

## Krull: Paranoia Section

### ¿De qué va este concurso?

Este fantástico concurso lo emiten una vez por ciclo-semana, para divertimento del público en general. Hay 3 o 4 concursantes, cada concursante debe superar una serie de pruebas y tiene una puntuación. Gana quien al final de las pruebas tiene la mayor puntuación y aun sigue vivo. Si un concursante muere, cosa altamente probable, un clon de su familia le sustituirá. Los premios son los siguientes:

- Un clon de regalo para el ganador, que será posible gracias a la inestimable ayuda del Ordenador.
- Además, se ofrecerán precios adicionales a medida que se superan las pruebas, la mayoría de los cuales serán plasticredits en metálico, vales de compra, o invitaciones para asistir a las conferencias s “El comportamiento del ciudadano respetable” impartidas amablemente por el profesor Joque Tiomas Abur-R-IDO-6.

Hay 10 pruebas para superar. Para cada una, un concursante escogerá una tarjeta. La tarjeta puede ser de 3 tipos:

El presentador lanza una pregunta al aire, y el concursante que presione antes el botón de respuesta y conteste correctamente a la pregunta, se llevara el premio. Si un estimado concursante presiona el botón y falla la respuesta, el concurso sigue. Si en 15 segundos nadie ha contestado correctamente la respuesta, uno de los concursantes queda eliminado (si, eliminado, normalmente caerá por una trampilla hacia un foso lleno de estacas, o le caerá un piano encima, etc...). La elección del concursante eliminado es totalmente aleatoria (aunque se rumorea que existen ciertos rumores que uno puede sobornar al productor para no ser el elegido...). He aquí unos cuantos ejemplos de preguntas:

- ¿Que es un engendro Raquitinico? (hab. de Ingeniería genética)
- ¿Si usted sufre una froquiticitis crónica, a usted le pasa...? (hab. de medicina)
- ¿Cual es la forma mas rápida de buscar un D423-F? (hab. búsqueda de datos)
- ¿Quien fue el ciudadano con bigote pequeño que, en los años 1930-40 aproximadamente, estuvo a punto de crear un gran imperio con lo que el decía que era la “nueva raza” o la “raza perfecta”? (responder a esta pregunta es traición, pero mejor eso que dejarse eliminar... o no?)
- ¿En que ciclo-dia de la semana el representante de la video-heroina Mado-N-NAH y co-productor de su ultimo reciente estreno, “En busca de la bota perdida” (c), después de haber firmado el contrato con la multinacional MicroChof cuyo principal director

ejecutivo es el famoso índigo Billy Ga-I-THS-4, se fue a pasear al robo-perro? (el tiempo corre...)

De estas solo hay 2 tarjetas (aunque a veces ha habido sorpresas...). El concursante deberá escoger entre varias pruebas de gran dureza física. Si se niega a realizar ninguna, será eliminado. Estas pruebas varían semana a semana. Ejemplos de pruebas son:

### **La diana nada dada**

Consiste en ponerse en el centro de una diana rotatoria con otro concursante, a elegir, a 50 metros, que hace de lanzador de cuchillos. Este otro concursante recibirá grandes premios si consigue dar en el centro. Puede lanzar hasta 10 cuchillos. Se trata de sobrevivir.

### **Los agujeros mortales**

El concursante debe meter la mano en diversos agujeros, de entre 10. Hay uno que esta conectado a la línea eléctrica de alta tensión. Meter la mano ahí significa la inmediata eliminación del concursante. Superara la prueba si mete la mano en el agujero correcto, que solo hay uno, y saque la pelotita roja de el. Los restantes agujeros contienen diversas sorpresas, así como pequeñas descargas eléctricas para asustar al concursante y al publico, esposas que se cierran electrónicamente permitiendo hacer un guiso con tranquilidad, o divertidas sierras afiladas que desmiembran al sufrido concursante...

### **La cinta transportadora**

Se trata de llevar un vaso de agua través de una cinta transportadora sin derramar ni una gota. Si llega al final vivo pero el vaso no contiene todo el agua será radicalmente eliminado. A lo largo de la cinta hay dispuestas diversas trampas que obstaculizaran al concursante, así como martillos gigantes, bocinazos de robo-camion a alta potencia sonando cerca de sus oídos, muros de fuego, o expulsiones de pimienta roja fuerte.

### **El torneo**

Esta es de las pruebas que mas agradan al publico. Aquí es donde los concursantes pueden disputarse entre si su titulo de ganador. Todos se colocan en una habitación gigante, llena de paredes de todas las formas imaginables estratégicamente dispuestas, y, armados inicialmente con pisto-laser y cargas ultravioletas (prestadas temporalmente) tienen 5 minutos para cargarse a cuantos mas mejor. El publico podrá ver el combate a vista de pájaro, ya que no hay techo, y además a través de múltiples robo-camaras-automaticas dispuestas aleatoriamente, que, en la búsqueda de primeros planos, pueden incluso delatar a los concursante perfectamente escondidos.

Por el recinto se hallaran diversos objetos que les serán de utilidad, así, como todo tipo de armas y de objetos. Mas o menos, si buscan, a cada minuto encontraran un objeto nuevo. Si

van rondando a velocidad normal, por cada minuto que pase existe una probabilidad del 25% que alguien encuentre a alguien, o que dos o mas concursantes estén lo suficientemente cerca para verse. Si se buscan, existe una probabilidad de encontrarse del 90%. Si se esconden y no hacen nada, perderán la maravillosa oportunidad de ganar grandes premios, sin mencionar lanca que tendrán por parte del publico, que, ansiosos de espectáculo, empezaran a tirar objetos a los cobardes concursantes.

## Sistema de puntuación

- Por cada pregunta respondida correctamente: 10.000 puntos.
- Por cada prueba mortal superada con éxito: 20.000 puntos.
- Por cada concursante contrario eliminado por el: 30.000 puntos.
- Por cada 20.000 puntos se puede obtener alguno de los regalos siguientes (que se escogerá aleatoriamente con la ayuda de una ruleta gigante):

(1d20)

- |  |   |
|--|---|
| 1. 10 plasticredits                    | 13. Permiso de posesión de un objeto experimental.                          |
| 2. 25 plasticredits.                   | 14. Invitación para ver los nuevos recintos del SSI. *                      |
| 3. 50 plasticredits.                   | 15. Un aumento de CS. **  |
| 4. 100 plasticredits.                  | 16. Una invitación al congreso del profesor Joque Tiomas Abur-R-IDO-6.      |
| 5. Un objeto de equipo de CS Rojo.     | 17. Permiso para someterse a tratamiento de aumento de características. *** |
| 6. 150 plasticredits.                  | 18. Un robo-coche.  |
| 7. 200 plasticredits.                  | 19. Un fin de ciclo-semana con todos los gastos pagados en el sector DOH.   |
| 8. 250 plasticredits.                  | 20. El gran honor de ver el chip originario del Ordenador.                  |
| 9. 300 plasticredits.                  |   |
| 10. Un objeto de equipo de CS Naranja. |   |
| 11. 400 plasticredits.                 |   |
| 12. 500 plasticredits.                 |   |

\* : Por razones de seguridad, el concursante deberá llevar los ojos vendados durante toda la visita.

\*\* : Solo se podrá aumentar un CS. En caso de volverle a tocar el premio, se le bajara el CS.

\*\*\*: Este tratamiento esta en fase de experimentación.