

LA LLAMADA DE CTHULHU

PERSECUCION AUTOMOVILISTICA

ESCRITO POR DAVID GOMEZ
LAYOUT POR THEDUELIST

PROLOGO

El primer prototipo de vehículo a motor de combustión interna apareció en 1886, considerado de forma convencional como el año del nacimiento del automóvil. Desde aquel momento en adelante, el desarrollo fue frenético e incesante, aportándose constantes y sustanciales mejoras a los motores, y optimizándose el rendimiento a la par que las cilindradas.

En 1908, Henry Ford introduce en el mercado su "Modelo T", el primer automóvil construido en una cadena de montaje.

El estallido de la Primera Guerra Mundial supuso un significativo avance en el campo de la técnica automovilística, así como el masivo empleo de aeroplanos en el combate, y la introducción de los primeros vehículos acorazados terrestres.

En los años 20 (periodo en el cual tienen lugar la mayoría de los escenarios de La Llamada de Cthulhu), resueltos prácticamente todos los problemas técnicos, la atención se desplazó a la construcción de carrocerías cada vez más elegantes y confortables, así como a aumentar la eficacia general y hacer la conducción más fácil y segura.

La sociedad estadounidense de la época acoge con los brazos abiertos la venida de la era del automóvil, que rápidamente se transformó en un fenómeno de masas. Mientras, en la vecina Europa la posesión de un vehículo a motor era todavía privilegio de unos pocos.

PRESENTACION

Un método muy simple de decidir el éxito de una persecución automovilística es realizar una tirada en la Tabla de Resistencia enfrentando los valores que los conductores implicados tienen en la habilidad Conducir Automóvil.

Las reglas expuestas a continuación, aunque son notablemente más complejas que una simple tirada en la Tabla de Resistencia, tampoco pretenden constituir un juego en sí mismas, y tampoco conviene emplearlas cuando hay más de dos vehículos implicados, ya que pierden eficacia.

Al igual que con otras reglas opcionales, el Guardian deberá sentirse libre de ampliarlas, alterarlas, o considerar solo ciertos aspectos de las mismas. Cosas como explosiones, saltos que salvan precipicios, automóviles que ruedan a lo largo de escarpadas pendientes y otros efectos especiales, quedan en manos de Guardianes versados en materia automovilística [y "cinematográfica"].

REGLAS

SECUENCIA DEL TURNO

Durante una persecución, las acciones que efectúan los participantes en la misma se suceden en un determinado orden. El turno de combate se divide en tres segmentos:

1) Cambio en la velocidad de los vehículos, si la hay. Los conductores pueden acelerar o frenar. Primero el vehículo que va en cabeza y después el perseguidor.

2) Maniobras con los vehículos. Pueden realizarse distintas maniobras, tal y como se describe más adelante, siguiendo el orden de DES de los conductores. Normalmente será precisa una tirada de Conducir.

3) Investigadores y PNJs actúan siguiendo su orden de DES.

VELOCIDAD

Cada vehículo tiene una tasa de velocidad máxima, que no puede superar. A su vez, esta se divide en dos tramos: Velocidad de Crucero

y Velocidad Crítica. La primera representa una conducción normal, prudente y adecuada a la mayoría de circunstancias. La segunda supone que el conductor fuerza el vehículo, haciendo que este alcance una velocidad peligrosa y poco segura para las prestaciones del mismo y para la mayor parte de carreteras.

Cada vehículo posee una determinada capacidad de Aceleración y Deceleración. En cada turno, un conductor podrá incrementar o reducir la velocidad dentro de esos límites. Para facilitar los cálculos, los cambios de velocidad siempre deberán ser múltiplos de 5.

DISTANCIA

La distancia que separa a dos vehículos implicados en una persecución varía de segundo en segundo. En términos de juego, existen seis distancias posibles, tal y como muestra el Cuadro de Distancia entre Vehículos. La mayor o menor lejanía entre perseguidor y perseguido afecta a las posibilidades de impactar con armas de fuego, y determinadas acciones solo pueden realizarse a corta distancia, tal y como se explica más adelante.

Cada turno de combate, un vehículo se acercará o alejara de su adversario en un intervalo de distancia por cada 10 kms./hora o fracción en que su velocidad supere a la del otro. Si el automóvil que circula más rápido es el perseguidor, se aproximará a su presa, y si es el perseguido, se alejara más.

Si dos vehículos avanzan el uno contra el otro, la distancia entre ambos se reducirá teniendo en cuenta la velocidad completa del que se desplace más rápidamente. Si la distancia se reduce hasta el nivel 1 o menos, los contrincantes se habrán encontrado. Los vehículos podrán chocar frontalmente, si al menos uno de los dos conductores lo intenta con éxito y el otro no lo evita [ver maniobras colisión y elusión], o simplemente se cruzarán, alejándose los intervalos de distancia en que se haya excedido el nivel 1.

Para dejar atrás a un perseguidor, un vehículo deberá alcanzar la distancia de fuga [nivel 6]. Si la mantiene durante todo el siguiente turno de combate, habrá logrado despistar a su oponente. Se supone que el vehículo fugado continúa ganando terreno, o bien que su conductor ha logrado despistar al perseguidor mediante una habil maniobra evasiva. La cuestión es que la persecución finaliza de inmediato con la huida del fugitivo.

MODIFICADORES A LA CONDUCCION

Las condiciones del vehículo y la carretera, así como la climatología, influyen decisivamente en la conducción. Para representar esto, hay una serie de modificadores que afectan positiva o negativamente a las tiradas de Conducir. Estos modificadores se encuentran en el Cuadro de Modificadores a la Conducción, y deberán ser tenidos en cuenta antes de realizar cualquier tirada de Conducir.

MANIOBRAS

Cada conductor podrá intentar realizar UNA de las siguientes maniobras en el segundo segmento de cada turno, siguiendo el orden de DES. Normalmente será necesario efectuar con éxito una tirada de Conducir, y caso de fallarla, deberá tirarse en la Tabla de Problemas. En algunos casos, fallar la tirada de Conducir no implica mayores consecuencias, y así viene indicado de forma expresa.

Giro: Existen dos tipos de curvas, las normales y las peligrosas. En una curva normal, un automóvil desplazándose a Velocidad de Crucero efectuara con éxito el giro de forma automática. En una curva peligrosa, tampoco será preciso tirar si se ha reducido la

velocidad a la mitad de la de crucero o menos. En ambos casos, por ser el giro sencillo, el conductor podrá llevar a cabo simultáneamente otra maniobra.

Giro a gran velocidad: Un conductor que toma una curva normal a Velocidad Crítica, deberá tirar por Conducir. Si la curva es peligrosa y el vehículo se desplaza a más de la mitad de su Velocidad de Crucero, también será preciso efectuar una tirada. Si la velocidad es crítica, la tirada tendrá un malus de -20%.

Giro de 180: El vehículo da un patinazo y gira sobre sí mismo, invirtiendo la dirección de marcha. Tras realizar esta maniobra, su velocidad no podrá ser superior a la mitad de su Aceleración. Camiones y carros no pueden efectuar giros de 180. Los automóviles tendrán que pasar una tirada de Conducir con un malus de -20%. Las motocicletas tendrán una penalización de solo -10%.

Frenazo brusco: Si por cualquier razón un conductor se ve obligado a frenar en seco [por ejemplo para evitar chocar contra un muro], el vehículo podrá reducir su velocidad el doble de lo normal, pero será necesario efectuar una tirada de Conducir. Esta maniobra se realiza durante el primer segmento del turno [el correspondiente a los cambios de velocidad en los vehículos]. El conductor no podrá realizar ninguna otra maniobra después.

Forzar: Esta es una maniobra ofensiva que consiste en tratar de sacar de la carretera a otro vehículo. No podrá realizarse contra oponentes de mayor tamaño [por ejemplo, un automóvil no podrá forzar a un camión, ni una motocicleta a un automóvil]. Un vehículo que pretenda forzar a otro deberá estar a distancia corta del mismo [nivel 1], y su conductor deberá realizar una tirada de Conducir, con un bonus o malus equivalente a los Puntos de Resistencia que su vehículo tenga por encima o debajo del otro. Caso de fallar la tirada, simplemente no habrá tenido éxito en la maniobra, sin más consecuencias.

Si consigue forzar al oponente, y este no evita el encontronazo, deberá tirar en la Tabla de Problemas como si hubiera sufrido un accidente. Ambos vehículos sufrirán un daño igual a una décima parte de los Puntos de Resistencia que posea el otro vehículo.

Desvío brusco o elusión: Esta maniobra permite al conductor que la realiza con éxito evitar un intento de sacarlo de la calzada, eludir el choque intencionado de otro vehículo, o bien esquivar obstáculos o peatones. La maniobra se sitúa fuera del orden de DES, al igual que una parada durante el combate, ya que es una reacción defensiva frente a un peligro.

Cualquier conductor puede realizar esta maniobra UNA vez por turno, aunque también lleve a cabo otra [esta es una excepción a las reglas]. Es necesario pasar una tirada de Conducir, y caso de fallarla no podrá evitarse el peligro en cuestión, pero no se tira por problemas adicionales.

Atropello o colisión intencionada: Se trata de una maniobra ofensiva, mediante la cual el conductor trata de impactar contra otro vehículo o contra un peatón. Si el objetivo está parado o no se percata de lo que se le viene encima, el choque tendrá éxito de forma automática. En caso contrario, será necesaria una tirada de Conducir. Si se falla esta tirada, no se consigue golpear al objetivo.

Normalmente, un peatón tendrá derecho a una tirada de Esquivar. Si resulta atropellado, el daño sufrido dependerá de la velocidad del vehículo: 106 puntos de daño por cada 10 kms./hora.

Para que un vehículo pueda chocar contra otro, ambos deberán estar a distancia corta [nivel 1]. Agresor y agredido sufrirán un daño igual a una cuarta parte de los Puntos de Resistencia que tenga el

otro. Adicionalmente, ambos vehículos perderán 106 puntos por cada 10 kms./hora en que la velocidad del agresor supere la del agredido. El conductor del vehículo impactado deberá efectuar una tirada de Conducir para mantener el control, y si la falla tendrá que tirar en la Tabla de Problemas. Esto se aplica en caso de que ambos vehículos avancen más o menos en el mismo sentido. Si el choque es frontal, o contra un vehículo parado, el daño adicional lo determinará la velocidad completa del vehículo que vaya más rápido, pero no será necesaria una tirada de control.

Los pasajeros sufrirán el daño causado por la velocidad: 103 puntos por cada 10 kms./hora si el choque es frontal, y solo 1 punto por cada 10 kms./hora en otras circunstancias.

Adelantamiento: En circunstancias normales, un adelantamiento se realiza de forma automática, bastando para ello con rebasar la distancia corta [nivel 1] con respecto al vehículo que nos precede. Sin embargo, puede darse el caso de que un vehículo desee adelantar a otro, y que ello no resulte fácil debido a la estrechez de la carretera o a que el vehículo que va delante intenta evitar el ser pasado. Si se da esa circunstancia, no podrá sobrepasarse al adversario en el segmento de cambios de velocidad, y habrá que intentarlo en la siguiente fase del turno.

La maniobra adelantamiento sirve tanto para adelantar a un oponente como para ponerse en paralelo al mismo. Un vehículo que trate de adelantar deberá desplazarse a mayor velocidad que el otro, y su conductor deberá efectuar con éxito una tirada de Conducir. Si lo que intenta es ponerse en paralelo, frenará en mitad del adelantamiento, finalizando el turno a la misma velocidad que el otro vehículo. También tendrá que pasar una tirada de Conducir. En ambos casos, si la tirada falla, la maniobra no habrá sido posible, sin más consecuencias, pero el conductor habrá tenido que frenar hasta equiparar su velocidad a la del otro vehículo, y se mantendrá detrás del mismo, a distancia corta [nivel 1].

Si el vehículo perseguidor está en situación de adelantar a su oponente al inicio del turno, pero su intención es la de golpearle, en caso de que el perseguido logre evitar la colisión, el adelantamiento se producirá de forma automática. Es decir, al esquivar el golpe deja pasar al otro vehículo.

Impedir el adelantamiento: Esta maniobra consiste en evitar ser adelantado por el vehículo perseguidor. A diferencia del desvío brusco o elusión, el conductor NO podrá llevar a cabo otra maniobra, ya que se concentra únicamente en impedir el adelantamiento del oponente.

Es necesario pasar una tirada de Conducir. Caso de fallarla, no podrá evitarse el adelantamiento, pero no se tira por problemas adicionales.

COLISIONES

Cuando por cualquier razón un vehículo choca involuntariamente contra un obstáculo u objeto fijo y resistente [un muro o un árbol, por ejemplo], sufrirá 106 puntos de daño por cada 10 kms./hora de velocidad a la que ha chocado. Los pasajeros sufrirán también el daño provocado por la velocidad: 103 puntos por cada 10 kms./hora.

DANO EN LOS VEHICULOS

Cada vehículo posee unos determinados Puntos de Resistencia. Cualquier daño que sufra por colisiones, accidentes, disparos, etc., debe restarse de esos puntos.

Cuando un vehículo pierde más de la mitad de sus Puntos de Resistencia, es incapaz de alcanzar su Velocidad Crítica, y su

Maniobrabilidad tiene una penalización de 25%. Si los Puntos de Resistencia llegan a cero, el vehículo deja de funcionar.

Con una tirada exitosa de Mecánica y las herramientas adecuadas, pueden incrementarse la Resistencia de un vehículo en 106+4 puntos por cada 106 horas de trabajo.

ACCIONES DE LOS INVESTIGADORES

Los Investigadores y PNJs que se encuentren a bordo de un vehículo durante una persecución, y que no actúen de conductores, pueden realizar otras acciones:

Disparar armas de fuego: Los modificadores al disparo dependen de la distancia existente entre perseguidor y perseguido, tal y como aparece en la Tabla de Distancia entre Vehículos. Las armas de fuego causan en los vehículos el menor daño posible (por ejemplo, un revólver del 45, que hace 1010+2, causaría a un vehículo solo 3 puntos de daño).

Hay dos excepciones: un revólver o pistola del calibre 38 hace 2 puntos de daño, y las escopetas no causan el daño mínimo, sino la mitad del daño normal.

A menos que asomen el cuerpo por las ventanillas o salgan fuera del vehículo, no es posible disparar directamente contra los pasajeros, excepto si ambos vehículos están lado a lado (ver maniobra adelantamiento). La única excepción a esta regla son las motocicletas, ya que siempre se puede elegir entre disparar al piloto o a la máquina.

Los disparos que impacten en un vehículo causarán en general poco daño, golpeando normalmente en la carrocería o en otras zonas poco vitales. El daño se restará de los Puntos de Resistencia del vehículo. Sin embargo, un disparo que empale habrá causado un daño mayor, bien sea al vehículo o a sus ocupantes. En ese caso deberá consultarse la Tabla de Empalar Vehículos. Hay que tener en cuenta que esta regla de empalar no se aplica únicamente a las armas que normalmente pueden hacerlo, sino a TODAS las armas de fuego cuando disparan contra vehículos.

Armas cortas: Las armas cortas (pistolas y revólveres), solo pueden emplearse a distancia corta y media (niveles 1 y 2).

Escopetas: El daño de las escopetas varía según la distancia sea corta (nivel 1), media (nivel 2) o larga (nivel 3), tal y como se indica en el manual. Las recortadas solo sirven a corta distancia.

Armas automáticas: Si se dispara una ráfaga contra un vehículo, se aplicarán las reglas como de costumbre. Cada bala que impacte causará el daño mínimo. Si la ráfaga empala, en realidad solo un proyectil habrá empalado. Se tirará por ese proyectil en la Tabla de Empalar Vehículos, y el resto causará el daño mínimo en la Resistencia del vehículo.

Salir fuera de un vehículo en marcha: Un Investigador puede salir fuera del habitáculo del automóvil, bien sea para trepar al techo del mismo o para colocarse sobre el estribo lateral, si este último existe. Para subirse al techo deberá pasar una tirada de Trepar, con peligro de caer si la falla. Colocarse sobre el estribo se logra automáticamente. En ambos casos, y siempre a juicio del Guardian, podrá ser necesario el realizar tiradas de DESX5 (o menos) cuando la situación lo requiera (giros bruscos, choques, accidentes, etc.). Caso de fallarlas, el Investigador caerá y sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando el vehículo.

Saltar de un vehículo a otro: Para poder saltar de un vehículo a otro, ambos deberán moverse a la misma velocidad y estar lado a lado (ver maniobra adelantamiento). Los Investigadores que deseen saltar previamente deberán haber salido fuera del vehículo (ver

parrafo anterior).

Para saltar sobre el techo de otro vehículo (o directamente a los asientos si es descapotable), el Investigador debe estar a su vez en el techo del suyo propio. Desde el estribo de un automóvil solo puede saltarse al estribo de otro, lo que resulta más difícil (malus de 20% a la tirada). En caso de fallar el salto, el Investigador dará con sus huesos en el suelo y sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando el vehículo del que ha saltado.

Saltar de un vehículo en marcha: Un Investigador puede saltar de un vehículo en marcha si lo desea (que este vaya a explotar es una buena razón, por ejemplo). En circunstancias normales, sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora de velocidad, pero si tiene éxito en una tirada de Saltar, solo perderá 1 punto por cada 10 kms./hora.

Si salta sobre un individuo que huye a pie (muy peliculero), deberá tirar por Saltar. Si pasa la tirada, caerá sobre el infeliz, que amortiguará su caída. Recibirá 1 punto de daño por cada 10 kms./hora, mientras que el improvisado "colchón" sufrirá el doble de daño.

Uso de explosivos: Puede darse el caso de que los Investigadores o PNJ empleen explosivos contra los vehículos enemigos, normalmente cartuchos de dinamita o granadas de mano. Solo pueden lanzarse explosivos a distancia corta o media (niveles 1 y 2), y la dificultad es considerable, no solo por el movimiento del vehículo, sino porque hay que calcular exactamente el momento del lanzamiento para que la explosión se produzca en el momento apropiado. El porcentaje de lanzar se divide entre dos a corta distancia, y entre cuatro a distancia media.

Si la tirada es un empalamiento, la explosión se habrá producido muy cerca del objetivo (dentro del radio de acción más corto), y por tanto la tirada de daño será la mayor posible. Adicionalmente, se tirará en la Tabla de Empalar Vehículos (esto difiere de las armas de fuego, ya que los explosivos siempre afectan a los Puntos de Resistencia de un vehículo, aunque además empalen). Si la tirada de Lanzar se realiza con éxito, pero no empala, la explosión habrá afectado al vehículo, pero a una distancia mayor (que el Guardian deberá determinar), y por tanto causará menos daño.

Arrojar clavos o tachuelas a la carretera: Pueden arrojarse objetos punzantes sobre la calzada con el propósito de que el vehículo perseguidor pinche. Sin embargo, el número de objetos deberá ser numeroso (no vale con media docena de clavitos), y aquel que los arroje deberá hacer una tirada de Lanzar para lograr que queden uniformemente distribuidos por la carretera. El conductor de un vehículo que pase por la zona de clavos tendrá que pasar una tirada de Suerte, o al menos uno de los neumáticos sufrirá un pinchazo (ver reventón en la Tabla de Problemas). Si el que arroja las tachuelas falla la tirada de Lanzar, podrá repetirse la tirada de Suerte fallida.

OTRAS MANIOBRAS Y ACCIONES

Las persecuciones automovilísticas suelen dar lugar a infinidad de situaciones distintas, y la imaginación de los Jugadores no tiene límites. Muy frecuentemente se dará el caso de que los Investigadores deseen realizar maniobras o acciones no previstas en estas reglas. El Guardian será el que tenga que decidir en cada caso la dificultad de las tiradas y sus consecuencias.

APENDICE: LA RED VIARIA ESTADOUNIDENSE EN LOS AÑOS 20

En los años 20, las principales calles de las medianas y grandes ciudades de los EE.UU. eran de dos carriles, uno para cada dirección. Las calles secundarias eran estrechas y de dirección única.

generalmente no asfaltadas.

Agentes de policia se encargaban de regular el trafico en los principales cruces. Los semaforos eran practicamente desconocidos. En este periodo hacen su aparicion los primeros parquímetros, cuyo uso se difundira tras el fin de la II Guerra Mundial.

Las principales carreteras extraurbanas estaban dotadas de dos carriles, pero eran estrechas y su recorrido era muy tortuoso, con abundantes curvas. El que policia en motocicleta se apostaran a la caza de automovilistas para multarles era bastante frecuente, sobre todo en las horas vespertinas y al atardecer.

Los arcones de las carreteras estaban totalmente privados de señalizacion alguna, y el mantenimiento era del todo inexistente. A pesar de ello, los accidentes eran poco frecuentes, aunque los conductores tenian a menudo [dada la escasez de trafico] un comportamiento imprudente.

Las carreteras secundarias eran aun peores: estrechas, tortuosas y frecuentemente invadidas por la vegetacion. La inmensa mayoría no estaban pavimentadas, tratandose de simples caminos de tierra.

Los puentes, cuando estaban presentes, no permitian el paso de mas de un vehiculo a la vez. Los cruces apenas estaban señalizados, y carecian de cualquier indicacion de prioridad. Los letreros o indicadores de direccion hacia pueblos o ciudades eran raros. Las probabilidades de encontrarse con animales, vehiculos tirados por caballos y maquinas de labranza eran altas.

REGLAS ESPECIALES PARA MOTOCICLETAS

Colision intencionada: Si una motocicleta choca contra otro vehiculo de mayor tamaño, este ultimo no sufrira el dano adicional causado por la velocidad, y sus pasajeros tampoco.

Si un vehiculo de mayor tamaño golpea a una motocicleta, el conductor de esta no tendra derecho a la tirada de control y tirara directamente en la Tabla de Problemas.

Disparo de armas de fuego: Ya se ha comentado anteriormente que a diferencia de otros vehiculos, en el caso de las motocicletas puede elegirse entre disparar directamente contra el conductor o contra el vehiculo.

El conductor de una motocicleta puede emplear un arma de fuego, pero esta debera poder ser manejada con una mano, y mientras tenga un brazo ocupado, el piloto sufrira una penalizacion de -20% a Conducir.

Saltar de un vehiculo a otro: Desde una motocicleta solo puede saltarse al estribo de un automovil, con una penalizacion de -20% a Saltar. No es posible saltar desde otro vehiculo sobre una motocicleta, ya que no hay espacio fisico para ello, a menos que se pretenda desestabilizar al piloto y provocar su caida. En ese caso sufriran danos tanto el conductor como el que ha saltado.

Explosivos: En el caso de las motocicletas, el dano de los explosivos siempre afecta tanto al vehiculo como al conductor, aunque la tirada no empale.

Plazas: En general, las motocicletas de los años 20 solo disponian de un sillin para el conductor. No obstante, el Guardian podria permitir a los investigadores instalar un sillin adicional en un taller mecanico.

Sidecar: Las motocicletas pueden equiparse con un sidecar para un pasajero adicional, pero ello modifica las caracteristicas del vehiculo: -15 a la Maniobrabilidad, +5 a la Resistencia, -15 a la Aceleracion/Deceleracion, y -20 kms./hora a la Velocidad maxima

que se puede alcanzar.

NOTA FINAL DEL AUTOR

Las presentes reglas han sido elaboradas a partir de tres fuentes: un articulo publicado en una revista de rol italiana, las reglas opcionales para persecuciones aparecidas en la version 5.5 de La Llamada de Cthulhu, y por ultimo numerosas aportaciones personales.

Probaron estas reglas Pablo, David, Ibon y Sergio. Gracias por vuestra ayuda, despiadadas criticas y consejos.

BIBLIOGRAFIA EMPLEADA

VV.AA.: "Cien años de automovil". Ed. Difusora Internacional. Barcelona, 1985.

VV.AA.: "Cronica del automovil". Ed. Plaza & Janes. Barcelona, 1995.

WILSON, Hugo: "El gran libro de la motocicleta". Ed. El Pais/Aguilar. Madrid, 1993.

CUADRO DE DISTANCIAS ENTRE VEHICULOS

1 DISTANCIA CORTA	2 DISTANCIA MEDIA	3 DISTANCIA LARGA	4 A LA VISTA	5 FUERA DE VISTA	6 DISTAN- CIA DE FUGA
Armas de fuego a las posibilidades normales	Armas de fuego a la mitad de posibilidades	Armas de fuego a una cuarta parte de posibilidades	01% de posibilidades de acertar con armas de fuego	No hay posibilidades de acertar con armas de fuego	No hay posibilidades de acertar con armas de fuego

TABLA DE PROBLEMAS (Lanzar 1D20)

1-4	Bandazo: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -5% hasta el final del siguiente turno.	15	Dirección danyada: La maniobrabilidad del vehículo sufre una penalización de -20%, hasta que se realicen las reparaciones pertinentes (en parado, claro está).
5-7	Derrape: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -10% hasta el final del siguiente turno. La velocidad del vehículo se reduce en 5 kms./hora.	16	Motor danyado: El vehículo es incapaz de alcanzar la Velocidad Crítica. Su velocidad desde el siguiente turno no podrá superar la máxima Velocidad de Crucero.
8-9	Fuerte derrape: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -20% hasta el final del siguiente turno, y la velocidad del vehículo se reduce en 10 kms./hora. Si la carretera es muy estrecha, hay riesgo de salirse de ella. Para evitarlo hay que pasar una tirada de Conducir.	17	Frenos rotos: El conductor sólo puede reducir la velocidad del vehículo la mitad de su capacidad normal de deceleración. Ya no será posible realizar la maniobra frenazo brusco
10-11	Trompo: El vehículo da un violento patinazo y gira sobre sí mismo. El conductor deberá tirar por Conducir con un malus de -20%: si pasa la tirada, conseguirá controlar la situación y enderezar el vehículo, pero su velocidad inicial en el siguiente turno no podrá ser superior a la mitad de su capacidad de Aceleración. Si falla la tirada, el vehículo se saldrá de la carretera	18	Depósito de combustible agujereado: La pérdida de carburante provoca que el motor del vehículo se detenga en 1D20 turnos (el Guardián deberá realizar la tirada en secreto). Cuando el motor se pare, aplicar lo explicado para motor calado, pero con la excepción de que no es posible arrancarlo de nuevo.
12-13	Salida de la carretera: El vehículo se sale de la calzada, lo cual puede tener consecuencias más o menos graves dependiendo de las circunstancias. Si circulaba por campo abierto, su conductor todavía podrá intentar volver a la vía, tras perder unos segundos preciosos. En una zona boscosa o en la ciudad, el choque contra algún obstáculo está prácticamente garantizado (ver colisiones). Las consecuencias concretas quedan en manos del Guardián, que podría permitir una tirada de Conducir para evitar la colisión.	19	Reventón de un neumático: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Conducir con un malus de -20% para controlar el vehículo. Si la falla, deberá tirar de nuevo en esta tabla. El neumático reventado causa una penalización de -40% a la maniobrabilidad del vehículo, y reduce la velocidad máxima que puede alcanzar a la mitad desde el siguiente turno.

14	Motor calado: El motor del vehículo se detiene, y la velocidad del mismo disminuye la mitad de su capacidad de deceleración. Para volver a arrancar, el conductor deberá pasar una tirada de Conducir al inicio del siguiente turno, o la velocidad volverá a bajar, y así sucesivamente hasta que el motor funcione o el vehículo se detenga.	20	El vehículo vuelca: El vehículo se sale de la carretera, dando una vuelta de campana por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando. Cada vuelta provoca 1D6 puntos de danyo al vehículo y 1D3 a los pasajeros. Si el Conductor pasa una tirada de Suerte, el vehículo terminará sobre sus ruedas; en caso contrario, boca arriba. En el cine, cuando termina de dar vueltas, el vehículo suele explotar inmediatamente. En La Llamada de Cthulhu... Ello queda en manos del Guardián!
----	--	----	--

Hasta la mitad de la Velocidad de Cruce	+ 10%	Conducción nocturna	-10%
A Velocidad Crítica	-10%	Niebla	-10%
Maniobrabilidad	Según vehículo	Lluvia	-5%
Carretera no asfaltada (grava)	-10%	Fuerte viento	-5%
Camino de tierra	-20%	Lluvia intensa o tormenta	-10%
Pendiente prolongada	-5%	Nieve	-20%

TABLA DE EMPALAR VEHÍCULOS (Lanzar 1D20)

1-4	Parabrisas atravesado y deshecho: El parabrisas quedará agrietado y prácticamente opaco. Cualquier tirada posterior de Conducir tendrá una penalización de -20% hasta que alguien logre hacerlo pedazos.	16-17	Impacto en el circuito de frenos: A causa de la avería, el conductor sólo podrá reducir la velocidad del vehículo la mitad de su capacidad normal de deceleración. Ya no será posible realizar la maniobra frenazo brusco.
5-8	Rueda reventada: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Conducir con un malus de -20% para controlar el vehículo. Si la falla, deberá tirar en la Tabla de Problemas. El neumático reventado causa una penalización de -40% a la maniobrabilidad del vehículo, y reduce la velocidad máxima que puede alcanzar a la mitad desde el siguiente turno.	18-19	Impacto en el motor: A causa de los daños, el vehículo es incapaz de alcanzar la Velocidad Crítica. Su velocidad inicial en el siguiente turno no podrá superar la máxima Velocidad de Crucero.
9-13	Impacto a un pasajero: Debe determinarse aleatoriamente cuál de los ocupantes del vehículo recibe el disparo. El daño será el normal del arma, no se duplica por haber empalado. Si el conductor es impactado, deberá realizar con éxito una tirada de Conducir con un malus de -25% o tendrá que tirar en la Tabla de Problemas.	20	Impacto en el depósito de combustible: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Suerte. Si la pasa, el depósito comenzará a perder combustible y el motor se parará en 1D20 turnos (ver depósito de combustible agujereado en la Tabla de Problemas). Si la falla, el depósito se incendiará, explotando en 1D3 turnos. Si saca una pifia, el vehículo explotará en el acto.
14-15	Impacto en la dirección: La maniobrabilidad del vehículo sufrirá una penalización de -20%.		