

ALIEN RPG: SISTEMA DE COMBATE ENTRE VEHICULOS

Por Adolfo MD

Este es un conjunto de reglas no oficial diseñado por mí, que pretende servir para representar persecuciones y combates entre vehículos para el juego ALIEN RPG.



1- DETERMINA LA DISTANCIA INICIAL

RANGOS DE DISTANCIAS	ARMAS DE MANO EFICACES
QUEMARROPA	Los vehículos se tocan
CORTA	Todas las que puedan hacer blanco
MEDIA	Todas menos las Cortas
LARGA	Todas menos las Largas
EXTREMA	Solo armas Guiadas

2- TIRADA ENFRENTADA DE CONDUCIR O PILOTAR +/- ACELERACION DEL VEHICULO +/- VELOCIDAD ELEGIDA POR EL PILOTO. El que gane aumenta o reduce 1 rango de distancia.

Cada vez que se haga esta tirada el piloto ha de decidir cuanto fuerza el motor de su vehiculo, aplicando estos modificadores a sus tiradas:

VELOCIDAD	DIFICULTAD
MINIMA	-3
VAJA	-2
CRUCERO	0
ALTA	+2
MAXIMA	+3

Los vehículos aéreos o sumergibles pueden aumentar 1 rango de distancia extra con respecto a vehículos de distinto tipo, simplemente elevándose o descendiendo.

3- MANIOBRAS: CONDUCIR O PILOTAR – DIFICULTAD DE LA MANIOBRA +/- VELOCIDAD ELEGIDA POR EL PILOTO.

EJEMPLOS DE MANIOBRAS	DIFICULTAD
Giro 180°	-3
Giro Cerrado	-2
Entrar/Abandonar Atmósfera	-2
Despegar/Aterrizar	0

VELOCIDAD DE LA MANIOBRA	DIFICULTAD
MINIMA	+3
VAJA	+2
CRUCERO	0
ALTA	-2
MAXIMA	-3

4- ACCIDENTES:

Si el piloto falla una **TIRADA DE MANIOBRA** o se Pifia una tirada de **PERSECUCION**, tira 1D6, con un resultado de 4-6 se *puede* producir un accidente (*siempre* en caso de pifia). Haz una tirada de:

CONDUCIR/PILOTAJE +/- VELOCIDAD DE LA MANIOBRA. Un fallo será que no se ha podido evitar el accidente.

En caso de accidente, el vehiculo y los pasajeros pueden sufrir daños. Tira por ambos:

VELOCIDAD	DAÑO A PASAJEROS	AYERIA (1D20)	ROTO/DESTRUIDO
MINIMA	1D2-1	20	-
VAJA	1D6-1	19-20	-
CRUCERO	1D6+1	18-19	20
ALTA	2D6	10-15	16-20
MAXIMA	3D6	4-10	11-20

Nota: Estos datos son estimativos, y el DJ es libre de modificarlos en función de la circunstancias o los sistemas de seguridad de los que disponga el vehiculo siniestrado.

5- ARMAS GUIADAS

1º - EL ARTILLERO debe superar una tirada de **ELECTRONICA + SENSORES DEL VEHICULO – CME DEL OBJETIVO**

2º - EL OBJETIVO puede intentar evitarlo con una tirada de **CONDUCIR/PILOTAR + CME DEL VEHICULO – SENSORES DEL ATACANTE**

6- ARMAS NO GUIADAS:

VELOCIDAD DE LA MANIOBRA	DIFICULTAD
MINIMA	-1
VAJA	-2
CRUCERO	-3
ALTA	-4
MAXIMA	-5

ARMAMENTO PARA VEHICULOS

TABLA MAESTRA DE ARMAMENTO			
ARMAMENTO	EJEMPLO	AVERIA (1D20)	DESTRUIDO
Armas Pesadas Portátiles	<i>Ametralladora M56</i>	18-19	20
Artillería Ligera	<i>Cañón de 25mm Grupo de Xenomorfos</i>	16-18	19-20
Artillería Pesada	<i>Cañón de Railes 30mm</i>	13-17	18-20
Misiles Balísticos	<i>TSAM</i>	10-16	17-20
Cañones de Energía	<i>Generador de Partículas</i>	4-13	14-20

Observaciones:

- *Cualquier arma para vehículos mas potente que una Pesada Portátil que impacte a un ser vivo hará que deje de estarlo de la forma mas bizarra que se te ocurra.*
- *El valor de un grupo de Xenomorfos, tiene en cuenta su temible sangre acida.*



VEHICULOS

Los vehículos tiene las siguientes características: *Aceleración, Sensores, CME y Blindaje*:

***Aceleración:** La potencia relativa de su motor (de +3 a -3)*

***Sensores:** La potencia relativa de sus sistemas (de +6 a -6)*

***CME:** La potencia relativa de sus contra medidas electrónicas (de +6 a -6)*

***Blindaje:** El grosor de su blindaje y la resistencia relativa de su diseño (de +3 a -3 a la tirada de Avería/Destruido de la Tabla de Armamento).*

VEHICULOS DE EJEMPLO				
VEHICULO	ACELERACION	SENSORES	CME	BLINDAJE
Motocicleta Levitadora	+2	-2	-2	-6
Vehiculo Terrestre	+1	-2	-2	-3
Vehiculo Terrestre Pesado	+0	-2	-2	+0
Vehiculo Levitador	+2	-2	-2	-4
Vehiculo Levitador Pesado	+1	-2	-2	-1
Nave de Descenso	+2	+2	+1	+0
Caza Interceptor	+3	+2	+2	-1
Nave Espacial Ligera	+1	+2	+2	+1
Nave Espacial Media	+0	+2	+3	+2
Nave Espacial Pesada	-1	+3	+3	+3
<i>Vehiculo Militar</i>	=	+2	+2	+2
<i>Vehiculo Corporativo</i>	+1	+3	+3	+2

