

Bueno, para los amantes del **Killer** (juego de rol en vivo de Steve Jackson), he creado este escenario basado en varias ideas sueltas.

En primer lugar el escenario que aparece en el mismo manual, pagina 48, llamado **La cosa del espacio exterior**.

En segundo lugar, la película **The thing** (La cosa) con kart Rusell, frió y un montón de nieve. Cojonuda. Y en tercer lugar un episodio de **La dimensió desconeguda** (The Twilight zone) llamado algo así como "Que se identifique el extraterrestre".

Con la mezcla de todo ello, he organizado un **Killer** que por cierto, probaremos este próximo fin de semana en un pequeño y casi deshabitado pueblo de Huesca. En fin.

Es recomendable que se juegue en un lugar con bastante espacio, casa, pueblo o similar. El número que considero adecuado es de seis para arriba. Y es muy sencillo. Se reparten al azar las cartas de asignación de Pj. Las únicas posibilidades que hay es que seas **Personaje normal** (pj vulgaris) un **Agente** y el **Alien**.

Crea un trasfondo en que los agentes, enviados por... el **FBI**? Nooooo, la **Merrick House** (con dos cojones) llegan al lugar de juego con información de un avistamiento cercano. Al llegar se encuentran con que en el lugar hay una serie de personas y nadie ha oído o visto nada raro... A partir de ahí, empieza la cuenta atrás.

El jugador **Alien** ha llegado antes que nadie al lugar, ha poseído un cuerpo (tipo La cosa) y una vez contaminado este nuevo cuerpo, continúa adelante en su frenética carrera para contaminar a toda la especie humana. Los **Agentes** de la Merrick tratarán de encontrar al Alien (dentro del cuerpo de un jugador) y parar la amenaza exterior.

Básicamente la partida acaba de una de las siguientes maneras:

1. Todo el grupo se convierte en Alien (gana el bando Alien)

2. Todos los aliens son eliminados (gana el bando terrícola)

Y eso es todo.

Ah! Se me olvidaba, para los más puntillosos, se incluyen las credenciales a entregar a los jugadores que les toque ser **Agentes** de la Merrick House. A ellos se les deberá entregar esta documentación, el informe de la Merrick House y las cartas de las pistolas. Ellos serán los únicos que en principio estarán armados.

El resto de cartas, incluida la munición, la escopeta, la dinamita o los botiquines se deberá esconder previamente a la partida, por la casa. Así, los pjs al enterarse de la amenaza alienígena, podrán registrar la casa (o lugar de juego) en busca de algo con que defenderse.

De esta manera podrán tener la posibilidad de encontrar las armas de las tarjetas (menos las pistolas que son para los agentes) La munición de las pistolas? también por la casa, al mas puro estilo de videojuego de esos que te encuentras munición en cualquier lado.

Ya lo tenéis todo.

A pasarlo teta!!

Pedromen

Informe para los agentes de la Merrick House.

Habéis sido seleccionados para participar en una investigación de campo. Se os ha avisado desde la sede de la Merrick house, fundación de estudio de lo paranormal a la que pertenecéis, para llevar a cabo una investigación acerca de un avistamiento ocurrido en España.

La agencia espacial europea, a través de su satélite, el **X-Ray Multi-mirror Mission (XMM)**, el mayor observatorio europeo en órbita que existe, ha detectado la proximidad de un objeto volador no identificado (en adelante **OVNI**) en vuelo perpendicular a la Tierra.

Los especialistas han dictaminado que este **OVNI** está tripulado por fuerzas inteligentes, pero se desconoce el motivo de esta llegada.

Su misión esta clara:

Deberán dirigirse al lugar donde se ha detectado el aterrizaje del **OVNI**, iniciarán una investigación de campo para tratar de encontrar tanto el **OVNI** como sus tripulantes. Después, tratarán de tomar contacto con ellos y enviarán tanta información como puedan conseguir a la Editorial.

Vayan con cuidado, puesto que desconocemos las verdaderas intenciones de esta llegada.

Información:

* A bordo del **OVNI** hay vida inteligente. Puesto que el aparato reaccionó a cambios de ruta y finalmente, tomo tierra.

* No deben informar a ningún departamento civil o militar de su investigación. Eviten a la prensa, a la policía, etc. No tenemos respuestas que dar.

* No sabemos que es, como es o que pretende el ocupante del **OVNI**. Actúen en consecuencia.

Fotografías:



Existen varias fotografías del **OVNI**. La primera de ellas fue una imagen obtenida por ondas desde el satélite **XMM** de la Agencia Espacial Europea. Es la primera fotografía que se le pudo hacer cuando estaba en rumbo hacia la tierra.

La imagen no aporta nada relevante a la investigación, tan solo se observa una extraña estela o nube de partículas que dejaba a su paso.

La Agencia Espacial Europea. Sigue trabajando a día de hoy en tratar de averiguar la composición de dicha estela. En todo caso, esto no es asunto suyo, su trabajo es bien distinto.



La segunda fotografía es la más reciente, el satélite americano de la **NASA "Chandra"**, en colaboración con el **XMM**, obtuvo esta fotografía en que el **OVNI** ya estaba mucho mas cerca, entrando en la ionosfera de nuestro planeta. Aquí ya se pueden observar claramente las formas del **OVNI**, su línea y definición. Como pueden ver, no se observa aquí esa estela de la que hablábamos antes. Éste es el objeto que deben de buscar ustedes. Se supone que encontrándolo, encontrarán a su ocupante.

El Alien



Eres un alienígena, proveniente de algún lejano planeta más allá de Alpha Centaury. Los científicos de tu planeta hace años que cruzan la galaxia en uno y otro confín tratando de colonizar cuantos más planetas mejor. Ese es el espíritu de tu raza, **colonizar**. Cuantos mas planetas estén gobernados por tu especie, mas poderosa será ésta de cara a los planes de conquista intergalactica previstos por los altos mandos de tu raza.

Hace unos ciclos, los científicos encontraron una señal en el viejísimo formato de onda de radio, casi se encontró por casualidad, al no usar nadie ya ese arcaico formato. Sin embargo, un grupo de investigadores siguieron el rastro y se encontraron con voces extrañas y sonidos estridentes provenientes del espacio.

Así, tras un seguimiento de onda intensivo, se ha dado al final con un planeta con particularidades físicas que harían que fuese óptimo para ser colonizado por tu especie. Por todo ello, tú has sido seleccionado como avanzadilla para investigar ese nuevo planeta.

Todo un privilegio al alcance de pocos.

El viaje hasta este planeta, en otro sistema muy alejado al tuyo te ha ocupado casi ocho ciclos completos, un viaje largísimo, pero esos terrícolas pronto se encontrarán contigo...

La llegada al planeta te resultó muy sencilla, no tuviste problema ninguno. Tuviste tiempo de contemplar como se formaba una supernova, viste el cierre cíclico de un agujero de gusano, observaste la formación de cuatro estrellas azules, pero nada fuera de lo normal.

En orbita a este planeta encontraste mucho residuo metálico. Infinidad de aparatos y basura espacial que tuviste casi que esquivar. Uno de esos chismes fue tu primera victima. Tuviste que abrir fuego para no colisionar con uno de esos aparatos. Así que usaste de los cañones disruptores de tu vehículo para abrirte paso. Jejeje que poco aguantan sus maquinas contra el fuego poderoso de tus armas. Poco después, entrabas en la atmósfera del planeta. Es un planeta muy rico en materias indispensables para tu especie, así que no recomiendas un ataque destructor de superficie, puesto que en ella se encuentra todo el mineral que precisáis para subsistir los de vuestra especie.

Te encuentras sobrevolando una zona montañosa, con pocas formas de vida. Encuentras una formación acuosa muy grande, escaneas con tu computadora la composición de ese líquido, y al descubrir que no es peligroso ni dañino ni para ti ni para tu vehículo, decides tomar tierra y enviar tu vehículo, mediante el navegador portátil que llevas en tu muñeca, al fondo del agua. Allí pasará desapercibido y lejos de ojos curiosos.

Tu llegada a sido de noche, decides dar una vuelta para ver el comportamiento de la raza local.

Encuentras diferentes formas de vida, pequeñas, reptantes o cuadrúpedas... ninguna de ellas parece ser la raza predominante... sin embargo un agudo y largo te llama la atención...

Avanzas con sigilo por la vegetación y encuentras una nueva forma de vida. Su forma es muy extraña y no logras comprender donde esta su delante y su detrás. Se encuentra de cuclillas, con la ropa bajada mostrando un generoso trozo de carne con una hendidura en medio. El sonido agudo y largo vuelve a sonar, parece surgir del interior de esa hendidura. Entonces aparece algo del interior de la hendidura, una especie de rollo de materia marrón. Activas tu escáner y te salen una serie de resultados confusos sobre el compuesto de ese rollo. Al parecer debe tratarse de residuos. Que rudimentario, piensas. Se libran de sus residuos externamente, no reaprovechan esta materia... que desperdicio...

Sin mas tiempo que perder, te acercas hasta este ser que al oírte se vuelve, pone los ojos como platos y grita. Pero enseguida te encargas de cortar este grito. Usando de vuestra facultad de mimetización e invasión de cuerpos ajenos, tomas el cuerpo del sujeto.

Tardas apenas unos instantes en comprender su idioma, costumbres e información personal. Así descubres que ésta es la raza predominante del planeta. Se llama planeta **Tierra**, y ellos se hacen llamar **Humanos**... fascinante.

Bien, el primer humano ha caído, demasiado fácil... esto no merece ni el nombre de invasión... va a ser como un paseo por el campo. Miras al frente, ya por los ojos del cuerpo tomado y decides no parar aquí. Accediendo a la memoria de tu víctima (cuyo cuerpo ocupas) descubres que estaba con un grupo de amigos en una casa cercana...

Bueno... - piensas – seguro que el Alto Mando no verá con malos ojos que acabe con unos cuantos de estos Humanos.

Así, con una extraña sonrisa en la cara, te pones en marcha... se va a enterar estos humanos de cómo las gastan los de tu raza.

Reglas de comportamiento, consejos finales y cosas así.

Estas solo en este planeta hostil, pero esto no será por mucho tiempo, ya que vuestra capacidad de invasión y mimetización os permite superpoblarlos rápidamente. Así, con uno solo de los tuyos en este planeta, si nadie te detiene, puedes crear un ejército con el que iniciar la ocupación del planeta.

Como se hace?

Es muy sencillo, basta con que te acerques a una víctima por detrás, o cuando esté durmiendo, o de cualquier modo que no se espere tu llegada y te pongas lo mas cerca de él sacando tu verdadero aspecto al exterior, tus tentáculos atraparán a la víctima, tus jugos inundarán sus orificios externos, así te introducirás en su cuerpo, y al poco, un nuevo miembro de tu raza estará listo para poder seguir adelante con los planes de conquista.

En términos de juego, se trata de que atrapes a algún jugador despistado y saques la lengua, pongas la cara mas horrible que puedas, lo acompañes todo de sonidos desagradables, eches unas babitas y le cojas la cara, representando el sonido de tus tentáculos y todo eso. Tu representación tiene que ser lo más desagradable que puedas, si logras que la víctima te mire con los ojos como platos, habrás conseguido el efecto que buscamos.

Si la víctima está desarmada y no logra salir corriendo, es tuya. Ya nada puede hacer por escapar. Entonces ésta también se convierte en un cuerpo ocupado por uno de tu raza. Ahora ya seréis dos para seguir con vuestros planes. Si después atrapáis a otro, ya seréis tres, después cuatro y así hasta que todos hayan sido “asimilados” Fácil, no?

Cuando logres atrapar a una víctima, después del numerito de los tentáculos y todo eso (recuerda, **debes** hacer esto, si no, no se considera que hayas infectado a la víctima), tendrás que informarle de lo que debe hacer a continuación. Es decir, le haces un resumen o le das esta hoja.

Le dices que tiene que hacer vida normal, que siga como hasta ahora, pero a la que pueda, tiene que seguir adelante con los planes de invasión. Por tanto tendrá que tratar de contaminar a otro. Y si consigue hacerlo, que informe al siguiente de lo que debe de hacer, y así sucesivamente.

Recordad que **contaminando a todos, se acaba la partida con vuestra victoria!!**

Estate bien seguro que a quien ataques no puede jugarte una mala pasada. Atento a si lleva armas o puede defenderse de alguna manera. Ojo por si se pone a gritar, puede llamar la atención de sus compañeros y si éstos aparecen, tendrás que huir. Si la víctima grita, pero te da tiempo a cogerle la cara y hacer el numerito de los tentáculos, entonces cuando venga la ayuda, seréis los dos alienígenas, con lo que si llega la ayuda y preguntan que ha pasado, deberéis disimular e inventaros un buen cuento sobre porqué ha gritado tu víctima. Claro que para un jugador con la mosca detrás de la oreja, puede significar que sospeche de vosotros y no os quite el ojo de encima, dificultando vuestra tarea de invasión.

Ándate con ojo!! Estate seguro que tu víctima no puede defenderse ni pedir auxilio!!!

Ten cuidado con las armas. Normalmente los jugadores que posean armas las tendrán que llevarlas a mano. Si atacas a alguno y la tiene en el bolsillo o similar, es como si fuese desarmado, a no ser que huya escapando de ti y pueda sacarla. Ojo que en este caso, se habrá revelado tu identidad y todo el mundo te estará buscando para darte caza. En ese caso ya no podrás regresar al grupo, bajo el riesgo de ser emboscado o atacado en masa.

Ojo con las armas de fuego, son mortales de necesidad. Un disparo de estas armas acabará contigo. Y si eres el último alienígena, habrá sido la invasión mas corta de la historia. Respecto a las armas, **tú NO**

puedes llevar armas. Tu forma de ataque son los tentáculos y la posesión del cuerpo. No te interesa un cuerpo muerto, necesitas esos recipientes para que alberguen a tu raza.

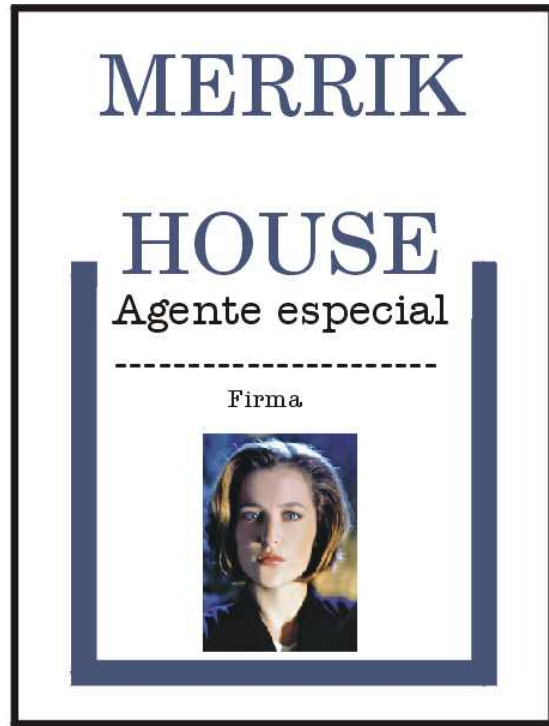
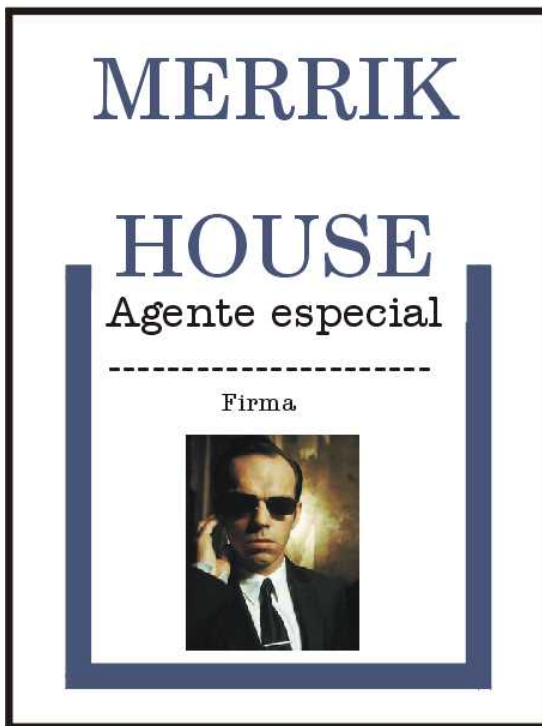
Por tanto:

1. Ataca solamente cuando tengas la certeza de que la víctima no puede pedir ayuda, o no pueda recibirla.
2. Ojo con las armas, sobre todo las de fuego.
3. No te fíes de nadie, todos esos enclenques humanos deben ser eliminados.
4. No te olvides del numerito de los tentáculos y agarrar la cara de la víctima, sin esos pasos, no cuenta la víctima como infectada.
5. No te olvides de transmitir todos estos conocimientos a la siguiente víctima, y ésta a su víctima y así sucesivamente. Al contaminar a alguien **entregale la tarjeta que lo acredita como Alien**, para evitar confusiones. Sin tarjeta, **NO** eres Alien, entendido?

Buena caza!!

Anexos.

Las fichas de los agentes de la Merrick House



Entrégales además las dos cartas de armas de fuego (Beretta y S&W) y el informe de misión inicial (ver más arriba) No les entregues cartas de munición.