

¡Siga a ese coche!

La llamada de Cthulhu

por Fernando Castañeda de Perros de Tilsfort

"Veis que los tres fanáticos saltan de la escalera de incendios y toman un turismo Hudson 1915".

"Los dos gansters, que nos esperaban abajo, les persiguen con el Bentley disparándoles a la vez".

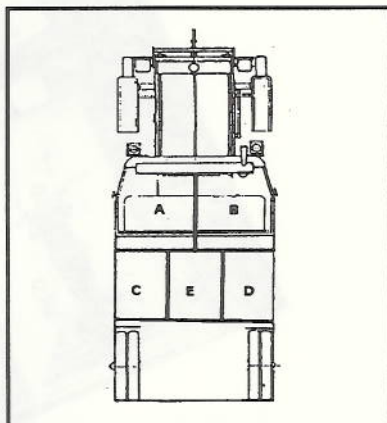
El guardián arqueó las cejas y repasó brevemente el índice de reglas. Como se temía, esa situación no estaba prevista.

Una carretera vecinal, de noche, ¡qué excelente lugar para deshacerse del grupo de investigadores molestos! Aunque las velocidades de los coches de la época nos parecen risibles, también es cierto que circulaban por caminos sin pavimentar y las frágiles carrocerías no prestaban apenas protección al pasajero. Un accidente en los años 20 puede ser tan mortal como un buen golpe de tentáculo.

Reglas

Como jugador señala la posición en el vehículo escogiendo una letra o situando una figura. Si sólo hay dos pasajeros de atrás, siempre son C y D. El guardián hace lo mismo con los abominables culturistas.

La distancia inicial, en metros, es por comodidad siempre un múltiplo de 30. La persecución transcurre en secuencias de 10 segundos durante las cuales se recorren treinta metros. Se supone que ambos vehículos van a velocidad punta. Un retraso en una secuencia supone que el vehículo ha estado detenido o se ha visto obligado a desacelerar para poder salvar un obstáculo. Esto implica una variación en la distancia entre perseguidor y perseguido.



Una secuencia consta de dos pasos. Cada paso debe completarse para ambos vehículos antes de pasar al siguiente, empezando por perseguido. Los pasos son:

1.-Obstáculos. Demoras y accidentes. Distancia.

Tirar una sola vez en la tabla de obstáculos. El resultado es común a ambos vehículos. Para cualquier resultado excepto "carretera recta", el conductor (perseguido primero) debe pasar una tirada de "conducir". Si falla ocurren estas cosas:

-La distancia respecto al otro vehículo aumenta (si falla el perseguidor) o disminuye (si falla el perseguido) según se señala, en metros, en "demora".

-Los ocupantes de ese vehículo no pueden disparar con efectividad ese round (sólo se tienen en cuenta resultados de 98-00 y con sus consecuencias particulares).

-Si el conductor falla por más del doble de su competencia (o 95-00), el vehículo tiene un accidente, no puede seguir circulando y sufre las consecuencias señaladas en la tabla. El vehículo perseguidor

hace la misma tirada, su conductor, en realidad, y si ambos continúan rodando se compensan las demoras y se añade el resultado a la distancia inicial (sumar números negativos es igual que restarlos) para saber la distancia actual. Si es superior a 1000 mts. en carretera o a 200 en ciudad, el perseguido ha despistado al perseguidor. Si es 0 ó negativa, ambos coches están pegados. El perseguidor puede adelantar, sin esperar al round siguiente, pasando un "conducir" con la misma habilidad del perseguido restada a la propia. Si le adelanta podrá obligarle a parar en dos rounds, siempre que no resulte a su vez adelantado en ese tiempo, sin embargo esto ya sucedería en otro round y las nuevas tiradas de "obstáculos" pueden hacer, a discreción del Guardián, imposible un nuevo adelantamiento.

2.-Disparar por orden de destreza. Localizar el impacto y sus consecuencias.

Todos los perseguidores excepto el conductor pueden disparar. De los perseguidos sólo quien esté en el asiento trasero. Si un tirador logra su porcentaje o menos, tirar en la tabla de impactos. Si empala puede escogerlo. Las consecuencias, si hay, se aplican inmediatamente. Un coche inmovilizado puede seguir disparando hasta que pierda de vista al contrario.■

TABLA 1A. OBSTACULOS EN LA CARRETERA

1D100	OBSTACULO	DEMORA/DAÑO	ACCIDENTE
01-23	Carretera recta.	--/--	--/--
24-41	Vehículo lento delante (adelant.).	1D3x30/1D6	1. Chocais con un vehículo que venía de frente. AB:2D8. CDE:2D4 2-6. Chocais con el coche que pretendiais adelantar. AB: 1D6. CDE: 1D4.
42-51	Cruce.	60/1D4	1. Choque frontal. AB: 2D8. CDE: 2D4 2. Choque lat. derecho. BD: 2D8. E: 2D6. AC:2D4. 3. Choque lat. izquierdo. AC: 2D8. E: 2D6. BD: 2D4. 4. Choque trasero. CDE: 2D8. AB: 2D6.
52-60	Curva peligrosa.	30/--	El coche se sale de la carretera y da una vuelta de campana. Todos: 1D6.
61-69	Baden pronunciado.	30/--	El coche golpea demasiado fuerte el adoquinado. Un eje se parte y dos ruedas se pierden. Todos: 1 pto. de daño.
70-78	Gran estrechamiento de la calzada.	30/--	Os estrellais contra un muro lateral. AB:2D8. CDE: 2D4.
79-82	Carro cargado con vigas.	90/Cualquiera.	Una viga entra por el parabrisas del coche. Si par A: 1D20; C: 1D10. Si impar B: 1D20; D: 1D10. Si el conductor muere o se desmaya, aplicar Consecuencia 1 de la Tabla 2.
83-86	Carro cargado con paja.	90/--	El carro sale disparado a la cuneta. Conductor, animal, ruedas y astillas se mezclan con vuestro coche y la paja. El motor se detiene con un silbido.
87-90	Piedras en el camino.	30/--	Una rueda se rompe. El coche se sale de la ruta fuera de control y acaba estrellándose contra un promontorio. Todos: 1D6.
91-93	Ganado.	120/--	El apilamiento de cadáveres de animal termina por deteneros.
94-98	Tronco caído.	1D2x30/--	Choque. AB: 1D10; CDE: 1D4.
99-00	Vehículo de frente.	60/--	Choque. AB: 2D8; CDE: 2D4.

TABLA 1B. OBSTACULOS EN CIUDAD

1D100	OBSTACULO	DEMORA/DAÑO	ACCIDENTE
01-40	Carretera recta.	--/--	--/--
41-60	Cruce.	60/1D4	1. Choque frontal. AB: 2D4; CDE: 1D4. 2. Choque lateral derecho. BD: 2D4; ACE: 1D4. 3. Choque lateral izquierdo. AC: 2D4; BDE: 1d4. 4. Choque trasero. CDE: 2D4; AB: 1D4.
61-80	Vehículo lento delante (adelantamiento)	1D6x30/1D4	1-2. Choque con el vehículo. AB: 1D6; CDE: 1D4. 3-4. Choque con el bordillo y vuelta de campana. Todos: 1D6.
81-90	Se cruza un peatón. Si el conductor escoge atropellar al peatón, no hay demora ... de momento.	30/1D4	1. Choque con el bordillo y vuelta de campana. Todos: 1D6. 2-3. Frenazo y topetazo por atrás. 4. Giro brusco e irrupción en una tienda de porcelana.
91-94	Vehículo en doble fila.	60/1D4	1-2. Choque con el vehículo. AB: 1D6. 3-4. Choque por atrás. CDE: 1D6.
95-98	Ciclista o jinete.	60/1D4	Como el peatón.
99	Mudanza.	120/--	Dos rampas guían vuestro coche al fondo del camión de mudanzas. Desafortunadamente todavía estaba lleno. Todos: 1D8.
00	Otro vehículo de frente.	90/--	Choque frontal AB: 2D8; CDE: 2D4.

Dado se refiere a los posibles accidentes distintos en un mismo obstáculo.

Las notaciones del estilo de "AB: 2D8" se refieren al daño que sufre un ocupante según su lugar en el coche.

En todos los casos, quien no pase un tiro de suerte sufrirá, además, 2D6 puntos de daño.

TABLA 2: LOCALIZACION DE IMPACTOS

AUTO PERSEGUIDO			AUTO PERSEGUIDOR		
1D100	IMPACTO	CONSECUENCIA	1D100	IMPACTO	CONSECUENCIA
01-09	A	1	01-10	A	1
10-18	B (Parabrisas)	--	11-20	B (D)	--
19-28	C (Parabrisas)	--	21-29	C (Luneta trasera)	--
29-38	D (B)	--	30-39	D (Luneta trasera)	--
39-50	E (Parabrisas)	--	40-49	E (Luneta trasera)	--
51-56	Rueda trasera izq.	2	50-55	Rueda delantera der.	2
57-62	Rueda trasera der.	2	56-61	Rueda delantera izq.	2
63-73	Parabrisas	--	62-66	Faro derecho	3
74-00	Otra parte sin import.	--	67-71	Faro izquierdo	3
			72-83	Motor	4
			84-85	Depósito gasolina	5
			86-00	Otra parte sin imp.	--

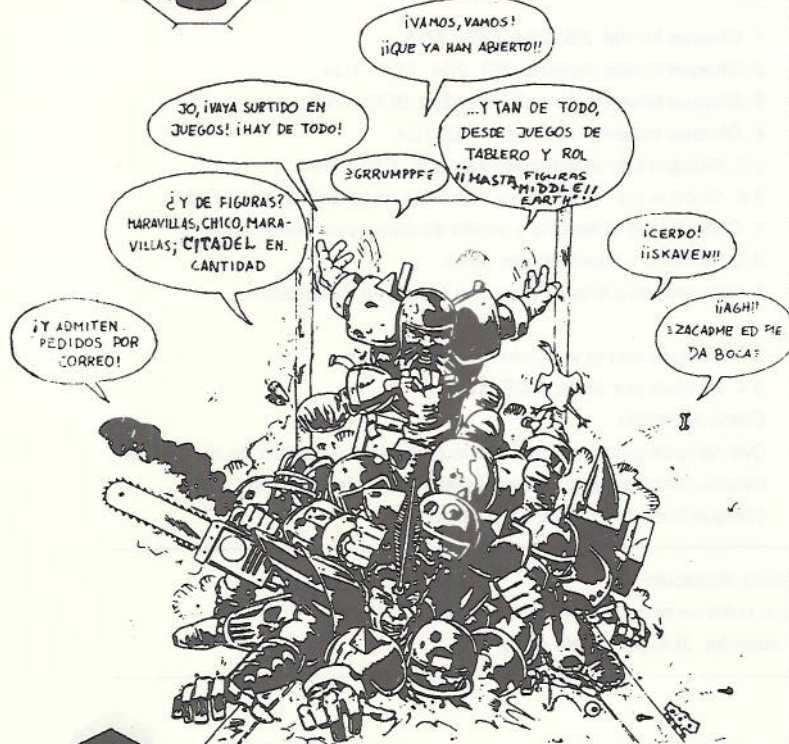
(Entre paréntesis el impacto alternativo si el asiento reclamado está vacío.)

CONSECUENCIAS:

1. Si el conductor muere o se desmaya, el coche se estrella y todos sufren 1D8 de daño. Si no, pierde tantos percentiles en "Conducir" como ptos. de vida restados x 4.
2. Pasar un "Conducir" para controlar el coche. Si se falla, el coche se estrella y todos pierden 1D8 de daño.
3. El faro se apaga. Si el conductor va a ciegas se estrellará en 1D6 secuencias (rounds). Aplicar consecuencia 1.
4. El coche queda inmóvil entre una nube de humo.
5. El depósito explota. Todos sufren 1D20 + 10 ptos. de daño.



C/FUNDADORES, 9 - 1ª DCM. 28028-MADRID



libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol