

007: EQUIPO DE LA RAMA Q

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE



MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

por Karl Walter Klobuznik

Estimados señores:

Como ya les adelanté en mi carta, publicada en el LIDER 10, a continuación les describo equipo adicional que no tuve tiempo para mandarles en esa ocasión. Actualmente estamos un poco atareados, ya que se espera la llegada de numerosos agentes nuevos procedentes de su país.

Tras haber recibido numerosas peticiones por parte de nuestros agentes, y haber leído el informe que realizó 007 sobre la misión "Alta Tensión", hemos decidido publicar las características del equipo especial que dimos a Bond en dicha misión. Espero que estas aclaraciones sirvan a nuestros nuevos agentes de origen hispano en la resolución de sus misiones.

Major Geoffrey Boothroyd
"Q".

ASTON MARTIN V8 VANTAGE

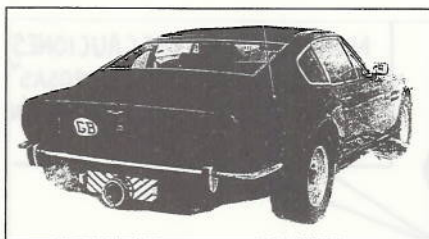
MR	+2	AUT	410
LR	2	FOR	3
CRUC	160	EST	10
MAX	257	PRECIO	50.000

Este modelo de Aston Martin comenzó a ser utilizado en la Sección Q en 1987, practicándole una serie de modificaciones que lo transformaron en el orgullo de la rama, sólo superado por el



que creó en su día el anterior Aston: el DB-V. Construido por la empresa Aston Martin Lagonda, monta un motor de ocho cilindros con una cilindrada de 5.340 c.c. La potencia máxima es de 379 caballos a 6.000 revoluciones por minuto, que le permiten alcanzar los 257 Km/h. y llegar a los 100 Km/h. en 6,5 seg.

Evaluación de "Q": Este vehículo es uno de los mas costosos de los que han salido de la Sección Q. Para su modificación hemos utilizado las técnicas más sofisticadas como la simulación por ordenador entre otras muchas. Es un importante banco de pruebas para posteriores modificaciones, aunque el elevado coste que ello implica está haciendo que nos decantemos por proyectos algo menos espectaculares. Únicamente será utilizado por agentes "00" previa justificación de su uso. La versión modificada dispone de: Llantas especiales BBS con dientes de sierra (para cortar el hielo), neumáticos Pirelli P-7 con clavos de aluminio para nieve y patines de trineo plegables. También se han conectado los sistemas de propulsión a chorro, ordenador, cañones laser, y cohetes aire-aire-"Q".



En términos de juego: Este vehículo posee Blindaje Nivel III. Los laser, situados en los ejes de ambas ruedas delanteras, deben emplearse a Alcance Corto. Para utilizarlos, se debe realizar una maniobra de Forzar, al Grado de Dificultad resultante en la puja. Si el operario del Aston falla con los dados, no precisará hacer la Tirada de Accidente. Por el contrario, si dicha tirada es una

Categoría de Éxito 3 o mejor, el vehículo contrario sufrirá los daños indicados en la Tabla de Accidentes, pero como si se hubiera pujado a dos Grados de Dificultad más, esto es, si la tirada de Forzar se hizo a un Grado de 3, habría que mirar el resultado en la del Grado de Dificultad de 1: "Destrozado".

Los cohetes aire-aire se disparan no con la habilidad de "Combate con armas de fuego", sino con la de "Conducir". Ambos se disparan simultáneamente:

COHETES AIRE-AIRE			
MR	+1	D/A	1
MUN	1	ND	4xL
ALCANCE	1.100 mts.		

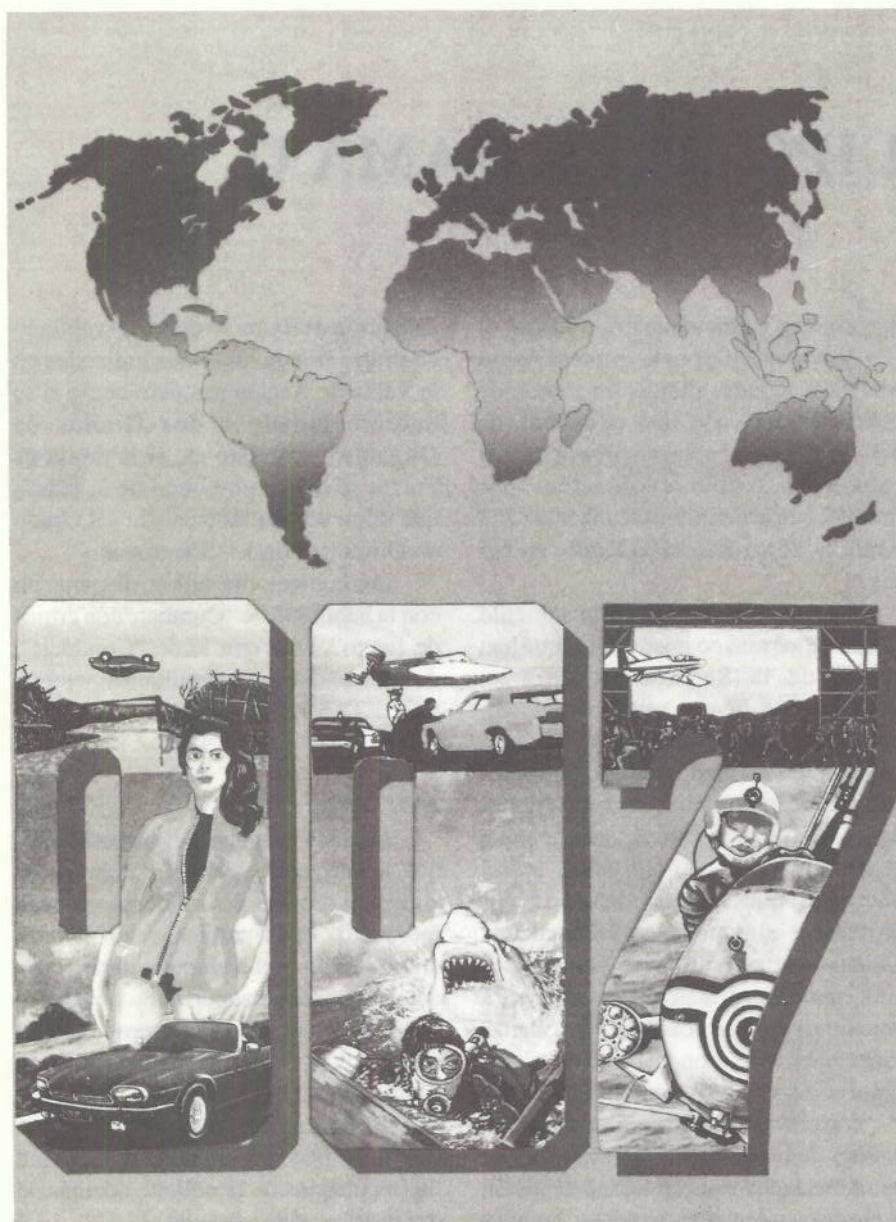
Además dispone de un ordenador que le proyecta sobre el parabrisas la situación técnica del vehículo en cada momento, unos patines extensibles a ambos lados del vehículo para poder deslizarse sobre superficies heladas o nevadas, y un sistema de propulsión a chorro para el caso de alguna situación límite. Por último, dispone de un radio-cassette Blaupunkt "Computer Controlled" que puede sintonizar la totalidad de frecuencias de la policía, además de dar música, naturalmente...

LLAVERO-LOCALIZADOR

Este llavero, parece a primera vista un vulgar llavero-localizador Phillips. Se activan sus peculiaridades presionando un botón situado al frente del mismo.

Una vez activado, silbando las notas de "Gobierna Britannia", emite un chorro de Gas Halotano que dejará inconsciente a cualquier individuo en un radio de acción de 1,5mts. En términos de juego, en el primer asalto sufrirá un Aturdimiento, y a partir del segundo deberá utilizar dos Puntos de Héroe/Supervivencia para recuperarse de sus efectos o caer inconsciente. Para los efectos completos del gas, referirse al manual de la Sección Q.

Además, este llavero está relleno



con una carga de explosivo plástico que hará explosión al utilizar una clave personalizada (a elegir por el jugador). El daño que inflige es "L". Además, las llaves a las que está sujeto el llavero, son ganzúas que dan un modificador al Grado de Dificultad de la tirada de Abrir Cerraduras de +2.

Evaluación de Q: Al darle a Bond este llavero, le aseguré que el gas aturdiría durante varios segundos a una persona normal, a lo que me contestó que en su profesión no había mucha gente normal. Parece ser que de todos modos le sirvió de algo, y pudo escapar de aquella cárcel en Afganistán "Q".

WALTHER 2000

MR	+1	AC	0-300
D/A	2	AL	-
MUN	6	TAM	99
ENC	-4	ATI	2
ND	F	PRECIO	2.000

La Walther es un moderno fusil de precisión, que con los aditamentos precisos puede convertirse en el arma más precisa del mundo, aunque utilizable únicamente desde posiciones estáticas, ya que su volumen y peso así lo obligan.

Evaluación de Q: Bond utilizó este arma en Bratislava, Checoslovaquia, para apoyar la evasión del general Koskov, donde se pudo comprobar la precisión y grandes dotes de la misma. Por el momento, disponemos de un número reducido de estas armas, por lo que únicamente se las daremos a agentes "00", al menos hasta que nuestro volumen en stock se vea incrementado lo suficiente. Q.

En términos de juego: Para utilizar este arma correctamente es necesaria una preparación a conciencia y la elección del lugar idóneo para el disparo. Si se utiliza de forma espontánea y sin preparación, el modificador de +1 se perderá. Es necesario que los jugadores se den cuenta del gran volumen de este arma, por los problemas que se les podrán presentar a la hora de transportarla y esconderla. La mejor manera para sacarle provecho es en conjunción con un intensificador de imagen, y con un dispositivo de blanco mediante Laser.

