTO HISTÓRICO

Hace mucho tiempo en una Galaxía muy lejana... pues que va a pasar, lo de siempre, hay amargados, mujeres promiscuas, trata de blancas, genocidios, videojuegos AAA,... si da igual todo el tiempo que pase, nos encontraremos cangrejos que juegan al solitario con su dispositivo holográfico pero la vida sigue igual, salvo que a gran escala.

Con lo cual no se esperen ni gobiernos/ imperios desde los que se maneje todo el cotarro, aquí en DotoR cada Facción va a su puta bola: que hay un terremoto escala 10 en el planeta natal de los Lupus parvulus, pues salvo 4 perroflautas la mayoría de la gente dirá " No haber nacido ahí, quien les manda". Pero una cosa si hay que reconocer, apenas hay racismo debido en gran medida a la eliminación por completo del Lag, lo cual ha proporcionado un canal de comunicación perfecto para insultar a todas las razas por igual mientras juegas a un captura la bandera por equipos.

Y respondiendo a la pregunta clave. Si, sigue manteniéndose el Bipartidismo, ya que para muchos votar a otro partido sería tirarlo a la basura.

DIPLOMÁTICOS DEL ESPACIO

Orígenes

Muchos alarmistas habían pronunciado el fin de la Tierra para el 2012, que si los meteoritos, la capa de ozono, pues nada, todo mentira y exageraciones. Lo que de verdad mató a la Tierra fue la llegada de razas alienígenas de vacaciones en busca de bares donde el alcohol estuviera tirado de precio. De ahí que los empresarios viendo donde estaba el dinero, en vez de invertir en tecnología como perros robot peluche, armas nucleares de bajo coste decidieron invertir todos sus capitales en el sector de la hostelería. Por decisiones de este tipo, 8 de cada 10 humanos trabajaban como camareros, los 2 restantes directamente es que no encontraban trabajo.

Es importante citar a esos 2 humanos, porque viendo la situación en la que estaban, en vez de emigrar o montar una empresa, volcaron todos sus esfuerzos en montar piquetes, manifestaciones agresivas todas las semanas donde destrozaban los bares y pagaba su frustración contra los turistas, con tal de que alguien les dieran un trabajo. Una persona que no esté de táctica militar, podría decir "¿Pero a donde vas 2 personas"?, pero hay que entender que si son 2 de cada 10 personas en edad de trabajar, y hay en el mundo 5.000 millones de personas de trabajadores potenciales, pues son muchas personas creando disturbios.

Como se pueden imaginar, estaríamos hablando casi de una guerra a nivel mundial donde los bares y alrededores son el campo de batalla. Ante esa situación, la ONU tomó una decisión, crear temporalmente una unidad de élite cogiendo a los mejores sindicalistas de la Tierra, UGT y CC.OO, para que se encargaran de la negociación dada su experiencia en el campo.

Dicha unidad, consiguió tras 3 semanas de negociaciones llegar a un acuerdo, mediante el cual todo trabajador que esté en el paro recibirá el salario mínimo vitalicio hasta que encuentre un empleo. La unidad, había salvado a la tierra del caos, pero viendo que ya no eran necesarios y se iba a dismantelar su organización y por tanto su nómina, tomaron la decisión de hacerse fuertes, comunicándole a la ONU que mantenían la unidad de manera indefinida para solucionar posibles

problemas en el futuro o se desentendían de ellos. La ONU para evitar problemas mayores, optó por la opción del mal menor y mantener la formación, que pasó a llamarse mediante votación de sus componentes y a modo de homenaje a cierta época española, Los Diplomáticos de la República.

Organización

Con el paso de los años, y a medida que resolvían conflictos allá donde se les reclamara, la organización fue cogiendo más y más poder, por lo que llegaron a plantearse realizar huelgas encubiertas, para así forzar una mejora de sus condiciones laborales en lo referente a una reducción de la jornada a 6 horas diarias, y 45 días de vacaciones al año. La ONU hastiada del comportamiento de la "facción", optó vía decretazo a despedir a todos aquellos Diplomáticos previa indemnización que no acataran el nuevo convenio, mediante el cual la unidad pasa a ser militarizada, por lo que automáticamente estarían sujetos a legislación militar, y por tanto ni derecho a huelga ni a quejarse.

Esa fue la primera gran crisis de los Diplomáticos y a partir de la cual se sustituyó el ingreso vía "invitación" por el de oposición concurso, donde tanto civiles como militares tenían la opción de optar a las contadas plazas que se ofrecían.

KLESA

Suena a nombre de película porno finlandesa, pero no, hablar de Klesa es hacerlo del mayor holding de ocio, omitiendo la prostitución, que se puede encontrar por todas las galaxias. Toda obra de teatro, película, serie de éxito si no es propiedad de Klesa es que entonces no existe y como vivimos en tiempos en que la piratería conlleva penas de cárcel de mínimo 5 años, pues toca pagar si no quieres ser el único de tus amigos que no halla visto la película de fantasía épica Jauntel Origins.

Y como se pondrán imaginar, todo el dinero que se genera tendrá que ir al bolsillo de alguien, concretamente a su fundador, Arturo Fernández.

Arturo Fernández, también llamado el Leon de Valdés, es una de las personas más influyentes que nos podemos llegar a encontrar en DotoR. Las razones son varias:

- 1º Es jodidamente rico, lo cual le da un +8 a presencia
- 2º No siempre lo ha sido, teniendo que conseguir su fortuna

Es importante esto último, porque al contrario que a una persona que le toca la lotería, se casa con alguien de la nobleza o simplemente es que sus padres son millonarios, Arturo Fernández tuvo que desarrollar un plan a largo plazo para conseguir el status que posee.

De clase baja, Arturo Fernández combinó su trabajo de camarero con el de actor en obras de teatro, ya que apenas le daba para vivir. Con el poco dinero que le sobraba se costeaba cursos de interpretación para mejorar sus registros, de galán a cómico, de asesino en serie a político, cualquier papel era posible. Tras 2 años interpretando con éxito a Don Juan Tenorio, los productores empezaron a fijarse en él y por fin llegó la oportunidad que tanto estaba esperando y que marcó su carrera: ser el protagonista absoluto de la adaptación al cine de Jauntel, interpretando a Donsimon.

Ese papel catapultó su fama a nivel internacional, por lo que no era raro ver posters suyos en la SuperGirl con el torso desnudo, causando furor entre las adolescentes. Ya sólo por sus derechos de imagen, simplemente por seguir vivo ingresaba dinero en su cuenta corriente. Mientras participaba en la trilogía de Jauntel, aprovechó para potenciar su currículum: económicas, ciencias políticas. Lo cual fue visto por la prensa rosa como la típica extravagancia de actor venido a menos, pero se equivocaban, todo formaba parte de un plan.

Los nuevos ricos, sobre todo los que surgen del mundo del celuloide o deporte, acaban la mayoría tirados en una cuneta a raíz de los cientos de nuevos amigos que se le acercan, costearse vicios al por mayor. De ahí que para mantener una fortuna implique de serie tener la clase rico, la cual te da un objetivo en la vida tan difícil de conseguir por el que merece la pena luchar, como que dibujen tu cara en la Luna, que focalizas todas tus fuerzas en ello y para tí las juergas, derroches y demás actos fálicos lo consideras una total pérdida de tiempo.

Y Arturo Fernández tenía varios niveles de esa clase, pero en vez de dedicarse a disparar rayos laser al satélite de la Tierra, montó su propia productora, Klesa, donde negociaba directamente los derechos de obras que no daban réditos desde hace décadas como Mass Effect, que el mismo protagonizaba para aparte de reventar la taquilla por su sola presencia, crear franquicias que generaran dinero en merchandising.

¿Y para qué tanto dinero, si no es para tener mujeres desnudas permanentemente a tu alrededor? Digamos, que el status del planeta Tierra no le llena de orgullo y satisfacción, y cuenta con una de las grandes fortunas del universo para revertir el papel de planeta tercermundista, y lo más importante, impulsar el concepto de gobierno a nivel intergaláctico.

Esa aspiración, surgió a raíz de los escritos del divulgador científico Eduard Punset, en el que proponía la idea de un Gobierno Mundial para un mejor gobierno, propiamente dicho, del planeta en el que cada país no pueda ir a su bola y desentenderse de otros. Pero Arturo le vió otras ventajas que no exponía ni pretendía Punset, como que un Gobierno a escala intergaláctica permitiría a la Tierra recibir grandes subvenciones del fondo común, que estando en las "buenas manos", se podría hacer milagros a nivel educativo, desarrollo tecnológico.

Pero el principal handicap de todo esto, es que las demás gobiernos, por no decir las primeras potencias, no están muy por la labor, pero como la historia tiende a repetirse, sobre todo si metes mano para promoverlo, de la misma manera que tras la segunda guerra mundial se llegó a plantear un zona económica común, una guerra a nivel galáctico podría ofrecer la base para sentarse todos los interesados y decidir donde construir la sede del Gobierno Universal para evitar que se repitan más masacres.

LUPANAR MAGNA

Historia

Lupanar Magna Es la mayor franquicia de trata de blancas de la historia conocida del universo. Aunque los expertos aseguran que la cifra de implicados (345.890.765 seres vivos de diversa índole, 345.956.562 añadiendo seres inertes y objetos inanimados) es fácilmente superable en contra a infinito, que es la posibilidad real en un multiverso infinito. ("O sea, que no es para tanto" resumió en su alegato el abogado defensor de los implicados en el juicio celebrado en 2345).

Lupanar Magna Surge a principios del 2289 como visión del empresario semihumano Augustus Conrad. El siempre había pensando que las lupa no estaban bien ejerciendo la prostitución en la

calle, donde el no podía cobrarles nada. Así que decidió iniciar la construcción de una serie de locales donde hombres, mujeres, y cosas sin definir, pudieran intercambiar resguardados, (resguardados por matones), su liquidez y sus fluidos. La idea tuvo un gran éxito, pues fornicar en los portales en enero en Rigelion VIII es algo que da mucho frío por muy mamado (en el sentido que se quiera) que vaya uno.

Los negocios de burdeles tradicionales, que no quería aceptar Lupae porque de aquella estaba corriendo el rumor de que si follabas con ellas, se te caía la polla a cachos (cosa solo aplicable a los topitos y debido a un ataque NBQ) intentaron frenar con toda clase de promociones, negociaciones, y actos violentos la expansión de locales de Lupanar Magna. Pero fue inútil. Como rezaba el letrero de los locales..."Y si se te cae a cachos...¿que?...¡¡¡pespues de follarte una lupa, El sexo no puede ir a más!!!". El modelo de negocio sobre todo y le encaminó a la gloria que pronto le esperaba. Todos los burdeles de Rigelion fueron poco a poco absorbidos por el Lupanar, a excepción de casa Machado y la wiskeria del sur. A partir de allí, comienza su expansión por el universo. Hoy en día, ninguna ciudad importante de cualquier planeta donde la prostitución este consentida (explicita o implicitamente) carece de uno de estos locales.

Modelo de negocio

El modelo de negocio del Lupanar se centraba en tratar adecuadamente a sus chicas; controles médicos obligatorios, jubilación por incentivos (jubilación a los 5 años de servicio con incentivos basados en el número de servicios realizados y peticiones extrañas realizadas en los mismos) premios simbólicos a la empleada del mes (causó furor aquella chapita de "venga, bonita, que sabe a yogur!!!) Tanto para los trabajadores como para las trabajadoras era obligatorio:

- I. Rellenar todos los meses un test de compromiso de acciones; Si en tu test para junio viene que te disfrazas de colegiala japonesa, o te disfrazas o a la calle. Y así con todo. El cliente no quiere sorpresas.
- II. Ponerse ropa de un color especial si se posee la capacidad genética de cambio instantáneo de sexo. El cliente no quiere sorpresas
- III. Sea uno del sexo que sea, se someterá durante el tiempo que preste servicios a un tratamiento de infertilidad. El cliente no quiere sorpresas.
- IV. Toma parte activa en los programas y promociones patrocinados por la empresa. Si a un habitual hay que hacerle un 50% por su cumpleaños, se le hace. El cliente esas sorpresas si las quiere

El modelo de negocio del Lupanar Magna convencía a clientes y a trabajadores, así que no costaba mucho convencer a las chicas populares para cambiar de local o a los clientes para que frecuentaran el nuevo local. El único problema es que los asentados negocios tradicionales no iban a dejarlo correr...pero como este negocio siempre ha ido tradicionalmente asociado al chantaje, abuso y tráfico de drogas (al menos hasta la aparición del Lupanar) en lugar de lanzar una ofensiva de precios o firmar un convenio con mejora de condiciones, lo que hicieron fue enviar una pandilla de tortugos cabreados a reventarles el local. Aquí tomó parte muy importante la segunda parte del modelo de negocio del Lupanar; Trata bien a tus mercenarios.

Durante la época en que tuvieron que defenderse mediante "seguridad privada" (eufemismo para trabajadores en paro debido a la crisis provenientes de guetos y acostumbrados a la violencia) formaron tal cantidad de fuerzas de combate (a diferencia de sus competidores, que se conformaban con buscar gente grande y agresiva y pagarle por pierna rota, el lupanar formaba a sus hombres, impartía cursos, obligaba a firmar responsabilidades civiles y jurar el código de caballería, cosas

que alentaba el espíritu combativo de sus hombres y les hacía sentirse justificados en su barbarie. Cuando finalmente los actos violentos contra el lupanar cesaron (aun tardaría unos meses el Lupanar en cesar los suyos) El Lupanar se encontró saturado de hombres y mujeres formados para la guerra cuando ya solo necesitaba los formados para el amor...

La conclusión es que tuvo que abrir una subdivisión, convirtiéndose en el tercer proveedor de seguridad privada de la galaxia. Mención especial merecen sus unidades especiales, una de ellas por su aversión al sexo, los "Eunucos de guerra" escogidos porque mantener la concentración en un burdel es complicado a poco que uno tenga aun algún tipo de pulsión sexual. Y la otra por todo lo contrario, son trabajadores que pasan del sector del amor al sector de la guerra; Se les llama "murderfuckers" y por un módico precio lo mismo te la chupan que te la arrancan, lo que los hace muy valiosos en muchos ejércitos del universo.

A mediados del 2287 El Lupanar busca ampliar su modelo de negocio y decide añadir cadáveres a su oferta. Esto desembocó en el citado juicio de 2345. Poco después incluyó robots, pese a las quejas de las asociaciones pro-robots, y ultimamente está pensando en meter zombies, aunque la asociación de los grupos de protección de esta etnia tiene demasiado peso, así que parece bastante difícil de conseguir...

Desde hace 100 años, el lupanar participa activamente en grupos de defensa contra el abuso infantil ("Aparte de porque no nos hace gracia, porque nos quita cuota de mercado" declararon en su momento) y a favor de la abolición del machismo en los planetas más retrogradados de la galaxia ("Nosotros queremos que se degrade a los dos sexos por igual", declaró el mismo ejecutivo, dos horas más tarde, en la misma fiesta, después de dos copas más) y por último, reniega totalmente del tráfico de drogas en su local, de la asociación entre seco y drogas y participa en programas para erradicar las drogas de la calle. (" la gente asocia drogas a sexo, pero eso es falso. Como los únicos que se drogan son los perdedores, si no pudiese drogarse estarían tan amargados que lo único que les quedaría sería pagar para que les metiesen una buena po..." comenzó a declarar tras otro dry martini el mismo ejecutivo, antes de ser retirado de la zona por sus socios)

El local

Cada uno de los locales del Lupanar Se compone de; Sala de baile tipo discoteca; Los tipos del lupanar han descubierto que el típico ambiente cutroso de burdel todo tapado no incita al sexo compulsivo que mezclar a un montón de machos salidos en una pista de hembras apenas vestidas bailando de manera provocadora en una pista y saber que lo que ven, es lo que está en venta. En el centro de la pista está la barra, normalmente adornada por los múltiples contratos de publicidad que el Lupanar genera. Uno puede ver alcohol y consultar la carta.

También puede utilizar su omniphone para comprobar la chapita de la chica que le gusta y ver sus horarios, gustos, aficiones, precios, el test de lo que está dispuesta a hacer y por cuánto, etc... A los laterales la pista se suelen ubicar los baños y las escaleras a los pisos superiores. Hay tres plantas más. En la última planta están las oficinas "serias"; armario, archivos, despachos y sala médica. Está vigilada por dos agentes de seguridad y una contraseña de retina.

En el segundo piso están las salas "VIP"; aquí hay striptease, bailes privados, es uno de los sitios más usuales para grabar porno, pueden alquilarse fiestas privadas... Hay seis salas, tres a cada lado, bastante amplias, y normalmente se adornan con un tema diferente cada quince días, cambiando el

programa holográfico del muro y cuatro chorradas de carton piedra en el interior. Esta la quincena "soy un imán y tengo un harçen". la quincena "chicas del DOA"... Hace poco el equipo de programación del Lupanar de Murcia, España, la tierra, recibió un premio por la labor de sus informáticos al conseguir una apabullante recreación de un metro en hora punta que hacia creer a quien fornicaba allí que estaba zumbando en mitad de la calle. En el centro del piso, en recuerdo a los viejos tiempos, está la sala principal donde el gerente del local recibe a los invitados siempre rodeado de dos a tres chicas y dos a tres matones.

En el tercer piso están las habitaciones individuales. Hay unas dieciseis. Les cambian la ambientación una vez al mes, pero no hacen unos trabajos tan avanzados como los trabajos VIP. las habitaciones tienen una tarjeta de seguridad (a los clientes no les gustan las sorpresas) y como servicio adicional, puedes contratar a personal de oficina para que se conecte con tu pareja fingiendo ser un comercial y la mantenga ocupada y vigilada. A la entrada del local, vigilada por dos machacas, hay un armarito que sirve de guardarropa, se obliga a guardar todas las armas... ("Menos una", como reza el cartel) y una sala de cambio.

El local solo acepta dinero electrónico, y en caso de no tener, hay que cambiar en la sala de cambio. Si lo que se quiere es dar un palo, pues no es que normalmente haya gran cosa, pero en fin...puede haber, segun el tamaño, de 1 a 3 dados de veinte x 100. Respecto a infiltrarse en el sistema del piso 4, la recompensa esperada es información sobre las transacciones del local, es decir, sobre la empresa, las chicas, y los clientes. Esta información, por ley, debe permanecer un mes en la base de datos (en un archivo de altísima seguridad) para luego ser enviada por mensajero al procesador central en la sede de Lupanar, en Riquelion, donde es almacenada en un servidor de acceso solo local, de donde solo saldrá por orden judicial. No se puede acceder a esa información por la red, solo presentandose de manera local.

El Personal

En un Lupanar Magna trabaja bastante gente; De ahí que los países que necesitan generar puestos de trabajo lo acepten con facilidad. En primer lugar, un [lupanar](#), al ser un lugar donde los instintos de la gente están a flor de piel, requiere bastante seguridad; usualmente, según el tamaño, unos 8-16 hombres turnandose en los dos de la puerta, los dos del piso de oficinas, y los dos o tres de la sala central. La seguridad la coordina desde la sala de seguridad (donte está también el armero) el jefe de seguridad. En zonas de alto riesgo, además, el lupanar incluye en su seguridad droides de combate (4-8) y armamento militar en su armero.

En un lupanar, según el tamaño, trabajan 20-50 chicas, en turnos semanales de 4 noches (tres intercaladas y un servicio de fin de semana adicional, pero accesible por red interna, es decir, pirateable si se accede a la red del local, o incluso desde la red si se abre el acceso remoto) es decir, hay siempre 10-25 chicas segun tamaño, (salvo bajas) y el doble un fin de semana. Suele haber más si cumplen un servicio adionale (Pej, una grabación porno). En el edificio de oficinas hay tres o cuatro detectives para las funciones de "anulación de pareja", y siempre un abogado y un administrativo "de guardia" por si hacen falta trámites de última hora. Por último, hay un encargado nocturno, que esta en la planta dos, más encarada a las relaciones públicas y a mantener la fiesta arriba que a la verdadera gestión.

Muchas veces los dos encargados (el diurno y el nocturno) están bastante enfrentados entre si... por las mañanas, cuando acaba el jolgorio, la seguridad se reduce a la mitad, el jefe de seguridad se va, y el equipo de oficina y el encargado diurno acuden al local. Son unas 15-30 personas de trabajo de

oficina, entre abogados, administrativos, secretarios, consejeros, informáticos, diseñadores y personal de la limpieza.