

ALIEN

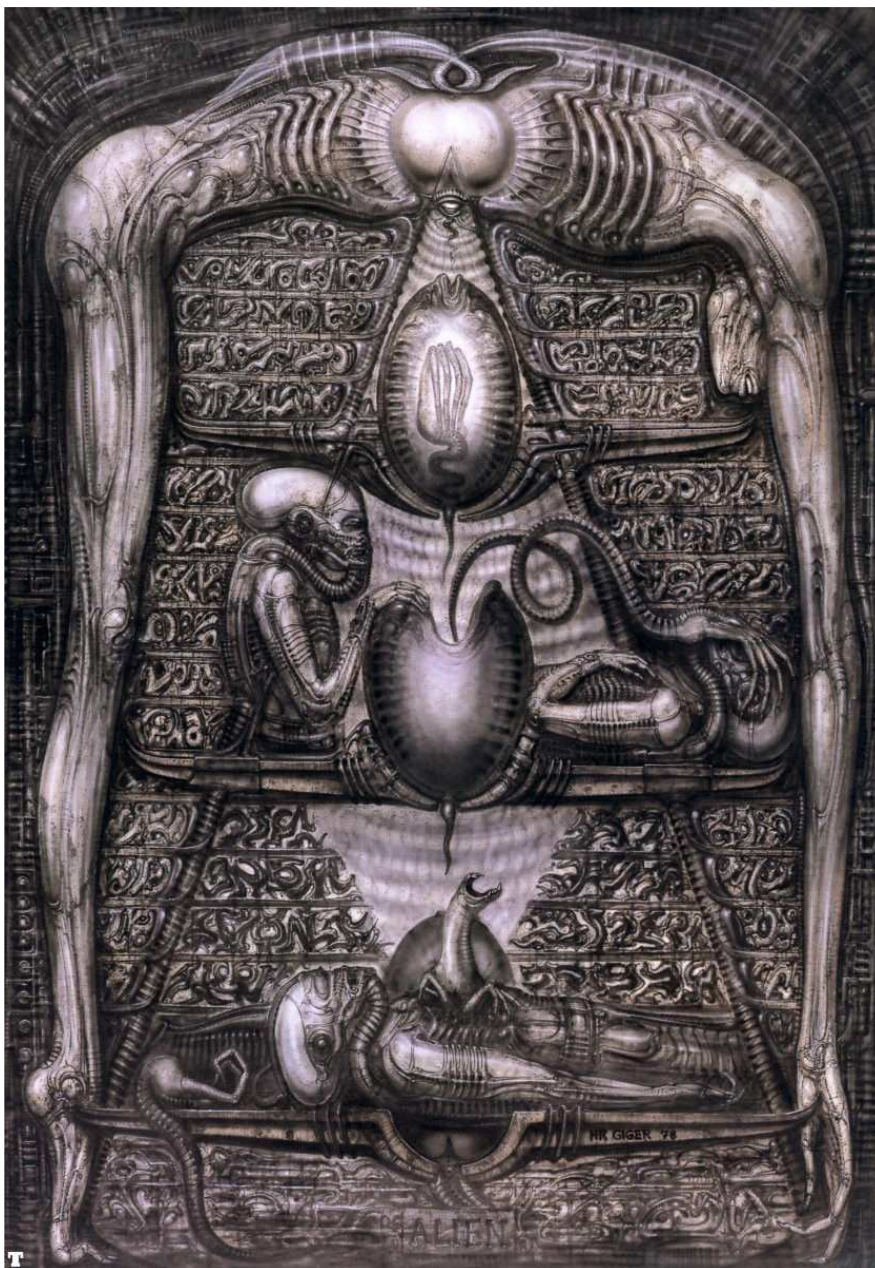


El juego de rol

JOSÉ VILASECA

ALIEN

El juego de rol



Diseño original del ALIEN por H.R. Giger

ALIEN: EL JUEGO DE ROL por José Vilaseca

Ayudas de juego y playtesters en España:

***Sara García, Carmen Haro, Alex Márquez, Isabel Aineto,
Pau Rustarazo, David Bonell, M^a Carmen Vilaseca***

Aliens, Predators y otras marcas son marcas registradas de 20th Century Fox y otros. Esta manual es de libre distribución y no tiene ánimo de lucro.

Proyecto amparado por la Asociación Lúdica *La Alianza del León* <http://laalianzadelleon.mforos.com>

***A mi mujer y a mi hijo
El trabajo de una vida***

***José Vilaseca Haro
Valencia, 31 de diciembre de 2006
Valencia, 3 de febrero de 2011***

ALJEN

EL JUEGO DE ROL

Ya desde niños, el juego simbólico y dramático forma parte inseparable de nuestra existencia. Diversas corrientes pedagógicas y psicológicas han observado y estudiado esta actividad inequívocamente lúdica, pero con un marcado carácter educativo, propia del niño, y desconocida por cualquier otro ser vivo en la tierra.

A medida que la persona crece, el afán por simular y recrear situaciones reales va desapareciendo, hasta que se alcanza la edad adulta y la atracción por el juego no competitivo ni lucrativo se vuelve escasa o nula.

Tratando de cubrir este vacío en la *sociedad para el ocio*, nacieron los **Juegos de Rol** (abreviadamente **JdR**), que unían un más que interesante trasfondo fantástico a una nueva forma de entender el juego, una interacción del jugador con el personaje que interpretaba. Pues precisamente ahí estriba la novedad del **JdR**: El jugador ya no se limita a mover una ficha por un camino de casillas según lo que marque el dado, sino que debe **interpretar** un personaje dentro del marco del juego.

El relato o guión de la historia, de cada una de las sesiones de juego, es narrado por un **Director de Juego** (abreviadamente **DJ**), que cumple las funciones de director y guionista de su *obra* (y a veces también tramoyista, director de efectos especiales y regidor de sonido, puesto que algunos **DJs** son verdaderos expertos en dotar a cada una de sus partidas de una atmósfera especial y particular).

Por otra parte, los jugadores interpretan a una serie de personajes imaginarios (llamados **Personajes Jugadores**), cuyo perfil está dibujado, con más o menos detalle, en una **Hoja del Personaje**, donde se citan su historial, capacidades y taras, siguiendo el reglamento propio, basado en un código numérico de cada juego. Según éste código, un personaje podrá ser, por ejemplo, muy hábil con la espada y muy torpe a la hora de mantener una conversación en una lengua concreta.

El desarrollo del juego es, en buena parte, **oral**,

y la interpretación de los jugadores deberá limitarse, en la gran mayoría de las ocasiones, a dotar a su personaje de vida propia **dentro del juego**. Esta recomendación no es trivial. En algunos casos, afortunadamente muy pocos, un **JdR** ha podido caer en manos de perturbados y gente sin escrúpulos que ha cometido delitos o excesos escudándose en el juego. Durante una partida, todos los jugadores y el propio **DJ** se sientan cómodamente juntos, generalmente alrededor de una mesa, o junto a la fogata de un campamento, para contar una historia en la cual **imaginan** que son protagonistas, y **dicen** qué harían en un momento concreto o en otro. En contados momentos, se permite cualquiera de los participantes levantarse y, si su exposición no ha resultado suficientemente clara, explicar la posición de uno de los personajes, o la situación de la escena, como si fuera un especialista o un regidor de televisión preparando el siguiente plano.

Por supuesto, las acciones de los personajes deben ser narradas (**no realizadas**), y el **DJ**, según lo que los jugadores hayan propuesto, supondrá los efectos que en su historia pueden tener, y la continuará como considere oportuno.

Así pues, el **DJ** deberá crear un argumento lo suficientemente flexible como para anticiparse a situaciones inesperadas, o a decisiones chocantes. Y los **PJs** deberán tratar de ser fieles a su personaje, interpretándolo tan y como les indiquen su profesión e historial (de nada sirve, pues, un jugador que trata a al personaje de un criminal de los barrios bajos como si fuera un caballero cortesano, ni siquiera como un ladrón de guante blanco).

Al fin y al cabo, **hacer como sí** fuéramos otra persona durante un corto lapso de tiempo, **jugar a ser** alguien diferente por unos momentos, no significa que tengamos que seguir esa norma de comportamiento durante el resto de nuestra vida. No siquiera implica que nosotros seamos como nuestros personajes. La mayoría de veces, resulta más entretenido interpretar a alguien que se aleja de nuestra ética, que a un simple calco. Y si no, que se lo pregunten a más de uno de los que han subido al estrado a recoger algún *Oscar*...

Alien, es un **JdR** basado en la saga cinematográfica del mismo nombre y en las bestias alienígenas nacidas de la fértil mente del suizo H.R. Giger.

En *Alien*, cada jugador encarna a un habitante del inquietante futuro que, por una u otra razón, tiene que verse las caras con la amenaza alienígena: Pilotos comerciales, técnicos especialistas, colonos en planetas hostiles, marines espaciales... incluso seres cibernéticos diseñados para misiones de rescate...

Los **PJs** de *Alien* se verán abocados a enfrentarse con la peor de sus pesadillas: Un perfecto organismo, cuya excelencia física sólo puede competir con su hostilidad. La razón por la cual deberán sobrevivir a este depredador será distinta en cada partida: En ocasiones será por accidente, en otras por obligación, y en otras... por mundana codicia...

Pero las sesiones de juego no deben convertirse, necesariamente, en una partida de caza. El sistema de *Alien* es especialmente recomendable para realizar escenarios *cyberpunk* y de ciencia - ficción, sin la presencia de los xenomorfos. Aunque bien es cierto que *los bichos malos de Ripley* siempre le dan un regusto especial a cualquier módulo...

Para jugar a *Alien* es necesario un **Manual de Juego** como el que tienes entre las manos, así como una **Ficha de Jugador** para cada uno de los personajes, así como lápices y borradores, que permitirán al jugador llevar al día su hoja sin necesidad de convertirla en un galimatías indescifrable. Además, serán necesarios dados poliédricos, principalmente de 10 y de 20 caras, aunque es posible que también sean útiles el resto de los dados habituales en un juego de rol.

El reglamento de *Alien* es relativamente sencillo, aunque intenta ser fiel a la ambientación en la que se apoya. Al fin y al cabo, la vida de cada uno de los seres que aparecen en este juego puede ser resumida de forma bien sencilla: Nacer, crecer, reproducirse y, finalmente... **sobrevivir**.



TERMINOLOGÍA DEL JUEGO

A lo largo del Manual, aparece una terminología concreta referida al juego, que se detalla a continuación:

DJ ---> Director del Juego. Árbitro, narrador o *Master*, que presenta el marco de la acción, detalla el ambiente que rodea a los personajes, controla a los *aliens* y a los Personajes No Jugadores, realiza tiradas especiales...

PJ ---> Personaje Jugador. Entidad ficticia que el jugador encarna durante la partida, con una serie de habilidades y un perfil de personalidad concreto.

PNJ ---> Personaje No Jugador. Personaje que, aún interviniendo en el juego, no es encarnado por ningún jugador, sino por el DJ. Suele acompañar al grupo de PJs o contactar con ellos, para proporcionarles ayuda, pistas (ciertas o falsas), apoyo logístico o, por el contrario, para atacarles o tratar de frustrar su misión.

Alien ---> Alienígena. Aunque generalmente se referirá a los xenomorfos, se llama *alien* a prácticamente cualquier ser extraterrestre.

Pantalla ---> Pequeño biombo de cartulina que separa al DJ de los PJs y permite al primero ocultar información que los PJs desconocen.



D ---> Dado. El número a la izquierda del símbolo *dado* indica la cantidad de los mismos, mientras que el que se encuentra a la derecha indica el tipo de dado. Por ejemplo, si se lee: *Lanza 2D20* significa que hay que lanzar dos dados de veinte caras y sumar el resultado. Si se lee: *Debes lanzar 1D10+2* significa que hay que lanzar un dado de diez caras y sumar 2 al resultado.

PERSONAJES

JUGADORES



CREACIÓN DEL PERSONAJE

El PJ de *Alien* es una persona (o un *cyborg*), real en su propio mundo, de carne y hueso... y, quizá, algún que otro circuito integrado... Posee vida propia dentro del juego, una profesión y unas habilidades particulares.

Como persona que es, cuenta con una serie de pautas físicas, fruto de su herencia genética, del entrenamiento y de la experiencia: Su fuerza, su inteligencia, su resistencia a la fatiga, su entereza psicológica, su destreza manual y su agilidad natural.

Además, tiene vida, natural o artificial. Una alteración de sus constantes vitales (ya sean estas *constantes vitales* las pulsaciones de un corazón orgánico o el fluido eléctrico de unos microcircuitos), pueden provocarle heridas o incluso matarlo.

Todos estos datos tienen un reflejo simulado en la **Ficha de Control**, también llamada Hoja de Personaje. Del conocimiento del propio personaje, de sus limitaciones y del aprovechamiento de sus potencialidades, dependerá buena parte del éxito personal en la misión.

El PJ puede ser creado directamente por el DJ (lo que ofrece un mayor control de la partida, pero impide que el jugador tenga un control directo sobre el perfil del personaje a interpretar) o por el jugador junto con el DJ. Para observar de forma más sencilla la creación de un personaje, presentaremos la creación de un perfil a partir del personaje central de la serie *Alien*, la teniente **Ellen Ripley**, así como otros PJs ficticios, como el soldado **Killeen** y la cabo **O'Meara**, que actuarán según los ejemplos que vayan a presentarse.

Del mismo modo, siguiendo con el espíritu distendido y amable del juego, se han seleccionado algunas *frases célebres*, habituales en momentos puntuales de las sesiones de juego, que suelen acabar decididamente mal para sus protagonistas, premiándoles con desagradables sorpresas.

La estructura de la información del personaje en la Ficha de Control es la siguiente:

Datos personales

Los datos personales son aquella información básica (la que podríamos encontrar en un expediente militar, una ficha de identificación o un informe médico): Nombre, profesión, rango, historial y apariencia. El jugador debe generar estos datos a su gusto, con la supervisión del DJ.



Nombre: Nombre y apellidos (o apelativo) del PJ que vamos a encarnar. [*Ellen Ripley*]

Profesión: Ocupación del personaje, que, posteriormente, limitará las habilidades que el PJ ha adquirido a lo largo de su vida. [*Ellen Ripley es oficial de pilotaje civil*]

Rango: Nivel del PJ dentro de su profesión. No es importante a menos que haya una cadena de mando [*Ellen Ripley tiene el rango de Teniente. Cuando era miembro de la "Nostromo" era la segunda en el escalafón de mando, sólo detrás del capitán Dallas*]

Edad: La edad del PJ. Aunque algunos Juegos de Rol priman con puntos una mayor edad, el sistema de juego de *Alien* no se basa en este dato, por lo que tan sólo es una referencia. [*Ellen Ripley cuenta con una edad que ronda los 35 años*]

Historial / Apariencia: Tanto si el PJ es nuevo en una aventura como si tiene un cierto pasado a sus espaldas, habrá una historia que contar sobre él. Esta sección se deja a disposición del jugador para que, con total libertad, detalle unas motivaciones, unos deseos y unos recuerdos que terminen de perfilar los antecedentes de su PJ, así como su aspecto general, sus rasgos característicos y cualquier otra señal identificativa que ayude a reconocerlo sobre los demás habitantes del Universo...

En ciertos momentos, el DJ puede aprovechar un historial detallado para trenzar una nueva aventura a partir de él; del mismo modo, puede potenciar algunas habilidades o quizá incluir fobias o manías a partir de un historial, lo que enriquecerá sin duda el desarrollo del juego.

Características

Las características son una *simulación*, representadas por números, de caracteres básicos del PJ, como la potencia muscular, la complexión física, la coordinación de movimientos y la capacidad intelectual. En *Alien*, las características son **cuatro**:

FUE: Corresponde a la **fuerza** bruta del PJ; su capacidad para empujar o levantar pesos, la potencia que puede aplicar a sus golpes, la facilidad con la que puede empuñar armas pesadas.

DES: Corresponde a la **destreza** del PJ; la facilidad con la que puede manipular objetos y también su agilidad y capacidad de reacción.

CON: Corresponde a la **constitución** del PJ; refleja la complexión muscular, la relación entre altura y peso, el volumen respiratorio y la resistencia orgánica.

INT: Corresponde a la **inteligencia** bruta del PJ; refleja la capacidad de pensar lógicamente, la memoria y la sensibilidad.

Aunque ciertamente es el jugador quien decide por el PJ, por lo que cuenta más la inteligencia del intérprete que del papel, lógicamente el PJ debe tener un marcado perfil de inteligencia y, a partir de él, será el jugador quien decidirá su tratar de amoldarse a las limitaciones intelectuales del PJ.

Para conocer el valor de cada característica, cada jugador deberá repartir un total de **40 puntos** entre las cuatro, dependiendo el personaje que pretenda obtener: Si quiere conseguir un personaje fuerte y capaz de sobrevivir en ambientes muy hostiles, buscará unas FUE y CON elevadas, mientras que si desea un personaje astuto y diestro, aumentará las características de INT y DES.

A pesar de todo, **ninguna** característica puede ser **inferior a 5** o **superior a 16** inicialmente.

Como referencia para PJs y DJ, la característica de CON está directamente relacionada con los **puntos de vida** y la característica de INT está directamente relacionada con los **puntos de miedo** y las tiradas de psicología. Por otro lado, la FUE aporta un modificador a las armas naturales y de filo y la DES influye en las acciones relacionadas con la manipulación de objetos.

Habilidades

Se llaman *habilidades* a los conocimientos y pericias aprendidas, estudiadas o experimentadas por el PJ, tanto en su profesión como fuera de ella. Son *habilidades* tanto los conocimientos técnicos como los que pertenecen a la disciplina militar, los estudios universitarios, los aprendizajes de campaña e incluso los aprendizajes naturales, como nadar, correr o buscar objetos.

Cada PJ, en el momento el jugador decide su profesión, cuenta con **50 puntos** básicos de habilidad, que dependen de dicha profesión. Del mismo modo, en el perfil de su profesión, se detallan las **habilidades principales** y las **habilidades secundarias**, que tendrán gran importancia a la hora de designar el resto de los puntos de habilidad.

Los **puntos básicos** de habilidad se reparten de modo que aquellas habilidades relacionadas directamente con el oficio del PJ queden beneficiadas, en tanto que aquellas que no tienen que ver con su profesión se ignoren.

[Por ejemplo, como piloto comercial, Ellen Ripley parte con ventaja en habilidades relacionadas con la navegación espacial, como **Pilotar nave** (6), **Telecomunicaciones** (4) o **Cartografía** (5), mientras que no cuenta con las habilidades de **Psicología** o **Armamento**.]

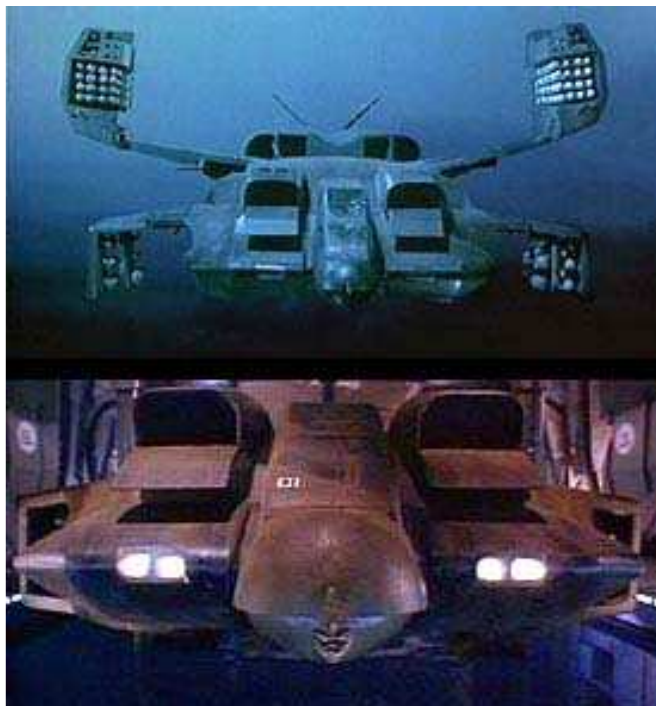
Las **habilidades principales** son aquellas directamente relacionadas con la profesión del PJ, mientras que las **habilidades secundarias** son todas las que tienen una cierta relación con dicho oficio. Las demás se consideran en el juego como **otras habilidades** o **resto**. Inicialmente, el PJ cuenta con **25 puntos** en *habilidades principales*, **15 puntos** en *habilidades secundarias* y **10 puntos** repartidos entre ciertas *habilidades restantes*.

En la tabla de profesiones pueden encontrarse las habilidades correspondientes a cada oficio concreto dentro de *Alien:RPG*.

Del mismo modo, para completar el perfil del personaje, el jugador cuenta con **50 puntos adicionales** de habilidad que puede repartir a su gusto entre las habilidades que prefiera, con la única limitación que, inicialmente, ningún PJ puede tener una habilidad con una **puntuación superior a 16**. El jugador puede, perfectamente, dejar varias habilidades sin ninguna puntuación (en ese caso, la puntuación es de 0).

P: ¿Qué diferencia hay entre las habilidades principales y las secundarias?... ¿por qué cuesta lo mismo aumentar las habilidades principales que las secundarias?

R: Inicialmente no hay diferencia a la hora de añadir puntos adicionales; sin embargo, a la hora de las tiradas de experiencia al final de la partida (**ver apartado correspondiente**), cada tirada de experiencia en una **habilidad principal** cuesta sólo **1 punto de experiencia**; cada tirada de experiencia en una **habilidad secundaria** cuesta **2 puntos de experiencia** y cada tirada de experiencia en cualquier otra **habilidad** cuesta **3 puntos de experiencia**.



- **¿Cuántos saltos lleva, teniente?**
- **Treinta y ocho... simulados.**
- **¿Cuántos saltos de combate?**
- **Dos... Incluido éste.**

Soldado Vasquez al Teniente Gorman (Aliens)

P: ¿Qué ocurre con las habilidades básicas referidas y el porcentaje de uso básico de las mismas?

R: Se suman automáticamente; un soldado raso (**arma reglamentaria: 5**) empuñando un fusil de asalto M41A (**fusil: 4 / lanzagranadas: 3**) tendrá una puntuación de **9** en el fusil y de **8** en el lanzagranadas. Con los puntos adicionales podrá aumentar estas habilidades.

Nota: El listado de habilidades disponibles según profesión se encuentran en el APÉNDICE I, al final del libro.

Puntos de vida

Para cualquier ser, la vida es lo más importante y su supervivencia prima sobre cualquier otra directriz de comportamiento. En un juego como *Alien: RPG* el patrón no cambia, ni para los PJs ni para los *aliens* (¡especialmente para estos, acostumbrados a exponerse a los mayores peligros para su supervivencia y la del nido!).

A excepción de los cyborgs (que, por sus particulares configuraciones, suelen arriesgar su vida para salvar a cualquier ser humano que les rodee), todos los demás personajes mienten, luchan... ¡o corren!, para salvar sus vidas, pues mientras hay vida, hay aventura. Aunque, atrapados en un nido *alien*, esto no siempre es tan bueno como parece...

En *Alien: RPG* los puntos de vida (**PV**), expresa la capacidad vital del personaje. Inicialmente, un PJ cuenta con unos puntos de vida concretos, que responden a un estado relativamente sano y en forma. A medida que se expone a los elementos y se enfrenta a sus enemigos, el PJ puede recibir heridas que le provoquen una pérdida de estos puntos de vida (que puede ser provisional o permanente, según el caso), e incluso puede recuperarlos recibiendo una adecuada atención médica.

Si el PJ llega a una **puntuación 0** en PV, quedará inconsciente y comenzarán a fallar sus constantes vitales. Si recibe aún más heridas o si no es atendido mientras se halla en estado comatoso, perecerá cuando llegue alcance una **puntuación negativa igual a sus PV iniciales**.

Ejemplo: Si Ellen Ripley comienza con **9 PV** su aventura, quedará inconsciente al llegar a **0** y morirá cuando tenga **-9 PV**.

Los puntos de vida que un arma, una onda expansiva, un chorro de ácido, etc... hacen perder a un PJ o PNJ se llaman **puntos de daño (PD)**. Los puntos de daño se restan de los puntos de vida. Si, por ejemplo, un fusil hace **14** puntos de daño, significa que, si impacta, hará perder **14 puntos de vida** a quien reciba su proyectil.

Existen dos puntuaciones de vida diferenciadas: La **general** y las llamadas **localizaciones**. Los puntos de vida generales indican nuestro estado de salud general, mientras que los puntos de vida de las localizaciones señalan la aptitud actual de nuestros miembros y las partes de nuestro organismo.

Las localizaciones de daño son las siguientes: **Cabeza** (rostro, cráneo, cuello y nuca), **Pecho** (zona superior del tronco, espalda, corazón y pulmones), **abdomen** (vientre con vísceras, zona lumbar, pubis y glúteos), **Brazo** (distinguiendo entre derecho e izquierdo, desde el hombro hasta la mano) y **Pierna** (distinguiendo entre derecha e izquierda, desde la ingle hasta el pie).

Si el PJ llega a una **puntuación inferior a 0** en los PV de una localización **de extremidad**, ésta quedará afectada permanentemente, bien con parálisis (**0 PV**), bien destrozada o amputada (**a partir de puntuación negativa en PV**). En el caso de localizaciones vitales (**pecho, abdomen y cabeza**), los efectos de un descenso de PV por debajo de 0 resulta más dramática, provocando la inconsciencia o la muerte. Estos efectos deben ser calibrados por el DJ, atendiendo a criterios como el tipo de daño recibido, la frecuencia, la situación, etc...

***Ejemplo:** El soldado Killean ha sido embestido por un deslizador Predator, que le ha golpeado en la cabeza. El impacto le ha provocado **6 puntos de daño**, cuando en tal localización tenía sólo **4 PV**, hallándose en puntos negativos. El DJ podría decidir que Killean ha muerto arrollado, pero, en vista de la proximidad de sus compañeros, decide que sufra sólo un traumatismo que, con un poco de suerte, podrá permitirle vivir hasta recibir ayuda médica. En esta caso, el DJ puede aplicar **penalizadores permanentes** como se describe más adelante.*



Por lo general, siempre que haya una pérdida en una localización, habrá una pérdida en la puntuación general **igual** a los PV perdidos en la localización. **En algunas ocasiones, el DJ puede alterar esta regla a su criterio.**

***Ejemplo:** Ellen Ripley ha sufrido una torcedura en su tobillo derecho; pierde **1 PV** en la localización **pierna derecha** y **1 PV** en la puntuación general. Sin embargo, el DJ considera que la torcedura no es lo suficientemente grave como para perder 1 PV general, y decide que solo pierda el punto en la localización.*

En el caso de daño extenso (quemaduras, ácido, explosiones...), todas o casi todas las localizaciones reciben un daño idéntico, y los PV generales perdidos suelen ser iguales al daño recibido por las localizaciones. **En algunas ocasiones, el DJ puede alterar esta regla a su criterio.**

***Ejemplo:** Ellen Ripley recibe una terrible onda expansiva de **4 puntos de daño**; como no porta ninguna coraza, pierde **4 PV** en todas las localizaciones y también **4 PV** en la puntuación general. Sin embargo, el DJ considera que la explosión es lo suficientemente grave como para perder sólo 4 PV generales, y decide que pierda 8 PV, el doble de lo que inicialmente debía perder.*

Sin embargo, existen casos en los que un PJ puede perder cierta cantidad de PV (¡e incluso morir!), sin recibir un solo punto de daño en localización alguna. Este es el caso de algunos venenos y de las infecciones internas, parálisis producida por electrocución, asfixias por líquidos o gases, etc...

***Ejemplo:** Ellen Ripley sale de una habitación llena de humo, tosiendo y atragantándose. Recibe **2 puntos de daño** generales. Tan solo pierde estos puntos en su puntuación general, manteniendo sus localizaciones en los puntos que tenían hasta entonces.*

Penalizadores permanentes

Los llamados **penalizadores permanentes** responden a una necesidad de simular, en el juego, una herida grave, una contusión o cualquier otro efecto de una traumática pérdida de puntos de vida. Lógicamente, nadie puede empuñar una ametralladora de 15 kilos inmediatamente después de haber perdido un brazo tras un disparo de láser *predator*, ni se puede correr a través de los corredores de una nave espacial después de haber recibido un *electroshock*.

Los penalizadores permanentes suelen ser consecuencia de *shocks* post-traumáticos, de amputaciones y de reanimaciones, así como efectos del pánico.

Estos penalizadores permanentes se aplican en situaciones concretas a PJs determinados, y siempre a discreción del DJ. Pueden modificar tiradas de una habilidad o una clase de habilidades en concreto, así como una característica, y duran mientras el DJ considere que la situación especial que ha provocado ese penalizador se mantenga.

***Ejemplo:** La cabo O'Meara ha sufrido un terrible trauma al ser capturada por los aliens y llevada al nido. Ha pesar de ser rescatada antes de la implantación de la larva, sufre una terrible amnesia. El DJ considera que padece un deterioro intelectual que implica un **penalizador permanente** de **-5** a todas las tiradas en la categoría de habilidades **Conocimientos**. Además, decide mantener este penalizador hasta que O'Meara no reciba asistencia psicológica adecuada.*

Tabla de Referencia de Penalizadores Permanentes

LOCALIZACIÓN	CAUSAS	EFFECTOS	DURACIÓN
Cabeza	Traumatismo Disparo de proyectil	Amnesia (-2/-10 a las tiradas de Conocimientos)	Hasta recibir tratamiento adecuado
	Diversas (ácido, exposición a una luz potente...)	Ceguera momentánea (imposibilidad de Observar. -5/-15 a las tiradas que necesiten la visión)	A discreción del DJ o hasta recibir la atención médica adecuada.
Pecho	Traumatismo Disparo de proyectil	Perforación de un pulmón (-2/-10 a las tiradas que impliquen movimiento; las pifias suponen 1 PD general)	Hasta recibir tratamiento médico adecuado.
Extremidades	Infección / Quemadura	Gangrena (1 PD en la localización y en el general por hora mientras se mantenga la necrosis).	Hasta recibir tratamiento médico adecuado (se impone la amputación)
	Disparo de proyectil Herida de arma blanca	Hemorragia (1 PD en los PV generales hasta que se cierre la herida).	Hasta recibir tratamiento médico (se impone tirada de Primeros auxilios o Medicina)
	Traumatismo	Torcedura (-2/-6 en las habilidades relacionadas, según la importancia del miembro.	Mientras se mantenga la herida (se impone tirada de Primeros auxilios o Medicina)
	Traumatismo	Rotura (-5/-10 en las habilidades relacionadas, según la importancia del miembro.	Mientras se mantenga la rotura (se impone tirada de Primeros auxilios o Medicina)
	Amputación	-4/-15 en las habilidades relacionadas, según la importancia del miembro.	Mientras se mantenga el miembro amputado (se impone la cirugía cibernética).
Diversas	Venenos paralizantes	-1/-5 por hora en habilidades que impliquen acción.	Hasta recibir tratamiento médico adecuado.
	Quemaduras graves	-5/-10 en tiradas de DES y en habilidades relacionadas.	Hasta recibir tratamiento médico adecuado.

Esta es una tabla de referencia y no tiene por qué ser seguida a rajatabla por el DJ, que puede alterar y añadir los efectos que considere oportunos, así como inventar nuevos efectos que no estén recogidos aquí

HABILIDADES

Habilidades de subterfugio

ESCONDERSE

Habilidad para agazaparse, disimular la silueta entre las sombras y las coberturas ofrecidas por el terreno y controlar la respiración con la intención de no ser descubiertos.

SIGILO

Capacidad para escabullirse, deslizarse por rincones, pasillos y sistemas de ventilación, así como entrar y salir de las habitaciones sin dejar huella ni producir ruido alguno.

EMBOSCADA

Disciplina que permite localizar los puntos débiles de un enemigo para atacarlo cuando menos se lo espera, mantener una posición de guardia sin levantar sospecha y colocar trampas o minar un terreno por donde puede pasar el enemigo.



Habilidades de destreza natural

CORRER

Capacidad de obtener una punta de velocidad suficiente para huir de situaciones comprometidas. También permite conocer cual es el límite de la resistencia de un PJ tras una carrera prolongada.

NATACIÓN

Permite efectuar todas las acciones relacionadas con nadar, bucear, emplear equipo de buzo y realizar actividades bajo el agua.

ESCALADA

Permite trepar, realizar escalada libre, utilizar útiles de montañismo, emplear escaleras de mano y hacer *rappel*.

RASTREO

Permite seguir huellas y localizar pistas de cualquier ser a quien se persiga, o volver a un camino que se ha abandonado con anterioridad.

BUSCAR

En general, permite localizar objetos ocultos, pero también sirve para encontrar ficheros informáticos encriptados, datos en libros o archivos... combinado con la correspondiente habilidad.

ESCUCHAR

Permite percibir e interpretar todo tipo de sonidos y ecos, localizarlos sabiendo si se acercan, se alejan o la dirección que toman.

OBSERVAR

Permite percibir movimientos, tanto próximos como lejanos, encontrar lugares óptimos para un aterrizaje de emergencia, advertir alteración en la localización de objetos, etc...



SALTAR

Permite tanto el salto en longitud como en altura, franqueando zanjas, abismos y alcanzando lugares elevados para auparse.

SUPERVIVENCIA

Permite conocer toda clase de métodos de enfrentarse a condiciones ambientales adversas, reconocer plantas comestibles, conseguir refugio en lugares yermos y sustento en eriales.

Habilidades de combate

LANZAR

Capacidad de arrojar cuerpos pequeños hacia un lugar determinado. También permite apuntar y lanzar granadas, cuchillos y toda clase de armas arrojadas, tomándose esta puntuación como tal habilidad de armas.



ESQUIVAR

Capacidad que permite al PJ fintar y mover su cuerpo evitando golpes de armas contundentes, llaves de artes marciales, mordiscos, ataques con garras, etc... También permite apartarse de la trayectoria de un cuerpo que embiste.

LUCHA

Esta habilidad engloba las técnicas de lucha cuerpo a cuerpo sin armas, artes marciales de todo tipo y aquellas disciplinas que permiten utilizar el propio cuerpo como un arsenal de ataque.



ARMAMENTO

Capacidad que permite al PJ reconocer los efectos de las armas, calibrar su potencia y efectividad e incluso manejar armamento desconocido o manipular armas defectuosas.

Habilidades de ingeniería

MECÁNICA

Capacidad para reparar elementos mecánicos de un vehículo o artefacto, desmontar un arma, activar o desactivar trampas o cerraduras simples, así como ciertos explosivos.

ELECTRÓNICA

Capacidad de reparar aparatos electrónicos de todo tipo: Abrir cerraduras automática mediante derivaciones, reparar sistemas de oxígeno y manipular toda clase de elementos de navegación en naves o vehículos blindados.

TELECOMUNICACIONES

Habilidad que permite utilizar sistemas de comunicación por radio y televisión, descifrar códigos de todo tipo y reparar emisores y receptores de ondas.

INFORMÁTICA

Habilidad para manejar ordenadores, redes informáticas y *madres* de navegación en naves de todo tipo. Capacidad de usar todo tipo de programas, así como manipular su *hardware*, con la posibilidad de reparar elementos dañados.

GRAVEDAD CERO

Habilidad que permite utilizar sistemas de ingravidez así como moverse con destreza en ambientes de baja o nula gravedad.

CIBERNÉTICA

Disciplina que permite construir, modificar o reparar elementos cibernéticos, personas artificiales y emplear cirugía cibernética.



EXPLOSIVOS

Permite conocer todo tipo de explosivos plásticos, sistemas de detonación, efectos de las mismas, así como los sistemas de autodestrucción de naves espaciales.

PILOTAR AUTOMÓVIL

Permite conducir cualquier tipo de vehículo deslizador o de ruedas, motos aéreas, camiones de una colonia terraformadora o tanques APG.

PILOTAR MAQUINARIA

Capacidad para manejar toda clase de maquinaria pesada, como robots elevadores y toda clase de vehículos de trabajo, brazos articulados...



PILOTAR NAVE

Permite manejar los sistemas de vuelo sideral de cualquier nave militar o de carga, conocer su sistema de aterrizaje, de elevación, así como gran parte de sus funciones de vuelo. También permite maniobrar y descender planeadores militares, lanzaderas y vehículos de huida de emergencia.



Habilidades de conocimientos

PRIMEROS AUXILIOS

Capacidad de realizar curas de emergencia, torqu coastes, vendajes, entablillados con materiales improvisados y toda clase de cirugía de campaña.

Un PJ puede lanzar *Primeros Auxilios* sobre sí mismo o sobre cualquier otro PJ o PNJ (de su misma raza; realizar *Primeros Auxilios* sobre animales o extraterrestres supondría penalización).

Sólo puede realizarse una tirada de *Primeros Auxilios* por herida recibida y cada éxito supone 1D6-2 PV al paciente (tanto en el cómputo general como en la localización; si se trata de una herida masiva por ácido o por efecto de una explosión, la cantidad de puntos recuperados se reparten en las diversas localizaciones).

Estas curas, por su carácter *bizarro*, pueden hacer perder puntos de vida al PJ o PNJ que recibe la atención (lo que es perfectamente posible).

TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

Permite al PJ conocer y comprender costumbres extraterrestres, avances culturales, jerarquía y todo lo relacionado con su complejo mundo; permite incluso entender y emplear avances armamentísticos o científicos, siempre mediante deducción lógica.



Sin embargo, el desconocimiento de muchas razas alienígenas supone que esta habilidad no puede superar inicialmente la puntuación de 10 ni llegar, mediante experiencia, a superar los 15.

MEDICINA

Habilidad que permite al PJ usar cirugía, diagnosticar enfermedades y curar todo tipo de heridas e infecciones. Para realizar una tirada de *Medicina* se requiere un lugar adecuado y tranquilidad absoluta, por lo que **no puede emplearse esta habilidad durante un combate**.



Para curar una herida (sólo una tirada por herida, aunque puede emplearse *Medicina* sobre un paciente que ha sido curado a medias con *Primeros auxilios*), un PJ lanzará por esta habilidad y, si tiene éxito, recuperará 1D6 PV al paciente. No puede emplearse *Medicina* sobre uno mismo.

Ejemplo: Tras el enfrentamiento con el alien, el soldado Killean ha sufrido profundas quemaduras por el efecto del vapor. Durante el tiempo que ha pasado escondido ha perdido 2 puntos de vida en los brazos, las piernas y el rostro (10 PV de un total de 12). O'Meara lo encuentra y trata de hacerle una cura. Consigue su tirada de **Primeros Auxilios** pero solo consigue hacer que Killean recupere 2 PV. Lo lleva casi a rastras a la enfermería del complejo, donde le espera el resto del grupo. Sin nadie que los moleste, el oficial científico consigue dormirlo y tira **Medicina**, consiguiendo recuperar 3 puntos más. Cuando Killean despierte de la anestesia tendrá unas terribles cicatrices, pero podrá ponerse en pie y seguir viviendo un día más...

A criterio del DJ, un PJ que no haya recuperado todos los PV tras *Primeros Auxilios* y *Medicina* puede recibir atención médica al final de la misión o tras un periodo prudencial.

GEOLOGÍA

Conocimiento de la orografía, del posible perfil de un planeta desconocido así como de las especies minerales (terrestres o no) que allí pueden encontrarse. Permite igualmente conocer la posibilidad o no de aterrizar en una zona determinada sin riesgos, así como ciertas nociones de meteorología y sismología.

ZOOLOGÍA

Conocimiento de la fisiología, comportamiento, régimen alimenticio, costumbres y hábitos de animales irracionales. En muchos casos, esta habilidad puede emplearse combinada con *Tecnología alienígena*.

BIOLOGÍA

Capacidad para conocer reacciones metabólicas, emplear y confeccionar antidotos y hacer conjeturas con alto grado de exactitud sobre bacterias extraterrestres o dolencias desconocidas. Permite igualmente comprender los elementos químicos de un laboratorio y proporciona al PJ unas ciertas nociones de química. En muchos casos, esta habilidad puede emplearse combinada con *Medicina*.

PSICOLOGÍA

Permite comprender actitudes y reacciones basadas en la lógica, proporcionar alivio y consejo a quienes estén afectados por locuras temporales, paranoias y fobias, así como aumenta la capacidad para emplear la elocuencia y detectar el engaño.

CARTOGRAFÍA

Facultad para interpretar planos y mapas estelares, descubrir las conducciones de aire, agua y luz dentro de un complejo o en una nave, así como orientarse mediante un croquis por simple que este sea. Generalmente se requiere una tirada de *Cartografía* junto con *Pilotar Nave* antes de llegar al destino.

***Sí, estoy seguro
de que era por aquí...***

Frase célebre - Anónimo

Otras habilidades...

En la *Hoja del Personaje* se incluyen tres secciones en blanco junto a las habilidades. Para algunos grupos de juego y en algunas campañas concretas, ciertas habilidades pueden resultar imprescindibles. Si no se encuentran entre las que aparecen en el juego, siempre pueden crearse.

Durante el desarrollo de *Alien: RPG*, muchas habilidades han desaparecido dejando su lugar a otras nuevas: *Cirugía*, *Química*, *Narcóticos Ambientales hostiles*, *Códigos...* Recordad que la libertad en el rol es fundamental.

SISTEMA DE JUEGO



¿CÓMO SE JUEGA A ALJEN: RPG

Una aventura de *Alien: RPG*, como cualquier otro juego de Rol, se estructura de esta manera:

1.- El Director de Juego prepara el escenario en el cual se va a desarrollar la acción de la partida. Este *escenario* es un guión básico, una línea argumental que le permitirá explicar qué están haciendo los PJ, por qué están precisamente allí, dónde quieren ir y qué quieren conseguir. Teniendo en cuenta el grupo de juego, la cantidad de jugadores y el tiempo de que se dispone, dispone estratégicamente a los PNJs y a los enemigos a lo largo de la trama básica, el material técnico, las trampas y trucos lógicos y *ambienta* el lugar donde se va a jugar, generalmente con música acorde a la partida (aunque no es estrictamente necesario)

Hablamos de *línea argumental* puesto que los grandes protagonistas del juego son los PJs, y ellos decidirán los pasos que van a tomar, por lo que no siempre la partida puede acontecer como el DJ esperaba (lo que obligar a éste a armarse de una buena dosis de paciencia... e improvisación).

2.- Ya reunidos, generalmente alrededor de una mesa (estamos hablando de un **juego**, no de una representación teatral o de un espectáculo en vivo), el DJ ofrece una breve explicación de la partida a los jugadores (directamente o mediante uno o varios PNJs que les explican su misión), y situará planos o croquis para orientar a los PJ.

Una partida de rol, básicamente, es una **narración**, un cuento, que el DJ narra a los jugadores. La diferencia es que los jugadores interpretan a los **personajes**, por lo que tienen la última palabra en lo que se refiere a las acciones de estos. Un DJ debe entender que no siempre la partida (el *cuento*) acabará (¡o comenzará siquiera!), como él había planeado. Paciencia y comprensión...

3.- Los PJs, situados en el lugar de la acción, ordenan (verbalmente) sus acciones, acordes a lo que les va explicando el DJ que ocurre, teniendo que lanzar los dados para conocer si dichas acciones han sido realizadas correctamente o no.

Tiradas de Habilidad

En el momento en que un PJ decide realizar una acción concreta (subir por una cuerda, disparar a un enemigo, interpretar una señal de radio...), o el DJ considera que puede *sentir* algo importante para el desarrollo de la partida (escuchar un ruido, observar un movimiento...), se realiza lo que llamamos una **tirada de habilidad**.

Las acciones que pueden resolverse mediante tiradas de habilidad están planteadas en una situación normal de tensión, propia de un juego de acción. Pasear por los pasillos de una estación espacial o mirar a través del ojo de buey de una nave, contemplando el universo infinito, no suponen una dificultad sustancial durante una partida (por lo que pueden ser, simplemente, narradas por el director de juego o por los propios jugadores), y solo acciones verdaderamente importantes deben resolverse mediante tiradas de dados.

Así, la intención de un PJ por realizar una acción (*Quiero interpretar esas señales de la pared*) o su duda acerca de algún hecho concreto (*¿son esas señales de la pared algún tipo de simbología extraterrestre?*), deben ser respondidas por el DJ, bien directamente (si se trata de una acción sencilla), bien mediante la correspondiente tirada de habilidad (*Tira "Tecnología alienígena" para descubrirlo*).

Para realizar una tirada de habilidad deberá lanzarse 1D20 y compararlo con la puntuación de la habilidad correspondiente. Si el resultado del dado es igual o menor que la puntuación de la habilidad, la acción se realizó con éxito. Si el resultado del dado es superior que la puntuación en la habilidad, la acción fracasó.

Además, **cualquier resultado de 1 en 1D20 es un éxito automático (crítico)**, ignorando modificadores y sea cual sea la puntuación en la habilidad (incluso con puntuación 0). Por otro lado, **cualquier resultado de 20 en 1D20 es un fallo automático (pifia)**, ignorando modificadores y sea cual sea la puntuación en la habilidad (incluso con puntuación 20 o superiores). Por esto, cualquier PJ tiene derecho a una tirada de dados aunque tenga una puntuación de habilidad de 0 (puesto que siempre puede sacar un crítico).

Ejemplo: Ripley se ve acosada por un grupo de aliens. Decide salir corriendo (tiene 8 en **Correr** y obtiene un resultado de 5) y saltar para agarrarse a una escalera de incendios (obtiene un 1 y consigue automáticamente agarrarse a la escalera). Cuando trata de trepar, obtiene un 20 y falla automáticamente, cayendo a los pies de los aliens...

¿Quién debe lanzar las tiradas de habilidad?:

Generalmente, las tiradas de *acción* son lanzadas por el jugador, a la vista de todos (*Correr, Esquivar, Sigilo...*), mientras que aquellas que puedan ser *malinterpretadas*, susceptibles de errores lógicos o de sensación (*Geología, Escuchar, Observar, Psicología...*), deberán ser lanzadas por el DJ tras la pantalla, dando las explicaciones pertinentes según el resultado que obtenga. El motivo de este último detalle se ve claramente en el ejemplo:

Ejemplo (erróneo) de tirada descubierta: Un PJ lanza por **Rastreo** al ver unos restos de sangre en el suelo. Obtiene una pifia, vista por todos los jugadores y por sí mismo, y el DJ, aplicando el reglamento, le dice que se trata de sangre de un animal, lo que, por lógica (ha obtenido un fallo automático), es falso, y no dará ninguna credibilidad a esta información, lo que anula el **factor humano** o la posibilidad de error.

Ejemplo de tirada cubierta: Un PJ pide lanzar **Rastreo** al ver un resto de sangre en el suelo. El DJ lanza en secreto y obtiene un 20 (sólo él sabe que ha pifiado); le dice al PJ que se trata de sangre de animal. El grupo de PJs puede creerse o no esta versión, tratar de investigar aún más o arriesgarse a seguir una pista falsa...

Como podemos comprobar, el segundo sistema resulta mucho más interesante.

Modificadores

Las tiradas de habilidad se suponen realizadas en una situación de tensión normal en un juego de acción. Sin embargo, ciertas acciones especialmente arriesgadas o que cuenten con un apoyo específico pueden implicar los llamados **modificadores** a la tirada de habilidad.

Un ejemplo evidente de modificador positivo (**bonus**), nos lo muestra el contraste que supone una tirada de *Primeros auxilios* por parte de un médico. En una situación *normal* sería capaz de atender a un herido con paños limpios, alcohol y un mechero de gas, porque está especialmente preparado para ello. Sin embargo, un botiquín de primeros auxilios le permitiría llevar a cabo su labor **más fácilmente** y con **mayor probabilidad de éxito**.

Otro ejemplo, claro para explicar el modificador negativo (**malus**). Un Marine armado con su fusil que trata de *Disparar*, en una situación *normal* sería capaz de desencadenar un ataque contra un blanco en movimiento moderado y en condiciones aceptables de visibilidad. Sin embargo, le resultaría mucho **más difícil** y tendría **menores probabilidades de éxito** si tratara de disparar a un alien furioso que se desplazara a toda velocidad por una pared dentro de un conducto de ventilación totalmente oscuro.

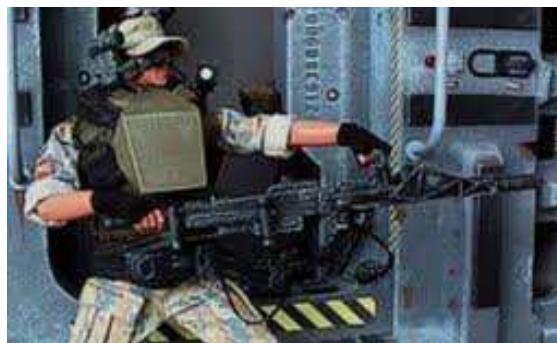
Los **modificadores** se añaden o se restan de la **habilidad** correspondiente a efectos de **esa única tirada**, e influyen en el resultado de los dados mientras se mantenga la situación.

Ejemplo: Siguiendo la escena anterior, habíamos dejado a Ripley tendida en el suelo, cercada por los aliens. Si tratara de sacar su arma corta y disparar contra uno de ellos, debería tener un **malus** por estar en una mala posición de tiro. El DJ decide aplicar un **malus** de -4 a su tirada de habilidad **Disparo** (Si tiene una puntuación de 16 --> $16 - 4 = 12$, que será su puntuación en la habilidad **Disparo** en esta acción).

P: ¿Significa eso que la habilidad cambia según el modificador?

R: La habilidad cambia **sólo durante esa tirada**. Después mantiene su puntuación correspondiente, mientras no tenga que aplicarse otro modificador (En el ejemplo anterior, Ripley **sigue** teniendo 16 puntos en la habilidad de **Disparo**, aunque en esta acción sólo pueda contar con 12).

Los modificadores pueden ser acumulativos. Por ejemplo (ver sección **Combate**), una ráfaga de fusil de asalto (-3) dirigida a un Guardia Real Alien (+2) moviéndose a toda velocidad (9 m/s, -5), en un corredor mal iluminado (-2), tendría un modificador total de -8.



Los modificadores dependen generalmente del criterio del DJ. Un modificador de -3 / +3 podría considerarse *moderado* y un modificador -6 / +6 podría considerarse *extremo*, aunque pueden aplicarse modificadores mayores.

Críticos y pifias

Los **críticos** y las **pifias** son uno de los aspectos más interesantes y que mayor versatilidad proporcionan a los juegos de simulación. En el apartado anterior se ha explicado que ambos son, respectivamente, *éxitos* y *fallos automáticos*. Pero, en realidad, son mucho más que eso...

Los **críticos** son acciones de fortuna o habilidad asombrosamente inspiradas, sorprendentes, afortunadas y que pueden salvar a un PJ o a todo un grupo de una situación comprometida. Ciertamente que en algunos casos un crítico sólo puede ser tomado como un éxito automático, pero en muchos otros puede proporcionar una valiosa ventaja, que debe ser el propio DJ quien ha de valorarla.

***Ejemplo:** La cabo O'Meara está siendo atacada por un alien, que la tiene sujeta en un mortal abrazo. El soldado Killeen dispara contra el alien obteniendo un ¡crítico!. El DJ considera que su acción ha sido suficientemente heroica como para derribar al alien sin que la cabo O'Meara tenga que ser salpicada de ácido. Así, el alien muere con un diminuto orificio en el cráneo y la cabo O'Meara se prepara para sobrevivir un día más...*



Sin embargo, las **pifias** son acciones terriblemente desafortunadas, estrepitosos fracasos, desgracias que pueden comprometer a un PJ o meter a todo un grupo en una situación realmente comprometida. Aunque en algunos casos una pifia sólo puede ser tomada como un fallo automático, **generalmente** puede proporcionar una inagotable fuente de recursos narrativos para el DJ y, aunque no lo parezca, un carrusel de diversión para el grupo, pues uno de los momentos más recordados por los jugadores al final de la partida son las pifias en los peores momentos.

***Ejemplo:** La cabo O'Meara se ha puesto a los mandos del tanque APG y trata de sacar a su unidad de unos corredores infestados por los aliens. Cuando tira por **Conducir automóvil** obtienen... ¡una pifia!. Está tan nerviosa que ha frenado en seco en lugar de acelerar. Todos los PJs dentro del tanque tendrán que intentar no golpearse al caer y, por si fuera poco, O'Meara ve, horrorizada, que su maniobra ha bloqueado los frenos y ahora el APG no se pone en marcha...*

Experiencia

Alien: RPG trata de ser un sistema de juego versátil. Muchos de los jugadores de rol veteranos prefieren ver a sus personajes crecer con el tiempo, especialmente si forman parte de un grupo estable, en las llamadas *campañas*.

Los **puntos de experiencia** son una regla opcional, dirigida a aquellas personas que no se conformen con jugar partidas aisladas de *Alien: RPG*, sino que prefieran mantener los mismos personajes y encadenar toda una serie de misiones.

Estos puntos permiten conocer si el PJ ha aprendido algo nuevo tras una aventura, y se utilizan de la siguiente manera:

1.- Cada vez que un PJ obtenga un resultado de **crítico** o **pifia** en una tirada de habilidad (incluyendo las habilidades correspondientes a las armas), o en cualquier tirada de miedo, obtiene **un punto de experiencia** en dicho apartado; el jugador deberá marcar un punto o hacer una señal junto a la habilidad correspondiente.

***Ejemplo:** Antes de obtener la pifia en conducir (sección anterior), la cabo O'Meara tenía este perfil en su habilidad **Conducir automóvil**:*

* **Pilotaje Automóvil**..... 8

Tras obtener la pifia, la cabo O'Meara tendrá que marcar una cruz junto a la cifra 8, así:

* **Pilotaje Automóvil**..... 8 x

El PJ puede colocar una cruz o marca cada vez que obtenga dichos resultados, no existiendo límite para las marcas que pueda tener.

***Ejemplo:** El soldado Killeen, un impulsivo muchacho siempre listo para apretar el gatillo, ha arreglado a tiros sus problemas tantas veces que, durante una partida, obtuvo 3 críticos y una pifia. No es de extrañar que su habilidad **Fusil de asalto M41A** tenga cuatro puntos de experiencia.*

2.- Al final de la partida, o durante un periodo de tiempo figurado importante dentro de la misma (por ejemplo, en un hipersueño), un jugador tiene derecho a una tirada de habilidad...

* ...por cada punto de experiencia que tenga en una de sus **habilidades principales**.

* ...por cada **dos** puntos de experiencia que tenga en una de sus **habilidades secundarias**.

* ...por cada **tres** puntos de experiencia que tenga en cualquier **habilidad** que no sea principal o secundaria.

3.- Para realizar una **tirada de habilidad**, el jugador deberá borrar los puntos de experiencia que desee gastar en dicha tirada y lanzar 1D20.

* Si el resultado es **superior** a la puntuación en la habilidad, el jugador **obtiene 1 punto adicional y permanente** en dicha habilidad.

* Si el resultado es **inferior** a la puntuación en la habilidad, el jugador **no obtiene experiencia alguna** en dicha habilidad. Ha perdido inútilmente los puntos de experiencia acumulados.

* Si el jugador obtiene un **20 (tirada máxima)**, **consigue automáticamente 1 punto adicional y permanente**, sea cual sea su puntuación en dicha habilidad (incluso si es igual o superior a 20)

* Si el jugador obtiene un **1 (tirada mínima)**, **pierde automáticamente 1 punto, de forma permanente**, sea cual sea su puntuación en dicha habilidad (excepto si la puntuación era 0)

***Ejemplo:** Killean, tenía 4 puntos de experiencia en Fusil de asalto M41A. Como soldado raso ésta es una habilidad principal y cada punto da derecho a una tirada de experiencia. Killean tiene una puntuación de 13 en Fusil de asalto M41A. En estas tiradas obtiene estos resultados: 7, 8, 14 y 19. Consigue 2 puntos de habilidad y, a partir de ahora, su puntuación de habilidad será de 15.*



P: ¿Tiene derecho a una tirada de habilidad un PJ con puntuación de habilidad 0?

R: Por supuesto. Un jugador con una habilidad 0 que haya acumulado uno o varios puntos de experiencia en esta habilidad tiene derecho a las tiradas de experiencia que sean oportunas.

P: ¿Puede tener un jugador una puntuación de habilidad de 20 o superior?

R: Por supuesto, aunque necesitaría mucho tiempo, paciencia y suerte. Durante una partida cualquier tirada puede tener **malus** y recibir un fuerte penalizador (a pesar de tener 20 puntos)

Tiradas de característica

Estas tiradas se emplean cuando un PJ va a realizar una acción que no se rige por ninguna de las habilidades de su *Hoja de Personaje*, como por ejemplo aguantar la respiración al descubrir que la habitación se llena de gas venenoso (tirada de *CON*), hacer equilibrios por un cable (tirada de *DES*), empujar un bloque que obstaculiza el camino (tirada de *FUE*), resistir una tortura psicológica (tirada de *INT*)...



En este caso, como hemos visto en el ejemplo, se emplea la característica más adecuada a la situación concreta.

Para la tirada de característica se puede utilizar un sistema de 1D20 (considerando la característica como una habilidad a efectos de juego, y añadiendo o restando modificadores) o un sistema de 1D100.

Este último método supone multiplicar la característica por un número que va de 1 (acción extremadamente difícil) a 5 o 6 (acción muy fácil). El resultado se toma como una puntuación centesimal, por lo que deberá lanzarse 1D100 (o 2D10, en el que una cifra son las decenas y la otra las unidades, corresponden el resultado 00 a su equivalente 100); si el resultado de la tirada es igual o menor que el de la característica multiplicada, la acción se realizó con éxito. De lo contrario la acción se erró.

En el caso del sistema centesimal, el crítico corresponde a 01-02 y la pifia a 99-00.

***Ejemplo:** La cabo O'Meara (CON 9) y el soldado Killean (CON 13) quedan atrapados en un tanque de agua herméticamente cerrado. Como no tratan de Nadar, el DJ les pide que resistan hasta que sus compañeros abran el tanque desde fuera. Pide que superen un CONx5 (45 en el caso de O'Meara, 65 en el caso de Killean), y obtienen un 32 y un 56 respectivamente. Como sus compañeros tardan más de lo deseable, el DJ pide un nuevo chequeo de CON, esta vez x4 (36 y 52). Killean obtiene un 08 y supera la tirada, pero O'Meara saca un 83 y, si no sale pronto del tanque, comenzará a ponerse azul...*

Características y Habilidades enfrentadas

Cuando un PJ decide realizar una acción y otro (ya sea PJ o PNJ), se le opone, deben enfrentar sus características o habilidades contrapuestas en una misma tirada (que bien puede ser sobre 1D20 o sobre 1D100, ambos con el mismo modificador). El mejor ejemplo de este tipo de tiradas es un pulso (*FUE* contra *FUE*) o una persona que trata de descubrir a otra que se oculta (*Observar* contra *Esconderse*).



En el caso de que ambos fallen las tiradas, ninguno de los dos obtiene su objetivo y, probablemente, deberán volver a tirar.

Ejemplo: El soldado Killean y un alien forcejean en cuerpo a cuerpo. Están tan enzarzados que ni Killean puede utilizar **Lucha** ni el alien puede atacar al soldado. Lanzas sendas tiradas de **FUE** y ambos fallan, por lo que siguen enredados en una macabra danza.

En el caso de que ambos consigan superar las tiradas, ninguno de los dos obtiene su objetivo (a menos que el DJ indique lo contrario), aunque quizá ya no sea necesaria una nueva tirada de enfrentamiento.

Ejemplo: El soldado Killean y el alien siguen forcejeando en cuerpo a cuerpo. Lanzas de nuevo sus tiradas de **FUE** y ambos la superan. Se han empujado lo suficiente como para salir despedidos cada uno varios metros hacia atrás, por lo que no necesitarán volver a enfrentar **FUE**...

En el caso de que uno consiga la tirada y el otro la falle, lógicamente será el primero quien consiga el éxito en la acción

Ejemplo: El soldado Killean, después de deshacerse del alien, intenta despistarlo, deslizándose entre las salidas de vapor. Obtiene un éxito en su tirada de **Esconderse** mientras que el alien falla su tirada de **Localizar entre vivo**, por lo que la bestia gruñe y se marcha sin encontrar a su presa...

La vida en **ALIEN**

Es lógico suponer, a estas alturas, que lo más importante en *Alien: El juego de rol* es la supervivencia. Hasta las más profundas convicciones personales y las motivaciones más turbadores quedan en un segundo plano cuando la estrategia se desmorona y no queda más remedio que luchar para vivir. Los *aliens* viven y mueren entregándose en cuerpo y alma a la defensa de su nido, mientras los *predators* y los seres humanos, más racionales, buscan unos objetivos en sus misiones de caza, conquista y rescate. Pero, al final, todos son iguales ante la muerte...

Los PJs comienzan una aventura en *Alien* con su máxima puntuación de vida (a menos de que el DJ diga lo contrario o éstos hayan sufrido heridas en misiones anteriores). Esta puntuación **general** de vida se obtiene **dividiendo la puntuación de CON del PJ entre uno y medio (redondeando hacia abajo... ¡Usa la calculadora, muchacho!) y sumándole 6 al resultado.**

Ejemplo: El musculoso soldado Clark tiene una **CON** de 16, lo que supone que tendrá $(16:1'5 = 12 + 6 \rightarrow) 16$ puntos de vida. Sin embargo, la débil técnico de mantenimiento Eve Johnson tiene una **CON** de 7, lo que supone que tendrá $(7:1'5 = 4 + 6 \rightarrow) 10$ puntos de vida.

La puntuación de las diversas localizaciones de daño depende directamente de la puntuación general y es la siguiente:

Local. / PV	9/12	13/15	16/18
Cabeza	4	5	6
Pierna	4	5	6
Brazo	3	4	5
Abdómen	5	6	7
Pecho	6	7	8

Cada ser vivo emplea un cómputo distinto para obtener su puntuación de **vida**.



Casus mortí

Aplicado estrictamente, el reglamento forzaría una cantidad exagerada de bajas entre las filas humanas, una vez balas, láseres, garras y dientes se desatan. Un simple coletazo de un *alien* sería suficiente para dejar inconsciente a la mayoría de los PJs que no hubiesen tenido la precaución de ponerse ninguna armadura y ya no digamos recibir un disparo de un fusil de asalto.

El DJ debe tener en cuenta que una de las formas más desagradables de terminar con un personaje es, sencillamente, lanzar un par de dados, obtener un mal resultado y seguir el reglamento al pie de la letra. Lógicamente, un PJ rodeado de *aliens* que no sea capaz de argumentar una estrategia más desarrollada que el burdo *disparo a todo lo que se mueva y sigo disparando hasta quedarme seco*, probablemente merezca acabar en el nido como huésped de alguna ninfa.

El ingenio y la originalidad debían ser premiadas por el DJ con ciertas *ayudas a la supervivencia*. Echando mano de la historia, ningún *marine* espacial hubiese sobrevivido en *Acheron LV 426* si la teniente Ripley no hubiese empleado un tanque APG como ariete y ni siquiera alguien tan poderoso como el mayor Dutch hubiera aguantado un solo asalto a un *predator* experimentado en plena jungla centroamericana sin echar mano de tácticas concienzudas.

Por último, recordad que la simple actitud de cada raza extraterrestre ayuda a la supervivencia, incluso en las situaciones más extremas: Los *aliens* procuran llevar a sus víctimas vivas (como mucho, inconscientes), a la cámara Real o sus alrededores, donde se convertirán en huéspedes de la nueva progenie; los *predators* sólo eliminan a sus rivales si los ven como competidores potenciales y jamás atacarán a seres indefensos.

¡Ellos no matan!...
¡Ella está viva!, ¡está viva!

Ellen Ripley - *Acheron LV 426 (Aliens)*

Pero, como decía el antiguo, la muerte siempre es la última razón...

EXPLOSIVOS

Un *explosivo* propiamente dicho puede ser desde un petardo con su mecha hasta un paquete bomba, desde una granada a una bombona de gas abierta accidentalmente. En muchos casos, los materiales pueden estar al alcance del PJ.



Efecto del explosivo: Un explosivo se expande hacia afuera mediante la llamada *onda expansiva*, que crece el tamaño a medida que el explosivo va perdiendo potencia. El daño explosivo es siempre **zonal** y así está considerado en *Alien: RPG*.

Existen **6 niveles** de potencia de un explosivo, crecientes, que corresponden a los siguientes supuestos:

Nivel 1: *Explosivo pequeño* ---> Petardo, reacción química accidental, fogonazo en una cocina.

Nivel 2: *Explosivo ligero* ---> Carcasa de fuego artificial, aerosol pequeño.

Nivel 3: *Explosivo normal* ---> Granada de mano, carta bomba, cóctel *molotov*.

Nivel 4: *Explosivo potente* ---> Paquete bomba, bomba lapa, granada de mano potente.

Nivel 5: *Explosivo muy potente* ---> Coche bomba, carga suficiente para volar un bajo comercial pequeño.

Nivel 6: *Explosivo extremadamente potente* ---> Tres habitaciones de un apartamento vuelan por los aires, un granero se viene abajo...



A **excepción del nivel 1**, que afecta a un área muy pequeña, **todos los explosivos tienen un alcance de 5 metros a la redonda**; cuando alcanzan este punto, su nivel de potencia desciende en **1**, **cubriendo de nuevo un área de 5 metros a su alrededor** y, así, sucesivamente, **hasta llegar al nivel 1 o 0**

Ejemplo: Un grupo de marines cubre a su artificio, que trata de colocar una carga de penetración sobre una barricada que les bloquea el paso. Se encuentran a unos 12 metros de éste, que intenta colocar un explosivo de nivel 4. Antes de poder cubrirse, la bomba explota accidentalmente: Afecta al artificio (y a todo lo que se encuentre a 5 metros alrededor suyo) que la manipula con una **potencia de nivel 4**; el resto de los marines se encuentran a 12 metros, por lo que los afectará con una **potencia de nivel 2**.

Daño: El daño explosivo es **aleatorio** y, según la potencia aproximada del mismo, habremos de tirar los dados y concretar el daño producido en la explosión.

A partir del **nivel 2**, el explosivo afecta a **todas las localizaciones de daño** por igual, por lo que todo el daño que supere los puntos de armadura afectará al PJ o PNJ.

Generalmente, el daño producido por un explosivo es el siguiente:

NIVEL = Nivel del explosivo

NIVELD12 + NIVELX2

Ejemplo: En el ejemplo anterior, el artificio recibía una potencia explosiva de **4**, por lo que debe lanzar **4D12+4x2**; lanza los dados y obtiene un resultado total de **31**. A pesar de que cuenta con una armadura de **10 puntos**, el resto de daño (**21**) es más que suficiente para hacerlo volar por los aires. El resto de los marines, que se veían afectados por una potencia explosiva de **2**, deben lanzar **2D12+2x2**, obteniendo resultados de **9**, **14**, **17** y **18**. El primero se salva del daño, pues la armadura le cubre más que suficiente, pero los demás pueden empezar a rezar...

P: ¿Qué ocurre en el caso de las localizaciones desprotegidas?

R: Lógicamente, reciben más daño. Un artificio (con armadura M3) que manipulara un paquete bomba de **nivel 2** y le explotara frente a él, recibiendo **6 puntos de daño**, seguiría recibiendo daño en los brazos, las piernas y el rostro (desprotegidos).

P: ¿El daño explosivo afecta a la armadura?

R: Sí, igual que el ácido. Los explosivos destruyen todo a su paso, y las armaduras sólo son una ligera protección frente a su devastadora capacidad destructiva. Si el explosivo supera el daño de la armadura, esta quedará inservible.

P: ¿Cuanto daño exactamente recibe un PJ o PNJ con armadura M3 o similar, que tenga elementos desprotegidos?

R: El DJ deberá emplear la lógica en este caso. Por lo general, los explosivos potentes (de nivel 4 y superior), provocarían una onda expansiva tan fuerte que destruiría los miembros desprotegidos y descoyuntaría los protegidos. En el caso de explosivos menos potentes, un **daño 10** en un explosivo de **nivel 2** arrancaría los brazos al PJ, le destruiría las piernas y lo dejaría lo suficientemente tullido como para no necesitar perder todos los puntos de vida general y morir...



Granadas de 30mm: En ciertos explosivos, como las granadas de 30 mm. del fusil de asalto M41A, los cartuchos han sido diseñados y calculados para un daño fijo (munición de penetración). Si el DJ considera

en algún momento la utilización necesaria de esta granadas como arma de efecto zonal, puede considerarlas explosivos de **nivel 3 (3D12+6** de daño, con una media de 22 a 24, muy próxima al daño real del arma en términos de juego).

Desactivar un explosivo: Para desactivar un explosivo, debemos seguir los siguientes pasos.

* Reconocer el explosivo (Tirada de *Explosivos* realizada por el DJ).

* Desactivar el sistema de explosión o el cableado de conexión (*Mecánica* si es de tipo manual, *telecomunicaciones* si es por radio, *Informática* si es por sistema informático o *Electrónica*, en el caso de que se vaya directamente a por los cables).

* Desmontar el explosivo (opcional, generalmente tirada de *Mecánica*).

Cualquier pifia o fallo con resultados 18 o 19 provocará el pánico (y, quizá, también el estallido de la bomba).

Este paquete hace un ruidillo sospechoso...

ÁCIDO ALIEN

El *ácido alienígena* es uno de los sistemas naturales de defensa mas agresivos y terroríficos que se conocen. La selección natural les ha dotado con un arma mortífera para aquellos que se atreven a acercárseles demasiados, lo que nos da una idea de lo terribles que serían los enemigos territoriales contra los que desarrollaron dicha defensa.



En ph del ácido sanguíneo del *alien* es desconocido, pero debe corresponder a un ácido muy fuerte, más corrosivo que el sulfúrico o incluso que el clorhídrico. Este ácido es capaz de corroer prácticamente cualquier elemento orgánico y componente metálico, lo que supone un riesgo y, en muchas ocasiones, una fatalidad al entrar en contacto con un cuerpo por mucho que éste se encuentre protegido por una gruesa armadura.



El ácido *alien* es capaz de atravesar hasta tres niveles de planchas de acero en pocos minutos y quemar hasta consumir una armadura de kevlar en segundos, con potencia suficiente para dañar el cuerpo que ésta pretendría proteger. Afortunadamente, el alcance el ácido es limitado, por

lo que cualquiera lo suficientemente precavido como para situarse a varios metros de distancia difícilmente puede ser alcanzado por éste.

El ácido *alien* se proyecta como una andanada, un chorro de sangre **generalmente en sentido contrario al impacto recibido**, ya sea este un disparo o un golpe contundente. En ocasiones, si el impacto es lo suficientemente profundo y atraviesa de parte a parte al ser, la andanada ácida puede ser propulsada en dos o más direcciones (lo que debe ser considerado por el DJ a la hora de designar el daño). El ácido *alien* no afecta a los *aliens* y **no puede ser esquivado**.

Para resolver la cantidad de ácido que comporta una andanada y a la distancia que llega se debe seguir un sencillo procedimiento :

1.- Determinan los **puntos de daño (PD)** que recibe el *alien* en su puntuación de vida. Los **puntos de daño en ácido** son iguales a la cantidad de puntos de daño recibida por éste, aunque este daño supere incluso los puntos de vida del ser.

Ejemplo: Un heroico marine llamado Lich, agarrado por un alien, decide arriesgarse a disparar a boca-jarro al monstruo. Acierta de pleno y acribilla al ser, haciéndole 24 puntos de daño por encima del blindaje. El daño ácido será, por tanto, de 24 puntos de daño.

2.- La distancia hasta la cual es arrojado el ácido es **igual a los puntos de daño ácido dividido entre diez** (redondeando hacia arriba, medido siempre en metros).

Ejemplo: El ácido alcanza $(24:10=2'4)$ ---> 3 metros

3.- La víctima del ácido alien recibe la **totalidad** de daño ácido hasta un metro de distancia. A partir de ahí, recibe una cantidad de daño ácido igual al total de daño dividido entre la distancia en metros.

Ejemplo: Lich, gritando como un poseso, recibe 24 PD en ácido, lo suficiente para dejarlo frito dentro de su pobre armadura. Su teniente O'Neill, a dos metros de donde él está, recibe $(24:2)$ 12 PD y su compañero Clark, a tres metros, es alcanzado por $(24:3)$ 8 PD. El resto de la unidad, más lejos, no recibe daño, pero no es capaz de evitar la catástrofe.

Hemos de recordar que al daño producido por el ácido debe restársele los puntos de la armadura, sobre los cuales el daño del ácido es directo (el ácido **deshace**, literalmente, la armadura) y, generalmente, devastador.

Ejemplo: Si Clark tuviese una armadura standard de 6 puntos de protección, ésta quedaría disuelta e inservible y aún recibiría 2 PD.

A pesar de todo, las reglas de ácido resultan excesivas para los *aliens* pequeños, como la larva y la ninfa. Estos seres solo pueden producir daño ácido máximo igual a su puntuación de vida. Por tanto, si reciben impactos mucho mayores que dicha puntuación, su andanada ácida no será tan potente como en el caso de sus hermanos mayores.

Ejemplo: Clark, el superviviente, observa cómo una larva alien se acerca al cuerpo de su teniente agonizante. Lanza una ráfaga de su fusil de asalto y la larva estalla tras recibir 42PD. Pero como tan solo tiene 10 PV, su estallido ácido solo tendrá 10 PD y alcanzará un máximo de 1 metro.

La psicología en *ALIEN*



Pecios espaciales siniestros, lugares tenebrosos llenos de peligros, cuerpos destrozados por

monstruos innombrables llenos de garras y dientes, torsos que estallan en un torrente de sangre y carne... Es mucho más de lo que cualquier ser racional puede soportar. Más pronto o más tarde los débiles se desmoronan y los más fuertes se tambalean, siendo capaces de demostrar sus puntos flacos en el momento más comprometido.

La tensión producida a lo largo de una partida de *Alien: RPG* provoca, a corto o largo plazo, efectos en la moral y la estabilidad mental de los PJs (y, en ocasiones, si el DJ desarrolla bien el trasfondo, también en los propios jugadores), que debe ser reflejada de algún modo en las acciones de los mismos en un punto determinado.

Los **puntos de miedo** son la variable que controla el estado mental del PJ. Cuanto más baja sea esta puntuación, más afectable será el personaje y cuanto más alta, más estable. Al comienzo de la misión (salvo excepciones), todos los PJs comenzarán con su puntuación máxima de **miedo** ($INT \times 4 + 20$). A partir de ese momento, cualquier situación de terror o tensión que el DJ considere que afecta decisivamente al PJ, deberá ser **resistida** efectuando una **tirada por miedo** ---> El PJ debe lanzar **1D100** y **contrastarlo** con sus **puntos de miedo**: Si el resultado de los dados es **igual o inferior**, el PJ mantiene los nervios templados y supera la situación; si, por el contrario, el resultado de los dados es **superior**, el PJ es presa del pánico, según la tabla adjunta.

Lógicamente, no todas las situaciones afectarán por igual a todos los PJs; por ejemplo, toparse con un *alien* causará un efecto muy distinto en un civil que desconoce la existencia de los mismos que en un *marine* acostumbrado a combatirlos. Tampoco puede afectar del mismo modo un cuerpo destrozado a un frío médico que a un familiar próximo de la víctima. En ocasiones, algunos PJs estarán exentos de lanzar por miedo.

Consecuencias del miedo

Si un PJ falla la tirada de miedo, sufrirá inmediatamente una pérdida en su puntuación de miedo, señalada en la **tabla del miedo**.

*Ejemplo: Un tripulante de una nave, acrofóbico, se ve obligado a salir de su pecio para realizar unas reparaciones. Aunque esta es una tarea rutinaria, su miedo a los espacios abiertos hace que el DJ le exija una tirada de psicología. La puntuación de miedo del tripulante es de 70 y obtiene un 88. El miedo lo paraliza y sufre un **shock** que le provoca la pérdida de **1D6+1** puntos de miedo (**4 puntos**). Su puntuación de miedo pasa a ser, a partir de ese momento, de **66** y cualquier nueva tirada por miedo deberá compararse con esta nueva puntuación.*

Los efectos del miedo se producen **de inmediato**. El DJ puede alterar los efectos descritos en el libro o describir otros nuevos, a su elección.

La situación mental del PJ se considera estable hasta alcanzar **la mitad de sus puntos de miedo**. A partir de entonces entra en un estado de desequilibrio que hace especialmente inestables todas sus decisiones.



En ese momento, cualquier decisión lógica, acción coordinada o hecho que se salga de la simple rutina requiere una **tirada por miedo**. Si supera esta tirada, ganará **1 punto de miedo**; de lo contrario, será incapaz de realizar correctamente la acción o recibirá un fuerte penalizador (aunque no perderá puntos adicionales de miedo). El PJ recupera la estabilidad en el momento convuelva a tener la mitad de su puntuación inicial de miedo.

Ejemplo: El soldado Killeen, aguerrido marine, ha perdido la razón y, con tan solo 25 puntos de miedo de los 60 con los que comenzó la aventura. Perseguido por los aliens, trata de llegar hasta un elevador de carga. El DJ le pide una tirada de miedo, que falla, y, desequilibrado como está, decide volverse hacia sus perseguidores y regarlos con un poco de plomo..

Tabla de efectos del MIEDO

RAZÓN	PJs EXENTOS	MIEDO PERDIDO	EFECTO
<i>Animales pequeños (insectos, arañas, ratas)</i>	<i>Oficiales científicos Marines y PJs con experiencia de varias partidas</i>	1D4-1 (1D6+1 con fobia)	Nerviosismo - Inquietud Fobia (aversión a esos animales a partir de ese momento. Incapacidad de tocarlos o acercarse a ellos sin penalización).
<i>Aliens en general</i>	<i>Marines y PJs con experiencia de varias partidas</i>	1D6+2 (2D6 con fobia)	Shock (parálisis temporal) Fobia Catatonia (shock con pérdida de memoria o intelecto)
<i>Seres monstruosos en general (cosa, esporas, etc...)</i>	<i>Marines y PJs con experiencia de varias partidas</i>	1D6+2 (2D6 con fobia)	Shock (parálisis temporal) Fobia Catatonia
<i>Elementos que provoquen fobias (oscuridad, altura, ambientes cerrados...)</i>	<i>PJs estables o experimentados</i>	1D4-1	Nerviosismo Inquietud Fobia
<i>Fobias (designadas por el DJ al comienzo de la partida o acumuladas durante esta)</i>	<i>Todos aquellos que no posean dicha fobia</i>	1D6+1	Nerviosismo-Inquietud Shock Histeria (gritos / ansia por abandonar el lugar en el que está)
<i>Saberse portador de un alien (ninfa)</i>	<i>Nadie en absoluto</i>	3D6+2 (4D6 con fobia)	Catatonia - Shock Furia (odio profundo, búsqueda inconsciente de venganza que no permite lógica o razonamiento alguno)
<i>Sangre / Cuerpos destrozados de desconocidos</i>	<i>Oficiales médicos Marines y PJs con experiencia de varias partidas</i>	1D6+2	Fobia Shock Histeria
<i>Sangre / Cuerpos destrozados de personas conocidas</i>	<i>Oficiales médicos Marines y PJs con experiencia de varias partidas</i>	2D6	Fobia Shock Histeria Furia
<i>Sangre / Cuerpos destrozados de familiares o personas muy cercanas</i>	<i>Nadie en absoluto</i>	3D6	Shock Furia Histeria Catatonia
<i>Intuir presencia de un depredador / sentirse perseguido de forma hostil</i>	<i>Marines o PJs muy experimentados</i>	1D6	Fobia – Histeria Paranoia (sensación enfermiza de ser víctima de una continua persecución o conspiración)
<i>Situaciones desesperadas (nave a la deriva o en situación crítica, verse sitiado por un enemigo superior)</i>	<i>PJs muy experimentados</i>	1D6 – 3D6	Fobia – Histeria Paranoia – Catatonia Tendencias suicidas

Esta es una tabla de referencia y no tiene por qué ser seguida a rajatabla por el DJ, que puede alterar y añadir los efectos que considere oportunos, así como inventar nuevos efectos que no estén recogidos aquí. Una pérdida de miedo no necesita efectos inmediatos

La teoría del caos

No creemos que resulte necesario recordar que un Juego de Rol es, sencillamente, una expresión de *ficción*. Aparte de las connotaciones de salud mental que ello supone, también lleva consigo un mensaje implícito que debemos recordar lo más brevemente posible:

"Alien. RPG" está hecho para disfrutar



Esto supone que el reglamento anterior no es más que un modo de ordenar y dar lógica a unas acciones simuladas, que, en ningún momento, debe servir como excusa para la humillación y el despropósito.

La interpretación del papel y el contenido lúdico nunca deben verse eclipsados por un *el reglamento no contempla eso que estás diciendo* o bien un *lo ponía en tal o cual tabla*. Si el mundo real tiene reglas fijas y, a pesar de su lógica, se incumplen en ocasiones... ¿por qué un juego, un sencillo juego, debe ser distinto?

Nuestro juego debe ir más allá. No solo ha de explotar toda la riqueza narrativa del DJ, toda la imaginación de los jugadores y toda la capacidad de diversión del grupo, sino que debe traspasar la frontera invisible del papel, del dado, de la regla escrita, y convertirse en una historia apasionante, un entretenimiento que perdure como hecho agradable en la memoria de quienes formen parte de él.

En el momento una persona toma este libro de reglas y lo cristaliza en una partida se convierte en su auténtico **dueño** y debe adaptarlo a sus circunstancias personales y a las de sus amigos para obtener el mejor resultado, la mayor diversión y el más gratificante entretenimiento.



Recordar esta **regla** nos ayudará a evitar discusiones y a disfrutar verdaderamente de la riqueza del juego en sí.

No hace falta mencionar siquiera que esto no es un video – juego donde el objetivo es conseguir puntos o desbloquear metas, ni un deporte de competición donde prima determinar quién vence o quien es derrotado: Es una historia, una narración, que será más divertida cuanto más sientan todos los participantes que forman parte de su desarrollo e influyen efectivamente en su resultado final.



SISTEMA DE COMBATE



El combate en Alien: RPG

La supervivencia es la palabra clave en *Alien: RPG*. Aunque una aventura pueda tener diferente argumento y desarrollo que otra, en el preciso instante en que las razas, humanos y alienígenas contactan, se produce la catástrofe, y lo único que importa para unos y para otros es seguir con vida.

Para una raza hostil como los *aliens*, que debe valerse por sí misma para rechazar posibles invasiones a su nido o bien debe estar preparada para enfrentarse a un enemigo superior en número y tecnología, la evolución resulta indispensable. Así, están dotados de múltiples armas naturales como forma accesible de ataque y defensa, que emplean con destreza y mortal eficacia.



Por otra parte, los avances tecnológicos de la raza humana y de los *predators* les han permitido desarrollar armas especialmente capaces para la destrucción masiva y el control de las especies a las que se enfrentan, así como armaduras que pueden cubrir buena parte de los daños recibidos.

En este capítulo de *Alien: RPG* podemos encontrar cómo se suceden las diferentes acciones simultáneas durante un combate, los movimientos tácticos que se pueden realizar, así como el arsenal humano y alienígena.

El combate es sencillo y terrible, como podrá comprobarse fácilmente. A fin de cuentas, una lucha contra *aliens* o *predators* es, por lo general, dura y sangrienta. Las bajas suelen ser incontables y los daños colaterales son incalculables.



El sistema de combate

El asalto

El combate se divide en unos espacios de tiempo concreto llamados *asaltos* donde se lucha cuerpo a cuerpo, se dispara, se realizan movimientos estratégico, se huye... y, en definitiva, se realiza toda acción de combate entre dos o más entes hostiles entre sí.

Cada asalto tiene una duración de dos a cinco segundos. El asalto está dividido en las llamadas *secuencias de combate*, décimas de segundo en las que cada PJ o PNJ realiza las acciones que le sean posibles, en orden secuencial.

Iniciativa (INI)

La primera fase del combate, al comienzo de cada asalto, se conoce por *iniciativa*. Todos los PJs y PNJs deberán lanzar **1D10** y sumarlo a su puntuación de **DES**; así, se obtendrá un *valor de iniciativa (INI)*. En ciertas ocasiones, la situación de los personajes obligará a modificar la tirada de iniciativa (*ver más adelante*)

A partir de ese momento, las acciones durante el asalto se efectuarán **en estricto orden descendente de iniciativa**. Es decir, que todos los personajes actuarán correlativamente según su tirada de iniciativa.

Ejemplo: Una pareja de Marines (DES 16 y 13) se ha topado con un grupo de tres aliens (DES 22) en el interior de un corredor. Se efectúa la tirada de iniciativa; los Marines obtienen resultados de 9 y 8 (INI 25 y 21), mientras que los aliens obtienen resultados de 1, 2 y 6 (INI 23, 24 y 27). Efectuarán las acciones en este orden: primero uno de los aliens (INI 27), después actuará uno de los marines (INI 25), posteriormente entrarán en acción los otros dos aliens (INI 24 y 23), y por último moverá el segundo marine (INI 21)

Cualquier PJ o PNJ que obtenga en **INI** un valor **igual o superior a 25** puede decidir retrasar su acción hasta que lo considere oportuno.

Ejemplo: El alien de INI 27 del ejemplo anterior puede retrasar su acción para hacerla coincidir con la de sus compañeros y atacar en bloque; el marine podrá hacer lo mismo, pero decide descargar su arma sobre los alienígenas antes de que sea demasiado tarde

Modificadores a la iniciativa

<i>Ataque por sorpresa (atacante).....</i>	+1
<i>Ataque por sorpresa (atacado).....</i>	-1
<i>Emboscada (atacante).....</i>	+2
<i>Emboscada descubierta (atacado).....</i>	+1
<i>Emboscada no descubierta (atacado).....</i>	-2
<i>Se apunta el disparo.....</i>	-6
<i>Se inicia el asalto cubierto o oculto.....</i>	+2
<i>Se inicia el asalto caído o indefenso.....</i>	-5

Nota: Estos modificadores son acumulables. Si un personaje consigue emboscar a su rival (+2) y apunta su disparo (-6) tendrá un modificador a su tirada de iniciativa de -4.

Las tiradas y puntuaciones de iniciativa sólo sirven para un asalto. Cuando todos los personajes han tenido la posibilidad de actuar y han realizado sus acciones, el asalto termina y comienza uno nuevo, para el que se tendrá que lanzar *iniciativa*.

Acciones

Tanto humanos como alienígenas pueden realizar diversas acciones durante el asalto. Las acciones decididas voluntariamente por el personaje (realizar ataques, moverse, esconderse...), se efectúan en el momento de iniciativa concreto, según indique la tirada de iniciativa. Las acciones involuntarias (generalmente relacionadas con la defensa, como esquivar golpes, dejarse caer o saltar tras un parapeto para evitar un impacto), se realizan instantáneamente, a petición del PJ (o a discreción del DJ que controla a los PNJs).

Las acciones deben ser declaradas detalladamente en el momento un personaje decide realizarlas. Debe explicarse sobre quién y cómo se actúa, y las consecuencias que se esperan de esta acción, por si el DJ considera aplicar un modificador de habilidad o cree que se trata de una acción ilógica.



Ejemplo: Un PJ no debe declarar, simplemente, "disparo" como una acción. Debe señalar a quién o a qué dispara, con qué arma y si dispara de modo

*sencillo o en forma de ráfaga. Puede, eso sí, preguntar acerca de la consecuencia de su acción: "si disparo a esos tanques de combustible, ¿nos alcanzará de lleno o sólo afectará a esos aliens que están junto a ellos?" El DJ puede pedirle que efectúe una tirada de **explosivos** antes de disparar; esta tirada simularía una conclusión a la que el PJ ha llegado antes de disparar, lógica y coherente con la situación*

1.- Disparar:

Cualquier personaje que porte un arma a distancia puede dispararla sobre un enemigo o sobre un objeto en su campo de visión. Para disparar debe contarse con una línea de tiro lógica entre el arma y el blanco. Estas reglas para *disparar* son equivalentes a las de *lanzar proyectiles*, como granadas o cuchillos arrojados.

Para efectuar el disparo se debe:

a) Restar el proyectil del cargador (si ha lugar).

b) Aplicando los modificadores correspondientes, por tamaño del objetivo, distancia o dificultad, lanzar 1D20 y compararlo con la puntuación de habilidad en el arma concreta del personaje. Si obtiene en el D20 un resultado igual o inferior al de la habilidad (modificada si ha lugar), habrá impactado sobre el objetivo. En el caso contrario, el tiro se habrá errado (el DJ puede suponer el destino del proyectil y si tiene algún efecto inesperado).

*Ejemplo: Un ladrón de tumbas, huyendo de un grupo de guardias de asalto, se vuelve hacia ellos y les arroja un cuchillo (**Lanzar 13**). Al encontrarse corriendo y por la situación en la que está, el DJ decide que tenga un penalizador de -5. Para conseguir el lanzamiento, tendrá que obtener un $(13-5=) 8$ en su tirada de 1D20. Obtiene un 12 y el cuchillo pasa entre los guardias, sin impactar en ninguno.*

c) En el caso de que se haya producido impacto:

c.1.- Si el atacante no ha apuntado, el DJ asigna aleatoriamente un lugar del cuerpo del objetivo, que es donde el impacto de arma lo alcanza.

c.2.- La puntuación de blindaje del objetivo se resta del daño del arma. Si el daño supera el blindaje, el objetivo recibirá parte del daño del arma; en el caso contrario, el blindaje absorbe completamente el daño del arma.

*Ejemplo: Un marine alcance a un alien (**Blindaje 9**) con su fusil de asalto M41A (**Daño 14**). El blindaje absorbe **9 PD**, pero los otros **5 PD** ($14-9 = 5$) superan la armadura. El alien recibe **5 PD**.*

c.3.- Los PD recibidos por el objetivo se restan del total de PV que tenga, tanto en la localización asignada como en el total de sus puntos de vida, consultando los efectos de esta pérdida de vida en la sección correspondiente.

2.- Ráfaga dispersa:

Existen armas que pueden realizar ráfagas, es decir, disparos consecutivos que cubren diversos blancos en una misma acción de ataque. En las *ráfagas dispersas*, el usuario de un arma que pueda realizar ráfagas ataca a varios objetivos a la vez, mientras que la *ráfaga concentrada* describe una acción de disparo múltiple sobre un sólo objetivo.

Para efectuar una *ráfaga múltiple* se debe:

- a) Restar los proyectiles del cargador.
- b) **Todas las ráfagas tienen un penalizador permanente igual a la cantidad de balas que puede disparar en ráfaga ese arma.**

Ejemplo: El Fusil M41A puede realizar ráfagas de 3 balas. Cualquier ráfaga tiene un penalizador de -3

c) Aplicando los modificadores correspondientes, por tamaño del objetivo, distancia o dificultad, **así como el modificador permanente anterior**, lanzar 1D20 y compararlo con la puntuación de habilidad en el arma concreta del personaje. Si obtiene en el D20 un resultado igual o inferior al de la habilidad (modificada si ha lugar), habrá impactado sobre un objetivo. En el caso contrario, el tiro se habrá errado (el DJ puede suponer el destino del proyectil perdido y si tiene efecto).

d) **Cada una de las balas de la ráfaga múltiple requiere un disparo, aunque vaya dirigida al mismo objetivo. En el momento se falle uno de los disparos de la ráfaga dispersa, ésta concluye de inmediato.**

Ejemplo: Un PJ dispara a una pareja de aliens con un fusil M41A, y desea asignar dos disparos al primer alien y un tercer disparo del segundo. Deberá lanzar 3 tiradas distintas con sus modificadores

e) En el caso de que se haya producido impacto se siguen las reglas de impacto para el disparo individual (*punto C*).

*Ejemplo de ráfaga dispersa completa: Un marine descubre, en un laboratorio espacial, tres gigantescos especímenes mutados de cobaya que parecen sufrir la rabia. Prepara su M41A (puntuación de 13) y lanza una **ráfaga dispersa** sobre ellas. En el primer disparo (**malus de -3 inmediato**), obtiene un 9 e impacta sobre el roedor que muere destrozado. Falla el segundo (obtiene un 16) y su ráfaga termina de inmediato. Las cobayas se vuelven y corren hacia él...*

3.- Ráfaga concentrada:

Se trata de realizar una acción de disparo múltiple sobre un sólo objetivo, muy útil cuando se pretende conseguir una gran potencia de fuego sobre un enemigo extremadamente poderoso. Las ráfagas concentradas, por su dificultad, **se pifian con un resultado en el D20 de 18 o más.**

Para efectuar una *ráfaga concentrada* se debe:

- a) Restar los proyectiles del cargador.
- b) **Todas las ráfagas tienen un penalizador permanente igual a la cantidad de balas que puede disparar en ráfaga ese arma.**

c) Aplicando los modificadores correspondientes, por tamaño del objetivo, distancia o dificultad, **así como el modificador permanente anterior**, lanzar 1D20 y compararlo con la puntuación de habilidad en el arma concreta del personaje. **A pesar de ser varios los proyectiles en un solo disparo, la tirada de habilidad es ÚNICA** y los proyectiles se aciertan o fallan **todos a la vez**. Si obtiene en el D20 un resultado igual o inferior al de la habilidad (modificada si ha lugar), se habrá impactado sobre el objetivo. En el caso contrario, la ráfaga se habrá errado.

d) En el caso de que se haya producido impacto:

d.1.- En la ráfaga concentrada **el daño del disparo es igual al daño del arma multiplicado por la cantidad de balas de la ráfaga.**

*Ejemplo: Si la M41A produce 14 PD y puede hacer ráfagas de 3 balas, una ráfaga concentrada producirá ($14 \times 3 = 42$), **44 puntos de daño.***

d.2.- En el caso de que se haya producido impacto se siguen las reglas de impacto para el disparo individual (*punto C*).

*Ejemplo de ráfaga concentrada completa: Un marine armado con una ametralladora rotativa dispara a un alien con una ráfaga concentrada de 5 balas. Inicialmente tiene 15 puntos de habilidad en la ametralladora, pero cuenta con un penalizador inmediato de -5. A pesar de todo alcanza al alien (**Blindaje 9**) con la ráfaga concentrada de la M56 (**Daño $16 \times 5 = 80$**). El blindaje absorbe 9 PD, pero los otros 71 PD ($80 - 9 = 71$) superan la armadura. El alien recibe 71 PD y, por lógica, muere de una forma espectacular (**sólo tiene 20 PV**)*

4.- Apuntar:

Permite mejorar las posibilidades de impacto de un disparo. Sólo pueden apuntarse disparos únicos de armas a distancia o cuerpo a cuerpo, pero **no pueden apuntarse ráfagas.**

Para apuntar, el personaje debe permanecer relativamente estable y mantener su posición durante un tiempo prudencial, **lo que implica una penalización de -5 en su tirada de INI.**



Un disparo o ataque apuntado:

1.- Proporciona un +4 en la tirada de habilidad con dicha arma en esa acción; el bonificador se mantiene sólo hasta el final del asalto y siempre referido a un solo blanco.

2.- Permite al personaje elegir la localización de daño donde desea disparar; esta decisión debe efectuarse antes de realizar la tirada de habilidad para el disparo.

5.- Movimientos:

Un personaje puede realizar toda clase de movimientos durante un asalto; cubrirse, esconderse, entrar o salir de algún lugar, efectuar primeros auxilios sobre un compañero, etc...

La libertad para realizar estas acciones, la decisión de efectuarlas en uno o varios turnos de juego, etc... quedan al criterio del DJ. Como norma general, un personaje puede moverse:

a) Hasta el máximo de su puntuación de movimiento, sin penalización alguna, a cualquier lugar posible o sobre un enemigo para enfrentarse cuerpo a cuerpo con él.

b) Hasta el doble de su puntuación de movimiento, siempre que consiga superar exitosamente una tirada en la habilidad de *Correr*.

c) Hasta el triple de su puntuación de movimiento, siempre que consiga superar exitosamente una tirada en la habilidad de *Correr* con penalizadores de -2 a -10.

d) Hasta el máximo de su puntuación de movimiento mientras realiza un ataque a distancia, con un **penalizador igual a la distancia en metros que ha movido.**

Ejemplo: Si un marine decide moverse 2 metros antes de arrojar una granada, tendrá un -2 a la tirada de dados para Lanzar.

PUNTUACIONES DE MOVIMIENTO

<u>Personaje</u>	<u>Mov. máx.</u>	<u>Carrera</u>
<i>Ser humano</i>	2	4 ...
<u>Aliens</u>		
<i>Alien guerrero</i>	3	6 ...
<i>Alien incursor</i>	5'5	11 ...
<i>Guardia Real</i>	4'5	9 ...
<i>Reina Alien</i>	4	8 ...
<i>Larva alien</i>	1'5	3 ...
<i>Ninfa alien</i>	1'5	3 ...
<u>Predators</u>		
<i>Predator neófito</i>	3	6 ...
<i>Predator explorador</i>	4	8 ...
<i>Predator cazador</i>	3'5	7 ...
<i>Predator guerrero</i>	2'5	5 ...
<u>Insectos</u>		
<i>Insecto guerrero</i>	3	6 ...
<i>Insecto tanque</i>	3'5	7 ...
<i>Insecto cerebro</i>	0'5	1 ...
<i>Insecto volador</i>	7'5	15 ...
<u>Otros extraterrestres</u>		
<i>Cosa (thing)</i>	2'5	5 ...
<i>Critter</i>	2'5	5 ...
<i>Espora (specie)</i>	4	8 ...



6.- Combates cuerpo a cuerpo

En muchas ocasiones, cuando dos personajes están trabados, luchando cuerpo a cuerpo, o deciden a una distancia corta, sobran las armas y deben defenderse con su propio arsenal natural. En el caso de los *aliens*, generalmente buscarán en contacto físico, para agarrar al rival con las zarpas e imponer su mortífero potencial.

En los **combates cuerpo a cuerpo** se siguen las normas del resto de los ataques: Se comprueban los modificadores, se lanza 1D20 y se compara con la puntuación de la habilidad concreta. Sin embargo, es difícil que el rival se esté quieto, esperando el golpe, por lo que tiene la posibilidad de **esquivar** el ataque.

La secuencia del combate cuerpo a cuerpo es la siguiente:



Atacante en cuerpo a cuerpo

El **atacante**, tras comprobar los posibles modificadores de su tirada, lanza normalmente 1D20 y compara el resultado con dicha puntuación.

1) Si obtiene un **crítico**, el rival sólo podrá esquivar el golpe con un segundo **crítico**; de otro modo recibirá el impacto de la forma habitual.

2) Si obtiene un **éxito**, el rival podrá esquivar el golpe con un penalizador **igual a la mitad de la puntuación del atacante en la habilidad con la que ataca, redondeando hacia abajo**; de otro modo recibirá el impacto de la forma habitual.

Ejemplo: Un alien golpea a un marine con su brazo (puntuación 13) y obtiene un éxito. El marine tendrá un penalizador de $(13:2 = 6'5 = 6)$, -6 cuando intente esquivar el golpe.

3) Si obtiene un **fallo**, el rival tendrá la posibili-

dad de esquivar o no el golpe (pues éste ya se ha fallado). Podrá esquivar el golpe con un penalizador **igual a la mitad de la puntuación del atacante en la habilidad con la que ataca, redondeando hacia abajo**, pues, si obtuviera un éxito o un crítico, derribaría al rival, con la consiguiente ventaja en la *INI* del siguiente asalto.

Ejemplo: El alien anterior golpea al marine con su brazo (puntuación 13) y obtiene fallo. El marine tendrá un penalizador de $(13:2 = 6'5 = 6)$, -6 si intenta esquivar el golpe. Consigue esquivarlo y arroja al alien al suelo (que tendrá un -3 en la INI del siguiente turno)

4) Si obtiene una **pifia**, deberá consultarse el apartado correspondiente a *críticos y pifias*.



Defensor en cuerpo a cuerpo

Tras el ataque, se impone la esquivas del personaje atacado. A pesar de que son tiradas consecutivas, el DJ debe suponer que sus efectos son simultáneos. El defensor, aplicando los modificadores correspondientes, tendrá que lanzar por *Esquivar*.

1) Si el defensor obtiene un **crítico**, habrá esquivado automáticamente el ataque. Si el atacante no había conseguido un crítico, lo derribará automáticamente

2) Si obtiene una **pifia**, deberá consultarse el apartado correspondiente a *críticos y pifias*.



Tabla de modificadores en combate

Armas a distancia

Enemigos (atacar a...)

Ninfa alien (<i>chest-buster</i>)	- 5
Critter / Cosa (<i>thing</i>)	- 4
Larva alien (<i>face-hugger</i>)	- 2
Insector volador / Espora (<i>specie</i>)	- 1
Alien Guerrero / Predator	+ 1
Guardia Real / Insecto Guerrero	+ 2
Insecto Cerebro	+ 3
Reina Alien	+ 4
Insecto tanque	+ 5

Movimiento

Blanco inmóvil	+ 1
Tirador inmóvil	+ 1
Blanco en movimiento aéreo	- 2
Blanco en movimiento furtivo	- 2
Ser corriendo.....	
a 3 m/s.....	-1
a 4 o 5 m/s.....	-2
a 6 o 7 m/s.....	-3
a 8 o 9 m/s.....	-4

Condiciones

Noche cerrada	- 10
Iluminación de emergencia penumbra....	- 5
Generadores de vapor	- 4
Mala iluminación	- 3
Lluvia abundante o fuerte viento.....	-2

Distancia

A bocajarro (menos de 4 metros)	+ 9
A más de 12 metros	- 1
A más de 15 metros	- 2
A más de 18 metros	- 3
A más de 21 metros	- 4



A bocajarro

Otras condiciones

Blanco indefenso o huyendo	+ 4
Blanco parcialmente cubierto.....	- 2 / - 8
Blanco casi imperceptible	- 10 / - 15
Tirador herido leve (entre 2 y 4 PD).....	- 1
Tirador herido grave (entre 5 y 10 PD)...	- 4

Armas cuerpo a cuerpo

Enemigos (atacar a...)

Ninfa alien (<i>chest-buster</i>)	- 3
Critter / Cosa (<i>thing</i>)	- 2
Larva alien (<i>face-hugger</i>)	- 1



Critter

Movimiento

Blanco inmóvil	+ 4
----------------------	-----

Condiciones

Noche cerrada	- 5
Iluminación de emergencia penumbra....	- 2
Generadores de vapor	- 2
Mala iluminación	- 1



Iluminación de emergencia / penumbra

Otras condiciones

Blanco indefenso o caído	+ 5
--------------------------------	-----

CUERPO A CUERPO EN ALIEN: RPG



Gran parte de los seres extraterrestres que los aguerridos PJs pueden encontrar en sus aventuras emplearán sus garras, mandíbulas, tentáculos y toda clase de curiosos apéndices para atacar y defenderse. Es por ello que buena parte de los combates contra estos monstruos se producirán en cuerpo a cuerpo, con dos o más contendientes en lucha cerrada por la supervivencia. Del mismo modo, los PJs pueden encontrarse desarmados y necesitar de una buena dosis de valor y artes marciales para sobrevivir a cualquier enemigo... ¡incluso otro enemigo humano!.

A pesar de que la sección *Sistema de Combate* recoge las reglas básicas de la lucha en *Alien:RPG*, bien es cierto que cada raza posee un modo distinto de combatir en cuerpo a cuerpo, y debemos observar estas diferencias.

La forma básica que tienen los PJs humanos de combatir en cuerpo a cuerpo se refleja en la habilidad de **Lucha**; en ella se engloban todas las artes marciales, el combate callejero y las más sucias técnicas tipo *patada-en-la-espinilla-y-correr*. Así, un PJ deberá declarar qué clase de golpe, llave o truco sucio pretende utilizar contra su enemigo y lanzar por **Lucha**, aplicando los bonificadores reseñados en la sección correspondiente y aquellos que el DJ considere oportunos. El efecto de los mismos depende de la tabla adjunta:

Nota: Esta tabla es orientativa, sus efectos pueden ser modificados por el DJ a voluntad. La anotación *Bon* corresponde al *Bono de Fuerza*.

Puñetazo / Rodillazo..... 1D6-5+Bon/ 1D8-6+Bon
Patada 1D6-4+Bon/ 1D8-5+Bon
Presa asfixiante 1D6-5+Bon+ n° de Asalto

Ejemplo: El soldado Killeen apresa a un guardia de seguridad corrupto por el cuello y obtiene un 4 en su tirada de dados; suponiendo que tiene un Modificador de Fuerza de +1, en el primer asalto le hará (4-5+1+1=1), 1 PD; si mantiene la presa en el siguiente asalto le hará (4-5+1+2=2) 2 PD. Así, solo se lanza por el daño de la presa en una ocasión (al principio)

Presa dislocadora... 1D6-4 (x2 en la localización)

La presa dislocadora solo puede ser aplicada en extremidades y produce el doble de PD en la localización que en los PV generales.

Existe una gran diversidad de golpes que no constan en la tabla; estos deben ser regulados y evaluados por el DJ antes de utilizarse.

Por otro lado, se puede comprobar que buena parte de los golpes serán inútiles contra enemigos de gran tamaño (*Aliens*, *Arácnidos*, *Predators...*), pero, a pesar de ello, seguirán siendo útiles contra humanos (o, en ciertos casos especialmente afortunados, contra algún que otro extraterrestre).

Las armas naturales de cada ser (mandíbulas, extremidades, garras...), se emplean del mismo modo, con el daño indicado donde corresponda.

Bono de fuerza

Lógicamente, un PJ o PNJ tremendamente fuerte no golpeará con la misma fuerza que otro más débil que este.

El *Bono de Fuerza* aumenta considerablemente las posibilidades de causar daño **exclusivamente en combate cuerpo a cuerpo empleando armas naturales o lucha**. Un *marine* que dispare su fusil sobre un enemigo no tendrá bonificador de fuerza en ese ataque; sin embargo, un *Alien* que trate de atravesarlo con su brazo sí lo tendrá.

El *Bonificador de Fuerza* se obtiene si el PJ o PNJ tiene **más de 13 puntos de FUE**. A partir de ahí, se obtiene un *Bonificador de Fuerza* de +1 por cada **10 puntos de FUE**, de este modo:

FUE	Modificador de Fuerza
14-20	+1
21-30	+2
31-40	+3
Y, así, sucesivamente...	

Ejemplo: Un Guerrero Arácnido (de FUE 25, Modificador de Fuerza +2), ataca con una de sus extremidades; si habitualmente haría 10 PD, sumando su modificador haría (10+2=) 12 PD.

Los cuadros- resumen de habilidades de los seres alienígenas **NO** recogen el *Bono de Fuerza* de éstos

Nota: Las reglas del Modificador de Fuerza son **OPCIONALES**. Un DJ cauteloso puede aplicar el Modificador de Fuerza en el caso de la lucha cuerpo a cuerpo entre dos humanos, pero puede ignorarlo en el caso de los alienígenas. Esta es una decisión particularmente suya en último extremo y por ello hemos incluido esta sección en un lugar distinto al que debía tener originalmente.

Tabla de Críticos para ARMAS DE PROYECTILES

ALIENS ADULTOS

DETALLES DEL SUCESO	EFFECTOS
<i>Impacto en un cartílago</i>	<i>El arma produce idéntico daño que en un caso normal, pero el ácido provoca solo la cuarta parte del daño</i>
<i>Impacto en extremidad inferior</i>	<i>El alien queda tullido, debiendo retirarse o moverse a ¼ de su capacidad normal de movimiento</i>
<i>Impacto en la rótula</i>	<i>El arma produce idéntico daño que en el caso normal, pero el ácido provoca solo la cuarta parte del daño. Además, el alien queda tullido, debiendo retirarse o moverse a ¼ de su capacidad normal de movimiento</i>
<i>Impacto en la mandíbula retráctil</i>	<i>El arma produce idéntico daño que en un caso normal, pero el alien ya no podrá efectuar su ataque especial</i>
<i>Impacto en extremidad superior</i>	<i>El alien solo puede atacar con el otro brazo (mitad de porcentaje de uso) o con la cola. No puede utilizar la opción de agarre.</i>
<i>Impacto en un punto vital</i>	<i>El arma produce daño doble o bien... El alien 1 PV automáticamente por asalto, debido a la pérdida de fluidos vitales</i>
<i>Impacto certero en el cráneo</i>	<i>El alien muere automáticamente, y causa solo ½ del daño de ácido.</i>

PREDATORS

DETALLES DEL SUCESO	EFFECTOS
<i>Impacto en una pierna</i>	<i>Extremidad inutilizada. Movimiento nulo (excepto arrastrarse lastimosamente, a discreción del DJ). No puede emplear armas cuerpo a cuerpo (salvo que un PJ sea tan estúpido como para exponer su cuello cara a cara con el predator), sólo armas arrojadas</i>
<i>Impacto en un brazo</i>	<i>El miembro ha sido limpiamente seccionado. Si se trata del brazo derecho, no podrá usar las garras. o bien... El brazo diestro recibe un impacto al doble de daño. Todos los ataques cuerpo a cuerpo los realizará a partir de ahora a la mitad de porcentaje o bien... El sistema de autodestrucción ha sido inutilizado</i>
<i>Impacto en el torso</i>	<i>El arma produce una profunda herida sangrante. El predator perderá 1 PV cada turno si no supera una tirada de CONx2. Rastrear la pista del predator tiene bonificación desde ese momento.</i>
<i>Impacto en los pulmones</i>	<i>El arma produce una profunda herida en los pulmones. El predator perderá 1 PV automáticamente cada diez minutos, mientras no pueda curarse dicha herida</i>
<i>Impacto en el cráneo (casco)</i>	<i>El predator queda inconsciente si no supera una tirada de CONx1. Quedan automáticamente anulados los sistemas de puntería, visión en distintos espectros y respiración asistida.</i>
<i>Impacto en un punto vital</i>	<i>El arma produce daño doble o bien... El predator muere automáticamente.</i>

Tabla de Pifias para ARMAS DE PROYECTILES

DETALLES DEL SUCESO	EFFECTOS
Excesivo retroceso del arma	<p>El arma se eleva en exceso. Si hay algún objetivo detrás del blanco, en dicha dirección, éste es automáticamente alcanzado por el arma o bien...</p> <p>El arma se desvía hacia un lado. Si hay algún objetivo detrás del blanco, en dicha dirección, éste es automáticamente alcanzado por el arma o bien...</p> <p>El usuario del arma trastabilla y cae hacia atrás. Pierde el resto de las acciones que pretendía hacer en este turno y durante el siguiente deberá actuar desde el suelo.</p>
El arma se encasquilla y no funciona	El usuario debe lanzar Mecánica o bien DESx2 para desencasquillar el arma. En caso de fallar, podrá intentarlo de nuevo en el próximo turno.
Cañón obstruido por un proyectil	El usuario debe lanzar Mecánica con penalizador o bien DESx1 para extraer el proyectil del lugar donde se ha encajado. En caso de falla, podrá intentarlo de nuevo en el próximo turno.
Estalla el percutor y, con él, todo el sistema de disparo del arma	El arma ha quedado totalmente inservible. Si se trata de un arma acoplada a otra, hay un 60% de posibilidades (trata de obtener 60 o menos en 1D100), de que la otra arma esté todavía en condiciones de usarse.
¡El cargador se ha caído!	Incomprensiblemente, el cargador del arma se ha caído al suelo, desparramándose parte de la multitud. Se tardará todo lo que queda de turno (en armas ligeras), o lo que queda de turno y el siguiente (en las armas pesadas), en colocar el cargador y amarillar el arma para usarla de nuevo. Una tercera parte de la munición restante se ha perdido o ha quedado inservible
El arma produce un tremendo fogonazo, como una deflagración	<p>El usuario sufre una ceguera momentánea y todas sus habilidades son penalizadas de -4 a -10, según criterio. La ceguera tarda en desaparecer entre 1y 1D6-1 turnos o bien...</p> <p>El usuario ha sufrido unas dolorosas quemaduras en las manos desnudas (entre 1 y 2 PD en cada mano). Mientras no reciba tratamiento, sufrirá penalizadores de -2 a .5 cuando trate de usar cualquier objeto con las manos. o bien...</p> <p>El usuario ha quedado inconsciente entre 1 y 3 turnos de combate. Cuando recupere la consciencia, hasta que no repose adecuadamente, puede sufrir penalizadores a sus habilidades o bien...</p> <p>El usuario ha perdido momentáneamente su capacidad de escuchar debido a la explosión. Todas las habilidades directamente relacionadas con el oído se ven afectadas por malus del -2 al -10, recuperándose progresivamente hasta el total restablecimiento.</p>
¿Munición de fogueo? ¡Y a quién demonios se le ha ocurrido!...	Los proyectiles impactan, pero no producen daño alguno. El usuario descubre que algún idiota ha mezclado munición real con proyectiles de fogueo. Falla este disparo y, para estar seguro de la precisión de sus disparos, durante el resto de combate (hasta que tenga tiempo de comprobar el cargador), tendrá que gastar el doble de munición para mejorar la penetración de sus ataques, además de sufrir una penalización al disparo.

Esta es una tabla de referencia y no tiene por qué ser seguida a rajatabla por el DJ, que puede alterar y añadir los efectos que considere oportunos

Tabla de Pifias para GRANADAS Y PROYECTILES EXPLOSIVOS

DETALLES DEL SUCESO	EFFECTOS
Excesivo retroceso del arma	<p>El arma se eleva en exceso. Si hay algún objetivo detrás del blanco, en dicha dirección, éste es automáticamente alcanzado por el arma</p> <p>o bien...</p> <p>El arma se desvía hacia un lado. Si hay algún objetivo detrás del blanco, en dicha dirección, éste es automáticamente alcanzado por el arma</p> <p>o bien...</p> <p>El usuario del arma trastabilla y cae hacia atrás. Pierde el resto de las acciones que pretendía hacer en este turno y durante el siguiente deberá actuar desde el suelo.</p>
¡Disparo corto!	<p>La falta de potencia en el sistema de lanzamiento provoca que el proyectil caiga justo delante de donde se había lanzado (de 1 a 5 metros de distancia). Explota de inmediato</p> <p>o bien...</p> <p>Si se disparaba desde la retaguardia en una formación, el proyectil ha caído en la posición ocupada por las tropas aliadas apostadas en vanguardia.</p>
Granada de efecto retardado	<p>Inexplicablemente, la granada no explota. Lo que ni PJs ni PNJs saben es que un problema en el sistema de detonación ha ralentizado el proceso y la granada estallará en cualquier momento durante los siguientes asaltos, que el DJ puede decidir aleatoriamente o automáticamente en secreto.</p>
¿Granada hueca? ¡Y a quién demonios se le ha ocurrido!...	<p>La granada explota con un gran fogonazo, pero no producen daño alguno. El usuario descubre que algún idiota ha mezclado munición real con otra de simulación que solo lanza humo y vapor. Falla este disparo y, para estar seguro de la precisión de sus disparos, durante el resto de combate (hasta que tenga tiempo de comprobar la munición), tendrá que gastar el doble de munición para mejorar la penetración de sus ataques, además de sufrir una penalización al disparo.</p> <p>o bien...</p> <p>Todo el cargador de granadas, o lo que quede del mismo, está tomado de una caja errónea de bombas de humo y vapor para simulaciones. Ninguna de ellas hará daño alguno</p>
La granada estalla dentro del arma	<p>El arma, y cualquiera que tuviera acoplada, ha quedado totalmente inservible. Además, el usuario recibe una cantidad de daño explosivo y metralla igual a la mitad del daño que realmente haría de haber impactado, o mayor a discreción del DJ. En el caso de que se trate de una granada arrojadiza, más vale que el cirujano de la compañía tenga garfios disponibles...</p>
El arma se encasquilla y no funciona	<p>El usuario debe lanzar Mecánica o bien DESx2 para desencasquillar el arma. En caso de fallar, podrá intentarlo de nuevo en el próximo turno. En caso de pifia cualquiera de estas tiradas, ver La granada estalla dentro del arma.</p>



Esta es una tabla de referencia y no tiene por qué ser seguida a rajatabla por el DJ, que puede alterar y añadir los efectos que considere oportunos

Tabla de Pifias para JNEJNERADORES y LANZALLAMAS

DETALLES DEL SUCESO	EFECTOS
¡Fuga en el depósito!	<p>Una grieta en el depósito de combustible se inflama espontáneamente y lanza una llamarada inofensiva hacia una dirección aleatoria. El usuario debe lanzar una tirada de Miedo o INTx3 para mantener la calma, o huirá presa del pánico</p> <p>o bien...</p> <p>Una grieta en el depósito de combustible provoca que la mitad de su contenido se desparrame a los pies del usuario y se pierda irremisiblemente. Además, la consiguiente pérdida de presión supone un penalizador de -2 a todos los disparos hasta que se revise, y que el lanzallamas pase a pifiar con un 19 y 20 y no sólo con 20.</p> <p>o bien...</p> <p>Una bolsa de aire ha obturado la entrada de combustible e impide que el lanzallamas dispare. El usuario debe lanzar Mecánica o bien DESx2 para solucionar la avería. En caso de fallar, podrá intentarlo de nuevo en el próximo turno. En caso de pifia cualquiera de estas tiradas, ver ¡Explotación en el depósito!</p>
¡Explotación en el depósito de combustible!	<p>El sistema de refrigeración del arma entra en estado crítico y, antes de que el usuario pueda hacer nada, explota el depósito, produciendo un daño explosivo de nivel 2 a 4 dependiendo del lugar donde se encontraba el arma.</p> <p>o bien...</p> <p>El sistema de refrigeración del arma entra en estado crítico, anunciando que éste estallará en mil pedazos en 1D6 turnos. Tras ese lapso de tiempo, explotará del mismo modo descrito en el párrafo anterior</p>
Error en el lector de combustible	<p>El lector de combustible parpadea y oscila, pero lo único cierto es que de la bocacha del arma no sale llama alguna... ¡el incinerador está vacío!</p> <p>o bien</p> <p>El lector de combustible parpadea y oscila. La llamarada que se esperaba es una inútil lengua de fuego, y cuando el arma se estabiliza, el usuario comprueba que, no sólo ha fallado este disparo, sino que tan sólo le quedan 1D4 descargas.</p>
Fallo en el dispersor	<p>El dispersor del lanzallamas se encuentra sucio u obstruido y, en lugar de arrojar una terrorífica llama, se limita a escupir volutas de humo. La presión lo ha dejado limpio y podrá disparar en el próximo turno</p> <p>o bien...</p> <p>El dispersor se encuentra obstruido y el fogonazo daña las manos del usuario, que recibe un punto de daño en ambas extremidades, y una penalización de -5 a todas las acciones en que intervengan las manos (hasta que reciba una cura adecuada)</p> <p>o bien...</p> <p>El dispersor del lanzallamas se encuentra terriblemente obstruido y el fogonazo ciega momentáneamente al usuario, recibiendo un punto de daño general y una penalización de entre -8 y -15 a todas las acciones que necesiten de la visión (hasta que reciba una cura adecuada).</p> <p>o bien...</p> <p>Un ruido terrible en la bocacha del arma anuncia la catástrofe, y el usuario deberá lanzar una tirada de Pánico. Por lo demás, el fogonazo tan solo ha sido una inofensiva lengua de humo y vapor, sin efecto.</p>

Esta es una tabla de referencia y no tiene por qué ser seguida a rajatabla por el DJ,
que puede alterar y añadir los efectos que considere oportunos



DOSSIER

A L I E N

Frederick

Drawing By Lee Seung Kyung
<http://blog.naver.com/sk800720.do>



ALIEN: FISIOLOGÍA

Alien es el perfecto organismo. Una máquina de matar cuya excelencia física sólo puede competir con su hostilidad...

Alien es un miembro unitario de un enjambre de seres extraterrestres, conocido habitualmente como *xenomorfos*, que sigue una estructura jerárquica similar a los insectos sociales, como las hormigas y las abejas. A diferencia de estos, demuestra un instinto de supervivencia inusual cuando se encuentra separado de su grupo.

El *alien* estándar, conocido como *guerrero alien*, es un ser antropomorfo, de aproximadamente 2'5 m. de altura en posición erguida, con una cola de hasta 2 m. de longitud.



Posee cuatro extremidades de seis dedos cada una, estando unidos por una membrana sólida los dedos índice y corazón mayor y los dedos corazón menor y anular, a la altura de la primera falange. Todos acaban en garras delgadas y cortas. Las extremidades están articuladas de la misma manera que los seres humanos, con una rótula marcada y visible sobre la extremidad inferior y un codo en forma de espolón.



El tronco posee un costillar externos y un grupo de cuatro a seis apéndices tubulares fijos en la espalda, sin utilidad aparente (aunque algunas investigaciones apuntan a que se trate de una evolución branquial, lo que lo convertiría en un ser anfibio).

En el cuello se aprecia una estructura reticular que unen externamente el tronco y la cabeza. Ésta es cilíndrica y alargada. Posee un sistema de doble mandíbula, que suele emplear como arma, percutiendo con violencia sobre la cabeza o el pecho de su víctima. Además, hay una membrana entre el maxilar superior y el inferior que sujeta la mandíbula.



La cola, vertebrada y acabada en punta, es susceptible de usarse como un látigo, y también para equilibrar el cuerpo masivo del animal o para sujetarse al escalar.



El cuerpo del alien se halla cubierto en su totalidad por una gruesa capa de dura quitina, que le protege de las inclemencias meteorológicas, del vacío espacial y de las armas de sus víctimas y cazadores. Por otro lado, su sangre tiene un *ph* de ácido muy fuerte, capaz de corroer armaduras y equipos, lo que le proporciona una defensa natural perfecta contra sus depredadores. En contacto con tejido orgánico, produce un daño similar al ácido sulfúrico, oxidándose poco después y neutralizándose en su totalidad.

Les diré que no deben apuntar a esas zonas [el cráneo y el torso]. Un disparo al pecho detendrá a la criatura, pero también provocará una herida sangrante. Lo mismo se puede decir de la cabeza, y puede que aún salpique más. Como muchos de ustedes saben, un tiro en la rodilla no sólo impedirá que el alien se mueva, sino que también sangrará y salpicará menos.

Sabia reflexión - Instructor de mando

El *guerrero alien* es el ejemplar más numeroso en el nido alien, equiparable a la hormiga obrera; sin embargo, no es el único habitante del nido.

A pesar de la fiereza y voracidad del *guerrero alien*, existe otro ejemplar (equiparable a la hormiga soldado), mucho más agresivo y letal: el *guardia Real* o *Pretoriano*. Éstos comparten un enlace psíquico con la matriarca y ésta sólo los libera cuando presiente un peligro extremo. Fisiológicamente son más altos que el *guerrero alien* (alcanzan los 3 m. de altura en algunas ocasiones); son también más esbeltos y están más preparados para el combate. Sus dedos son más largos y de su cabeza surgen dos apéndices puntiagudos hacia delante y otros dos hacia atrás.



Existen diversos datos desconocidos de los *alien*, como la localización de sus órganos sensoriales, su supuesta ceguera, su tipo de respiración y de circulación sanguínea... De su sistema de detección de vida, resulta creíble la existencia de algún tipo de radar orgánico, como el de los murciélagos, o de un fino sentido del olfato como el de los tiburones, susceptibles ambos de ser burlados mediante inhibidores (que, no obstante, tienen una escasa fiabilidad).

Si el comportamiento de los *aliens* y sus detalles físicos nos resultan a veces incomprensibles, los hábitos y la fisiología de la *Reina alien* son casi desconocidos.

Por lo que se ha logrado descubrir, el huevo de *Reina alien* posee ciertas características que lo hacen especial a ojos de sus semejantes. Es posible que los *aliens* distingan un huevo común de otro de *Reina alien* por un fluido que se desprende de la base de éste, conocido vulgarmente como *jalea real*.

Este huevo se mantiene alejado de los demás, elevado sobre el suelo mediante un arnés resinoso, quizá para mantener ciertas condiciones de humedad y temperatura. En ciertas ocasiones, si son varios los huevos de *Reina alien* que existen, se colocan en una cámara especial. A pesar de todo, sólo puede existir una *Reina alien* en cada nido, por lo que las ninfas de Reina, después de abandonar los cuerpos que las han alojado, luchan hasta la muerte con el resto de las candidatas hasta que solamente queda una con vida.



A medida que crece, se alarga su abdomen, convirtiéndose en una enorme masa gelatinosa que le permite poner centenares de miles de huevos. La *Reina alien* se sienta sobre su propio abdomen y su gran peso se sostiene mediante un arnés de fluido resinoso del que puede salir en caso de peligro.

En un momento dado de la existencia del nido, la *Reina Alien* se rodea de un grupo de *Guardias Reales*, que se encuentran ocultos en las cavidades de su salón del trono o en grandes sacos, rodeando a la matriarca.

La Reina es la vida del nido. Todo fluye a su alrededor y sin ella no existiría ningún *alien*. Es sagrada y siente un afecto por sus vástagos fuera de lo común.

Se distingue del resto de su progenie por su gran tamaño (unos 4 m. de altura erguida y entre 15 y 30 m. de longitud con el abdomen intacto), y por la protuberancia en forma de corona trapezoidal que luce en la parte trasera de su desproporcionada cabeza.



Sus dientes son mucho más largos y puntiagudos que los de sus descendientes, y su mandíbula mucha más grande y móvil, lo que le da un aspecto aterrador.



La madre alien tiene cuatro brazos (dos de ellos prácticamente atrofiados), y, por los datos recogidos en los diferentes *dossieres*, todo apunta a que tiene cinco dedos independientes en lugar de seis.



ALLEN: ETAPAS DE CRECIMIENTO

La vida del *alien* se divide en tres estados:

LARVA

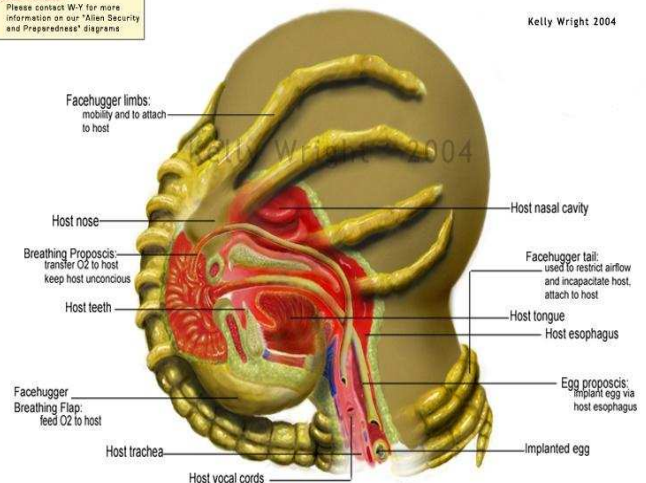
Una *Reina* pone un huevo de unos 70 cm. de alto y de unos 45 cm. de diámetro, con cuatro labios en su parte superior, donde reposa la *larva alien*. La larva es un ser octópodo con una larga cola prensil, de cuerpo blando y carente de quitina, con una espina dorsal que sobresale por el lomo. Tiene una forma parecida a la de un extraño cangrejo de unos 40 cm. de longitud (sin la cola).



El huevo abre sus labios superiores y sale la larva alien, que busca rápidamente cualquier ser vivo, adhiriéndose a su rostro (o al lugar donde se halla la boca del mismo). Este proceso parece instintivo y no se conoce ningún caso de larva que no haya buscado inmediatamente después de su alumbramiento un cuerpo donde alojarse.

SAMPLE ONLY:
Please contact W-Y for more
information on our "Alien Security
and Preparedness" diagrams

Kelly Wright 2004



Una vez acoplada, una larva alien no puede ser extraída por varias razones: La cola oprime el cuello de la víctima, asfixiándola. Además, las patas y el abdomen quedan fijados mediante una sustancia desconocida, lo que hace que, al intentar extraerla, se le arranque el cuero cabelludo o la piel al paciente, por lo que la extensa herida le provocaría, en todos los casos, la muerte. La larva tiene también sangre ácida, con el peligro que supone.



La larva inserta, mediante una trompa alojada en su cara interna, una diminuta *ninfa* en el aparato digestivo de la víctima, tomando para sí *cantidades insignificantes de sangre y fluidos*. Sin embargo, crece a una gran velocidad.

NINFA

Alojada en el cuerpo de su receptor, la ninfa adopta una posición fetal y permanece entre seis y veinticuatro horas en el cuerpo del paciente. En el momento la ninfa queda alojada en su víctima, la larva disminuye su actividad vital, se seca y muere, desprendiéndose.



A las pocas horas de la implantación, la víctima se recupera y, en ocasiones, puede reemprender su actividad normal, tan sólo con pequeños mareos y una cierta sensación de agobio y mareo.



Tras la recuperación, transcurridas entre una y diez horas, la víctima sufre fuertes ataques, sacudidas violentas, y la ninfa se abre camino a través del pecho del ser que lo alojaba, a mordiscos, buscando el exterior. El paciente muere sólo un insignificante porcentaje sobrevive al *reventón de pecho*), y el ser, vulnerable y debilitado por su nuevo nacimiento, busca rápidamente comida y refugio.

La ninfa ya presenta ciertas similitudes con el adulto, aunque sólo es un ser de unos 20 - 30 cm. de largo con una cola de prácticamente su mismo tamaño, que camina erguido apoyándose en ésta.



ADULTO

Tras un periodo que no suele superar las tres horas (generalmente no llega a la media hora), la ninfa muda de piel, creciendo de manera extraordinaria y convirtiéndose en adulto.



ALIEN: MODO DE VIDA

Como hemos podido comprobar, el sistema de vida de los *aliens* está basado en el matriarcado de una Reina en el interior de un nido o colmena, rodeada de sus huevos y sus vástagos.

Nuevamente se observa la similitud con otras especies de insectos de la Tierra, como las hormigas, las termitas o las abejas: Una mente colectiva, personificada en la Reina, que supervisa y controla todas las acciones del nido con el único fin que la supervivencia de la colonia. Este lazo es todavía más fuerte con la Guardia Real, que mantiene un verdadero enlace psíquico con la matriarca, protegiéndola en caso de peligro.

El nido puede tener diversas formas, dependiendo si se construye sobre una superficie yerma o en el interior de un edificio. En el momento en que un enjambre se dispone a construir un nido, realiza una estructura, generalmente esférica, a partir del fluido que producen como saliva y otros restos, como plantas o animales. A partir de esa estructura básica, se elabora una extensa red con cámaras delimitadas, como el trono de la madre (que puede ocupar extensas superficies de terreno), la fosa de los desperdicios, etc...



En el caso de que el enjambre sea *transplanta-*do, éste suele aprovechar la estructura del propio edificio donde se halle para construir su nido.

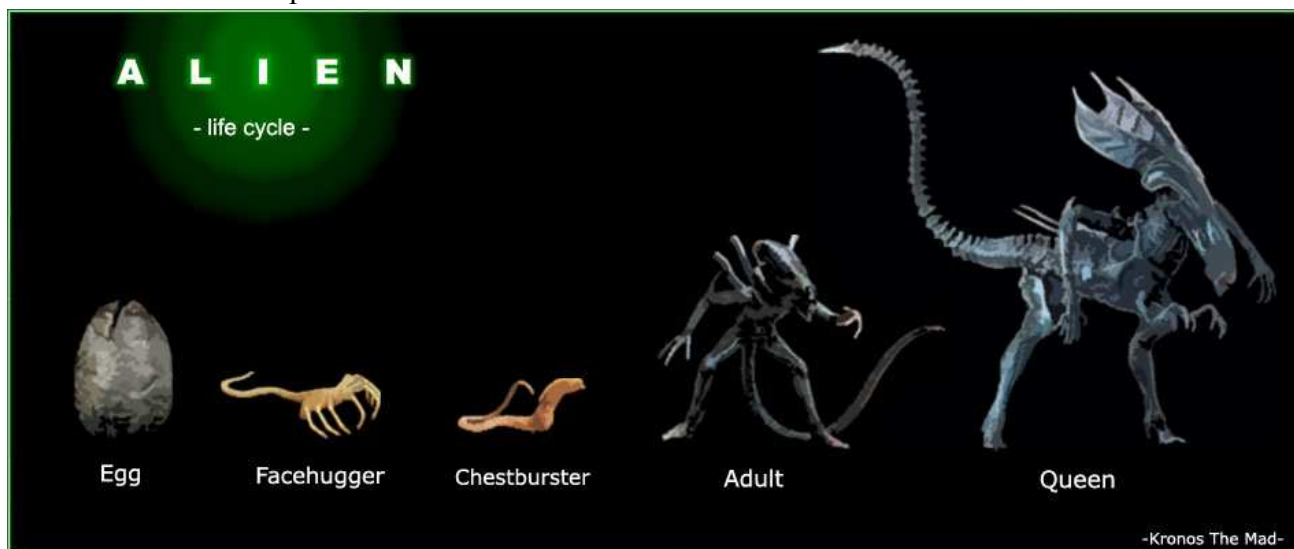
El celo del nido roza el fanatismo. Cuando se produce una invasión del mismo, aunque sea rechazada, el nido ya no se considera seguro y debe trasladarse a otro lugar.



Este fanatismo se reproduce en las actitudes de los miembros de la raza *alien*. Son seres imparables, supervivientes natos, que no dejarán de luchar ni de proteger a su Reina, ni siquiera mutilados. La única manera de detener a un *alien* es matarlo o dejarlo destrozado y agonizante. A pesar de todo, su instinto puede incluso superar los peores ataques enemigos.

Esto no quiere decir que no tengan estrategias o conozca la desventaja. Si pierden un buen número de los suyos en combate, pueden intuir desventaja y retirarse, pero no abandonarán jamás a su Reina y buscarán una maneja mejor de contraatacar. Un alien permanecerá siempre oculto hasta percibir que ha sido descubierto o hasta tomar por sorpresa a su enemigo, momento en el cual atacará con el máximo de su potencia.

Un *alien* no matará si no es completamente necesario, pues le resulta más útil capturar vivo a un enemigo que matarlo. Al fin y al cabo, cada vida capturada supone un nuevo miembro del nido.



ALLEN: CURIOSIDADES

Resulta asombroso, por encima de todas las curiosidades alienígenas, los poderes telepáticos de la Reina. Aunque se considera probado ya la unidad del nido centralizado en el control de la Reina, es verdaderamente desconcertante el control mental que ejerce respecto a ciertos seres humanos.

En éstos, la figura del seno materno, de la madre o incluso de la esposa, señala hacia la Reina alien, en una extraña concatenación de ideas que atrae al hombre hacia la matriarca del nido. Así, la presencia de una Reina en un lugar habitado por humanos suele producir pesadillas extremadamente realistas e incluso casos de locura.

Existen otros datos diversos sobre los *aliens* que pueden ser detallados: Son animales nocturnos, trepan con extraordinaria rapidez y soltura y son extremadamente silenciosos a pesar de su tamaño.

El color de la quitina que les cubre va desde el gris plateado al negro azabache, además de varios tonos rojizos y verdosos. Tanto la larva como la ninfa alien tienen un tono de color sepia o crema.

No poseen ningún sistema de comunicación verbal aunque, en el *parto*, la ninfa suele aparecer con un grito agudo e intenso. Los *aliens* adultos suelen espirar de manera aparatosa y profunda. Las últimas investigaciones apuntan a una comunicación mediante feromonas.

Los movimientos de los *aliens* son diversos: Los guerreros andan como los seres humanos, pudiendo colgarse de la cola; los Guardias Reales tienen movimientos gráciles y equilibrados, mientras que la Reina, si se ve obligada a moverse, se desplaza de manera desgarbada y torpe. Los incursores (nombre que toman los *aliens* que surgen de cuadrúpedos), se mueven a gran velocidad, a dos o a cuatro patas. Las larvas se mueven como las arañas, impulsándose con su poderosa cola, y las ninfas reptan con la cabeza elevada sobre el suelo.

El régimen alimenticio de un *alien* es relativamente desconocido. Se le supone omnívoro, pudiendo comer todo aquello que sea capaz de digerir. Las ninfas suelen alimentarse, en un primer momento, del ser que las ha alojado durante su crecimiento.

ALLEN: ARMAS

Cola ariete:: El *alien* emplea su cola como si de una maza o del extremo de un látigo se tratase. Agita su miembro de atrás adelante y hace que la punta de lanza de su prolongación vertebral salga disparada hacia su víctima.

Brazo: El *alien* ataca con su brazo como si fuera un tridente, ensartando a su enemigo o desgarrando con un movimiento circular.

Agarre: El *alien* agarra a su rival para inmovilizarlo, preparando su doble mandíbula. La víctima puede tratar de efectuar una tirada de *Lucha* o puede intentar una enfrentamiento de características (*FUE* contra *FUE*).

Cola prensora: Propia de la larva *alien*, con la que se ayuda para insertar su trompa en la cavidad bucal del huésped. Si la víctima falla una tirada de *FUE* contra la habilidad *cola prensora*, quedará irremisiblemente infectado. A partir del segundo turno en que nadie consiga arrancarle del rostro la larva, tendrá que resistir tiradas de *CON* para no asfixiarse.

Mandíbula: La terrible mandíbula percutora del *alien* impacta con sus afiladísimos dientes en su rival, buscando instintivamente un punto vital. Una ataque exitoso de mandíbula supone la muerte segura para su víctima.



GUERRERO ALIEN



DAIOS: 2'75 m. de altura (unos 5 m. de la testuz a la cola). Extremidades humanoides, espollones en las articulaciones de los brazos, doble mandíbula, ariete afilado en el extremo de la cola, vértebras externas, exoesqueleto quitinoso, sangre ácida. Es el ejemplar más numeroso del nido.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 20 - 25 DES → 18 - 22 CON → 21 - 27 INT → 3 - 4
PUNTOS DE BLINDAJE: 7 - 10 PUNTOS DE VIDA: 16 - 26

ARMAS:

Cola ariete → 6 (Daño 9) [Distancia 0 - 1,5 metros]
Brazo → 13 (Daño 14 - 16) [Distancia 0 - 2 metros]
Agarre → 14 (Daño 0) [Distancia 0 - 1 metro]
Mandíbula → 17 (Muerte instantánea) [Distancia 0 - 1 metro]

HABILIDADES CONOCIDAS

RASTREO (10), ESCONDERSE (16), SUBTERFUGIO (14), EMBOSCADA (12),
ESCALAR (16), INTUIR / DETECTAR ENTE VIVO (17), ESQUIVAR (5),
CORRER (8 - 14), SALTAR (8), SUPERVIVENCIA (14), NATACIÓN (14)

PRETORJANO (GUARDIA REAL)



DATOS: 3m. de altura (unos 6 m. de la testuz a la cola). Extremidades humanoides, espolones en las articulaciones de los brazos, doble mandíbula, ariete afilado en el extremo de la cola, vértebras externas, exoesqueleto quitinoso, sangre ácida. El cráneo cuenta con una suerte de “corona” o cuernos quitinosos alargados. De dos a seis ejemplares protegen a la Reina de cualquier peligro.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 25 - 28 DES → 22 - 28 CON → 26 - 32 INT → 3 - 4
PUNTOS DE BLINDAJE: 9 - 12 PUNTOS DE VIDA: 26 - 28

ARMAS:

Cola ariete → 12 (Daño 10) [Distancia 0 - 1,5 metros]
Brazo → 15 (Daño 14 - 17) [Distancia 0 - 2 metros]
Agarre → 16 (Daño 0) [Distancia 0 - 1 metro]
Mandíbula → 18 (Muerte instantánea) [Distancia 0 - 1 metro]

HABILIDADES CONOCIDAS

RASTREO (12), ESCONDERSE (17), SUBTERFUGIO (16), EMBOSCADA (15),
ESCALAR (17), INTUIR / DETECTAR ENTE VIVO (19), ESQUIVAR (7),
CORRER (12 - 16), SALTAR (12), SUPERVIVENCIA (14), NATACIÓN (14)

REINA ALIEN



DATOS: 7m. de altura (unos 13 m. de la testuz a la cola y aproximadamente 35 metros con el abdomen reproductor). Extremidades humanoides (4 brazos, dos funcionales y dos atrofiados), espolones en las articulaciones de los brazos, doble mandíbula, ariete afilado en el extremo de la cola, vértebras externas, exoesqueleto quitinoso, sangre ácida. Protuberancia craneal en forma de corona. Se trata del corazón del Nilo, existiendo sólo una por colona alien.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 60 - 75 DES → 12 - 13 CON → 88 - 96 INT → 11 - 14
PUNTOS DE BLINDAJE: 18 - 24 PUNTOS DE VIDA: 90 - 100

ARMAS:

Cola ariete → 10 (Daño 14) [Distancia 0 – 5 metros]
Brazo → 8 (Daño 18 - 24) [Distancia 0 – 2 metros]
Agarre → 12 (Daño 0) [Distancia 0 – 2 metros]
Mandíbula → 16 (Muerte instantánea) [Distancia 0 – 1 metro]

HABILIDADES CONOCIDAS

Las habilidades de la Reina Alien son desconocida. Pueden suponerse, a la luz de los encuentros con algunos ejemplares separados del abdomen reproductor, habilidades como *Correr*, *Escalar*, *Supervivencia*, *Detectar Ente Vivo*... además, puede controlar mentalmente a seres poco inteligentes y efectuar variaciones en el sueño de todo tipo de entidad inteligente (incluso seres humanos).

PREDALIEN



DATOS: 3m. de altura (unos 6 m. de la testuz a la cola). Extremidades humanoides, espolones en las articulaciones de los brazos, boca compleja con mandíbula predator característica, ariete afilado en el extremo de la cola, vértebras externas, exoesqueleto quitinoso, sangre ácida.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 23 - 25 DES → 21 - 25 CON → 23 - 29 INT → 3 - 4
PUNTOS DE BLINDAJE: 7 - 10 PUNTOS DE VIDA: 23 - 27

ARMAS:

Cola ariete → 12 (Daño 10) [Distancia 0 - 1,5 metros]
Brazo → 16 (Daño 13 - 16) [Distancia 0 - 2 metros]
Agarre → 16 (Daño 0) [Distancia 0 - 1 metro]

HABILIDADES CONOCIDAS

RASTREO (11), ESCONDERSE (17), SUBTERFUGIO (17), EMBOSCADA (14),
ESCALAR (16), INTUIR / DETECTAR ENTE VIVO (17), ESQUIVAR (10),
CORRER (11 - 15), SALTAR (12), SUPERVIVENCIA (15), NATACIÓN (14)

Nota: Consideramos inviable la licencia artística, vista en Aliens vs. Predator: Requiem, que da a entender que un Predalien puede “regurgitar” huevos o larvas y depositarlos en presas vivas.

LARVA (FACEHUGGER)



DATOS: Ser octópodo y rastrero con una cola prénsil, de cuerpo blando y maleable, carente de quitina, con una espina dorsal prominente a lo largo del lomo, alargándose hasta una cola, que le permite equilibrar su avance y asirse a su objetivo. Sangre ácida

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

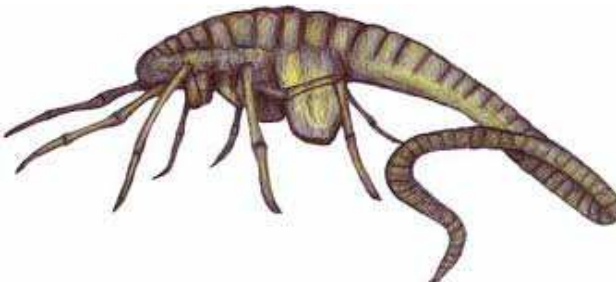
FUE → 7 DES → 4 CON → 8 INT → 1
PUNTOS DE BLINDAJE: 1
PUNTOS DE VIDA: 9

ARMAS:

Agarre → 12 (Daño 0) [Distancia 0 – 1 metros]

Cualquier ser vivo alcanzado por la Larva, y atacado con su agarre, deberá enfrentar FUE contra FUE:

- * Si la larva supera la tirada y el ser vivo no, inoculará la ninfa en éste, que perderá el conocimiento
- * Si ambos superan la tirada o ambos la fallan, la repetirán de nuevo en el siguiente asalto (el ser vivo tendrá un penalizador de -1, acumulativo por asalto)
- * si el ser vivo la supera y la larva no, podrá desembarazarse de ésta, arrojándola lejos...



HABILIDADES CONOCIDAS

ESCONDERSE (10), SUBTERFUGIO (10),
EMBOSCADA (12), CORRER (12)
INTUIR / DETECTAR ENTE VIVO (19),
ESQUIVAR (6), SALTAR (12),

NINFA (CHESTBURSTER)



DATOS: Ser de aspecto serpentino de unos 20 a 40 cm. de longitud, con cabeza protuberante y cola alargada. Cuerpo blando y maleable, con piel que se va desprendiendo en las distintas etapas de crecimiento hasta que se endurece por la quinina. Sangre ácida.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 4 DES → 3 CON → 3 INT → 1
PUNTOS DE BLINDAJE: 0
PUNTOS DE VIDA: 4

ARMAS:

Ninguna

La ninfa alien no cuenta con ningún arma natural ni defensa, debiendo esconderse en ambientes hostiles a medida completa las distintas etapas evolutivas hasta convertirse en adulto.



HABILIDADES CONOCIDAS

ESCONDERSE (14), SUBTERFUGIO (14),
CORRER (8)*, ESQUIVAR (4)
INTUIR / DETECTAR ENTE VIVO (12)

* La ninfa no "corre" sino que se desliza velozmente.



DOSSIER

INSECTOS

photo by art andrews - art@asquaredconcepts.com

INSECTOS: FISIOLOGÍA

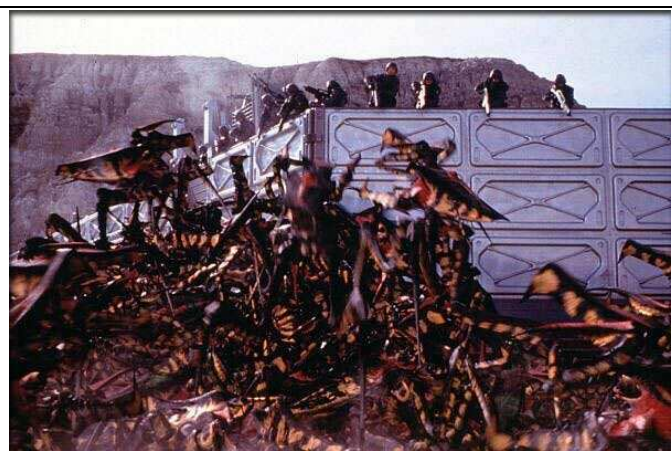
Los **insectos** (también llamados **arácnidos** y comúnmente conocidos como "**bichos**") forman colonias nómadas de cientos de miles de ejemplares que se extienden de planeta en planeta en forma de esporas autoreproductivas.

Del mismo modo que en las colmenas de insectos convencionales existen diversos tipos de ejemplares de una misma especie, en los Arácnidos podemos apreciar una gran diversidad en la morfología básica de los mismos, desde el masivo y desprotegido **cerebro** al estilizado y agresivo **guerrero arácnido**, pasando por el gigantesco coleóptero conocido por **insecto tanque**, uno de los ejemplares más grandes y peligrosos de la especie.



Un gigantesco *Insecto tanque* surge del suelo

Es precisamente esta diversidad la que nos debe animar a analizar a cada **Insecto** de un modo distinto al anterior.



Un salvaje ataque masivo a un fuerte colonial

GUERRERO ARÁCNIDO

Los **Guerreros Arácnidos** (también conocidos por **Insectos Guerreros**), son la bioforma más numerosa de su especie (superando en un porcentaje de 1000 a 1 al **Insecto Tanque** y de 100.000 a 1 al **Insecto Cerebro**). Su actitud y organización recuerdan poderosamente al **Guerrero Alien**, a pesar de que su capacidad de supervivencia individual no es tan grande como la de aquél.

El **Guerrero Arácnido** mide entre 2'5 y 3 m. de altura y posee 6 extremidades puntiagudas que puede emplear como método de locomoción y, al tiempo, como arma de ataque y defensa, junto con una mandíbula prensil y desgarradora que surge de su desproporcionado cráneo; dicho cráneo se extiende hacia atrás protegiendo el reducido tórax y abdomen (centro nervioso de la criatura y su único punto débil conocido). Posee así mismo un exoesqueleto quitinoso de gran resistencia, vulnerable solo a las armas de fuego de gran calibre.

Su capacidad ofensiva es considerable, teniendo en cuenta de que, además de su número, cuenta con una multiplicidad de extremidades que permiten que, incluso perdiendo una de las mismas, su peligrosidad se mantenga.

Se ha comprobado que incluso perdiendo una de sus patas, su capacidad de ataque se mantiene en un 87%

Almirantazgo de Inteligencia

Su actitud ofensiva está sorprendentemente bien organizada, en líneas de ataque e incluso en oleadas: La primera línea está encargada de inutilizar la defensa enemiga, atrapándola y lanzándola a la segunda línea, que se encarga de rematarla.



El imponente perfil del insecto guerrero

INSECTO TANQUE

Mientras los Guerreros son numerosos en la colonia, los Insectos Tanques son raros ejemplares de extraordinario tamaño que habitan en el subsuelo, a cierta profundidad, y que surgen esporádicamente a la superficie.

De una altura superior a los 5 m. de altura (unos 25 metros de largo), estas enormes "ballenas de seis patas" se muestran como un peligroso enemigo para la infantería móvil: Los jugos gástricos de sus varios estómagos segregan sustancias inflamables y gases que, vomitados por el ser, y al contacto con las descargas de electricidad estática que produce el roce de unas diminutas antenas especiales situadas bajo sus poderosas mandíbulas, forman una llama de elevadísima temperatura, capaz de alcanzar distancias de 10 metros, consumiendo el tejido orgánico en décimas de segundo.



La aparición del Insecto Tanque provoca el pánico

A pesar de poseer unas poderosas mandíbulas masticadoras, no suele emplear este medio para atacar a sus enemigos, siendo su aliento de fuego el sistema habitual de defensa de este insecto.

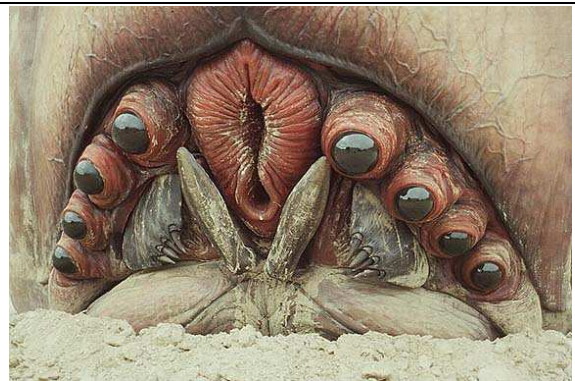
Sus extremidades son grandes y suficientemente poderosas para mover su cuerpo masivo a una velocidad de unos 30 km/h sobre tierra, aún estando adaptadas principalmente al movimiento subterráneo (excavadoras). Como los Insectos Guerreros posee un exoesqueleto quitinoso de gran dureza.

INSECTO CEREBRO

El corazón de la colonia, el miembro más alto de su sistema jerárquico... y todo un misterio para la humanidad: A pesar de que es un ser completamente pasivo, incapacidad para el ataque o el movimiento veloz, el Cerebro es el **alma mater** de la colonia, su auténtico centro neurálgico y su brillante estrategia.

De unos 2 m. de altura (y de 5 a 8 m. de longitud), posee un cuerpo prácticamente gasteópodo. Cuenta con 8 o 10 extremidades diminutas y atrofiadas que apenas pueden mover un cuerpo pequeño y un descomunal cráneo desprotegido, del que sobresale un voluminoso cerebro complejo, bajo el cual se agrupan todos los sistemas sensitivos (visión por múltiples ocelos, olfato y tacto).

Si sorprendente es su forma, más sorprendente es aún su capacidad de "aprender": Mediante una lengua succionadora, articulada desde un pliegue bajo el cráneo, succiona la materia gris de los enemigos de la especie y, por un complejo método de absorción neuronal, es capaz de comprender tácticas y órdenes de especies distintas a la suya, y, por los experiencias que poseemos, puede forzar a su enemigo "conectado" a él a cumplir órdenes.



El aspecto desagradable del insecto cerebro es evidente

A causa de su debilidad, se hace acompañar por un gran número de escarabajos de arena arquielanos, el ejemplar más pequeño de su especie.



La lengua "cerebral" del insecto les permite profundizar en la mente de sus enemigos.

INSECTO VOLADOR

Si decíamos que el Insecto Cerebro es un misterio para la ciencia, el Insecto Volador es un verdadero enigma genético: Se trata del invertebrado volador más grande que se conoce (2 m. de longitud, unos 3'5 m. de envergadura), y su origen en el tiempo se remonta a los pterodones prehistóricos.

Sus características comunes a la especie (seis extremidades aracnoides, exoesqueleto quitinoso...), son prácticamente una anécdota dentro de lo que podíamos denominar una "mutación afortunada": Sus élitros (uno a cada lado del cuerpo), le permiten volar con una despreciable cadencia de aleteo (1 aleteo por segundo, lo que equivale al vuelo de un ave de gran tamaño), a diferencia del aleteo de los insectos convencionales (mosca, cucaracha...) y de las aves de pequeño tamaño (colibrí); al mismo tiempo le permiten planear, manteniéndolas quietas y emplearlas como un arma de ataque (el filo de los élitros es tan acusado que puede partir limpiamente incluso una barra hueca de acero).



INSECTO LANZADOR DE PLASMA

Gigantescas estructuras de quitina y fibra, los insectos lanzadores de plasma son capaces de arrojar enormes bolas de plasma incandescente al espacio profundo, derribando naves enemigas y colonizando sistemas cercanos.



INSECTOS: MODO DE VIDA

Los **Insectos** se organizan en colonias y colmenas subterráneas; a pesar que desconocemos completamente su sistema reproductivo, sabemos que colonizan planetas mediante el lanzamiento de esporas (lo que nos hace suponer que estas, previamente "polinizadas", deben de surgir de los propios insectos **-partogénesis-** o de una o varias hembras ponedoras).

Las esporas son lanzadas por gigantescos insectos que propulsan grandes cantidades de energía (gases, principalmente), desde su recto hacia el espacio exterior. Las esporas, envueltas en estos gases incandescentes, resultan especialmente peligrosas para las naves que se aproximan a la órbita de los planetas en los que se producen lanzamientos masivos.



Flota espacial en peligro por el lanzamiento de esporas

El planeta de origen de los Insectos se encuentra localizado en **Klendathu**; su capacidad de colonizar planetas les ha extendido por buena parte de su sistema y de algunos sistemas próximos. Su interacción con la fauna local se cree depredadora, siendo uno de los pocos seres vivos que se encuentran en lo más alto de la cadena alimenticia, sin un enemigo natural.

Los Insectos viven en cavernas, muchas de las cuales son excavadas expresamente por los Insectos Tanque y habitadas por la colonia entera.

El régimen alimenticio de los Insectos se cree generalmente hervívoro, puesto que los seres vivos que invaden su territorio (humanos, principalmente), no son devorados. Son, a excepción del Insecto Cerebro, más animales que seres inteligentes, y poseen un gran sentido de la territorialidad y la supervivencia.

INSECTOS: ARMAS

Extremidad:: El Guerrero Arácnido emplea sus largas extremidades (generalmente las dos delanteras, a veces incluso cuatro, soportando todo su peso en las extremidades traseras), de modo contundente; su extremo afilado consigue atravesar muchas de las armaduras convencionales.



Mandíbula (Arácnido): La enorme mandíbula de Arácnido le sirve para sujetar a su enemigo y lanzarlo hacia sus compañeros, pero, aplicando la fuerza suficiente, puede incluso partir en dos a un ser humano. Su tamaño obliga al Arácnido a girar la cabeza 90° sobre el eje horizontal en una postura compleja que expone sus órganos vitales.



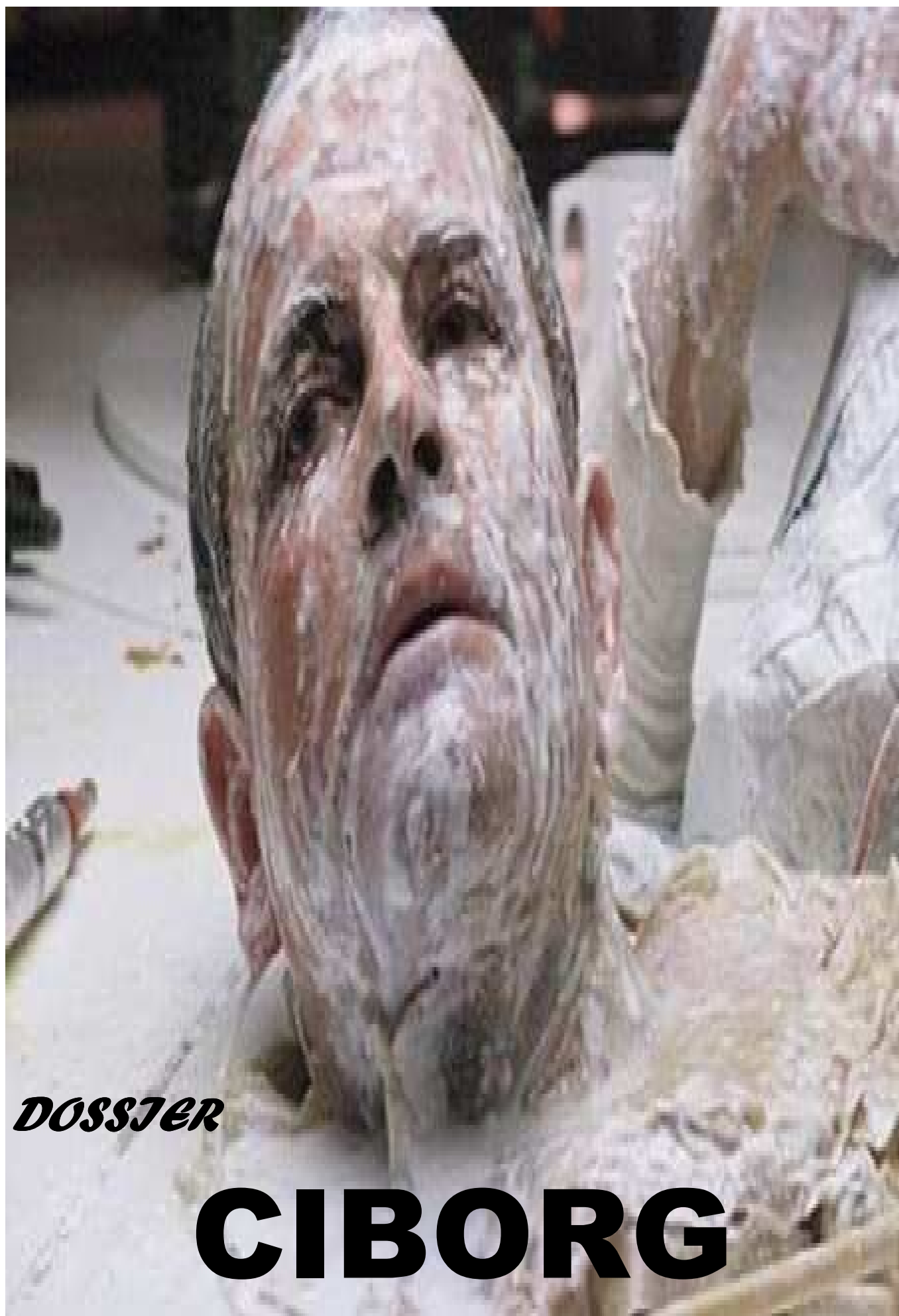
Trompa o lengua: La lengua del Insecto cerebro surge de un pliegue en la base del cráneo y penetra de tal manera en el cráneo de su enemigo que ni siquiera los cascos más gruesos son capaces de detenerla; se introduce en el cerebro y absorbe toda la masa encefálica, por lo que la muerte es instantánea e inevitable.



Lllamarada: Propia del Insecto Tanque, aplicada de forma continua a un enemigo puede consumir la carne hasta el hueso en pocos segundos. Tiene un alcance de unos 10 metros, pero si el Insecto Tanque trata de lanzarla hacia un lugar por encima de donde se encuentra, su alcance se reduce considerablemente. Por otro lado, la cantidad de energía que consume la llamarada agota rápidamente la reserva de gases y productos inflamable que el Insecto Tanque puede mantener en su boca, por lo que, en términos de juego, **no pueden lanzarse llamaradas continuas de más de 5 segundos** de duración.

Mandíbula / Élitros (Insecto Volador): El ataque combinado de la mandíbula y los élitros afilados del Insecto Volador es suficiente para decapitar a un ser humano en un vuelo rasante.





DOSSIER

CIBORG

CYBORG: HISTORIA

Desde nuestros días, la tecnología cibernética ha avanzado a pasos agigantados en diversos campos de la ciencia: La cirugía, con máquinas capaces de realizar operaciones de gran complejidad o la misma ortopedia computerizada, la ingeniería, con tecnología robot, brazos mecánicos y cadenas de construcción, así como las telecomunicaciones, la economía y tantos y tantos otros aspectos, que son claras muestras de la evolución de las *almas de metal* dentro de nuestra sociedad.

Pero el verdadero sentido de la cibernética sobre la que tratará este apartado, la aplicada a copiar al ser humano, a convertir al hombre en un nuevo dios, tampoco anda a la zaga en esta evolución: La unión entre hombre y máquina, su simbiosis, ha sido un simple reflejo de nuestros anhelos más antiguos y profundos: la perfección física y mental y la cima de la creación.

En *Alien: RPG* encontramos a los *cyborgs* en muchas ocasiones y, a veces, podemos emplearlos como *PJs*. Por ello, es importante conocerlos y, por tal motivo, debemos clasificarlos según sus capacidades y comportamiento general.

Aunque línea histórica que podemos tratar en el mundo futuro y de ficción donde se desarrolla *Alien: RPG* es más bien irregular, siguiendo la trama de los films de la saga en la que se basa este juego, lo cierto es que podemos encontrar tres tipos de entidades cibernéticas bien diferenciadas y, por ello, determinar sus diferencia según su origen.

- Soy sintético, pero no estúpido

Cyborg Bishop a la Teniente Ripley (Aliens)



MODELOS DE CYBORG

1.- Modelo antiguo: Clásico replicante, con una forma externa totalmente idéntica a un ser humano, pero con unos circuitos internos que en nada asemejan su fisiología. Corresponde a Ash de *Alien: El octavo pasajero* o al rebelde de *Blade Runner*.



2.- Modelo de transición o persona artificial: Entidad cibernética que posee una serie de circuitos integrados en un organismo interno decididamente *humano*, con órganos vitales artificiales. Corresponde a Bishop de *Aliens: El regreso* o a Gill de la serie de comic *Aliens: Nido*.

3.- Modelo terminal o inhibido: Capaz de proyectar sentimientos inherentemente humanos. Corresponde a Butler del comic *Aliens* o a Cole del film *Alien: Resurrección*.



Cada uno de estos modelos posee características técnicas y psicológicas diferentes, por lo que se analizarán separadamente.

Modelo antiguo

El primer modelo de *cyborg*, el llamado *modelo antiguo*, fue un secreto empresarial puesto en funcionamiento en misiones puntuales con un resultado ejemplar. Sin embargo, el incidente de la *Nostromo* desenmascaró la verdadera dimensión de estos *extraños tripulantes*, mostrando diversos defectos de psicosis, paranoia y otras malfunciones. El *modelo antiguo* posee un alto porcentaje no biótico en su estructura interna, lo que implica una mayor proximidad a los robots que a los humanos.



No tienen nombre, tan sólo una numeración de serie, a pesar de que, en su relación con los humanos, pueden adoptar cualquier identidad. Actúan siempre como oficiales científicos (dado su capacidad de memorización y de razonamiento lógico) o de soldados (por razones de potencia física). No poseen edad natural, pero pueden ser programados para poseer un aspecto físico determinado en una edad concreta.

Es muy probable que no tenga antecedentes de ninguna clase y que su programación sea un sistema de vida corto reprogramable con facilidad.

CARACTERÍSTICAS

El *cyborg* modelo antiguo es, básicamente, un exoesqueleto de metal y plástico, con un fluido acuoso como sangre y refrigerante, circuitos electrónicos y microchips como "cerebro"... Esto no lo caracteriza como un ser que destaque por su rapidez o creatividad, pero sí como un superviviente, extremadamente fuerte e inteligente. Es, por tanto, que en sus características deben resultar un reflejo de este dato.

Sin embargo, su programa de comportamiento le obliga a aparecer, tanto física como psicológicamente, como un humano frente a los propios humanos. Solo en una situación de extrema tensión o al recibir uno o varios impactos que afecten, revelará su auténtica forma, actuando de manera *berserker* (sus sistemas internos se saturarán y no cesará de atacar o matar a los que lo rodeen hasta que él o sus enemigos hayan perecido).

Por tanto, el *cyborg* tendrá **40 puntos** para repartir entre sus características, siguiendo el esquema habitual de los seres humanos; sin embargo, a las características de FUE, CON e INT deberán añadirse **5 puntos a cada una** en el momento en que el *cyborg* entre en estado de sobrecarga.

Ejemplo: Ash, el cyborg asesino de Alien, aparece en escena con unas características aproximadas de

FUE: 8 CON: 8 INT: 15 DES: 9

Sin embargo, cuando la teniente Ripley lo golpea, comienza a actuar de forma incontrolada, con mucha más fuerza y dureza, así con más inteligencia (su forma de tratar de matar a la teniente lo demuestra), por lo que sus características son, entonces, de:

FUE: 13 CON: 13 INT: 20 DE6: 9



HABILIDADES

El *cyborg* modelo antiguo cuenta con una programación absolutamente especializada, por lo que la diferenciación entre habilidades principales, secundarias y el resto de las habilidades se halla mucho más marcada que en los seres humanos.

Para reflejar este dato, señalaremos que este modelo de *cyborg* cuenta con **60 puntos** básicos de habilidad: Inicialmente, el PJ o PNJ *cyborg* cuenta con **35 puntos** en *habilidades principales*, **20 puntos** en *habilidades secundarias* y tan solo **5 puntos** repartidos entre las *habilidades restantes*.

Si la identidad cibernética del personaje es secreta, el DJ puede confeccionar una lista de habilidades ligeramente distinta a la real, a pesar de que, a todos los efectos, la verdadera puntuación del *cyborg* será esta.

APRENDIZAJE

El *cyborg* se encuentra en el límite superior de su programación, por lo que no puede aprender de sus aciertos ni de sus errores. Si su identidad es secreta, o incluso desconocida para el jugador, puede apuntar críticos y pifias junto a la habilidad correspondiente para no levantar sospechas entre el resto de sus compañeros.

PUNTOS DE VIDA

El *cyborg* modelo antiguo tiene, originalmente, los puntos de vida que le corresponden según su puntuación de CON. Sin embargo, en el momento sature sus circuitos y pierda el control (aumentando, por tanto, 5 puntos en las características anteriormente señaladas), su puntuación de vida se modificará **inmediatamente**, adaptándose en ese mismo momento a las nuevas condiciones de sus características.

PÉRDIDA DE CONTROL

El *cyborg* se vuelve *berseker* con unas condiciones muy concretas:

1.- Condiciones psicológicas: En términos de juego, el *cyborg* es inmune al pánico, a las fobias y a toda situación estresante *normal*. Sólo será víctima de pérdidas en su puntuación de miedo si sufre grandes trastornos psicológicos o se ve abocado a realizar actos que vayan en contra de su programación, lo que debe ser controlado por el DJ (a pesar de que siempre puede *simular* pérdidas de miedo para no levantar sospechas entre el resto de sus compañeros, en el caso de que, como se ha dicho antes, su identidad no sea públicamente conocida).

Por lo general, un *cyborg* modelo antiguo difícilmente perderá los estribos sólo con *strees*; a pesar de ello, si llega a la mitad de sus puntos de miedo iniciales, sufrirá una **perdida de control**.



2.- Condiciones físicas: Cada vez que el *cyborg* reciba un impacto **directo** que le produzca un daño de **2 puntos** a superior en una localización o de **5 o más puntos** en su puntuación general de vida, deberá consultar la siguiente tabla y lanzar **1D20**. Si obtiene el resultado indicado en la tabla, se encontrará automáticamente **fuera de control**.

Localización	1D20
Cabeza	18-19-20
Pecho	19-20
Abdómen	20
GENERAL	20

Ejemplo: El cyborg Kal, enfrentándose con un alien, sufre un coletazo que le produce 4 puntos de daño en el pecho. Esto es un impacto directo, por lo que debe lanzar 1D20 para saber si se halla fuera de control. Obtiene un 17 y a duras penas es capaz de mantener el control. El golpe lo empuja a un barreño de ácido donde sufre un total de 6 puntos de daño en su puntuación general (además de 2 puntos de daño en la localización de la cabeza); en la tirada para la cabeza obtiene un 18 y pierde el control de sus actos, cargando como un animal contra el alien.

En el caso de que el *cyborg* pierda toda su puntuación de vida sin acabar perdiendo el control, estará alrededor de 1D6 turnos de combate inconsciente y no responderá a la reanimación; en ese momento se levantará violentamente y perderá el control. Su puntuación de vida, aunque se halle en realidad muerto, será igual a la mitad de su puntuación original de vida. En el momento muera por segunda vez, caerá desplomado y jamás se volverá a levantar.

O bueno... tampoco hay que exagerar. Un *cyborg* muerto por segunda vez, sin puntos de vida normales ni como resultado de su pérdida de control, podrá ser *resucitado* de manera electrónica para que su programa cerebral responda a preguntas sencillas e incluso realice disertaciones científicas; además, sus bancos de memoria pueden pasarse por un escáner o un ordenador que analice los datos de que dispone. Aunque un *cyborg* modelo antiguo puede ser reparado, por lo general resulta más sencillo substituir el modelo completo que arreglarlo.

Modelo de transición

Las pérdidas de control por parte del modelo antiguo fueron uno de los puntos oscuros que rodearon la creación de los primeros *cyborgs*. Que un ser creado y programado especialmente para una misión pudiera echarla por tierra por un simple fallo de corrontamiento, era algo que atemorizaba a los diseñadores. Así mismo, muchos de estos seres cibernéticos, formados principalmente por metal y plástico, se deshumanizaban de tal manera que acababan siendo más máquinas que seres humanos, poniendo incluso en peligro las vidas de las personas que lo rodeaban

La especialización de los *cyborgs* y los inhibidores de comportamiento condujo a un modelo de transición que, si bien tenía conciencia de su existencia como no-humano, se relacionaba de muy buen grado con sus congéneres *reales*, convirtiéndose fácilmente en uno de ellos. Sin embargo, esta conciencia podía producir un sinfín de sentimientos extraños y negativos si el chip o el inhibidor resultaban dañados más o menos accidentalmente.



Tras el desarrollo de los modelos de transición, se produjo un considerable aumento en las unidades de Marines Coloniales. A pesar de que diversos acuerdos internacionales prohibían el equipamiento de androides con armas o habilidades de combate no inhibidas, los Cuerpos de Marines Coloniales tienen en los *cyborgs* un recurso incalculable, bien como unidades de multifunción en primera línea de fuego o bases de datos móviles. Los marines androides son siempre empleados en funciones no bélicas, generalmente como pilotos, médicos y oficiales científicos.

A pesar de que se consideran como inteligencia artificial en el más estricto sentido de la palabra, legalmente los androides son considerados

como propiedad de los Cuerpos Coloniales y pueden ser programados para realizar labores peligrosas en lugar de los humanos; a pesar de ello, debido a su utilidad y el alto coste de la unidad, suponen un poderoso elemento disuasorio para cualquier mando que desee tratar a un *sintético* como elemento prescindible.

El modelo de transición es una máquina altamente compleja: Más fuerte, rápido y mejor coordinado que un humano normal. El chasis básico es un esqueleto de fibra de carbono con puntos de enganche para la musculatura artificial. Las fibras son coloides de silicona activados por un sistema microhidráulico o de estimulación eléctrica. La energía para el funcionamiento del androide proviene de una célula energética de hidrógeno, con una vida útil de aproximadamente 400 días, pudiendo recargarse. Como en los humanos, la estructura esquelética es inherentemente inestable y está efectivamente mantenida por la musculatura; en resumen, los sintéticos están diseñados para ser virtualmente indistinguibles en apariencia respecto de los humanos.

A pesar de que la apariencia de un sintético podría parecer algo trivial, la experiencia práctica ha demostrado que es necesario ofrecer a los soldados un soporte cercano fácilmente reconocible, puesto que muchos humanos no son psicológicamente capaces de relacionarse con un androide de aspecto no humano. Muchos sintéticos en servicio aparecen como hombres y mujeres maduras, alrededor de los cuarenta años. Sus personalidades, incluso su idiosincrasia, pueden ser descritas como pasivas o inexpresivas.

La *mente* del modelo de transición es un procesador lógico de carbono 60, con una velocidad de varios billones de trillones de operaciones por segundo. Su capacidad de memoria incluye 10 Terabytes de memoria rápida tipo RAM y 1,2 Petabytes de memoria no volátil. El sistema está estructurado alrededor de un potente directorio lógico, que le permite tomar decisiones basadas en datos sensitivos, información obtenida de la experiencia y la vasta base de datos que incluye la memoria del propio androide. Las funciones intuitivas se derivan de una larga serie de programas conceptuales y semánticos. A pesar de ello, la capacidad del androide para comprender y procesar conceptos abstractos y símbolos, aún siendo importante, es limitada.

Aunque también pueden tener un código numérico como los modelos antiguos, los modelos de transición *desean* tener la indentidad propia de las personal artificiales, por lo que suelen recibir un nombre y sus antecedentes permanecen en las bases de datos; estons antecedentes del *cyborg* son, habitualmente, todas las misiones en las que ha pariticipado, puesto que a ninguno se le implatann recuerdos artificiales de su supuesta existencia normal antes de su creación.

La profesión del modelo de transición suele estar dirigida a las labores de pilotaje, de técnico o de oficial científico, y habitualmente no sienten *atracción* por la violencia de la vida militar.

CARACTERÍSTICAS

Un *cyborg* modelo de transición tiene **40 puntos** para repartir entre sus habilidades, del mismo modo que cualquier otro ser humano.

HABILIDADES

El *cyborg* modelo de transición tiene una programación relativamente especializada, por lo que la diferenciación entre habilidades principales, secundarias y el resto de las habilidades se halla más marcada que en los seres humanos, pero no tanto como en el caso del modelo antiguo. Por otro lado, el modelo de transición debe tener un conjunto de habilidades lo suficientemente diversificado como para enfrentarse a cualquier inconveniente que pueda surgir en la misión.

Para reflejar este dato, señalaremos que este modelo de *cyborg* cuenta con **65 puntos** básicos de habilidad: Inicialmente, el PJ o PNJ *cyborg* cuenta con **30 puntos** para *habilidades principales*, **20 puntos** para *habilidades secundarias* y **10 puntos** repartidos entre las *habilidades restantes*.

Por otro lado, el chip de comportamiento incluye un sistema de autoaprendizaje similar al de los humanos, por lo que las reglas de aprendizaje humanas se aplican a esta clase de *cyborgs*. Sin embargo, el sistema de aprendizaje tiene una limitación de capacidad, por lo que un *cyborg* de transición solo podrá lanzar hasta **3 veces** por experiencia tras una partida o campaña.



PUNTOS DE VIDA

El modelo de transición tiene una puntuación general de vida casi siempre elevada, y la mayoría de los modelos poseen una cantidad de vida mayo que el resto de los seres humanos. Esta cantidad se obtiene **sumando 4 a la puntuación de CON del PJ o PNJ**.

Ejemplo: El fibroso Kal 2, cyborg de transición, tiene una CON de 10, lo que supone que tendrá (10 + 6 -->) 14 puntos de vida. Sin embargo, el potente cyborg de combate Terminus tiene CON de 16, lo que supone que tendrá (16:1'5 + 4 -->) 22 puntos de vida.

La puntuación de las diversas localizaciones de daño depende directamente de la puntuación general y es la siguiente:

Local. / PV	###	13/15	16/18	19/21	22/24
Cabeza	4	5	6	7	8
Pierna	4	5	6	7	8
Brazo	3	4	5	6	7
Abdómen	5	6	7	8	9
Pecho	6	7	8	9	10

Un *cyborg* técnicamente muerto podrá resucitarse o mantenerse en estado de vida latente de manera electrónica, teniendo activas ciertas funciones cerebrales para responder a preguntas o emplear bancos de datos (como el modelo antiguo).



Modelo terminal

El modelo definitivo de *cyborg*: Son hombres y mujeres normales con consciencia de su humanidad hasta el preciso instante en que descubren su naturaleza cibernética o, por el contrario, seres que conocen su estado *cyborg* pero cuya programación les permite u obliga a actuar por iniciativa humana.

La mayoría de los modelos terminales son conocidos como *de tercera generación*, es decir, robots programados por robots cuya perfección técnica solo es comparable a su perfección estética.

El modelo terminal posee unas directrices principales, un código de conducta, que **nunca** puede violarse bajo ningún concepto. Poseen todos los caracteres propios de un ser humano, a excepción de su puntuación de **miedo**, que no influye en la actividad del *cyborg*. Son capaces de aprender y desarrollarse como personas, a pesar de que su sistema vital suele tener una duración limitada.

Siempre ejercen como soldados profesionales, pues son mucho más baratos y reemplazables que los seres humanos.

SISTEMA DE DIRECTRICES

En lugar de una puntuación de **miedo**, el *cyborg* terminal tiene un listado de directrices, programadas por el creador o el jefe de misión. El DJ puede proponer al PJ que siga a rajatabla estas directrices o bien que trata de resistirse a ellas, para lo cual puede emplear la puntuación de **miedo** o bien una tirada de característica.

Si el *cyborg* se resiste a cumplir la directriz o falla en la tirada por resistencia, puede sufrir diversas malfunciones:

- * **Parálisis de todo el sistema neural** durante un número indefinido de minutos / asaltos.

- * **Pérdida de control** similar a la del modelo antiguo.

- * **Crisis de personalidad** o algún tipo de **paranoia homicida** (consultar *Tabla de efectos del miedo* para los seres humanos).

- * Tendencia al **suicidio**.

DIRECTRICES HABITUALES

1.- Proteger la vida sobre cualquier otro motivo; proteger la vida humana, proteger la vida de los miembros del propio escuadrón, proteger la vida del resto de los compañeros de la misión, salvaguardar de la extinción cualquier forma de vida extraterrestre desconocida, hostil o no.

2.- No atacar a ningún miembro aliado; no atacar a ningún miembro de la misma escuadra, no atacar a ningún superior, no atacar a ningún miembro de la empresa que lo diseñó.

3.- Acatar toda orden que provenga de un superior; acatar toda orden que provenga de un miembro de la empresa que lo diseñó, respetar la ley vigente.

4.- Mantener relaciones sociales con el entorno; mantener relaciones sociales con el resto de los humanos, mantener y promocionar hábitos sociales.

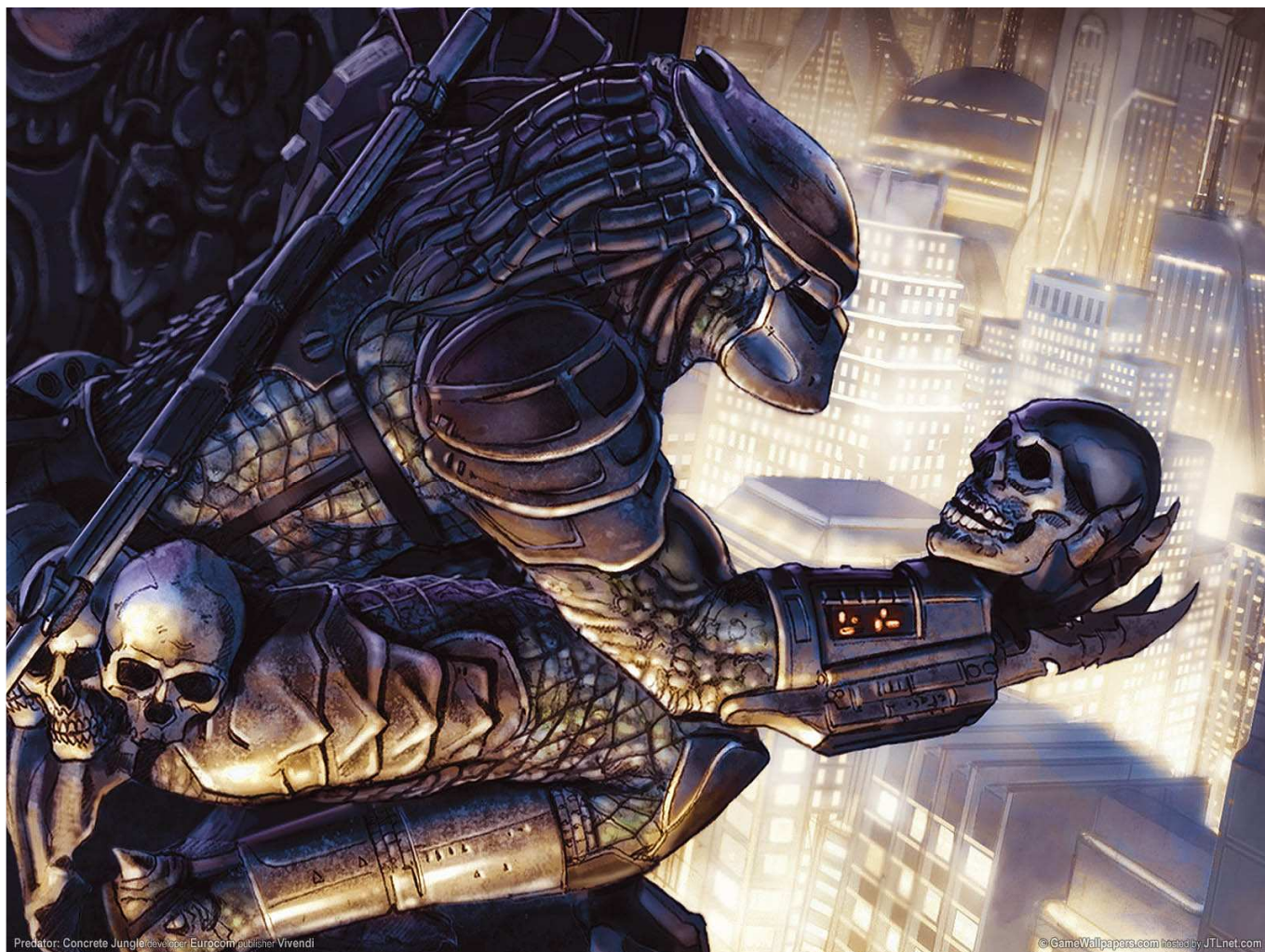




DOSSIER

P R E D A T O R S

PREDATOR



DATOS: Ser antropomorfo de unos 2,15 m. de altura y 115 kg. de peso. Cazador espacial. Mandíbula compleja, cabello grueso y piel de textura similar a la humana. Manos y pies de gran tamaño, con cinco dedos. La sangre posee un componente fluorescente.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 22-26 DES → 18-25 CON → 20 – 28 INT → 14 – 20
PUNTOS DE BLINDAJE: 5 – 16 PUNTOS DE VIDA: 22 – 34

ARMAS: Ver tabla de armas predator

HABILIDADES CONOCIDAS

INGENIERÍA (12 - 18), DESTREZA NATURAL (13 - 19), SUBTERFUGIO (14 - 18),
CONOCIMIENTOS (8 – 16), COMBATE (15 – 19)

OTROS:

La armadura del predator depende del tipo de caza que vaya a practicar. Puede emplear una armadura completa y compleja de 16 puntos, diversas piezas en brazos, pierdas y torno (12 puntos), o un pequeño sistema defensivo en el torso de 5 puntos. El casco tiene, por lo general, entre 10 y 12 puntos, y no se desprenderá de él en la medida de lo posible. Cuenta con sistemas de visión e infrarrojos.

PREDATOR BERSERKER



DATOS: Ser antropomorfo de unos 2,25 m. de altura y 125 kg. de peso. Cazador espacial especialista. Mandíbula compleja, cabello grueso y piel de textura similar a la humana. Manos y pies de gran tamaño, con cinco dedos. La sangre posee un componente fluorescente.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 25-30 DES → 19-27 CON → 24 – 32 INT → 15 – 20
PUNTOS DE BLINDAJE: 12 – 18 PUNTOS DE VIDA: 28 – 38

ARMAS: Ver tabla de armas predator

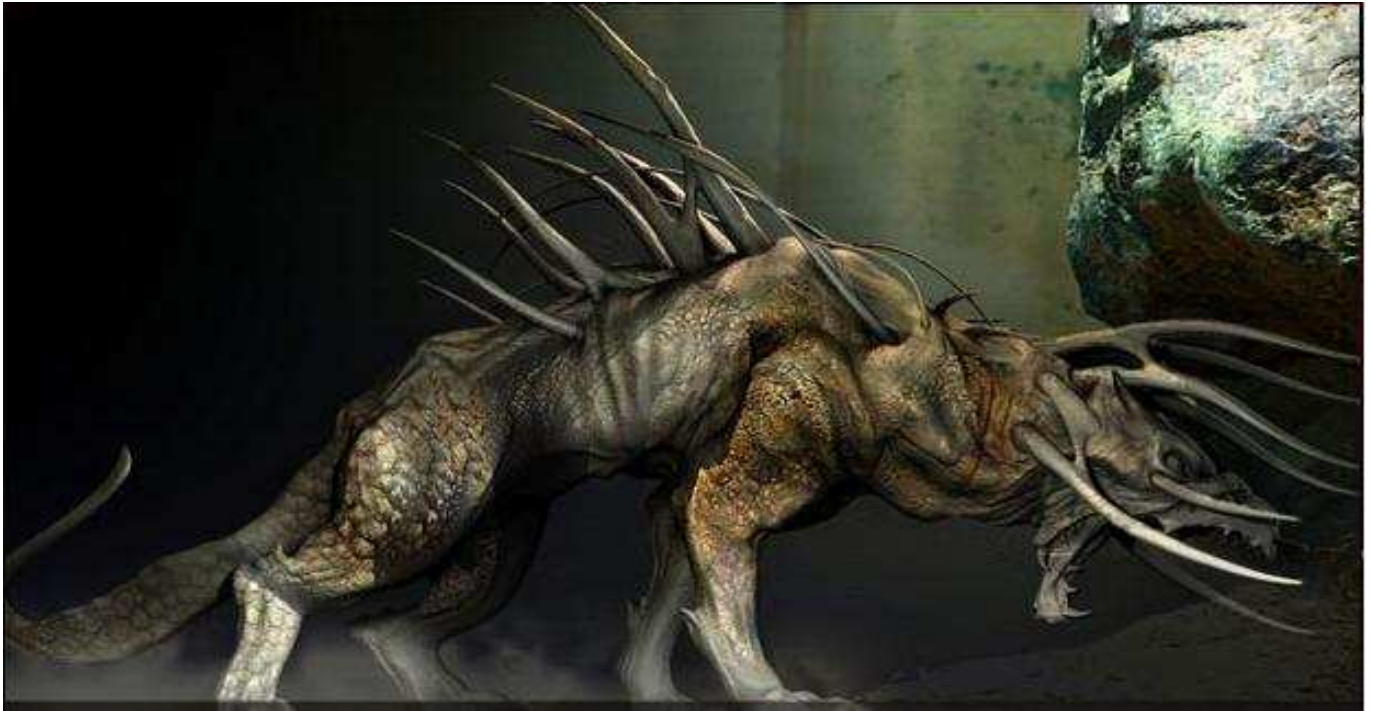
HABILIDADES CONOCIDAS

INGENIERÍA (12 - 16), DESTREZA NATURAL (15 - 19), SUBTERFUGIO (15 - 18),
CONOCIMIENTOS (9 – 17), COMBATE (15 – 19)

OTROS:

*A pesar de que la armadura del predator depende del tipo de caza que vaya a practicar, el llamado Predator Berserker difícilmente actuará poco o mal armado, exponiéndose siempre lo mínimo imprescindible ante sus potenciales presas.. Suele emplear una armadura completa y compleja de 18 puntos, o bien diversas piezas en brazos, pierdas y torno (12 puntos)
El casco tiene, por lo general, entre 12 y 14 puntos, encontrándose bellamente decorado, y no se desprenderá de él en la medida de lo posible.
Cuenta con sistemas de visión e infrarrojos.*

MASTÍN PREDATOR



DATOS: Bestia rastreador y cazadora, empleada por los predators berserkers en sus batidas. Mandíbula prominente con colmillos afilados, protuberancias en forma de espinos y cornamenta repartidas desde el lomo a la testuz que pueden emplear en forma de ariete a la carga. Animal cuadrúpedo que puede alcanzar gran velocidad a la carrera. Piel gruesa y escamosa.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 14-20 DES → 6-8 CON → 16 – 24 INT → 2 – 4
PUNTOS DE BLINDAJE: 2 – 4 PUNTOS DE VIDA: 16 – 25

ARMAS:

Garras → 10 (Daño 6) [Distancia 0 – 1,5 metros]
Colmillos → 12 (Daño 12) [Distancia 0 – 1 metros]

HABILIDADES CONOCIDAS

RASTREO (11 - 17), ESQUIVAR (7 – 12), SUBTERFUGIO (7 - 11), CARRERA (12 – 16)



OTROS:

Suelen actuar en grupos de dos a seis elementos, acechando y flanqueando a las presas de sus amos, lanzándose a la carrera cuando se encuentran a una distancia adecuada para abatirlos y devorarlos.

GARRAS RETRÁCTILES

Descripción: Pareja de cuchillas de entre 30 y 70 cm. instaladas en el antebrazo del *predator* que, mediante un impulso neural, se activa, saliendo de su alojamiento. Pueden ser empleadas como arma de ataque e incluso para ayudar a trepar al monstruo. Estas garras pueden retraerse y extenderse en décimas de segundo.



DATOS EN EL JUEGO

	Garras retráctiles
<i>Daño</i>	9 - 10 puntos (ambas a la vez) 7 - 8 puntos (garra individual)
<i>Porcentaje básico de uso</i>	El mismo que se tenga en <i>Lucha</i>

Peso cargada: 1,5 kg.

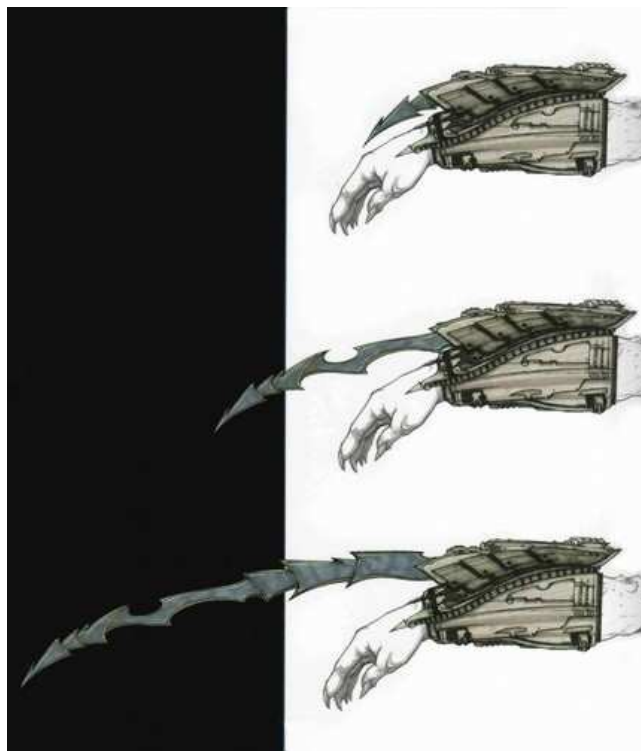
DATOS ADICIONALES:



* Esta arma puede superar cualquier armadura (tanto natural como artificial), si el *predator* supera una tirada de **FUEx3**. Si la supera, el daño se aplica directamente sobre los puntos de vida de la víctima, ignorando la armadura. Sólo puede emplearse en cuerpo a cuerpo.

* Empleadas para trepar, las garras proporcionan un bono de +3 a la tirada de *Escalada*.

* Las garras retráctiles están instaladas generalmente en el **brazo derecho** del *predator*. Si, por cualquier motivo, éste perdiera el brazo o quedara inutilizado, perdería la opción de emplearlas.



* Para usar las garras, el *predator* empleará su habilidad de *Lucha* como si fuera cualquier otra arma natural.

* Pueden activarse una pareja de garras gemelas de alrededor de 30 cm. , o bien puede emplearse un único filo alargado, a modo de espada, de unos 70 cm. En este caso se gana mayor alcance, pero se pierde la posibilidad de trepar (es decir, un *predator* que tenga activada una única garra no podrá emplearlas para trepar).



LANZARREDES

Descripción: Sistema de lanzamiento de redes de metal especialmente elástico, que envuelven a cualquier ser vivo y lo paralizan. Pueden, incluso, contar con un generador interno y noquearlo mediante una descarga eléctrica.



DATOS EN EL JUEGO

	Lanzaredes
<i>Daño por red</i>	5 – 10 puntos (ignorar armadura)
<i>Cargador</i>	3 redes
<i>Alcance de la red</i>	25 metros

DATOS ADICIONALES:

* El lanzarredes no puede lanzar ráfagas.

* Las redes *predator* siguen todas las otras reglas genéricas de las redes, además de:

→ Estas armas, cuando son empleadas por *predators*, no suelen contar con carga eléctrica, sino con unas poleas giroestabilizadas que tensan la red metálica sobre el cuerpo alcanzado, cortando hasta el hueso. En ese caso, provocan **daño 10** que ignora armaduras y blindajes.

LANZA

Descripción: Asta de entre 1 y 1,5 metros de largo, adosada a un filo cortante de forma apuntada o elíptica (pica / naginata), de unos 40 cm. Algunos modelos de lanza pueden plegarse sobre la empuñadura central, y otros pueden emplearse como arma arrojada.



DATOS EN EL JUEGO

	Lanza empuñada	Lanza arrojada
<i>Daño</i>	16	14
<i>Porcentaje básico de uso</i>	Lucha	Lanzar

Peso: 1,5 kg.

DATOS ADICIONALES:

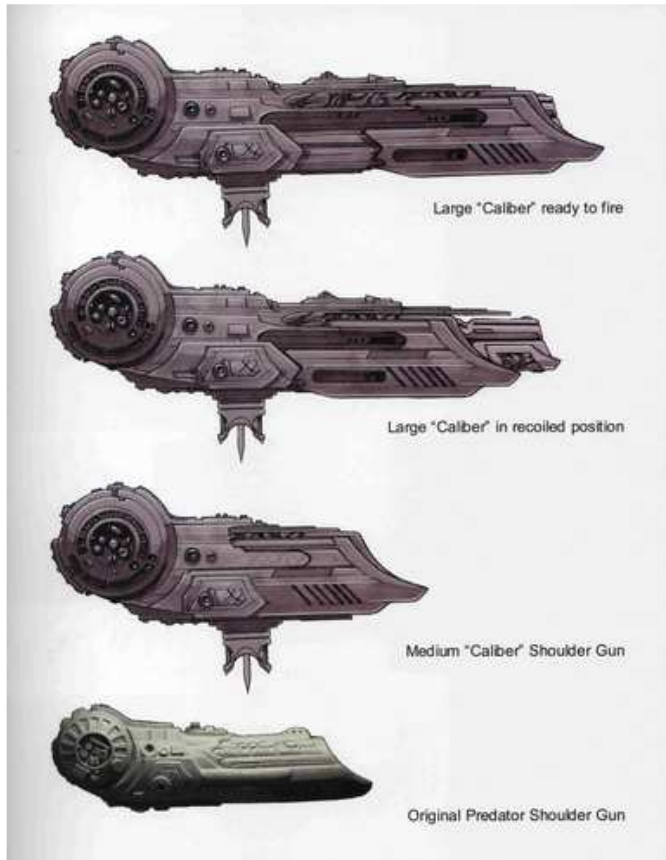
* La lanza arrojada puede esquivarse con una penalización adecuada. La lanza empuñada puede esquivarse del mismo modo que se esquivan todas las armas de cuerpo a cuerpo.

* La lanza puede arrojarse a una distancia máxima de unos 30 metros.



LÁSER LIGERO

Descripción: Arma de rayos láser instalada en la hombrea de la armadura del *predator*, con posibilidad de giro de unos 270° (horizontal) y 90° (vertical), controlado por un sistema de sensibilidad conectado al casco y, en ausencia de éste, manejado mediante impulsos neurales. Lanza proyectiles láser o de plasma incandescente, de color azulado.



DATOS EN EL JUEGO

	Láser ligero
<i>Daño</i>	22 puntos
<i>Porcentaje básico de uso</i>	6
<i>Munición del cargador</i>	Posee un generador interno con potencia suficiente para realizar hasta 50 descargas

Peso: 5 kg.

DATOS ADICIONALES:

* El láser ligero no puede realizar *ráfagas*.

* Una descarga láser puede esquivarse con una penalización considerable.

* En términos de juego, el láser ligero tiene una munición ilimitada, pero en el caso de una campaña, el DJ puede decidir que las descargas del láser se contabilicen de forma normal.



* El *predator* posee un sistema único de puntería, de tres puntos, acoplado al casco. A efectos de juego, se considera

un sistema común de visor láser, que añade un +4 a todos los disparos efectuados por el láser (de este modo, el porcentaje básico de uso es de 10). El visor se pierde si el casco no está disponible.

PISTOLA DE PLASMA

Descripción: Versión más sencilla del láser ligero, portátil y ligera, empleada generalmente en ausencia del sistema de puntería o del láser de hombro. Su velocidad de carga es sensiblemente mayor que la del modelo anterior.



DATOS EN EL JUEGO

	Láser ligero
<i>Daño</i>	19 puntos
<i>Porcentaje básico de uso</i>	6
<i>Munición</i>	Ilimitada

Peso: 1,5 kg.

DATOS ADICIONALES:

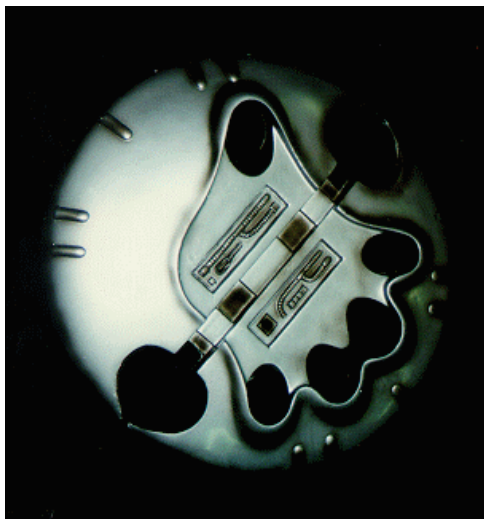
* La pistola puede realizar *ráfagas*.

* Después del primer disparo, debe lanzarse 1D20 para saber si se ha recargado de forma adecuada. Con un resultado de **idéntico** al número de disparos realizados hasta ese momento durante el combate, la pistola se sobrecalentará y no disparará (podrá intentar dispararse en el siguiente turno).

* Una pistola de plasma que “repose” tantos minutos como disparos haya realizado en el último combate, estará lista para disparar de nuevo sin acumular el sobrecalentamiento anterior.

DISCO ARROJADIZO

Descripción: Disco metálico extremadamente afilado, de unos 30 cm. De diámetro, compuesto por dos hojas simétricas y un asidero interior para ser cogido y lanzado con facilidad. Puede emplearse como arma de corte en cuerpo a cuerpo, pero generalmente se lanza como un disco olímpico, en vuelo horizontal; si se falla el tiro y no queda incrustado en ninguna superficie, el disco volverá automáticamente a las manos del lanzador.



DATOS EN EL JUEGO

	Lanzado	Empuñado
<i>Daño</i>	12	9
<i>Porcentaje básico de uso</i>	<i>Lanzar</i>	<i>Lucha</i>

Peso: 1 kg.

DATOS ADICIONALES:

* El disco arrojado puede esquivarse con una penalización adecuada; empuñado, puede esquivarse del mismo modo que se esquivan todas las armas cuerpo a cuerpo.

* Si el disco alcanza o atraviesa una superficie, y no queda clavada en ésta (por ejemplo, herida superficial, miembro limpiamente seccionado, etc...), volverá automáticamente a la mano del lanzador a una velocidad de unos 10-15 m/s. Si se clava en el objetivo, o en otra superficie, deberá ser recuperado y no volverá a la mano del usuario.

* Un ser humano puede empuñar normalmente un disco arrojado, pero lo lanzará con la mitad del porcentaje que tenga en *Lanzar*, redondeando hacia arriba

* El disco arrojado anula automáticamente hasta 8 puntos de cualquier blindaje o armadura.

* El disco puede arrojarse a una distancia máxima de unos 25 – 30 m.

SHURIKEN

Descripción: Disco con púas retráctiles, que puede ser activado y arrojado de forma similar al arma anterior, pero que no regresa a la mano del lanzador, acierte o erre el tiro.



DATOS EN EL JUEGO

	Shuriken
<i>Daño</i>	11
<i>Porcentaje básico de uso</i>	<i>Lanzar</i>

Peso: 1 kg.

DATOS ADICIONALES:

* El shuriken puede esquivarse con una penalización adecuada.

* El shiruken puede arrojarse a una distancia máxima de unos 15 – 20 m.



LÁTIGO

Descripción: Látigo articulado, formado por piezas metálicas, bien romas, bien muy afiladas, de hasta 3 metros de largo. Puede utilizarse para apresar y/o derribar a su objetivo, o bien como un filo cortante, similar al de una lanza, pero incluso con más alcance que esta.



DATOS EN EL JUEGO

	Látigo romo	Látigo afilado
<i>Daño</i>	2	10
<i>Porcentaje básico de uso</i>	<i>Lucha</i>	<i>Lucha</i>

DATOS ADICIONALES:

* Cualquier látigo (romo o afilado), puede emplearse de dos formas (y solo una por casa asalto): Para atrapar o para flagelar. Una y otra opción son susceptibles de ser *esquivadas*.

* Un látigo usado con éxito para atrapar, inmovilizará el elemento alcanzado (el objetivo puede liberarse de la presa con una tirada de **FUE -10** contra **DES** del *predator*, en cualquier momento pero sólo una vez por turno).

* Un látigo usado con éxito para flagelar, provocará daño al objetivo del mismo modo que cualquier otra arma cortante.

* Si un *predator* atrapa una localización, puede intentar *tirar* del látigo en el mismo turno en que alcanza el objetivo (y siguientes), para hacer más evidente la presa (el *predator* mantendrá la presa si consigue superar una tirada de **DES** contra la **FUE** del objetivo)

Si el látigo es romo, puede estrangular al objetivo (si ha sido apresado en el cuello), derribarlo (si ha sido apresado en los pies), o congestionar el miembro alcanzado (vuelve a hacer 2 puntos de daño por turno que mantenga la presa, pero **anula cualquier blindaje**).

Si el látigo es afilado, provocará corte en el miembro alcanzado, a criterio del DJ.

Ejemplo - Forma de uso del látigo: Un predator (DES 19), declara atrapar con su látigo afilado el brazo de un alcanza un Alien (FUE 23), que no consigue esquivar en latigazo. El alien trata de liberarse del abrazo del látigo (FUE - 10 = 13 contra DES 19) y falla, por lo que su brazo está inmovilizado a todos los efectos.

El predator puede conformarse con inmovilizar el brazo alien, pero decide apretar. Enfrenta su DES 19 contra la FUE 23 del alien y consigue un éxito. El DJ de juego considera que el látigo afilado ha cercenado limpiamente el brazo alienígena, que avanza aullando y chorreando ácido de su muñón en busca de venganza...

DAGA CEREMONIAL



Descripción: Arma de filo de corto alcance, profusamente decorada, habitualmente utilizada para limpiar los “trofeos” del *predator*, pero que puede ser empleada, en caso de necesidad, para el combate cuerpo a cuerpo.

DATOS ADICIONALES:

* Mientras pueda disponer de cualquier otra arma cuerpo a cuerpo, el *predator* no utilizará su daga ceremonial.

DATOS EN EL JUEGO

	Daga ceremonial
<i>Daño</i>	7 puntos
<i>Porcentaje básico de uso</i>	El mismo que se tenga en Lucha

RAZAS EXTRATERRESTRES



COsa (Thing)



DATOS: *Tamaño real desconocido, pudiendo adoptar formas de los más diversos tamaños. Se trata de un fagocito gigantesco, una bacteria autoreplicante de proporciones asombrosas, que ataca a sus huéspedes mediante el contacto físico, convirtiéndose en parásito de los mismos hasta que termina por poseer cuerpo y conciencia del ser (lo que sucede en un periodo comprendido entre los treinta minutos y las seis horas tras el primer contacto) En invulnerable a todas las armas de filo, contundentes y proyectiles, demostrando solo cierta debilidad frente a los ácidos potentes y la combustión, siendo las únicas formas conocidas de acabar con este ser*

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 2 (Ser + 3) DES → 12 (Ser + 3) CON → 12 (Ser – 2) INT → 16 (Ser)

PUNTOS DE BLINDAJE: 0 (los del Ser) PUNTOS DE VIDA: 12 (Ser)

Nota: Las características se dividen en dos, siendo la primera puntuación la del propio fagocito, y la segunda (entre paréntesis), la puntuación relativa del ser poseído por este.

ARMAS:

Pseudópodo → 14 (5 + Daño especial*) [Distancia 0 – 4 metros]

Nota: Puede atacar con dos y hasta tres pseudópodos en un mismo asalto, simultáneamente, sobre objetivos distintos)

Mordisco → 16 (20 + Daño especial*) [Distancia Cuerpo a Cuerpo]

Contacto → 19 (Daño especial*) [Distancia Cuerpo a Cuerpo]

HABILIDADES CONOCIDAS

ESCONDERSE (12), ESCALAR (14), CORRER (12), EMBOCADA (12), SIGILO (12)

OTROS:

El Daño Especial de la Cosa supone que, independientemente del daño automático que provoque el arma que use, cada asalto de contacto directo con el arma atacante supondrá una tirada de CON para el ser atacado, con un penalizador idéntico a los asaltos de contacto.

Ejemplo: Un científico ha sido atrapado en una pierna por un pseudópodo de la Cosa. Mientras trata desesperadamente de librarse del contacto, debe lanzar CON-1 (1 asalto de contacto). Supera la tirada, pero no consigue liberarse y trata de incinerar a la Cosa en el siguiente asalto, debiendo superar una nueva tirada de CON-2 (ya lleva 2 asaltos trabado)

Esta tirada deberá repetirse hasta que el ser atacado la falle, o hasta que se libere de la Cosa (lo que ocurra primero). Si falla la tirada, se considerará “contagiado”, pasando a ser poseído completamente

(como se describe en la descripción del ser), salvo que reciba tratamiento adecuado, a criterio del DJ.

GRAVOIDE BÍPEDO



DATOS: 1 metro de altura. Dos extremidades poderosas que puede emplear para correr o saltar hasta aproximadamente su propia altura, así como una poderosa mandíbula desgarradora, situada en una cabeza que se encuentra en proporción 1:3 respecto a su cuerpo. Ésta está recubierta de una capa de dura quitina, pero el resto de su cuerpo es blando y vulnerable. Son virtualmente ciegos y sólo son capaces de localizar fuentes de calor, como elementos electrónicos, motores y, por supuesto, seres vivos de sangre caliente. Son animales torpes, pero pueden resultar extremadamente peligrosos cuando su número aumenta.

CARACTERÍSTICAS EN EL JUEGO

FUE → 14 DES → 6 CON → 12 INT → 5
BLINDAJE: 6 (cabeza) / 0 (cuerpo) PUNTOS DE VIDA: 10

ARMAS:

Mordisco → 13 (8) [Distancia Cuerpo a Cuerpo]

HABILIDADES CONOCIDAS

ESCONDERSE (4), TREPAR (6), DETECTAR ENTE VIVO (17, sólo calor corporal),
CORRER (12), EMBOSCADA (8), SIGILO (9)



APÉNDICE 1 - PROFESIONES en ALJEN: RPG

TECNICOS

Técnico de mantenimiento

Habilidades principales

Mecánica (6)
Informática (3)
Electrónica (6)
Telecomunicaciones (3)
Gravedad cero (3)
Buscar (4)

Habilidades secundarias

Cibernética (3)
Explosivos (2)
Pilotaje nave espacial (3)
Tecnología alienígena (2)
Armamento (2)
Escuchar ó Maquinaria (2)

Otras habilidades

Escondarse (2)
Sigilo (1)
Correr (2)
Primeros auxilios (2)
Esquivar (2)
Lucha (1)

Técnico de telecomunicaciones

Habilidades principales

Mecánica (3)
Informática (3)
Electrónica (5)
Telecomunicaciones (6)
Escuchar (5)
Buscar (3)

Habilidades secundarias

Cibernética (2)
Cartografía (3)
Pilotaje nave (2)
Tecnología alienígena (2)
Gravedad cero (3)
Maquinaria (3)

Otras habilidades

Psicología (2)
Sigilo (2)
Escalada (2)
Rastreo (2)
Esquivar (2)

Técnico de robótica

Habilidades principales

Mecánica (4)
Informática (5)
Electrónica (5)
Telecomunicaciones (5)
Cibernética (6)

Habilidades secundarias

Psicología (3)
Pilotar maquinaria (3)
Medicina (3)
Explosivos (3)
Gravedad cero (3)

Otras habilidades

Armamento (2)
Biología (2)
Primeros auxilios (2)
Pilotar automóvil (2)
Observar (2)

SANITARIOS

Médico

Habilidades principales

Medicina (6)
Primeros auxilios (6)
Biología (5)
Psicología (5)
Escuchar (3)

Habilidades secundarias

Cibernética (3)
Buscar (3)
Zoología (3)
Mecánica (3)
Electrónica (3)

Otras habilidades

Observar (2)
Supervivencia (2)
Informática (3)
Telecomunicac. (2)
Gravedad cero (1)

Oficial científico

Habilidades principales

Biología (5)
Primeros auxilios (4)
Zoología (4)
Geología (4)
Cibernética (4)
Gravedad cero (4)

Habilidades secundarias

Explosivos (3)
Psicología (3)
Medicina (3)
Mecánica (2)
Electrónica (2)
Informática (2)

Otras habilidades

Supervivencia (2)
Tecnol. alienígena (2)
Cartografía (2)
Observar (2)
Escuchar (2)

MILITARES

Soldado raso

Habilidades principales

Arma reglamentaria (5)
Explosivos (3)
Esquivar (4)
Lucha (4)
Armamento (3)
Supervivencia (4)

Habilidades secundarias

Telecomunicaciones (3)
Rastreo (2)
Primeros auxilios (3)
Electrónica (2)
Cartografía (2)
Emboscada (3)

Otras habilidades

Correr (2)
Escalada (2)
Pilotaje automóvil (2)
Lanzar (2)
Observar (2)

Cabo

Habilidades principales

Arma reglamentaria (5)
Emboscada (4)
Esquivar (3)
Lucha (4)
Armamento (4)
Supervivencia (5)

Habilidades secundarias

Telecomunicaciones (3)
Psicología (2)
Primeros auxilios (3)
Electrónica (2)
Natación (2)
Cartografía (3)

Otras habilidades

Correr (2)
Escalada (2)
Pilotaje automóvil (2)
Lanzar (2)
Observar (2)

Sargento

Habilidades principales

Arma reglamentaria (4)
Emboscada (5)
Esquivar (3)
Psicología (3)
Armamento (4)
Supervivencia (6)

Habilidades secundarias

Telecomunicaciones (2)
Lucha (3)
Primeros auxilios (3)
Electrónica (2)
Observar (3)
Buscar (2)

Otras habilidades

Correr (2)
Escalada (2)
Pilotaje automóvil (2)
2ª arma (2)
Natación (2)

Teniente

Habilidades principales

Arma reglamentaria (4)
Emboscada (4)
Telecomunicaciones (3)
Psicología (6)
Armamento (4)
Supervivencia (4)

Habilidades secundarias

Buscar (3)
Lucha (3)
Primeros auxilios (3)
Cartografía (3)
Observar (3)

Otras habilidades

Correr (2)
Electrónica (2)
Pilotaje automóvil (2)
Informática (2)
Explosivos (2)

Oficial de vuelo militar

Habilidades principales

Pilotar nave (6)
Telecomunicaciones (4)
Cartografía (4)
Informática (4)
Arma reglamentaria (4)
Gravedad 0 (3)

Habilidades secundarias

Mecánica (3)
Cibernética (2)
Geología (3)
Observar (2)
Electrónica (3)
Armamento (2)

Otras habilidades

Primeros auxilios (2)
Supervivencia (2)
Explosivos (2)
Rastreo (2)
Tecnología alienígena (2)

CVVLES

Oficial de vuelo comercial

Habilidades principales

Pilotar nave (6)
Telecomunicaciones (4)
Cartografía (5)
Informática (4)
Electrónica (3)
Gravedad 0 (3)

Habilidades secundarias

Mecánica (2)
Cibernética (3)
Geología (3)
Observar (3)
Primeros auxilios (2)
Explosivos (2)

Otras habilidades

Tecnol. alienígena (2)
Supervivencia (2)
Pilotaje maquinaria (2)
Escalada (2)
Escuchar (2)

Oficial de seguridad

Habilidades principales

Arma reglamentaria (5)
Psicología (4)
Lucha (3)
Observar (4)
Escuchar (4)
Sigilo (5)

Habilidades secundarias

Esquivar (3)
Correr (3)
Emboscada (3)
Rastreo (3)
Primeros auxilios (3)

Otras habilidades

Escondarse (2)
Supervivencia (2)
Pilotaje automóvil (2)
Lanzar (2)
2ª arma (2)

Colono terraformador

Habilidades principales

Cartografía (4)
Supervivencia (5)
Geología (5)
Primeros auxilios (4)
Mecánica (3)
Pilotar automóvil (4)

Habilidades secundarias

Electrónica (2)
Explosivos (3)
Gravedad 0 (2)
Rastreo (3)
Escalada (3)
Telecomunicaciones (2)

Otras habilidades

Esquivar (2)
Biología (2)
Correr (2)
Informática (2)
Arma portátil (2)

Criminal (ladrón de tumbas / contrabandista)

Habilidades principales

Arma portátil (5)
Supervivencia (4)
Electrónica (4)
Emboscada (4)
Mecánica (4)
Psicología (4)

Habilidades secundarias

Sigilo (3)
Escondarse (3)
Correr (2)
Pilotar nave (2)
Esquivar (2)
Buscar (3)

Otras habilidades

Lucha (2)
Informática (3)
Primeros auxilios (3)
Escuchar (2)

Místico / Asesor religioso

Habilidades principales

Psicología (6)
Primeros auxilios (5)
Geología (3)
Biología (3)
Escuchar (4)
Observar (4)

Habilidades secundarias

Sigilo (3)
Esquivar (3)
Buscar (3)
Correr (3)
Medicina (3)

Otras habilidades

Supervivencia (3)
Cartografía (2)
Zoología (2)
Pilotar nave (3)

APÉNDICE 2:

ARMAS y EQUIPO



RIFLE M41A

CON LANZAGRANADAS

Descripción: Fusil de asalto con munición perforante y pulsímetro lanzagranadas superior e inferior de 30mm. Arma reglamentaria de los Marines Coloniales y de otros grupos de soldados de asalto.

Visto en...: *Aliens: El Regreso* (film / cómic)



DATOS ADICIONALES:

* El arma sólo puede emplearse como fusil o lanzagranadas una vez por turno, y el usuario debe decidir su función durante la declaración de acciones

* La ráfaga de 3 balas tiene un penalizador de -3



DATOS EN EL JUEGO

	Fusil de asalto	Lanzagranadas
<i>Daño por proyectil</i>	14 puntos	22 puntos
<i>Balas por ráfaga</i>	3 balas	---
<i>Munición en cargador</i>	95 balas	6 proyectiles
<i>Porcentaje básico de uso</i>	4	3

Peso del conjunto: 5 kgs (3,5 kgs descargado)



* Se puede acoplar a esta arma, adicionalmente, una linterna, o un visor láser, o un rastreador de manos libres. Sólo se permite un equipamiento extra por arma.

* El fusil y el lanzagranadas son armas distintas acopladas, y las tiradas de dados son independientes. Llegado el caso, si hay un fallo mecánico en cualquiera de ellos, el otro todavía podría funcionar.

* En términos de juego, y salvo excepciones a discreción del Director de Juego, el fusil tiene una munición ilimitada de balas, pero no así el cargador.

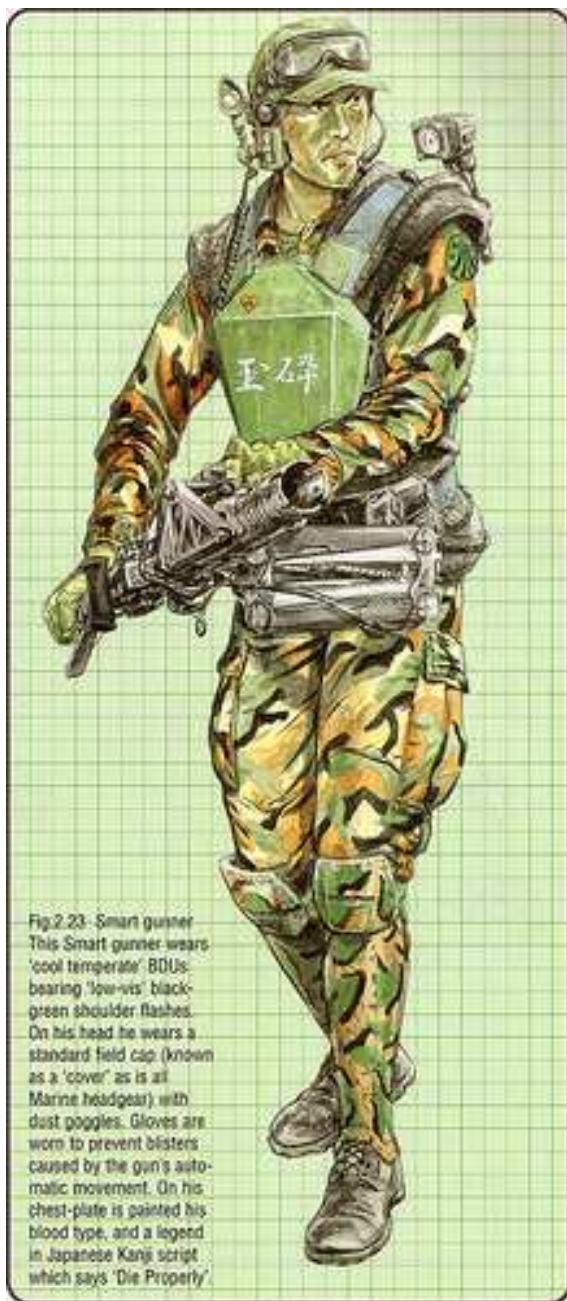
SMARTGUN M56

AMETRALLADORA COAXIAL

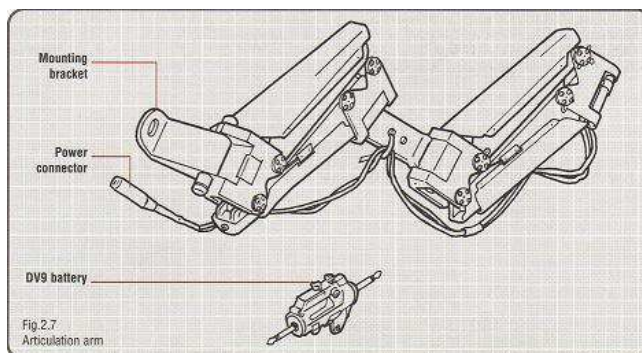
Descripción: Arma pesada de apoyo de las tropas de Marines Coloniales. Instalada sobre un eje movido por servomotores y alimentada por una batería DV9 (*imagen inferior*) que conecta el brazo articulado con el cuerpo de la ametralladora



Se trata de una de las más potentes ametralladoras jamás diseñadas que, a pesar de impedir notablemente la movilidad del usuario, le permite disparar en todas las posiciones posibles (de pie, tras un parapeto e incluso tumbado boca arriba)



Visto en...: *Aliens: El Regreso* (film / cómic)



DATOS EN EL JUEGO

	<i>Smartgun</i>
<i>Daño por proyectil</i>	10 puntos
<i>Balas por ráfaga</i>	2 balas / 5 balas
<i>Munición en cargador</i>	500 balas
<i>Porcentaje básico de uso</i>	1

Peso del conjunto: 18 kgs. (brazo y mochila incluidos)

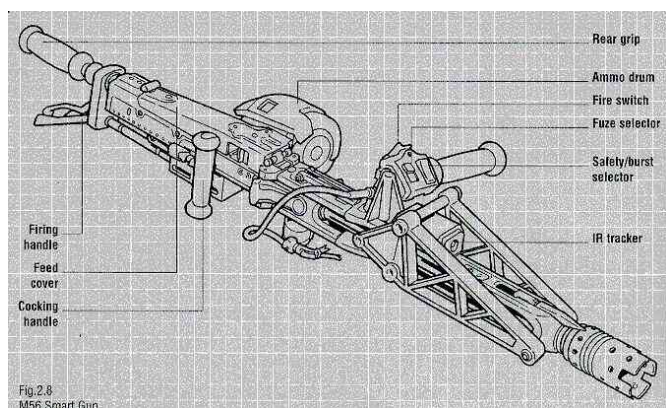




DATOS ADICIONALES:

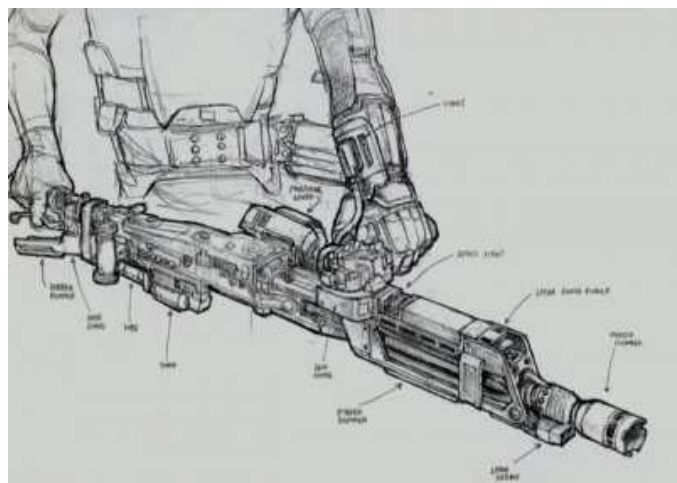
* La ametralladora M56 dispara pequeñas ráfagas de balas en cada disparo único, y una andanada de cinco proyectiles en cadencia de tiro completa. A efectos de fuego, cada disparo normal supone 2 balas y 20 puntos de daño, mientras que la ráfaga completa implica 5 balas y 50 puntos de daño.

* La ráfaga de la ametralladora coaxial tiene un penalizador de -5



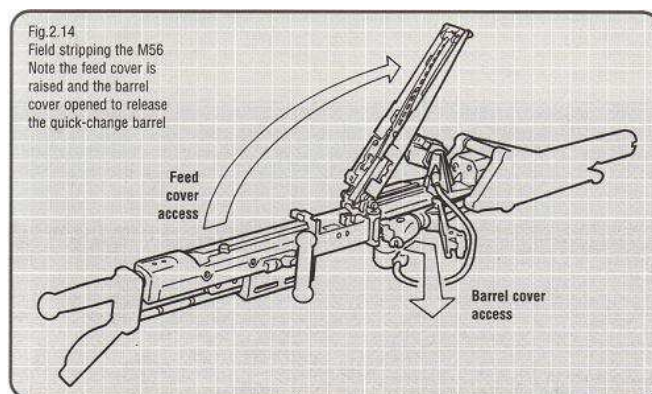
* **Bajo ninguna condición** un usuario puede realizar dos ráfagas de 5 balas en dos asaltos seguidos.

* En términos de juego, la ametralladora tiene una carga de proyectiles ilimitada.

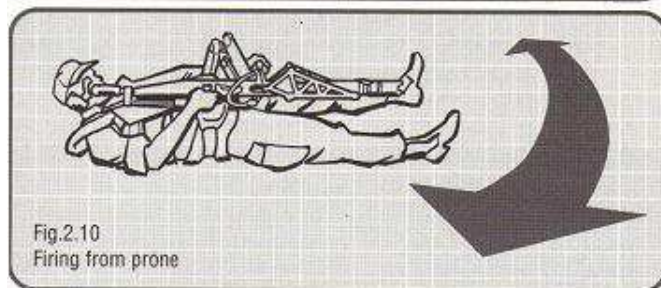
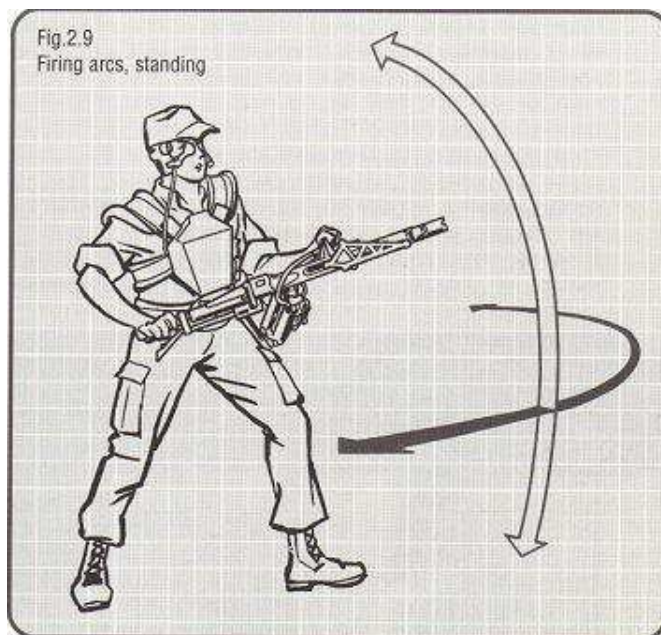


* Mientras esté armado con la M56, su usuario no puede utilizar las siguientes habilidad: *Sigilo, Correr, Natación, Esquivada, Escalar y Lucha.*

* Un artillero de la ametralladora coaxial se hundirá irremisiblemente en cualquier masa de agua en la que no haga pie, salvo que se libere del pesado armatoste de la misma.



* Mientras esté armado con la M56, su usuario tendrá penalización (a criterio del DJ), a las siguientes habilidades: *Escondarse, Emboscada y Lanzar.*



PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA

Descripción: Pistola semiautomática clásica, con calibres que van desde el más común (9 mm. *Parabellum*), hasta al potente .44 *Magnum*

Visto en....: *Aliens: El Regreso / Aliens Resurrection* (film / cómic)



DATOS EN EL JUEGO

	Pistola semiautom.
<i>Daño por proyectil</i>	De 7 a 10 puntos (según versión del arma)
<i>Balas por ráfaga</i>	No se pueden realizar ráfagas
<i>Munición en cargador</i>	De 6 a 12 proyectiles
<i>Porcentaje básico de uso</i>	5

Peso cargada: 1 kg.



DATOS ADICIONALES:

* Disparada a quemarropa (menos de 4 metros de distancia respecto del objetivo), la pistola semiautomática **dobla** su puntuación de daño.

* Se puede acoplar a este arma una linterna o un visor láser (sólo uno de ambos), o un silenciador.



LANZALLAMAS



Descripción: Lanzallamas químico. Proyecta un chorro de combustible candente que puede emplearse como arma de ataque

Visto en....: *Aliens: El Regreso / Alien*



DATOS EN EL JUEGO

	Lanzallamas
<i>Daño por impacto</i>	12 puntos (acumulable)
<i>Munición del cargador</i>	30 descargas
<i>Porcentaje básico de uso</i>	4

Peso (cargador o mochila de combustible incluida): 3,5 kg.

DATOS ADICIONALES:

* El alcance máximo del lanzallamas es de 8 metros. Más allá, el chorro incendiario no alcanzara a su objetivo, o será demasiado débil como para dañarlo

* Tras un ataque exitoso, el usuario debe decidir si desea cambiar de objetivo o seguir atacando a su rival alcanzado; en el segundo caso, tendrá un +4 a la tirada para impactar (siempre que no cambie de objetivo), y **doblará** el daño realizado en el primer ataque (**este daño es acumulativo**: 3 asaltos impactando de forma certera implicarán 36 puntos de daño, 4 asaltos supondrán 48 puntos...); a pesar de todo, el rival tendrá opción de escapar, a discreción del Directos de Juego.



* Por cada turno adicional que el usuario mantenga el lanzallamas proyectado sobre un mismo rival, aumenta su posibilidad de pifia en **1 punto por turno** (el segundo turno pifia con **19-20**, el tercero con **18-19-20** y así, sucesivamente). Una pifia en cualquier tirada del lanzallamas o un impacto directo sobre el depósito directo supone la explosión del arma en 1D4-1 asaltos (se considera un **explosivo de nivel 4**).

SUBFUSIL

Descripción: Fusil ametrallador. Su tamaño compacto lo convierte en el favorito de los cuerpos especiales y los mercenarios. La avanzada tecnología lo ha convertido en un arma ligera como una pistola y con una potencia cercana a la de un fusil de asalto, sobre todo a corta distancia.

Visto en...: *Aliens Resurrection*



DATOS EN EL JUEGO

	Subfusil
<i>Daño por proyectil</i>	7 puntos
<i>Balas por ráfaga</i>	3 balas
<i>Munición en cargador</i>	30 proyectiles
<i>Porcentaje básico de uso</i>	5

Peso cargada: 2 kg.

DATOS ADICIONALES:

* Disparado a quemarropa (menos de 4 metros de distancia respecto del objetivo), el subfusil **dobla** su puntuación de daño.

* Se puede acoplar a esta arma un visor láser o un silenciador.

* La ráfaga de 3 balas tiene un penalizador de -3.

* Bajo ninguna condición pueden realizar dos ráfagas en turnos consecutivos. El arma no tendría ningunas precisión.



ESCOPETA DE CORREDERA

Descripción: Escopeta automática de cartuchos o postas, con una gran capacidad de penetración a corta distancia, perdiendo precisión y potencia a medida que la distancia se hace más grande.

Visto en...: *Aliens: El Regreso* / *Aliens vs. Predator* / *Aliens: Resurrection*



DATOS EN EL JUEGO

	Escopeta
<i>Daño por impacto</i>	10 puntos
<i>Munición del cargador</i>	6 cartuchos
<i>Porcentaje básico de uso</i>	4

Peso: 2,5 kg.

DATOS ADICIONALES:

* Disparada a quemarropa (menos de 4 metros de distancia respecto del objetivo), la escopeta **dobla** su puntuación de daño. Disparada a menos de 2 metros respecto del blanco, la escopeta **triplica** su puntuación de daño (haciendo un total de 30 metros)

* La escopeta no puede disparar ráfagas.



* La distancia máxima de disparo de la escopeta es de **10 metros**. Su dispersión es tan grande a partir de esa distancia que resulta inefectiva a efectos de juego.

FUSIL *DUCHAMP*



Descripción: Fusil ametrallador personal, con la potencia de una ametralladora y la versatilidad de un fusil de asalto. Diseñada para

el uso en combate cerrado, su potencia se compensa con su falta de precisión a larga distancia

Visto en...: *Aliens: Nido* (comic)

DATOS EN EL JUEGO

	Fusil <i>Duchamp</i>
<i>Daño por impacto</i>	13 puntos
<i>Balas por ráfaga</i>	3 microproyectiles
<i>Munición del cargador</i>	500 microproyectiles
<i>Porcentaje básico de uso</i>	3

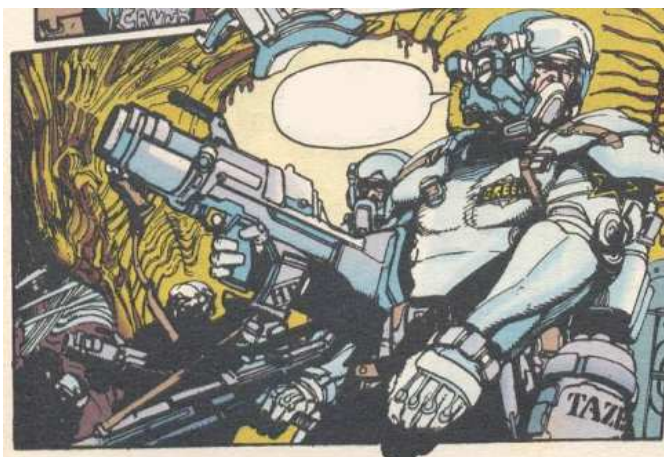
Peso: 5,5 kg.

DATOS ADICIONALES:

* El fusil *Duchamp* emplea un sistema Gauss de corriente eléctrica para disparar sus microproyectiles de corto alcance. Los disparos efectuados a una distancia de **10 a 20 metros** tienen un penalizador de **-5**; el alcance máximo del arma es de **20 metros**.

* La ráfaga de 3 microproyectiles tiene un penalizador de **-3**. En términos de juego, el fusil tiene una munición ilimitada.

* Se puede acoplar a esta arma una linterna o un visor láser o un rastreador de *manos libres*. Sólo se permite un extra por arma.



RIFLE *MORITA*

Descripción: Fusil de asalto de intendencia para la Infantería Móvil. Arma compacta, razonablemente fiable y barata, casi tan prescindible como los propios infantes...

Visto en...: *Starship Troopers* (film)

DATOS EN EL JUEGO

	Rifle <i>Morita</i>
<i>Daño por impacto</i>	11 puntos
<i>Balas por ráfaga</i>	3 balas
<i>Munición del cargador</i>	50 balas
<i>Porcentaje básico de uso</i>	4

Peso: 3,5 kg.



DATOS ADICIONALES:

* La ráfaga de 3 balas tiene un penalizador de **-3**. En términos de juego, el fusil tiene una munición ilimitada.

* Se puede acoplar a esta arma una linterna o un visor láser o un rastreador de *manos libres*. Sólo se permite un extra por arma.

* A pesar de que el *Morita* es anunciado entre los almirantes de la flota y la armada como un arma superior, ciertamente es mucho menos fiable de lo que aparenta: Su usuario obtendrá una *pifia* al emplearlo si saca **19 - 20** y no sólo con un resultado de 20.



GRANADA M40 / M51A Y OTROS MODELOS

Descripción: Cilindros metálicos o esferas que recubren una mezcla de explosivo plástico; disponen de un disparador y, en ocasiones, una pantalla digital de lectura *cuenta atrás*, siendo el temporizador configurable para 3, 5 o 10 segundos.

Visto en...: *Starship Troopers* (film), *Aliens* (film)

DATOS EN EL JUEGO

	Granadas de mano
<i>Daño por impacto</i>	Explosivo de nivel 3-4
<i>Cantidad</i>	Cada personaje puede llevar de 4 a 10 granadas de mano (en su bandolera)

Peso: Insignificante en términos de juego



DATOS ADICIONALES:

* Las granadas de mano se utilizan con la habilidad de *Lanzar* del usuario (con un bonificador de +1 por su ligero peso), salvo que se depositen en un lugar, se dejen caer u otras situaciones similares.



SNIPER RIFLE M42A



Descripción: Fusil de francotirador de los Marines Coloniales. Incorpora un potente visor óptico.

Puede hacer blanco a más de un kilómetro.

DATOS EN EL JUEGO

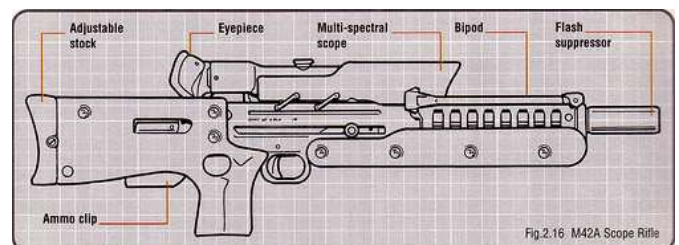
	Rifle de francotirador M42A
<i>Daño por impacto</i>	12 puntos
<i>Munición del cargador</i>	10 balas
<i>Porcentaje básico de uso</i>	2

Peso: 3 kg.



DATOS ADICIONALES:

* Incluye un visor óptico (ver apartado de *Equipo*), y siguen las reglas de cualquier arma equipada con visor óptico: Puede utilizarse de forma normal, como cualquier otro fusil, o apuntando a través del visor (con todos los bonificadores).



* Los proyectiles del fusil de francotirador *apuntados* e **impactados con cualquier resultado de 1 a 5** reducen a la mitad la armadura del objetivo. Además, el fusil de francotirador *apuntado* obtiene éxito crítico con 1 y 2, y no solamente con 1.

* El DJ puede plantear bonificadores adicionales para cualquier disparo donde se pueda emplear bipode.

FUSIL SÓNICO

Descripción: Fusil sónico de parálisis neural. Produce una descarga ultrasónica, audible sólo para los aliens, y que anula sus funciones sensoriales por un tiempo limitado. Se emplea para la caza controlada y el cultivo de esta especie. Se trata de un arma quebradiza, peligrosa y poco fiable.

DATOS EN EL JUEGO

	Fusil sónico
<i>Dañó por impacto</i>	Nulo. Paraliza a todos los <i>aliens</i> en unos 300 metros a la redonda, entre 1D8 y 1D4 asaltos
<i>Munición del cargador</i>	Indefinida. Batería situada en una mochila a espaldas del usuario.
<i>Porcentaje básico de uso</i>	2

Peso (mochila incluida): 15 kg.



Visto en...: *Aliens: Mutación* (cómic)



DATOS ADICIONALES:

* El usuario del fusil sónico solo puede portar una semiautomática o una escopeta como arma adicional.

* El fusil sónico deja de funcionar provisionalmente con un resultado en la tirada para impactar de **15, 16 o 17** y pifia con un resultado de **18 a 20**. Un fallo en *Mecánica* para intentar arreglarlo o una pifia a la hora de impactar, supone la explosión del fusil en 1D4+1 asaltos.

* El fusil sónico es un arma muy efectiva contra grandes grupos de *aliens* pero particularmente peligrosa para sus usuarios (lo que significa, igualmente, muy agradecida para la narración del DJ). Todo golpe fortuito en el alma, en la mochila de la batería, cambios bruscos de temperatura, proximidad de fuentes de calor o llamas, humedad, etc... puede suponer una fuga o cortocircuito.

* Cualquier explosión del fusil sónico, implica los efectos de un explosivo muy potente, de *nivel 5*

REDES

ATURDIDORAS

Descripción: Red de metal especialmente elástica con un generador interno que, lanzadas o disparadas desde un fusil, envuelven a cualquier ser y lo paralizan mediante una descarga eléctrica.

Visto en...: *Depredador* (film), *Aliens: Mutación* (comic)

DATOS EN EL JUEGO

	Red aturdidora
<i>Daño por red</i>	5 puntos
<i>Cargador especial de fusil</i>	6 redes

Peso: 0,5 kg. Por red

DATOS ADICIONALES:

- * No pueden realizarse **ráfagas**, ni con fusil.
- * Estas armas pueden usarse por humanos o por *Predators*, aunque tienen perfiles ligeramente diferentes
- * Las redes se lanzan con el mismo porcentaje que tenga el usuario en *Lanzar* (y pueden ser esquivadas), o desde un fusil de asalto, con el porcentaje de uso que tenga el tirador (con un penalizador de -2 al impactar, y con un penalizador de -5 en INI.)
- * Una segunda red lanzada sobre un objetivo que haya sido alcanzado por otra anteriormente, y que todavía se encuentre atrapado por esta, no tiene efecto alguno.
- * La red hace 5 puntos de daño **directos** (ignora armadura), y mantiene al ser atrapado e inmóvil durante 1D10-2 turnos (tirada secreta del DJ). El ser puede *Esquivar* la red o, si ya está atrapado, tratar de escapar (pierde 1 asalto de inmovilidad por cada tirada de FUEX2 que supere. Puede intentar cualquier número de tiradas de FUEX2 que desee por asalto, pero en el momento falle una permanecerá inmóvil hasta el siguiente asalto)



CUCHILLOS

Y OTRAS ARMAS BLANCAS

Descripción: Armas de filo, pequeñas y manejables, especialmente indicadas para el combate cuerpo a cuerpo, contra enemigos poco acorazados. Pueden ser blandidas o arrojadas.

DATOS EN EL JUEGO

	Daño	Cantidad
<i>Shuriken</i>	1 – 2 puntos	12 shuriken
<i>Cuchillo arrojadizo</i>	2 – 3 puntos	6 cuchillos
<i>Cuchillo empuñado</i>	3 – 4 puntos	1 – 2 cuchillos
<i>Machetes, hachas...</i>	4 – 6 puntos	1

Peso: Insignificante en el caso de las armas arrojadizas / 1 – 1,5 kg en las armas de gran tamaño



DATOS ADICIONALES:

- * Cuchillos y *shuriken* se emplean con la habilidad de *Lanzar*. El resto de las armas blancas usan una única puntuación de habilidad, *Arma blanca*, que engloba todas aquellas armas blancas que pueden ser empuñadas.
- * La gran mayoría de armas blancas no tienen efecto contra un alien ni contra otros seres especialmente acorazados, aunque un DJ especialmente benévolo puede permitir ciertos *excesos*, siempre y cuando se cumplan ciertos requisitos (el PJ debe tener una puntuación de 12 o más en armas blancas, debe apuntar todos sus ataques, etc...)

ARMADURAS

ARMADURA M3

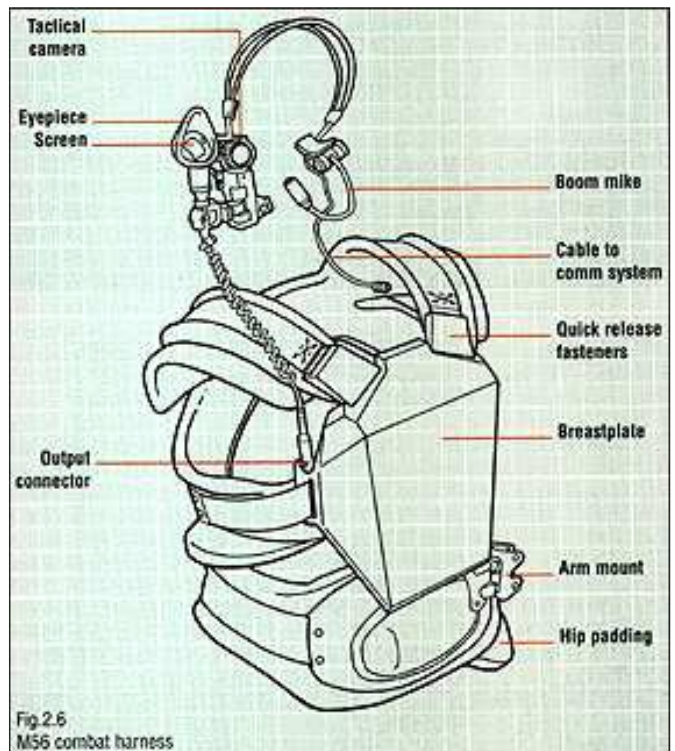
Descripción: Armadura de combate estándar de los Marines Coloniales, compuesta de chaleco, casco y espinilleras de kevlar, y completada con el equipo estándar: Cuchillo de combate, lámpara de hombro, cámara y micrófono craneal, bandolera con granadas de 30 mm. y localizador personal manual.



Visto en...: *Aliens* (film / comic)

DATOS EN EL JUEGO

	Armadura M3
Protección	6 puntos
Resistencia al ácido alien	NO
Habilidades penalizadas	Nadar



Perfil de localizaciones:

Cabeza: Descubierta (puede usarse casco)

Tronco: Cubierto (pecho, espalda, abdomen y zona lumbar)

Brazos: Descubiertos

Piernas: Descubiertas, excepto espinillas





CASCO BALÍSTICO M10

Descripción: Casco reglamentario de los Marines Coloniales, complementario de la Armadura M3. Combina plástico y láminas de kevlar, y cumple el objetivo de ser ligero para los portadores, con una considerable protección.

Complementos posibles:

- * Casco balístico M10
- * Riñonera de bengalas
- * Riñonera de granadas de mano
- * Bandolera de granadas de 30 mm.
- * Estuches con cargadores de fusil de asalto.
- * Lámpara de hombro.

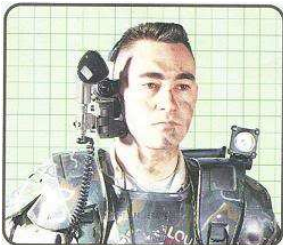
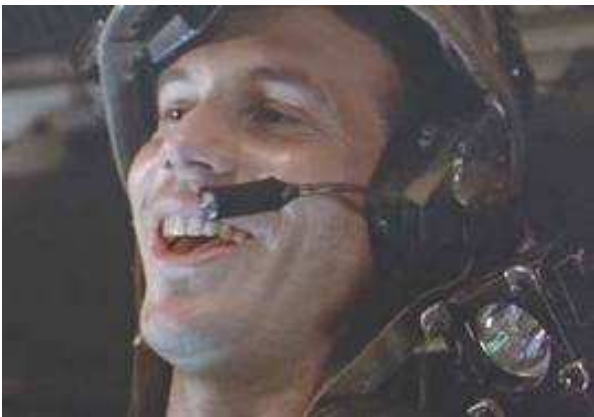


Fig.2.12 Marine wearing head mounted sight

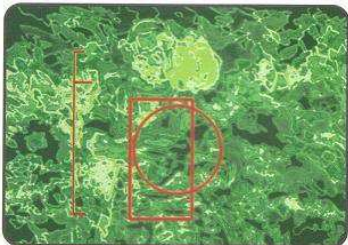


Fig.2.13 View through head mounted sight

- * Cuchillo de combate.
- * Localizador personal manual
- * Sistema de visión por infrarrojos.

DATOS EN EL JUEGO

	Casco balístico M10
<i>Protección</i>	7 puntos
<i>Resistencia al ácido alien</i>	NO
<i>Habilidades penalizadas</i>	Ninguna

Complementos posibles:

- * Micrófono craneal
- * Cámara craneal
- * Sistema de visión por infrarrojos

Nota: En caso de emplear el casco combinado con la armadura M3, el usuario debería indicar si los complementos los porta el casco o son independientes de éste.



VESTIMENTA ESTÁNDAR

Descripción: Mono de trabajo para misiones espaciales. Es la vestimenta más común que puede verse en una nave espacial, tanto comercial como militar. La usan los pilotos, los auxiliares y, en las colonias, es parte del vestuario de trabajo habitual de los mineros y terraformadores. Es cómodo y ofrece una buena protección contra los elementos.



DATOS EN EL JUEGO

	Vestimenta estándar
<i>Protección</i>	1 punto
<i>Resistencia al ácido alien</i>	NO
<i>Habilidades penalizadas</i>	Ninguna

Perfil de localizaciones:

Cabeza: Descubierta (permite utilizar casco, tanto de trabajo como de pilotaje)

Tronco: Cubierto

Brazos: Cubiertos (salvo las manos)

Piernas: Cubiertas (los pies se cubren con el calzado adecuado para cada misión)

Complementos posibles:

- * Micrófono craneal
- * Bolsillos para herramientas, bengalas y municiones.

Z-110 COMBAT SUIT



Descripción: Armadura especial de los Marines Coloniales, diseñada exclusivamente para el combate contra los aliens, siendo la única que ofrece una protección fiable contra el ácido orgánico que estos seres tienen como sangre

Visto en...: *Aliens: Mutación* (comic)

DATOS EN EL JUEGO

	Traje de combate Z-110
<i>Protección</i>	12 puntos
<i>Resistencia al ácido alien</i>	SI (sólo le afecta 1 punto de daño al portador, por cada 10 recibidos. El daño de RESTA directamente de la armadura total en esa localización)
<i>Habilidades penalizadas</i>	Todas las que impliquen algún movimiento (excepto el uso de armas). Igualmente, las que requieran visibilidad (<i>Rastreo, Observar...</i>), penalizan mientras el usuario lleve casco.

Perfil de localizaciones:

Cabeza: Cubierta (rostro con visera transparente; el usuario puede desprenderse del casco)

Tronco: Cubierto

Brazos: Cubiertos (incluidas las manos)

Piernas: Cubiertas (incluidos los pies)

Complementos posibles:

- * Micrófono y cámara craneal
- * Riñonera con herramientas y municiones
- * Sistema de oxígeno
- * Cuchillo de combate



TRAJE DE VACÍO MK35



Fig 5.4
Mk 35 Pressure suit

Descripción: Equipo de gravedad cero empleado por los Marines Coloniales. Aparecido como resultado de evoluciones del modelo antiguo 2120, aumentando la capacidad de protección así como la maniobrabilidad y la seguridad, alternando placas de kevlar propias de la armadura de combate M3 con elementos ignífugos y aislantes, propios de los trajes de vacío clásicos.

DATOS EN EL JUEGO

	Traje de vacío MK35
<i>Protección</i>	5 puntos
<i>Resistencia al ácido alien</i>	NO
<i>Habilidades penalizadas</i>	Todas las que impliquen algún movimiento (excepto el uso de armas).

Perfil de localizaciones:

Cabeza: Cubierta (rostro con visera transparente)

Tronco: Cubierto

Brazos: Cubiertos (incluidas las manos)

Piernas: Cubiertas (incluye espinilleras y botas)

Complementos posibles:

- * Micrófono, lámpara y cámara craneal
- * Riñonera con herramientas y municiones
- * Sistema de oxígeno
- * Cuchillo de combate
- * Mochila propulsora
- * Sistema de visión por infrarrojos

TRAJE DE VACÍO MK50



Descripción: Traje mixto de combate con sistema de gravedad cero empleado por los Marines Coloniales. Desarrolla el modelo MK35 para adaptarlo a las necesidades del combate en ambientes de baja gravedad. Cuenta con las clásicas placas de kevlar sobre elementos ignífugos y aislantes propias del modelo anterior, pero mucho más ligeros y flexibles, dotando al usuario de una capacidad de reacción impresionante.

DATOS EN EL JUEGO

	Traje de vacío MK50
<i>Protección</i>	6 puntos
<i>Resistencia al ácido alien</i>	NO
<i>Habilidades penalizadas</i>	Todas las que impliquen algún movimiento (excepto el uso de armas). Ninguna de estas penalizaciones deben exceder de -3/-4

Perfil de localizaciones:

Cabeza: Cubierta (rostro con visera transparente)

Tronco: Cubierto

Brazos: Cubiertos (incluidas las manos)

Piernas: Cubiertas (espinilleras y botas)

Complementos posibles:

- * Micrófono, lámpara y cámara craneal
- * Riñonera con herramientas y municiones
- * Sistema de oxígeno
- * Cuchillo de combate / Cartuchera para pistola
- * Mochila propulsora
- * Sistema de visión por infrarrojos

EQUIPO

SOPLETE MANUAL ME3

MICRÓFONO Y CÁMARA CRANEAL

Descripción: Equipo de recepción y grabación de imagen y sonido, incorporado en muchas armaduras y que conecta al usuario con un monitor multimedia instalado en el centro de comunicaciones de la misión (generalmente en un tanque APG)

Uso en ALIEN: RPG:

* Permite la grabación de imágenes y sonidos. En ciertas misiones, la utilidad de estos equipos puede ser determinante a criterio del DJ, como prueba de la existencia de seres alienígenas, para mantener comunicados o aislados a determinados miembros del grupo, etc...

* Estos equipos pueden aparecer juntos o por separados, recibir impactos y ser considerados objetivos válidos de disparos o ataques.

Descripción: se trata de un soplete de reducidas dimensiones, con una tecnología basada en el plasma, que cuenta con una pequeña pantalla de cristal ahumado de protección, de gran utilidad para los Marines Coloniales, en exploración espacial y en investigación submarina, pues permite el sellado y el corte tanto bajo el agua como en el vacío.

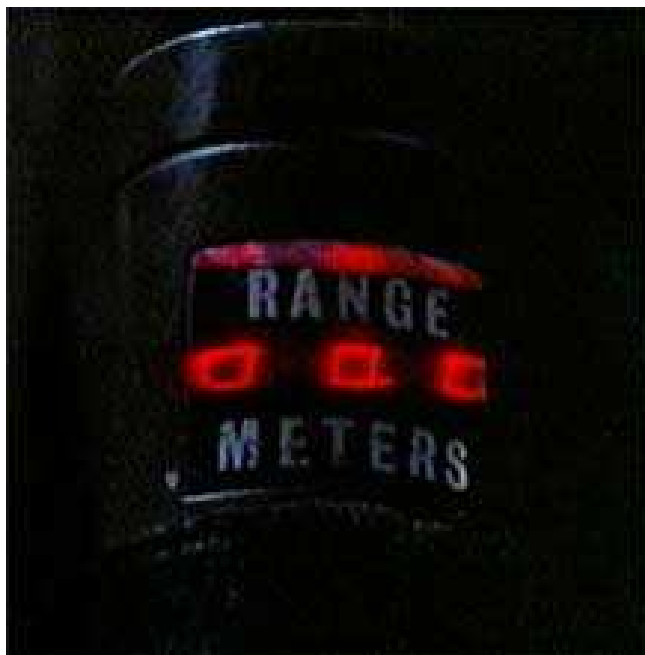
Uso en ALIEN: RPG:

* Sirve para cortar barras de acero, soportes hidráulicos de apertura de compuertas y, así mismo, sellar puertas o soldar bloques metálicos en barricadas. Puede sellar hasta 1 pulgada de plancha de acero por segundo.



LOCALIZADOR PERSONAL

Descripción: Conjunto emisor – receptor que permite la localización del receptor mediante una escala de sonidos y una pantalla de cristal líquido que indica la distancia de uno respecto del otro.



Uso en ALIEN: RPG:

* El sistema portátil consta de un reloj emisor (colocado en un PJ o PNJ), que emitirá una señal al receptor que le indicará la distancia a la que se encuentra el uno del otro.



* El sistema avanzado incluye el implante de un chip bajo la piel del sujeto, que permite su localización en un espacio amplio de terreno, mediante una señal de GPS.

LÁMPARAS

Descripción: sistema de alumbrado personal con baterías independientes, desde la clásica linterna de mano a las sofisticadas lámparas de hombro que portan los cuerpos de Marines Coloniales. Proyectan un haz luminoso.

Uso en ALIEN: RPG:

* Puede acoplarse a ciertas armas (colocadas generalmente sobre el sistema de puntería), incrustarse en la armadura de combate o el equipo de supervivencia, y también pueden formar parte del equipo independiente, a discreción del DJ o a petición de los PJs.

* Las lámparas y linternas, permiten, básicamente, iluminar un área cercana. En términos de juego pueden reducir e incluso ignorar las penalizaciones aplicables en ambiente sin luz o nocturnos, aunque el alcance del haz y la duración de la batería son limitados



DETECTOR DE MOVIMIENTO



Descripción: Sistema de localizador de movimiento realizado por seres animados en un radio máximo de 30 metros alrededor del detector. Está basado en microcambios de la densidad del aire. La lectura del movimiento aparece en una pantalla de cristal líquido como manchas intermitentes sobre semicírculos de distancia relativa.

Uso en ALIEN: RPG:

* Se permite uno de estos detectores por cada 2 3 personajes; el detector emite un zumbido o pitido cuando **cualquier** ente mayor que un insecto se mueve dentro de su radio de acción. Sin embargo, el DJ debe considerar que la sensibilidad del lector es suficientemente grande como para llegar a confundir al usuario (detecta movimiento de pequeños seres, como ratones).



*Aconsejamos al DJ consultar la sección dedicada al comportamiento alienígena donde podrá comprobar que éstos seres se mimetizan casi a la perfección en el interior de las naves y los tubos de alimentación, siendo indetectables hasta que comienzan a moverse (generalmente, cuando están considerablemente cerca de los jugadores...)



BENGALAS

Descripción: Varillas fluorescentes, latas de humo o cartuchos inflamables que pueden dejarse en un trayecto o dispararse desde una pistola apropiada para marcar un camino o señalar una localización concreta. Las varillas fluorescentes proporcionan una luminosidad suficiente como para realizar actividades sencillas sin penalización, como observar un objeto desde corta distancia.



Uso en ALIEN: RPG:

* Anulan los modificadores negativos en actividades de observación que se realicen cerca del PJ que lleve la bengala, como *Buscar*, *Rastreo*, *Mecánica*...



PISTOLA DE BENGALAS

Descripción: Pistola de tamaño similar a una semiautomática, que se carga con una o dos bengalas de cartucho y se dispara al aire. Las bengalas lanzan un resplandor de determinado color, hasta alcanzar una altura máxima de 50-80 metros en tiro vertical. Mientras caen, van apagándose.

Uso en ALIEN: RPG:

* Pueden emplearse para hacer señales, de igual modo que las bengalas de mano pero a mayor distancia. Puede llegar a emplearse como arma, a discreción del DJ.

VISOR LÁSER DE PUNTERÍA

Descripción: Puntero láser con generador miniaturizado, que lanza un haz lineal láser de baja potencia, de color rojo. Colocado en un arma, señala el lugar de impacto de la bala, lo que aumenta la precisión de los disparos.



Uso en ALIEN: RPG:

* En términos de juego, puede acoplarse a aquellas armas que lo permitan (sólo un visor por arma, láser u óptico). Proporciona un modificador de +4 a la tirada de disparo de dicha arma. En las ráfagas, debido a la imprecisión de tiro, solo proporciona un +1 a la tirada de impactar.

* **SÍ** está permitido combinar un visor láser con una acción de *apuntar*, si se trata de un solo disparo, acumulando los bonificadores.

* Este equipo (u otro análogo), puede ser usado por los *predator* (ver *dossier*).



BOTIQUÍN

Descripción: Maletín portátil con toda clase de drogas, instrumental médico básico y todo lo necesario para realizar sencillas curas de emergencia, suturar heridas abiertas, aliviar quemaduras e incluso cauterizar miembros cercenados.

Uso en ALIEN: RPG:

* Según la dificultad de la situación (y siguiendo el criterio del DJ), añade de un +2 a un +6 de bonificador a las tiradas de *Primeros auxilios*, *Medicina* y, si se trata de la atención primaria de una persona artificial, también *Cibernética*.



SISTEMA DE OXÍGENO

Descripción: Cualquier método de respiración artificial, sea una clásica bombona de submarinista al más sofisticado soporte vital, líquido o gaseoso.

Uso en ALIEN: RPG:

* En el caso de que el PJ deba realizar acciones bajo el agua, en el vacío o en atmósferas nocivas, cada depósito de oxígeno le permitirá respirar normalmente de una a seis horas (según criterio). Cada depósito tiene 6 puntos de armadura (sólo a efectos de impactos recibidos por el propio depósito).

* Cualquier pifia en la tirada de *Nadar* o en otra habilidad que requiera el uso del depósito, o un impacto directo crítico sobre el depósito, puede provocar una explosión. Las circunstancias y los efectos de la misma deben ser descritos por el DJ, atendiendo a las reglas sobre explosiones.

VISOR ÓPTICO

Descripción: Sistema de puntería especialmente diseñado para armas de francotirador, que incluye visor nocturno con potenciador de la luminosidad.



Uso en ALIEN: RPG:

* En términos de juego, puede acoplarse a aquellas armas que lo permitan (sólo un visor por arma, láser u óptico). Proporciona un modificador de +2 a la tirada de disparo de dicha arma, siempre que el usuario no haya realizado ningún otra acción o movimiento durante el asalto. Además, anula los efectos negativos de disparar con falta de luz.

* Es **OBLIGATORIO** usar una acción de *apuntar* para obtener los bonos del visor óptico, acumulando los bonificadores.

PANEL DE DERIVACIONES

Descripción: Tableta electrónica con terminales, que permite realizar pequeños “puentes” sobre circuitos eléctricos de apertura y cierre de puertas, conexiones de computadoras, etc...



Uso en ALIEN: RPG:

* Permiten realizar cualquier “puente”, derivación o conexión a terminales sin penalizador, o incluso con un pequeño bonificador al resultado.

PRISMÁTICOS

Descripción: Lentes binoculares clásicas, con sistema de enfoque automática, *zoom*, seguimiento y visión nocturna.



Uso en ALIEN: RPG:

* Añaden un modificador de +4 a +8, según criterio, a las tiradas de *Observar* y *Rastreo*, o cualquier que requiera el uso de la visión a distancia.

* Anulan el modificador negativo por falta de visibilidad y ausencia de luz para este tipo de acciones.

SILENCIADOR

Descripción: Complemento del cañón de pistolas, fusiles y subfusiles que mitiga considerablemente el ruido de las detonaciones del arma.



Uso en ALIEN: RPG:

* En cualquier caso en que el ruido pueda influir en la narración, el uso de un arma con silenciador implicará lanza 1D20. Salvo con un resultado de 20, la detonación del arma no será escuchada por un oído humano (con un resultado de 19 y 20 podrá ser escuchado por otros oídos más sensibles).

CONCLUSION FINAL Y CONSEJOS DE JUEGO

Mi buen amigo:

Si has llegado hasta aquí, significará que la andadura por los mundos de *Alien: El juego de rol* y por su apasionante imaginario ha sido de tu agrado y estás dispuesto a comenzar tu camino como jugador o narrador.

En primer lugar, mis disculpas por las lagunas que puedas encontrar; este que tienes en tus manos es un proyecto de más de una década, y llega hoy a su fin, después de pasar por tres o cuatro ordenadores y no menos de dos procesadores de texto distintos (que yo recuerde, Works y Word, y quizá el antiguo Geoworks también aportó lo suyo). Quedan muchas notas a pie y detalles que, con el tiempo, se irán mejorando poco a poco... pero eso ya es labor que debe ser bendecida por pruebas de juego y una nueva búsqueda en la red... y deberemos dejarlo para otro día.

Si has decidido embarcarte en la siempre grata labor de narrar, quisiera ofrecerte mis humildes consejos por si pudieran resultarte de ayuda; quizá no le salven la vida a los aguerridos marines de tus amigos en las partidas que organices, pero te ayudarán a ahorrarte dolores de cabeza innecesarios.

Como habrás comprobado, en la Hoja del Personaje tan solo constan 20 proyectiles en cada arma de fuego; esto no es un error, sino una **simplificación**. Por experiencia puedo contarte que, salvo las armas con munición **limitada** (lanzagranadas, lanzallamas, cohetes o armas de mano), las partidas no suelen requerir que cuentes minuciosamente los disparos que hacen tus personajes. Es inútil, aparte de ralentizar el juego, tratar de llevar un recuento exhaustivo de cargadores de *pulse rifle*.

Hay un aspecto que los jugadores siempre olvidan y que puede dar mucho juego... si eres capaz de controlar sus terroríficas consecuencias, y es el **ácido alien**. Las posiciones elevadas, los prodigiosos saltos alienígenas y los disparos a quemarropa son un buen momento para comprobar si *tus muchachos* han tomado buena nota de la experiencia de los *bichos malos de Ripley*.

Un video- juego tipo *shoot'em up* (disparales y corre, o algo así), es una experiencia divertida y gratificante. Un juego de rol así se convierte en una cacería aburrida, sobre todo cuando la *presa* es el doble de grande que uno y se cuenta por centenares. Recuerda que si la única solución para tus personajes es disparar a lo que vean, morirán sin remedio; y si es tu único planteamiento, tus amigos se aburrirán.

La mejor forma de solucionar esto es ofrecer un buen trasfondo o una misión concreta en la que los tiros sean secundarios: Un rescate, recuperar unos planos o tratar de entrar en un nido alien pasando inadvertidos el mayor tiempo posible, son buenas ideas. Los programas de grabación de voz, los MP3 y la moderna tecnología te pueden permitir dejar mensajes inquietantes y pistas falsas con un toque de "autenticidad", del mismo modo que en tus partidas de rol medievales dibujas mapas en papel de pergamino.

Por último, recuerda que el sistema es útil en prácticamente cualquier situación del presente o del futuro próximo, donde se plantee una *amenaza alienígena*. Hay suficientes ejemplos en televisión o en cine para entretenernos aquí haciendo un listado de esas posibles amenazas, así que, usa tu imaginación.

Agradecer los ratos que mis jugadores me han hecho pasar con este juego; desde el fusil sónico que se le encasquilló a David Bonell justo en el nido alien, y al que apuntó (y acabó disparando), porque sus compañeros decidieron abandonarlo y salvar el propio pellejo, a las **tres veces** que un mismo equipo (sus clones, y los clones de sus clones...), tuvieron que comenzar una misión después de sendas pifias en *Cartografía* y *Pilotar Nave* y acabar engullidos por una Supernova. Por no mencionar los baños de ácidos que algunos de mis *chicos* se han llevado al disparar a bocajarro y justo debajo de un alien.

Un beso a mi niño y a mi mujer, sin los cuales nada de esto tendría sentido.

JOSÉ VILASECA