



Los inventos del S.I.D.

Una nueva ayuda, o más bien tendría que decir una nueva pesadilla, para los esclarecedores por parte del nunca bien ponderado S.I.D. Como ya sabéis todos los jugadores de Paranoia, uno no puede fiarse lo más mínimo de los inventos que se le proporcionan teóricamente para hacer más llevadera la misión. Estoy seguro que detrás de estos artefactos no puede haber otra mente que la del profesor Bact-E-Rio.

por Marcos García Rodríguez

De todos es sabido lo difícil que está hoy en día llevar a cabo una misión mínimamente decente sin acabar frito por los enemigos o por el propio ordenador. Es por esta razón por la que os brindamos unas cuantas "ayudas" para vuestros PJs. Supongo que no hace falta insistir demasiado sobre la conveniencia de mantener ocultas, o al menos un poco oscuras, algunas de las posibilidades de estos descubrimientos.

Rayo paralizador

Es una escopeta normal unida a una batería que se debe llevar en la espalda. Si la batería es alcanzada por un disparo de pistólaser o similar, explotará de la forma más lamentable, produciendo una descarga en un radio de 10 metros. El daño hay que consultarlo en la tabla 11, excepto para el portador (tabla 20). Cuando funciona su daño es 0, pero el sujeto alcanzado no se puede mover ni hacer nada durante 1D6 turnos. Su alcance es de 10 metros. Efectos: crítico: produce una parálisis permanente en una parte del cuerpo a determinar por el máster; normal: lo antes

citado; pifia: debido a pequeñas descargas, el PJ se ve afectado por un baile de San Vito. Todas sus acciones tendrán un modificador de -10 y además el arma se encasquilla y se estropea con las consiguientes multas y puntos de traición.

Fórmulas secretas

Estas son una serie de fórmulas "mágicas" que dan especiales facultades a aquellos que las ingieren. Tal vez hubiera sido mejor tener la boca cerrada.

A: *Fórmula para aumentar su cinismo.*

Hace efecto a los dos turnos de haberla tomado, aumentando en 6 las habilidades de cinismo durante una hora. Cuando el PJ deje de estar afectado por la fórmula, será el individuo más ingenuo del mundo, pudiendo ser engañado fácilmente y reconociendo abiertamente sus poderes mutantes y sociedad secreta. Esto ocurre durante el espacio de una hora.

B: *Fórmula para aumentar agilidad.*

El PJ tendrá un 5 más en todas las habilidades de agilidad, y durante un turno podrá hacer una acción 3 veces. Después caerá en un sueño de 1D6 turnos.

C: *Pastillas para aumentar la fuerza.*

Al igual que con la fórmula de agilidad, el PJ puede añadir un 5 en todas las posibilidades de fuerza, pero peor para él porque luego (1D10 turnos) caerá al suelo con los efectos del herido.

D: *Fórmula de polimorfismo.*

El PJ se transformará en lo primero que vean sus ojos, con el consiguiente peligro de equivocarse.

Linterna de dos dimensiones

Es una peculiar linterna con tres mandos: el primero para Alto y Ancho; el segundo para Largo y Ancho; y el tercero para Largo y Alto. Este aparato puede servir para pasar por puertas y ventanas cerradas, pero también el PJ de dos dimensiones puede ser arrastrado por el viento. Si se estropea el artefacto con una pifia el PJ se quedará en dos dimensiones (je, je, je).

Casco con rayo eléctrico.

De casco nada, es una boina. Esta elegante prenda de vestir dispone de una pequeña batería, ocultable entre las ropas del usuario, que produce un rayo fotovoltaico proyectado por el rabillo de la boina. El daño de este arma energética es de 12. Si por casualidad se coloca la boina al revés, el PJ recibirá la descarga eléctrica con tan mala fortuna que la armadura no servirá de nada. Si no muere por lo menos quedará calvo.

Lanzallamas en miniatura

Es un aparato alimentado con un carburante superconcentrado que sólo tiene un problema: nunca se sabe por dónde saldrá la llama. Para saberlo hay que tirar un D10: 1, 2 hacia atrás; 3, 4 hacia la izquierda; 5, 6 derecha; 7, 8 arriba; y 9, 10 hacia donde había apuntado. De todos modos si el PJ saca un crítico irá en la dirección correcta y si pifia le freirá. Es un arma de tipo energético, con un daño de 10, y un alcance de 10 metros. Para recargarlo son necesarios 10 turnos, y los disparos son a ráfagas. ♦

