

Aliens para el sistema nArrativo

A Y U D A

Aquí tienes una pequeña y depravada idea para tus crónicas del Mundo de Tinieblas. Como todo el mundo sabe, las películas de *Aliens* tienen una fuerte influencia en los juegos del sistema narrativo, así que he decidido ir hasta el punto de inicio y adaptarlas a este sistema. Esta es una excusa bastante buena para intentar hacer una traslación decente al rol de la saga de Alien. Tanto si quieres jugar en un futuro muy lejano, como si quieres hacer una aventura independiente, esta ayuda de juego te resultará (al menos) bastante curiosa y original.

En esta ayuda no vamos a tratar el futuro corporativo que aparece en las películas, sino únicamente a los enigmáticos y temidos Aliens y la forma de combatirlos.

A continuación se describen los tres tipos principales de aliens básicos.

No se hace referencia al tipo de alien según el portador aunque por supuesto

Conocimientos: Ninguno.

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 3, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Potencia 3, Protean 2, Sangre Ácida (ver más abajo)

Trasfondo: Colmena 5.

Virtudes: Crueldad 3, Instintos 5, Moral 5.

Humanidad: 0.

Fuerza de voluntad: 8, (si por alguna razón un Alien es separado de su colmena por un periodo de tiempo prolongado su fuerza de voluntad disminuirá en uno por cada semana de separación. (Si esto provoca la llegada a cero de su fuerza de voluntad el Alien caerá en letargo y morirá).

Notas de interpretación: vives para tu colmena y para tu Reina.

puedes hacer tus propias modificaciones según veas conveniente. Si únicamente usas mortales para jugar con esta adaptación no tendrás que preocuparte de los daños agravados o no agravados (todo hace la misma pupa), pero si piensas usar otro tipo de criaturas trata a los aliens como simples mortales y su sangre ácida como daño agravado.

Alien guerrero medio

Naturaleza: Alien.

Conducta: Alien

Físicas: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Talentos: Alerta 4, Atlético 4, Pelea 4, Esquivar 4, Intimidación 5.

Habilidades: Acechar 4.

Les protegerás a todo coste. Tu vida es insignificante, piensa como una hormiga.

Nota: cuando hablamos de La colmena nos referimos al conjunto de Aliens incluidos la reina, los guerreros y los huevos, mientras que el nido es únicamente la reina y los huevos.

Facehugger

(Nota: no he encontrado nada apropiado para traducir este nombre, ¿¡Chupacaras!?)

Naturaleza: Alien.

Conducta: Alien.

Físicas: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.

Talentos: Alerta 2, Atlético 2, Pelea 3, Esquivar 3, Intimidación 2.

Habilidades: Acechar 2.

Conocimientos: Ninguno.

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 2, Ofuscación 1, Potencia 2, Infestación (ver abajo), Sangre ácida (ver abajo).

Trasfondo: Ninguno.

Virtudes: Crueldad 3, Instintos 5, Moral 5.

Humanidad: 0.

Fuerza de voluntad: 7, (cuando un *Facehugger* sale del huevo debe encontrar un portador rápido o morirá. (Resta un punto de su fuerza de voluntad cada día que esté fuera del huevo, cuando éste llegue a 0 el *Facehugger* morirá).

Notas de interpretación: el portador lo es todo. Pondrás el huevo o morirás.

Reina Alien

Naturaleza: Alien.

Conducta: Alien.

Físicas: Fuerza 7, Destreza 7, Resistencia 8.

Sociales: Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 4, Atlético 4, Pelea 5, Esquivar 5, Intimidación 5, Control de colmena 5.

Habilidades: Acechar 4.

Conocimientos: Ninguno.

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 4, Fortaleza 5, Ofuscación 1, Potencia 5, Protean 2, Sangre ácida, Cola venenosa (ver abajo "combate Alien").

Trasfondos: Colmena 5, Nido 5.

Virtudes: Crueldad 4, Instintos 5, Moral 5.

Humanidad: 0.

Fuerza de voluntad: 9.

Notas de interpretación: la propagación de tu colmena es el objetivo de tu existencia, tú siempre sobrevivirás para crear otro nido.

Combate Alien

Maniobra	Dificultad	Daño
Mordisco	5	Fuerza+3
Presa	6	Fuerza
Puñetazo	6	Fuerza
Garra	6	Fuerza+2
Patada	7	Fuerza+1
Embestida	7	Especial
Cola*	8	Fuerza+3*

*más 5 dados por cada asalto dentro de los tres primeros. Este ataque solo puede ser hecho por Reinas Alien.

Armas para marines

Nombre del arma	Dificultad	Daño	Cargador	Cadencia
M41a Pulse Rifle	6	7	50	10
con lanzagranadas	6	granada	6	1
Granada M51A	-	12	-	-
M56 Smart Gun	8	12	50	10
M240 Lanzallamas	6	*Especial	5 asaltos x carga	N/A
M4A3 Pistola	7	5	15	3

*Especial: ver reglas de napalm en "Guía del Jugador de Vampiro"

Disciplinas Alien

Como es obvio, los aliens no tienen auténticas disciplinas, sino una serie de "habilidades especiales nada sobrenaturales" que al adaptarlo al sistema narrativo se convierten en disciplinas. Obviamente estas habilidades no tienen las restricciones de sangre que tienen los vampiros.

• Sangre ácida

Cada punto de sangre (o nivel de salud perdido) que entre en contacto con un blanco hará seis dados de daño. Este ácido corroe metal, madera e incluso cristal. La víctima de un chorro de sangre ácida puede efectuar una tirada de Destreza + Esquivar (dificultad 8) para evitar ser alcanzado por el ácido.

• Infestación

Esta habilidad permite a los Aliens reproducirse colocando una larva dentro del la cavidad torácica para incubarla durante un periodo de 12 a 48 horas (este tiempo es una aproximación estimada y no un hecho científicamente demostrado).

Esta habilidad la poseen los *Facehuggers*, quienes saltan a la cara de la víctima introduciendo un tubo por su garganta hasta el pecho donde depositan la larva. Después del periodo de incubación el *facehugger* se desprenderá totalmente inerte. Retirar el *facehugger* requiere una auténtica proeza de fuerza y podría llegar a matar al portador (dificultad 8 y son necesarios al menos 6 éxitos).

Después de que el embrión alien acaba su proceso de incubación procederá a abrirse camino hacia fuera comiéndose lo que tenga por en medio y matando a la víctima en el proceso. Solo tardará un asalto en escapar del cuerpo y huir a un lugar seguro (preferiblemente hacia la colmena) donde crecerá hasta su tamaño total en menos de 24 horas.

El alien es notoriamente más débil durante este tiempo. La decisión de cómo afecta esto al alien siempre de-

penderá en última instancia del narrador, un modificador de -4 a sus habilidades al principio, decreciendo en 1 por cada 2-3 horas que pasen en un buen método.

Armas para Marines

Es es una selección de las más utilizadas para luchar contra los aliens por los marines en las películas de la saga y están inspiradas en la *Guía del jugador de Vampiro* con ligeras variaciones.

Descripción de las armas

M41a Pulse Rifle con lanzagranadas: es el rifle de asalto reglamentario de los marines. El rifle lleva un lanzagranadas incorporado que puede disparar varios tipos de munición, aunque en esta tabla solo viene reflejada la más común. Permite disparo apuntado, en ráfagas y "vaciar el cargador" (disparando solo 1/2 cargador en un asalto).

M56 Smart Gun: un poderoso arma de asalto, incomoda, difícil de manejar pero mortífera. Va unido al marine mediante un arnés de posición con una pequeña grúa debido a su enorme peso. Hace falta un entrenamiento especial para poder manejarlo o la dificultad aumentará en 1. Solo permite disparo en ráfagas y "vaciar el cargador".

M240 Lanzallamas: de pequeño tamaño pero con la suficiente potencia y muy efectivo en momentos de apuro.

M4A3 Pistola: pistola reglamentaria en los marines. No es la más sencilla pero sí la más potente.

Esperamos que os guste y podáis utilizarlo salvajemente en partidas especiales o para darle un poco de color a vuestras crónicas. Recordad que no es necesario que construyáis todas vuestras partidas en el espacio. Imaginaos la posibilidad de un huevo que ha conseguido llegar al planeta tierra. Algo que se lleva evitando en las películas pero que cada vez más se perfila como posible guión.

Iván Arpón

sobre un texto anónimo encontrado en Internet

