



K I L L E R

Terminator

Y volvemos a ampliar nuestro surtido de juegos, esta vez nos estrenamos con Killer. Deja los dados y sal a la calle para luchar contra los implacables terminators antes de que éstos te descubran y acaben con tu vida.

por Carlos Mesa

El 29 de agosto de 1997 estalla la Tercera Guerra Mundial. Los supervivientes del holocausto viven bajo tierra en las antes grandes ciudades, bajo constante tensión, enfrentándose a un nuevo gobierno fascista dominado por máquinas, ordenadores y un gran dictador: Skynet. Ante esta situación no tarda mucho antes de que la revolución estalle. Algunos ciudadanos se revelan contra el nuevo orden y otra guerra da comienzo, la Guerra Civil. Skynet intenta poner fin a esta situación con la creación de unas potentes máquinas de destrucción, cyborgs con apariencia humana llamados *terminators*. Su finalidad es infiltrarse entre sus semejantes y acabar con ellos a cañonazos.

La identidad de un grupo de estos revolucionarios es descubierta por el dictador, por lo que aplica su solución antisubversiva, los terminators. Viéndose en peligro y sin posibilidad de sobrevivir a estos mortíferos engendros, los revolucionarios localizan la máquina que utilizó Kyle Reese, un combatiente enviado al pasado para evitar el asesinato del líder de la revolución (claro que sí, el tipo que se las ve con Schwarzenegger en Terminator), y la utilizan para escapar hacia el pasado.

Han llegado a la década de los 90. Gracias a Dios han conseguido escapar de la tiranía de Skynet. De repente una explosión les devuelve a su dura realidad. Del mismo modo que ellos han llegado hasta allí, otros invitados también han venido. De entre el humo ven aparecer la amenazadora silueta de un terminator... Para este escenario se requiere un número estándar de jugadores según la cifra de participantes. De 6 a 10 jugadores un terminator; de 16 a 20 jugadores dos terminators; de 26 a 30



jugadores tres terminators, así sucesivamente (siguiendo esta misma regla).

El terminator (o terminators) emplea una sola arma, un cañón fusil que de un solo disparo elimina literalmente a cualquier víctima por mucho chaleco antibalas o escudo que lleve puesto. La víctima no tiene tiempo ni de rechistar. El muerto tendrá que caer hacia atrás por la violenta explosión producida por este arma en cualquier parte del cuerpo. El DJ puede puntuar las mejores muertes y las más espectaculares en cuanto a interpretación. El muerto debe producir mucho estruendo. El terminator puede coger el arma del muerto y utilizarla en su provecho.

Un terminator dispone de diez vidas, es decir, por mucho que lo maten una y otra vez siempre volverá a levantarse del suelo, aun con partes del cuerpo destrozadas, quemado, envenenado, electrocutado, etc. Sin el blindaje de la piel el cyborg todavía puede andar. Se convertirá en un monstruo mecánico que seguirá haciendo mucho daño. El terminator sólo puede morir con su propia arma o con la décima muerte.

Al inicio del juego el DJ especificará a

todos los jugadores quienes son los que hacen el papel de revolucionarios y quien o quienes de terminators. El juego termina cuando el jugador que hace de terminator es eliminado o el último revolucionario es masacrado por el cyborg. Se puede establecer un tiempo límite, con lo que el juego entra en un sistema de puntos. Cada muerte del cyborg vale 10 puntos, cada muerte de un revolucionario 5 puntos y cada muerte espectacular otros 10 puntos, tanto para el terminator (que además tiene que volver a levantarse con soltura produciendo el temor entre sus atacantes) como para los revolucionarios. El DJ establecerá una puntuación extra (la que él crea necesaria) para las muertes más impresionantes. Si el juego tiene límite de una semana por ejemplo, al cabo de esta se sumarán los puntos obtenidos por cada jugador y el que más posea gana. Por lo general estas partidas suelen ser cortas.

Las armas utilizadas por los revolucionarios serán las de esta década (se olvidarán de llevarse su armamento al entrar en la máquina para viajar en el tiempo). El DJ decidirá de antemano cuál es el armamento

a utilizar. Por el contrario el terminator usará una sola arma, su cañón-fusil. Para conseguir una interpretación mejor en las escenas de persecución y tiroteos se recomienda la compra de una de esas armas de juguetería que parecen bazookas pero que tan sólo producen ruido. Cuanto más grande sea el arma, más impresionará. Si se quiere hacer más divertida la partida sería recomendable que el bazooka proyectase proyectiles, como pequeñas pelotas. De esta forma el que hace el papel de terminator siempre deberá apuntar antes de disparar.

No es el escenario ideal para utilizar las reglas de rol pues se supone que los jugadores ya interpretan uno. Si se desea, además del indicativo o chapa de muerto (como puede comprobarse no se aplica la posibilidad de heridas), el revolucionario muerto puede maquillarse adecuadamente simulando el impacto de bala del cañón-fusil. Da más vistosidad al juego, pues parece que éste sea un muerto viviente. Es solo un comentario, no una regla. ¡A divertirse!

