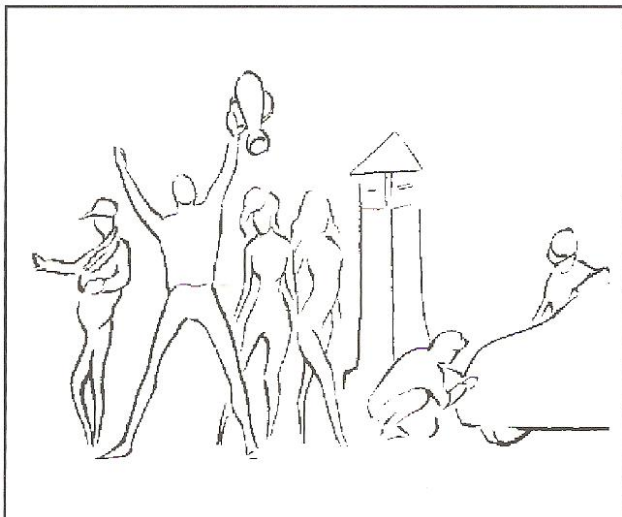


Módulo

por **Oscar Hurtado Rodríguez**
Ilustraciones de **Fernando Dagnino**



APUNTA, DISPARA Y CONDUCE

Aventura para un grupo de 5 a 7 personajes que deberán impedir la venta de documentos secretos por parte de un agente traidor al servicio secreto finlandés. Todos los hechos se desarrollan durante la celebración del Rally de Montecarlo.

Mutantes en la sombra

“Si seguís jugando a esto, acabaréis mal”
(*Batman, la serie de TV*)

Introducción

Esta introducción no pretende sino ser un pequeño resumen (desde luego muy pequeño) de unas reglas básicas para introducirte a ti, y por lo tanto a los jugadores, en el mundo de los rallys.

El comienzo de un tramo para cada participante está predeterminado para una hora en concreto; si el coche llega tarde, además de contar el cronómetro desde el momento previsto del comienzo, hay una penalización de 2 minutos por cada minuto de retraso. El retraso máximo es de media hora; superarlo implica la descalificación del coche.

El tiempo que hay entre los diferentes tramos cronometrados sirve a los corredores (en este caso a los PJs y su escudería) para arreglar los posibles desperfectos que haya en el coche, si es que tienen las suficientes piezas de recambio en el vehículo de asistencia.

No está permitido reparar averías hasta que finalicen los tramos cronometrados. Cómo vaya el coche entre tramo y tramo es una cuestión del conductor, del mismo modo que el vehículo de asistencia mecánica puede moverse por las carreteras, sin la necesidad de seguir una ruta predefinida.

En los viajes entre tramos, el coche debe (o debería) respetar las señales de tráfico, o atenerse a las posibles consecuencias.

Por las noches los coches permanecen en los parques cerrados (y vigilados), estando permitidas las reparaciones en ese período (si los mecánicos no duermen, realizarán peor las acciones al día siguiente).

En caso de un percance durante un tramo cronometrado, se puede intentar convencer a los espectadores para ayudarte, por ejemplo, a retornar el coche a la carretera, o a que te presten aceite (Carlos Sainz-Luis Moya, Montecarlo 1993); desde luego, ésta es una acción desesperada, pero puede dar resultado.

Los jueces no permiten cambiar el coche una vez que el rally ha comenzado, en el caso de que los PJs necesiten hacerlo, supuesto muy poco probable (eso es lo que ellos creen).

Espero que estas pequeñas reglas te sirvan para entender un poco el mundo del motor, pero quizás sea mejor que empieces ya a pisar a fondo el acelerador.



La trama

Estamos a finales de diciembre. Los PJs estarán aun comentando los acontecimientos de su última misión cuando son requeridos nuevamente para una arriesgada aventura. Les convocan rápidamente al cuartel general de Heracles en Madrid.

Se ha desatado la crisis más importante desde los días de la desertión del agente italiano Pablo Lluirvino. Un agente destacado en la antigua Yugoslavia ha decidido vender el trabajo de información de los últimos meses al servicio secreto finlandés. Ante la gravedad de la situación, Heracles ha tenido el honor de elegir a los PJs para la misión. Los PJs no lo saben pero quizás esta sea su última actuación.

El servicio secreto finlandés ha optado por el próximo rally de Montecarlo como escenario idóneo para llevar a cabo la venta de documentos. Los PJs tendrán que dirigirse al principado para impedir a toda costa que la traición se culmine.

Una vez desbaratados los planes del agente traidor, deberán dirigirse a Ginebra, para informar y verificar la información de la que disponía el agente traidor.

Madrid (tres días antes)

La misión no comienza bien: Heracles ha inscrito una escudería en el rally. Como es lógico, los PJs van a ir camuflados dentro de los servicios técnicos, pero en el último momento todo los planes han cambiado: un inoportuno accidente ha dejado a la escudería sin sus conductores, por lo que los PJs deberán además pilotar los vehículos.

La escudería está formada por (se da entre paréntesis la habilidad principal):

- Piloto (Conducir Automóviles)
- Copiloto (Percepción)
- Conductor del vehículo de asistencia (Conducir Coche/Camión)
- Mecánico (Mecánica)
- Gerente (Convencer)

Si el grupo esta formado por más PJs, no será mala idea tener algún mecánico más (siempre hay alguno que falla la tirada en el

momento mas inoportuno). Si el número de mecánicos llega a ser excesivo (cuatro es un número bastante razonable), existen bastantes cargos que se pueden inventar dentro de una escudería: relaciones publicas, administrador, encargado de las piezas de repuesto, etc.

En el caso opuesto, es decir, que más que un grupo sea un grupúsculo, se puede eliminar el gerente, y en el caso de que tu grupo sea de dos (pareja) el resto de la escudería serán PNJs. Si sólo tienes a un jugador, no sigas leyendo, pues, total, ¡va a morir enseguida!

El material para los PJs está descrito en las tablas del final. Si tus jugadores son de los que quieren lo último en moda electrónica, y tú estás por la labor de dársela, no olvides aumentar en la misma medida el potencial del resto de *competidores*. En la lista de material hay dos tipos de artículos: los que tú ofreces a los PJs, y los *quesolamente*les darás si ellos te lo piden. Recordar esto es importante, ya que puede ser gracioso (sobre todo para ti) el que, por ejemplo, no se les ocurra pedirte unos prismáticos para poder vigilar tramos de la carretera. No debes olvidar que los PJs tienen un vehículo de asistencia; por lo tanto, aunque no te lo pidan, tendrán al alcance de la mano lo que normalmente se encuentre en un pequeño taller mecánico.

Montecarlo (un día antes de la carrera)

Nuestros PJs han llegado al parque cerrado donde se guardan los coches antes y durante los tramos especiales. Nada más llegar, deberán inscribirse, y los jueces procederán a la revisión del vehículo. Si los hábiles PJs han intentado alterar las características de su coche, serán sancionados y, si el gerente no lo impide, les descalificarán, y a ver cómo siguen con la misión.

El parque cerrado es un hervidero de rumores, de los que los PJs pueden enterarse (también es cierto que de algunos rumores sería mejor no enterarse).

Para la obtención de información nada mejor que una gran concentración de gente. Periodistas, camareros, mecánicos, todos están dispuestos a ser sonsacados por unos PJs

RUMORES

1D20

1.- El turbo de los vehículos Lancia Delta Integrale ha sido trucado.

2.- Nadie sabe nada de la última escudería, que ha sido inscrita, cuyo coche es un Ford Sierra Cosworth.

3.- La participación de pilotos finlandeses se ha incrementado en un 50%.

4.- El coche de Johansson y Olsson se incendió misteriosamente hace unos días, permitiendo la inscripción del vehículo 109.

5.- Las medidas de seguridad han aumentado; habrá sectores de las especiales donde no se permitirá la presencia de espectadores.

6.- Carlos Sainz y Luis Moya parten como favoritos para adjudicarse esta edición del Rally de Montecarlo.

7.- Toyota va a cambiar de vehículo para el campeonato de 1995.

8.- Se han producido algunos robos en el parque cerrado de vehículos, la policía monaguesca ha incrementado la vigilancia.

9.- Debido a la lluvia se teme que se puedan cancelar algunas especiales.

10.- En el campeonato de Rallys han entrado los pilotos japoneses; se les conoce por *Los kamikazes*, debido a su forma de conducir. Pilotan coches Subaru XT 8000.

11.- Por primera vez, los participantes no están todos en el mismo hotel: varias escuderías finlandesas se alojan en el hotel Principado de Mónaco.

12.- En medios oficiales se teme una huelga de los pilotos en la etapa de clasificación. La protesta consistirá en circular por algunos tramos a 30 Km/h.

13.- El presidente en la sombra de la organización de pilotos es el croata Mijan Lovenic.

14.- El grupo ecológico radical *Cactus Asesinos* pretende boicotear la carrera, sembrando la carretera de clavos.

15.- Un virus informático ha bloqueado las bases de datos de la organización, impidiendo dar cualquier información sobre los participantes.

16.- Debido a las últimas muertes entre los espectadores de los rallies, la policía va a impedir que el público acceda a algunas zonas, donde el riesgo es mayor.

17.- El nuevo manager general de la escudería Saab es el finlandés Juha Kulinenn.

18.- Algunos bidones de la gasolina oficial han sido sustituidos por otros de una gasolina con más octanaje.

19.- Es posible contratar a ciertos *artistas* para volver a recomponer los sellos que ponen los jueces después de la revisión de los coches, si ha sido necesaria una pequeña *mejora* de última hora.

20.- Hay tres periodistas de la revista *Autopista* a los que nadie conoce.

VEHÍCULOS

Modelos	Estruc.P.	Vel.Máx.	Aceler.	Maniob.
Ford Sierra C.4x4	13	24	7	+2
DAF VD 400 ET 360 17/35	14	23	8	+1
Lancia Delta integrale	13	22	8	+2
Subaru XT 1800	13	22	6	+1



Agentes finlandeses

(Coches 29 y 109)

Piloto y/o copiloto F5,D5,V4,P5,I6,C3

Habilidades

Combate sin armas 5, Conducir coche 5, Armas de fuego 5, Sigilo 6, Inglés y Francés 4

Los agentes finlandeses llevan además sendas pistolas Beretta 92S

Francotiradores finlandeses

(los del tramo veinte) F4,D6,V5,P7,I6,C4

Habilidades

Combate sin armas 3, Armas de fuego (fusil) 7, Cortas 5, Sigilo 6

Material

Una mira telescópica (la mira ha sido descrita en la sección de armas)

Más agentes finlandeses

(furgoneta en floristería) F6,D5,V5,P4,I3,C4

Habilidades

Combate sin armas 4, Improvisadas 4, Cortas 4, Subfusil 5, Sigilo 4, Saltar 5, Frialdad 5, Inglés y Francés 4

Agente traidor

(coche 57) F4,D4,V3,P3,I8,C3

Habilidades

Armas cortas 3. El resto son habilidades de un gran oficinista

inteligentes; claro que como decíamos, hay rumores que es mejor no escuchar, porque te pueden llevar en la dirección equivocada. El qué hacer para obtener un rumor es simplemente una cuestión de imaginación. En principio no deberían hacerse tiradas, y tendría que funcionar el sentido común. Por ejemplo, si un PJ se acerca a un camarero y le pregunta sobre lo que se comenta por ahí, el camarero no le dirá nada (por muchos *veintes* que saque tirando dados), pero si se sirve de un pequeño soborno, entonces las cosas empezarán a cambiar.

Si al conseguir rumores se repiten las tiradas, mala suerte: no siempre se oyen rumores diferentes, y algunos pueden ser repetidos.

El acceso al parque cerrado, para actividades *poco legales*, es poco menos que imposible. La vigilancia es de 24 horas, además, debido a los últimos robos, y al incendio de uno de los coches participantes, dicha vigilancia se ha incrementado aún más. Las

características son la de un recinto al aire libre, vallado y muy bien iluminado. Además siempre hay periodistas, mecánicos, curiosos, y gente en general rondando por la zona.

Cuando decidan pasarse por el hotel, les estará esperando Jean Claude Paregrin, jefe de zona de Heracles. Este les comunicará que ha establecido un contacto para ellos en la ciudad de Valence, Rue de Richelieu 13. A las ocho de la noche. Es una pequeña joyería. La clave que deberán dar al encargado es: "¿Está listo el reloj de Jaques Minard?". La respuesta correcta a la pregunta es: "Atrasa dos minutos". No les vuelvas a repetir esta clave; un buen agente de Heracles debe recordar las cosas importantes.

En el supuesto (habitual, por cierto) de que los PJs se empeñen en hacer un poco el ganso por la noche, les puedes recordar que al día siguiente tienen que conducir, y que si no duermen tendrán penalizaciones en las tiradas.

Comienza el rally

La mañana es un hervidero de trabajo. Todos los equipos se afanan en los últimos preparativos. De los 186 coches que participan en el rally, hay algunos que intervienen directamente en los acontecimientos que se van a desarrollar:

nº 29: Agentes finlandeses

nº 63: Agentes Checos

nº 57: El copiloto es el agente traidor de Heracles

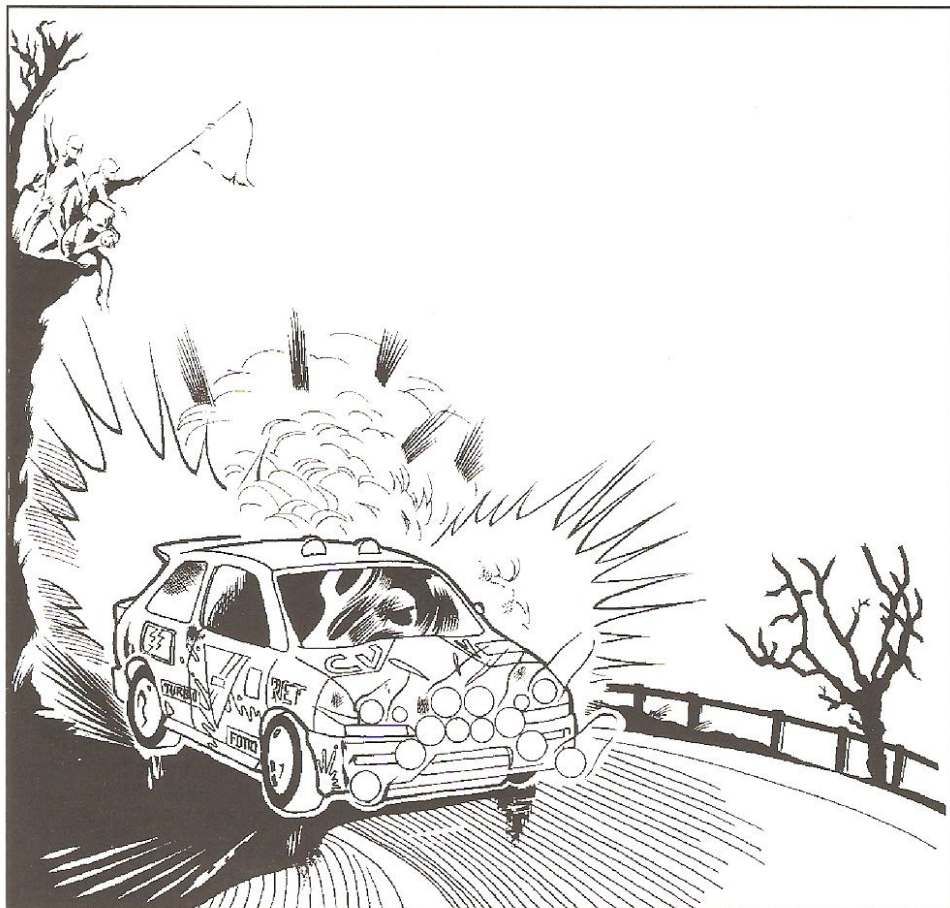
nº 109: Agentes finlandeses

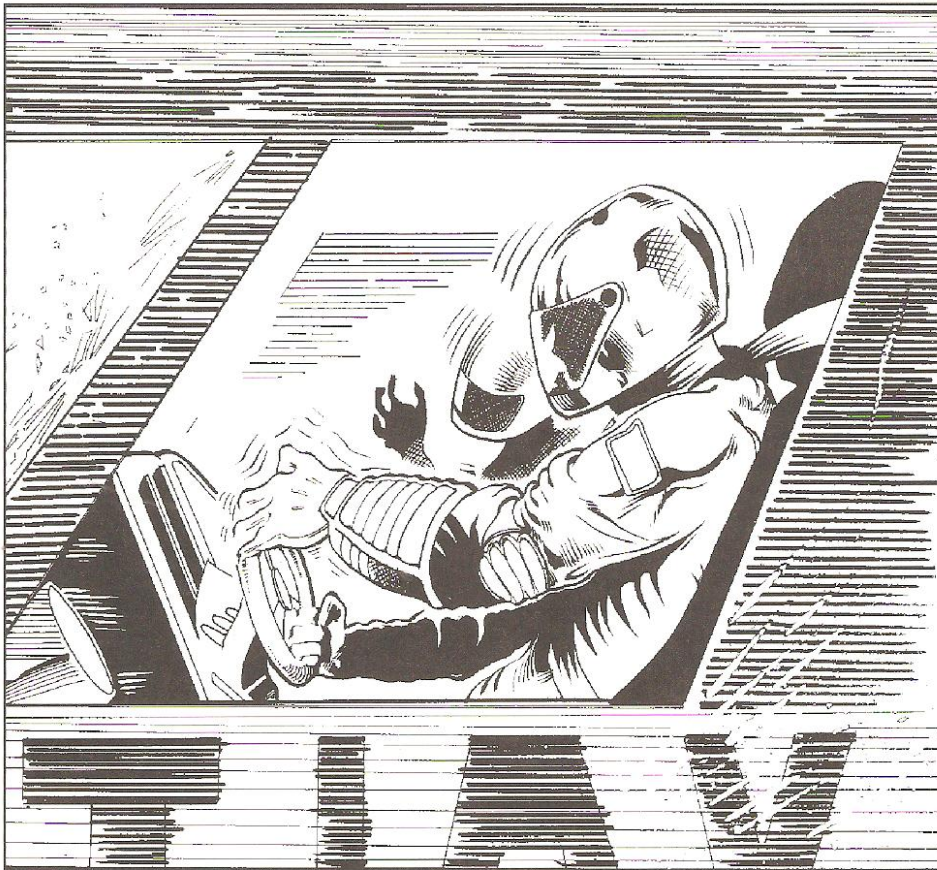
La presencia de coches con agentes finlandeses, y checos, es por ahora desconocida por los PJs, como también desconocen en qué coche viaja el agente traidor.

Como es lógico, la misión de los agentes finlandeses es eliminar *cualquier* obstáculo que pueda impedir la transacción, incluidos los PJs. Todos los agentes van armados con pistolas Star 30M 9mm. Los movimientos de los coches finlandeses están basados en la protección del agente traidor, que todavía (y hasta el momento del intercambio) no actuará. Los agentes checos aparecen porque han oído campanas, y no saben por dónde. Están enterados de la transacción, pero desconocen cualquier detalle de lo que esta ocurriendo. Su presencia es para ayudar al DJ, en algún conflicto.

Primer Acto: Valence

El contacto en Valence se produce a la vez que el coche de rally está recorriendo los últimos tramos. Por lo tanto, deberá ser la furgoneta de asistencias la que se acerque hasta Valence, para establecer la reunión.





La joyería es un local pequeño, con cierto sabor antiguo, pero bien cuidado. El escaparate no es muy grande, pero sí está bien surtido de relojes de pulsera. Si se mira a través del cristal, se puede ver que no hay ningún cliente dentro.

El dependiente es una persona mayor y con el pelo blanco. Cuando los PJs le digan la clave (si es que aún se acuerdan), les entregará un reloj de pulsera barato, y les contestará con la clave previamente pactada

DOCUMENTO 1

Coche 29: Agentes finlandeses
Coche 57: Copiloto agente traidor

Próximo contacto, día 18, lugar Digne, dirección: Rue de Espagne 66, una floristería. Pregunta clave: "¿La corona para Montesquieu?", la respuesta: "Se ha secado"

Destruir este mensaje
Fin Trasmisión

("atrasa dos minutos"). Luego les conminará a salir, debido a que tiene que cerrar.

Cuando los PJs abandonen el local, les comenzará a seguir un coche (Renault 19, gris oscuro, matrícula de Suiza). En su interior, dos agentes finlandeses intentan no perder a la furgoneta de los PJs (o cualquier otro vehículo que lleven, ya que les estaban esperando).

Deberás realizar tiradas de percepción de los PJs de dificultad *muy difícil*. Una tirada por cada uno de los PJs que tengan posibilidad física de verlos: el conductor (por los retrovisores), o alguno de los PJs que mire por la ventanilla de atrás (+2 a la tirada). Hay que contar con la posibilidad de que algún PJ tenga el rasgo especial *ojos en la nuca*, independientemente de su posición dentro de la furgoneta.

El resultado de la persecución, si es que la hay, debes determinarla por los dados. Si los PJs logran atrapar a los agentes finlandeses, éstos estarán muertos (tomaron píldoras de cianuro). Los PJs encontrarán unas carpetas con unos informes completos sobre ellos. Los agentes finlandeses no intentarán en ningún momento capturar a los PJs. También es posible que los PJs consigan escapar. Las características de los agentes finlandeses vienen en las tablas del final.

En el reloj se oculta debajo de la esfera el documento 1 (tirada de buscar *difícil*, aun-

que, como es lógico, tarde o temprano lo encontrarán, puedes hacerles sufrir un poco).

Segundo Acto: Digne

El rally sigue su curso normal, es decir, el coche de los PJs ya ha acabado algún tramo en la cuneta, y habrán pinchado más de una, y mas de dos ruedas.

El segundo contacto en Digne se plantea algo más difícil. Los agentes finlandeses han decidido que se ha acabado el juego, y han preparado una emboscada en la floristería donde estaba previsto el encuentro.

La floristería tiene unos grandes escaparates de cristal (no blindado); incluso las puertas de acceso son también de cristal. Hay gran profusión de flores, destacando los crisantemos (mal presagio).

El dependiente de la floristería no conseguirá contestar correctamente a la pregunta clave, y solo dirá 'Se ha quedado sin agua'. Las reacciones de los PJs pueden ser muchas y variadas. Por si acaso, el dependiente guarda debajo del mostrador una escopeta recortada (*Benelli Black Eagle*), por si entre él y los PJs se cruzan más que palabras. Cuatro asaltos después de que entren los PJs (es importante el tiempo), una furgoneta derrapará en la calle y quedará con las puertas traseras mirando hacia la floristería (recordad sólo que tanto los escaparates como la puerta son de cristal). Un instante después, se abren las puertas y aparecen tres agentes armados con sendas UZIs. Estos agentes saltan de inmediato al suelo, mientras abren fuego y un cuarto agente los cubre desde el interior de la furgoneta. Los PJs se pueden plantear la posibilidad de hacer frente a los agresores, o de retirarse (sí, los PJs también saben retirarse).

En el trastero de la floristería, maniatado y moribundo, se encuentra el verdadero encargado, que ante la presencia de los PJs les

DIFICULTAD DE LOS TRAMOS

1.-Normal	14.-Normal
2.-Difícil	15.-Difícil
3.-Normal	16.-Fácil
4.-Fácil	17.-Fácil
5.-Difícil	18.-Muy difícil
6.-Muy difícil	19.-Muy difícil
7.-Difícil	20.-Muy difícil
8.-Normal	21.-Normal
9.-Muy difícil	22.-Muy difícil
10.-Difícil	23.-Imposible
11.-Normal	24.-Difícil
12.-Difícil	25.-Normal
13.-Normal	26.-Difícil



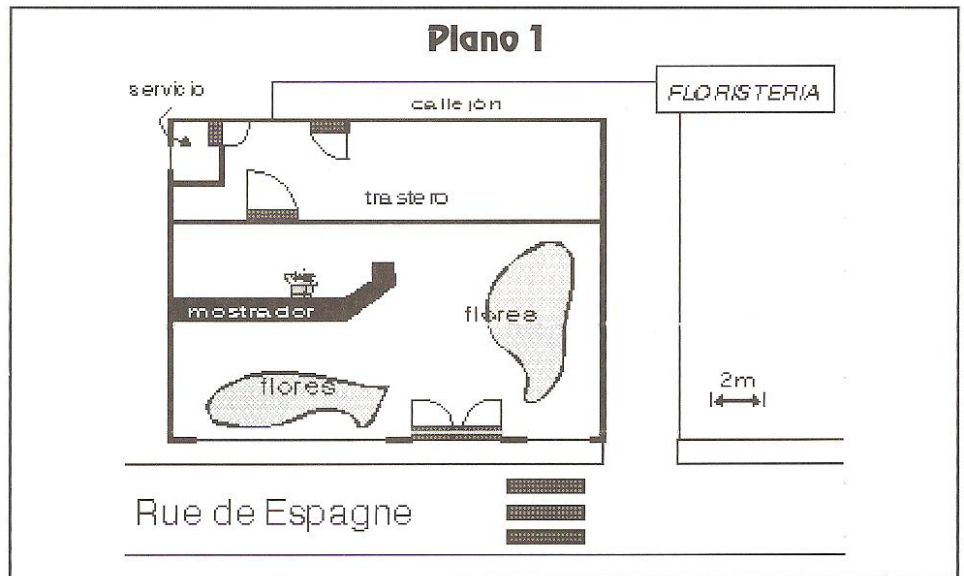
murmurará sus últimas palabras: “en el veinte, en el veinte...”, muriendo instantes después, de forma muy teatral. Se refiere al tramo del rally numero veinte, que es el lugar donde se va a llevar a cabo la venta de la información.

Si la decisión ha sido de retirada, la salida de los PJs se presenta algo complicada. La puerta de atrás da a un callejón donde les espera una UZI, y su respectivo agente, digamos en actitud poco amistosa (abrirá fuego en cuanto les vea). El agente esperará hasta el momento más adecuado para disparar: no lo hará hasta que el primer PJ se encuentre aproximadamente a 5 metros de la esquina donde él esta oculto. La única salida es la pequeña ventana del servicio que da paso a un patio común, y a una salida a través de una calle adyacente.

Sólo cabe recordar dónde esta el vehículo de los PJs, y cómo lo recuperarán. Y como detalle final, quince asaltos después del comienzo del tiroteo, llega la policía. Dos coches (cuatro agentes), para los cuales no hay buenos ni malos, sólo dos grupos de peligrosos sujetos armados.

En el tramo veinte

El acto final ya está preparado. Falsos policías (agentes finlandeses) impiden el paso de cualquiera al ya famoso tramo veinte. El cómo los PJs consigan atravesar este control es cosa suya; ni a ti ni a mí nos preocupa (no está permitido lanzarse en



paracaídas, por si acaso). En una de las curvas (dibujo 1), se va a producir la venta.

El coche escondido es donde esperan los dos millones de dólares (por cierto: si los PJs se hacen con ellos al final de la aventura y pretenden gastarlos, sin haberlo comunicado a Heracles, les detendrán por estafa, al introducir en el mercado dólares falsos. Pero esa es otra historia). En el coche, aparte de los dólares, se encuentran dos agentes (pistolas Beretta 92S).

Además de estos dos sujetos, dos agentes más montan guardia en los árboles marcados a tal efecto (Fusiles Heckler & Koch HK 700). Sus ángulos de visión pueden complicar las cosas a los PJs, pero, al fin y al cabo para eso están allí. Los francotiradores se encuentran en el grupo de árboles que hay a la derecha, al otro lado de la carretera, con respecto al coche, y el segundo a unos ocho metros a la izquierda del coche. Ambos están ocultos subidos a los árboles, para descubrirlos habrá que superar tiradas de *muy difícil*.

Al otro lado de la carretera, se encuentra un barranco, con un desnivel de aproximadamente 100 metros, por lo que las maniobras de los coches en ese tramo, habrá que mirarlas con lupa.

Cuando llegue el coche 57 con el agente traidor, se producirá el intercambio, para el cual no tiene mucho tiempo, ya que otros coches participantes en el rally pasaran en dos minutos.

Un dato a tener en cuenta es la posición relativa del Ford Sierra de los PJs respecto al 57 en la salida del tramo: el coche 57 sale antes, con una diferencia de 10 minutos, o al menos debería hacerlo (los PJs pueden convencer o sobornar a algún comisario de carrera).

Lo que ocurra a continuación solamente lo saben los PJs, y los dados. Sólo unos últimos recordatorios:

- 1.- Estamos en el año 1994, los tiroteos, accidentes, asesinatos, no están demasiado bien vistos por la policía.
- 2.- Si dos coches *desaparecen* en carrera, seguro que salen a buscarlos.
- 3.- Huir (si es que salen vivos) en un coche, o en una furgoneta, lleno de adhesivos y carteles de publicidad, llama mucho la atención por las ciudades que pasen.

Los Pjs en el rally

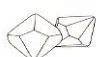
Si los PJs son algo avisados, mandarán al copiloto hacer un reconocimiento previo de los tramos, y así poder poseer unas notas antes de comenzar la carrera. El copiloto hará tirada de percepción por cada uno de los tramos por donde pasa la carrera (esta tirada es oculta para que el PJ realmente crea que el grado de dificultad del tramo es el correcto). La dificultad de la tirada es normal; un fallo en la tirada implica que el personaje cree que el tramo es mas fácil de lo que en realidad es (si saca un 1 o un 2, tienes libre elección para hacer lo que quieras).

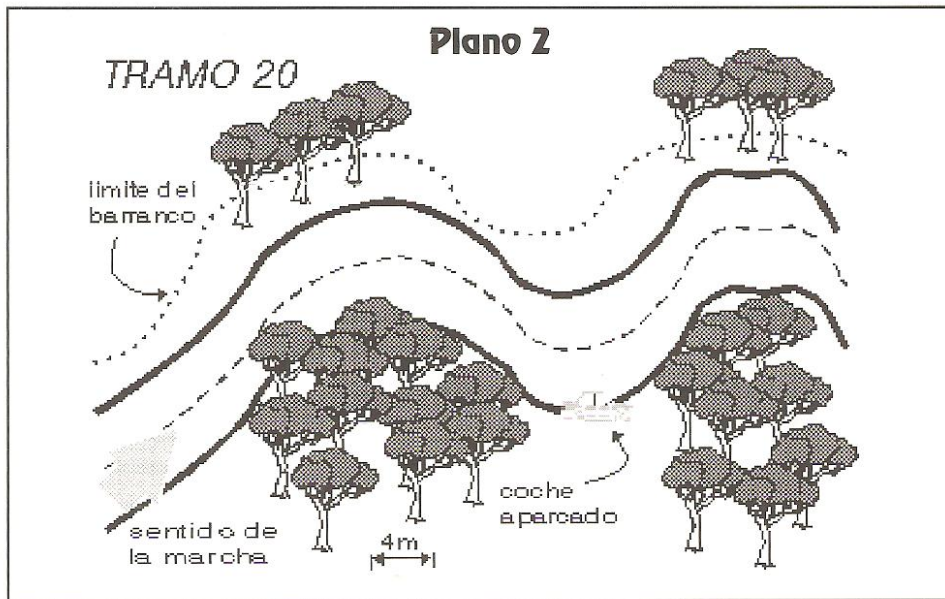
Una vez en la carrera, el copiloto *informa* al piloto de la dificultad del próximo tramo. El piloto decidirá entonces la dificultad de su forma de conducir, y a raíz de esta elección tendrá modificadores negativos o positivos, dependiendo de si conduce de forma más prudente de lo necesario, o arriesga el todo por el todo. Ejemplo: el copiloto dice que el tramo 12 es difícil; si el piloto decide conducir de forma difícil ese tramo, deberá superar una tirada *conducir coche* difícil, sin ningún tipo de modificador. Sin embargo, si decide conducir normal, a la tirada de conducir difícil (dificultad del tramo) tendrá un modi-

Tabla de Averías

1d20	Nivel de fracaso
1	1L
2	2L
3	3L
4	1L+1G
5	2L+1G
6	1L+2G
7	2L+2G
8	1L+3G
9	2L+3G
10	1L+1G+1M
11	2L+2G+1M
12	3L+3G+1M
13	3L+3G+2M
14	3L+3G+2M+1I
15	3L+3G+3M+1I
16	3L+3G+3M+2I
17	3L+3G+3M+3I
18	4L+4G+3M+3I
19	4L+4G+4M+4I
20	Volver a tirar x2

L=Leve G=Grave M=Muy grave
I=Indescriptible





ficador de +2 a la tirada de dado, por ir más despacio de lo que indica la dificultad del tramo. Si por el contrario decide conducir *muy difícil*, tendrá modificadores negativos, al pilotar de forma más arriesgada de lo que indica el tramo.

Si el grado de dificultad de pilotaje está un grado por debajo, se aplica un modificador de +2; si son dos grados, de +4, y si los grados son tres, de +6. Si, por el contrario, el grado de dificultad de la conducción supera en uno al del tramo, el modificador será de -1, de -3 si los grados de diferencia son dos, y para tres grados de diferencia, de -5.

El grado de fracaso (si es que lo hay) en la conducción determina la gravedad de las averías que sufre el coche. Basta con mirar las tablas para averiguar las diferentes averías.

Cada mecánico sólo puede arreglar un número de averías por tramo, tardando el doble de tiempo según se incremente lo grave que éstas sean. En cada tramo podrá arreglar solo diez averías leves, o sus equivalentes, cinco graves, ó 2 muy graves y un grave, o una muy grave, dos graves y cuatro leves, etc... Esto implica que, cuanto más gente intente arreglar las posibles averías del coche, más posibilidades hay de llegar con el coche al próximo tramo en las mejores condiciones.

Las tiradas a superar para arreglar los diferentes desperfectos son: *fácil* para averías leves, *normal* para averías graves y *difícil* para las muy graves; para las *indescriptibles*, no hay ningún tipo de tirada.

El horario de salida para cada tramo tiene que dar una idea (siempre aproximada) del tiempo de que disponen entre tramo y tramo. El cómo utilizar este tiempo es una cuestión de los PJs, pero hay que tener muy en cuenta que ese tiempo es, en teoría, para arreglar las averías, y no es posible repararlas, y a la vez darse una vuelta por las ciudades de alrededor.

Si por un casual los PJs destrozaran su coche, y no tuvieran ningún vehículo con el que seguir, siempre es una solución muy socorrida robarlo. Esto puede traer ciertas complicaciones; los comisarios no dejan cambiar de coche a mitad de un rally; el poder hacerlo *no depende* de las tiradas, y sólo la inventiva de los PJs les permitirá poder seguir la carrera. Si roban un Ford Sierra Cosworth 4x4, las cosas cambian, y sólo deberán pintarlo de la misma forma que el original (se supone que los materiales necesarios se encuentran en la furgoneta de asistencia). La posibilidad de encontrar un coche idéntico al suyo en el rally es alta (no es necesario ni tirar); ahora bien, las posibili-

dades de encontrarlo por las calles de una ciudad de la zona se cifran en un 5%.

Por último, la furgoneta de asistencia no tiene capacidad infinita, y sólo puede transportar quince volúmenes de carga. Al principio de cada día se deberá elegir qué recambios deberán ir en la furgoneta. En las tablas viene descrito lo que ocupa cada recambio dentro de la furgoneta. En los parques cerrados, a los cuales se llega por la noche, hay todo tipo de recambios.

Averías

Averías Leves

(1) **Rueda pinchada:** Como es lógico, habrá que cambiarla al final del tramo. En caso de no poder ser sustituida, durante el siguiente tramo se tendrá un -1 en la tirada de conducción. Si no se cambia al final del tramo siguiente después de pinchar, será necesario cambiar también la llanta; de no poder cambiar, leer los efectos del reventón. Es necesaria una tirada en 1D4 para ver qué rueda está pinchada, más que nada para posteriores averías.

(2) **Abolladura en la aleta:** -1 a la conducción, debido a que roza ligeramente con la rueda. Al tercer impacto sobre una aleta, pasar a las consecuencias de la rotura de la misma. Los golpes en la aleta son acumulativos, de igual forma que sus modificadores negativos. Cuando se rompa la aleta, se obviarán todos los modificadores, y sólo se tendrá en cuenta el apartado de rotura de una aleta.

(3) **Golpe en la puerta:** No afecta a la maniobrabilidad del vehículo, pero habrá que pasar una tirada, que al principio será fácil, incrementándose en un grado de dificultad por cada impacto adicional que reciba. A los cuatro impactos, ver *puerta empotrada*.

(4-5) **Fallo de una marcha:** El fallo de una marcha durante una especial implica un modificador de -1 al siguiente tramo (si no se puede reparar). El correr un tramo cronometrado con marchas rotas implica una posibilidad 5% por cada marcha rota de que se rompa la caja de cambios. Estos porcentajes se van acumulando en los sucesivos tramos. Una vez rota la caja de cambios, leer "rotura de la caja de cambios"

(6) **Limpiaparabrisas estropeado:** Su propio nombre lo dice todo. Si tienes alguna duda, pregunta a tu mecánico.

ARMAS

MODELOS	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 90 9mm	+7	+2	30	15	4	1	3
Beretta 92S	+7	0	28	15	3	2	2
Heckler & Koch 700	+4	+4	50	3	---	1	1
UZI	+5	+1	30	32	---	2	3/R
Benelli 'Black Eagle'	+3	+3	35	6	---	1	1

Mira telescópica: x2 el alcance, +2 a la tirada, +1 al tamaño, es necesario todo un asalto para apuntar.



HORARIOS DE SALIDA DE CADA TRAMO

Etapla de calificación (17 de enero)

- Tramo 1. Col du Grand Bois, 14 h. 55'.
- Tramo 2. St. Bonnet Le Froid, 15 h. 40'.
- Tramo 3. Lalouvesc, 16 h. 28'.
- Tramo 4. Col de la Fayolle, 17 h. 59'.
- Tramo 5. Burzet, 19 h. 23'.

Etapla común (18 de enero)

- Tramo 6. Col de Sarrasset, 9 h. 27'.
- Tramo 7. Col de Lachau, 12 h. 00'.
- Tramo 8. Col de Roustans, 14 h. 01'.
- Tramo 9. Col de Perty, 15 h. 29'.
- Tramo 10. Col de Foueyrasse, 16 h. 46'.
- Tramo 11. Chorges-Embrun, 17 h. 53'.

Etapla común (19 de enero)

- Tramo 12. Col de Garcinets, 10 h. 13'.
- Tramo 13. Sisteron-Thoard, 11 h. 10'.
- Tramo 14. Malijai-Puimichel, 12 h. 22'.
- Tramo 15. Trigance-Chateaufieux, 14 h. 20'.
- Tramo 16. Le Mas, 15 h. 27'.
- Tramo 17. Col de la Porte, 17 h. 15'.

Etapla final (20 de enero)

- Tramo 18. Col de La Madone, 15 h. 18'.
- Tramo 19. Col del Turini, 16 h. 39'.
- Tramo 20. Col de La Couillole, 18 h. 02'.
- Tramo 21. Col de St. Raphael, 19 h. 35'.

Etapla final (21 de enero)

- Tramo 22. Col de La Madone, 1 h. 03'.
- Tramo 23. Col de Turini, 2 h. 24'.
- Tramo 24. Col de La Couillole, 3 h. 47'.
- Tramo 25. Pont des Miolans, 5 h. 37'.
- Tramo 26. Col de Bleine, 6 h. 43'.

Nota del autor: Toda la bibliografía para la ambientación de este módulo, tramos, horarios, mapas, han sido tomados del Rally de Montecarlo en su edición de 1988, por lo que es seguro que habrá habido modificaciones en posteriores ediciones.

(7) Amortiguador bloqueado: Una vez determinado a cuál nos referimos (1d4), empiezan los problemas. La conducción con esta avería implica un -1, aunque queda el consuelo de que no puede ir a más.

(8) Parabrisas lleno de barro: Más que una avería, es una gracia, sobre todo si tienes el limpiaparabrisas estropeado, o un mal funcionamiento eléctrico; en ese caso, lo mejor es parar e intentarlo limpiar (aun no sabemos con qué, pero algo se les ocurrirá).

(9) Pequeña pérdida de aceite: Por ahora nada ocurre, pero a la tercera "pequeña pérdida", pasar a pérdida grave de aceite.

(10) No funcionan las luces de frenado.

Averías Graves

(1) Reventón de una rueda: Sólo queda la llanta de la rueda (1d4). Debes pasar una tirada de conducción en el nivel a que estés conduciendo. Si no la superas, pasa a la tabla de "muy graves". Si la superas, sufrirás -2 a la conducción en cada tramo que recorras sobre la llanta.

(2) Pérdida grave de aceite: La única solución es echar aceite al motor, pero en mitad de un tramo esto es difícil de conseguir.

Quizás algún espectador... (habrá que convencerle).

(3) Rotura de aleta: Tu coche esta desequilibrado. Conducir en estas circunstancias conlleva un -3, en los tramos en que no esté reparada la avería.

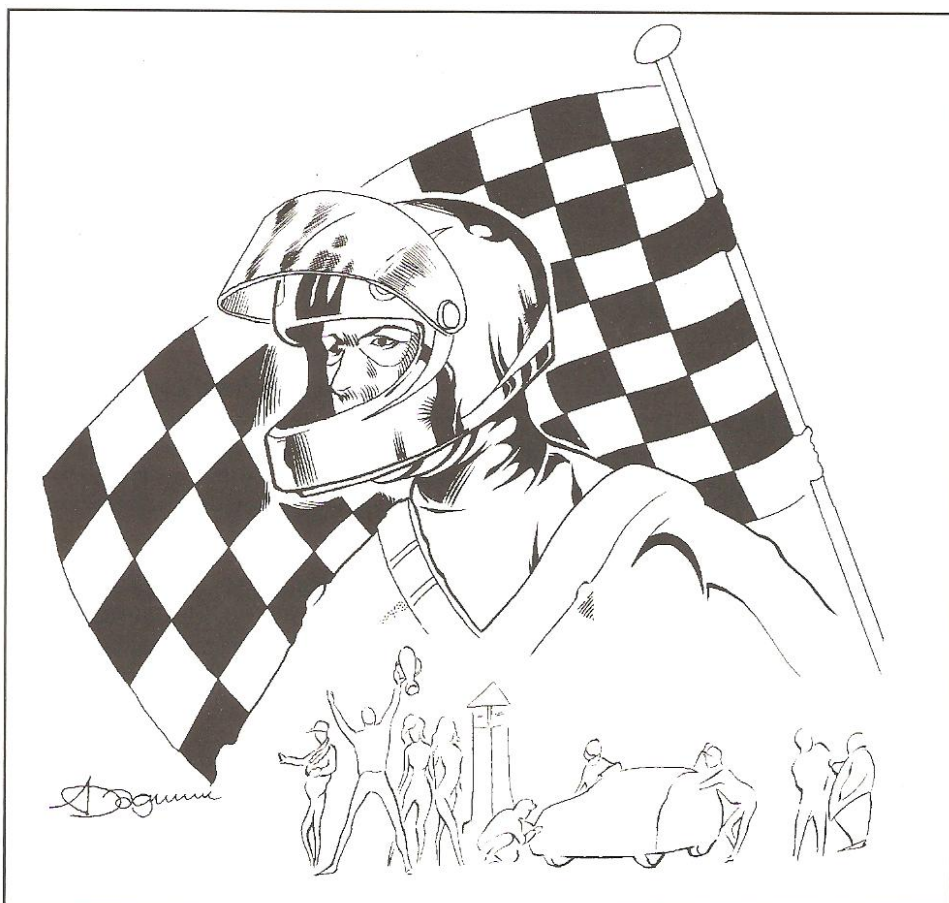
(4) Puerta empotrada: No se puede salir por esa puerta... bueno, sí, con una tirada imposible de fuerza, pero entonces no se puede volver a cerrar.

(5) Rotura de la caja de cambio: Tu coche ha dejado de funcionar. La reparación es posible, siempre que tengas las piezas de recambio adecuadas, pero complicada (Muy difícil).

(6) Rotura del parabrisas: El parabrisas se ha fragmentado en mil pedacitos que no te dejan ver nada. Con un puñetazo podrás ver; si no tienes la pieza de recambio, sufrirás un -1 a la conducción en los sucesivos tramos.

(7) Mal funcionamiento eléctrico: Ningún mecanismo eléctrico funciona en tu coche (luces, radiador, radio, limpiaparabrisas etc...); sólo un mecánico manitas (tirada muy difícil) podrá resolverte el problema.

(8) Rotura de los amortiguadores: Tu coche parece de feria. Todo dentro de él está



en movimiento oscilante. Conducir en estas circunstancias es *sólo* para valientes. -4 a la conducción en los próximos tramos. Para seguir, debes superar una tirada de conducción o pasar a muy graves.

(9) Motor recalentado: El motor está muy, muy, pero que muy caliente, y tienes que enfriarlo; basta con conseguir agua, o reducir la velocidad. Si insistes más de dos

tramos, vete leyendo *el motor ha saltado por los aires*.

(10) Chasis en mal estado: Tu coche es lo mas parecido a un queso de Gruyere, tiene más agujeros que chapa. Deberías repararlo en tres tramos, o pasar a "rotura de todos los tornillos".

Averías muy graves

(1) Fallos en los frenos: Qué te voy a explicar que no te hayas imaginado ya; hay dos opciones: 1ª, superar una tirada de conducción muy difícil; 2ª léete "la carretera es verde...".

(2) Rotura de la transmisión: Puedes empujar el coche o hacer otro tipos de maniobras, pero hasta que no lo repares, el coche no irá. Pasar prueba de conducción difícil; si no, ya te lo imaginas, pasa a la de "indescriptibles".

(3) Rotura de la dirección: Lo tuyo no es ser piloto de rallies; intenta superar la conducción *muy difícil*, o pasas a la siguiente tabla. Por cierto, o la arreglas o abandonas.

(4) Gripado del motor: No tengo mas que decir, estás fuera (si no consigues un motor nuevo).

(5) Vuelco con hundimiento del techo: Maniobra que nadie podría repetir aunque quisiera, ya que el coche ha quedado sobre la carretera para seguir la marcha. Se hace necesario el cambiar las barras anti-vuelco; si no, algún comisario de carrera los podría descalificar, si no lo convencen.

(6) Perdida de una rueda: Se ha perdido una rueda, llanta incluida. Se hace necesario determinar cuál, para posibles pinchazos. Si no se supera la tirada en conducción difícil pasar a indescriptibles, y suerte.

(7) Golpe frontal: Sin duda, el piloto es un fuera de serie, y debe de pretender dejar al coche fuera de carrera, pues se ha estrellado contra el único árbol del tramo. Si no hay nuevo radiador, mala suerte, no hay coche.

(8) Quemado de la junta de la culata: Si el rally está caliente, tu coche lo está aún más. Tienes un grave problema de temperatura que deberás arreglar en tres tramos, o despedirte del rally.

(9) Fallo electrónico general: Ninguno de los avances electrónicos de tu coche funcionan: dirección asistida, inyección electrónica, etc...; si no lo arreglas, en cada tramo que circules en estas características, tendrás un -2 a la conducción.

(10) Rotura del cable del acelerador: Si has visto *Los Picapiedra*, ya puedes sacar los pies del coche, y empezar a empujar. A la hora de arreglar, se considera una avería grave.

Averías Indescriptibles

(1) Pérdida de las cuatro ruedas: En una maniobra sin parangón en la historia del automovilismo: las cuatro ruedas (y sus llantas) han decidido dejarte. Para seguir, deberás hacerte con otras cuatro (del mismo tipo).

(2) Cinco vueltas de campana: Ni la campana te ha salvado, y como te gusta dar vueltas mas que a un tiovivo, te has olvidado de conducir, y has dejado de participar en esta edición del Montecarlo.

(3) Has corrido tanto: Que sin darte cuenta has arrollado al coche que precedía, y los *dos* habéis acabado en la cuneta. Es posible que los ocupantes del otro coche intenten agredirte.

(4) El motor por los aires: No es necesario decir nada más, ¿verdad?

(5) Reguero de gasolina: Parece mentira, pero es verdad, hay un reguero de gasolina ardiendo que te persigue. Si no superas una tirada de conducción "muy difícil", te alcanzará, y ¡¡¡Bum!!!

(6) Desmayo del copiloto: Se te acabó la información para los próximos tramos, suerte.

(7) El volante está en tus manos: No es necesario decir que si está en tus manos, no está donde debería, y si no está donde debería, en la siguiente curva lo vas a pasar mal. Por si no lo has imaginado, estás fuera de carrera.

(8) La carretera es verde...: Has acabado el rally encima de un árbol. Si quieres intentar continuar, tendrás que bajarlo entero (sin comentarios). Todo el mundo quiere saber cómo habéis conseguido bajar del árbol de tres metros de altura. Por cierto, tú, como DJ, también te lo preguntas.

(9) Rotura del tubo de escape: Todo el habitáculo lleno de humo; si no se te ocurre algo rápido, son tres tiradas imposibles, para no estrellarse con alguna cuneta.

(10) Rotura de todos los tornillos: Necesitas un coche nuevo, o por lo menos el chasis de otro Ford Sierra, para poder seguir en el rally.

El autor quiere expresar su agradecimiento a los jugadores del club *Alas de Dragón*. Por probar, y espero que disfrutar, de esta partida: Enrique, Fernando, Luis, el otro Fernando, el de Arquitectura, y mención especial a José Miguel Sánchez, por las ideas, y sobre todo por las correcciones.

Y por la bibliografía y la ayuda técnica, a David Cima de villa.

A todos gracias.

Repuesto Tamaño

(en unidades de volumen)

Dos ruedas	1
Parabrisas	2
Caja de cambios	1
Dos juegos de amortiguadores	2
Equipo eléctrico	1
Equipo electrónico	1
Junta de culata	1
Radiador	2
Aleta	2
Puerta derecha o izquierda	3
Luces	1
2 litros de aceite	1
2 litros de refrigerante	1
Chasis	12
Frenos	1
Eje de transmisión	3
Eje de la dirección	3
Motor	5
Barras antivuelco	1
Cableado	1

Material

Pistola Astra 90 (una por cada personaje)
Rifle Heckler & Koch 700 (uno para todo el grupo)
Ford Sierra Cosworth 4x4
Furgoneta DAF VD 400 ET 360

Material Opcional

Emisoras de radio
Escáner de radio
Explosivo plástico
Cable detonador y detonadores
Detonador con temporizador
Cuerda de escalada
Prismáticos
Documentación falsa (*no tarjetas de crédito*)

Además del material que se les ocurra, y tú tengas claro que no va a desequilibrar la partida (por ejemplo un par de esquíes, o un trineo).

