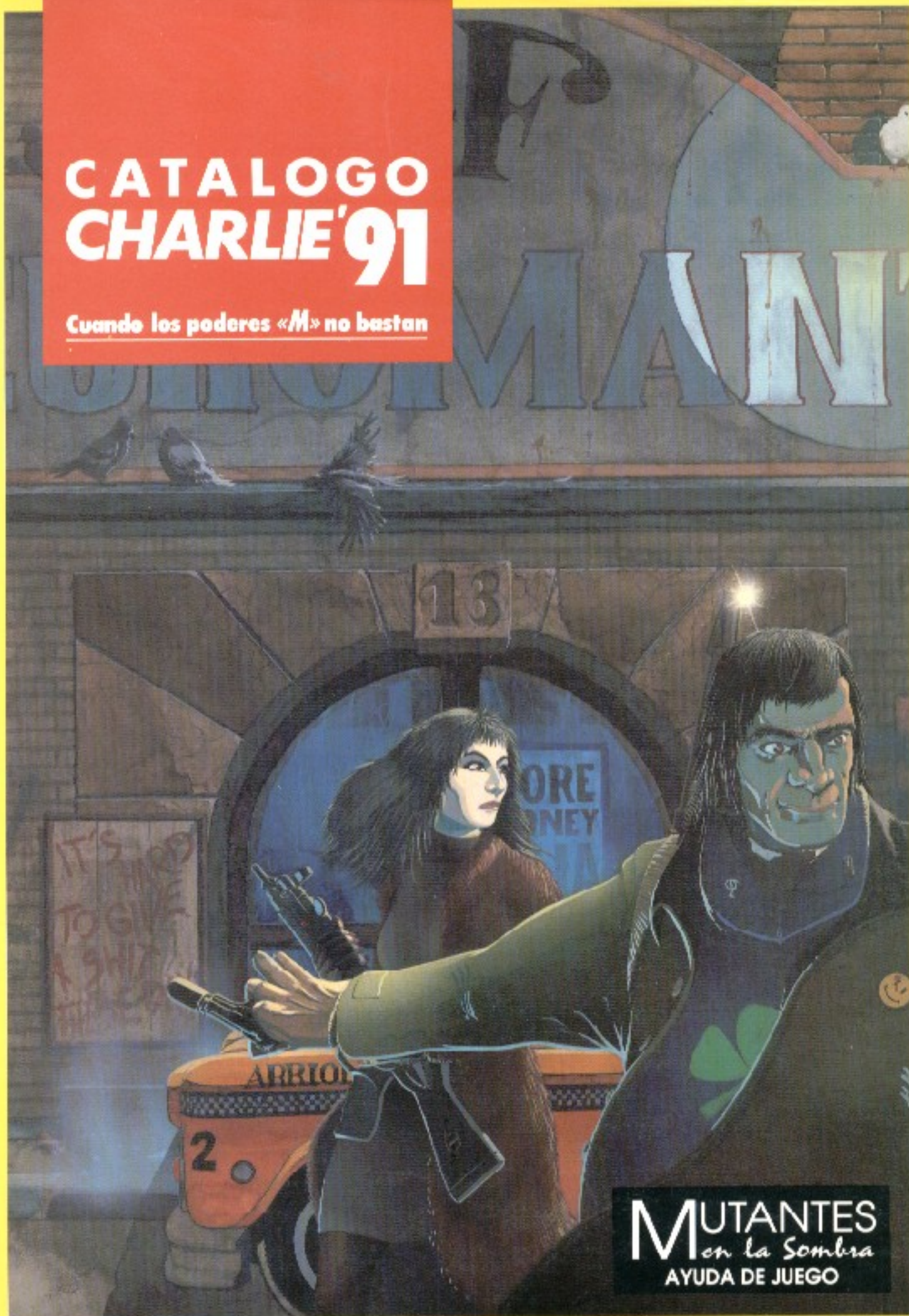


CATALOGO CHARLIE'91

Cuando los poderes «M» no bastan



MUTANTES
en la Sombra
AYUDA DE JUEGO

Una buena parte de los personajes, situaciones, organizaciones y objetos que aparecen en este libro son puramente imaginarios. Cualquiera que vea relación entre ellos y la Realidad le está buscando tres pies al gato.

Por otra parte, muchos de los artículos aquí descritos se comercializan con la misma denominación que nosotros hemos empleado. Todos sus nombres son propiedad de sus respectivos fabricantes

Una producción de Ludotecnia ©.
Catálogo Charlie'91© es un complemento para
" Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro"©

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este libro, tanto texto como ilustraciones, sin autorización expresa y por escrito de Ludotecnia.

Primera edición, Marzo 1.992
Impreso por Zorroza Artes Gráficas.
I.S.B.N.: 84-604-1156-7
D.L.: BI-536-92

CATALOGO CHARLIE '91

Una guía de material para Mutantes en la Sombra,
un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

CREDITOS

Diseño

José Félix Garzón, Igor Arriola y Juan Antonio Romero-Salazar

Coordinación

Julia López

Ilustraciones y Portada

José Antonio Tellaeché

Playtesting

Xabier Gómez, Pepelu González y Equipo Ríete de Sócrates

Agradecimientos

A Cristina (qué remedio...), JuanAn Romero-Salazar, Miguel "Galleta" Martínez e Iñigo "Brasetti" Antxía (por su inestimable ayuda con las motos), a todos los Trolls (faltaría más...), "Cuqui" Fernández y Roberto Arriola, a Lou Reed (por proporcionarnos la banda sonora para el trabajo) y a todos los agentes de Heracles caídos en acto de servicio por habernos retrasado tanto en publicar las reglas sobre chalecos antibalas. Que su sacrificio nos sirva de guía a todos.

INDICE

INTRODUCCION	10	ARMAS	47
-P.J. en los Equipos Charlie.....	12	-Características de Pistolas.....	48
-Tabla de daños ampliada.....	13	-Características de Revólveres.....	50
A PROPOSITO DE REGLAS	14	-Características de Subfusiles.....	51
-Ráfagas.....	14	-Características de Fusiles de Asalto.....	52
-Daños contra vehículos.....	15	- <i>El Steyr Aug en acción</i>	53
-Ametralladoras.....	15	-Características de Escopetas.....	54
-Escopetas.....	16	-Características de Fusiles.....	55
- <i>Parné, mardito parné</i>	17	-Características de Ametralladoras.....	55
VEHICULOS	19	ALGOMASSOBRE LAS ARMAS	56
-Características de Coches.....	20	-Municiones especiales.....	56
-Características de Todo-terrenos.....	30	-Punta hueca.....	56
-Características de Furgonetas.....	31	-DUMDUM.....	56
-Características de Motos.....	33	-KTW.....	56
-Características de Camiones.....	35	-KTW Ur.....	56
MODIFICACIONES A LOS VEHICULOS	37	-Flechette.....	57
-Blindajes.....	37	-Trueno II.....	57
-Neumáticos de alta resistencia.....	37	-Postas de goma.....	57
-Conversión T.T.....	37	-Novedades en miras láser.....	57
-Conversión anfibio.....	37	-Módulos tácticos generales.....	59
-Equipo ABQ.....	38	-S.P.R.R.....	60
-Trucando motores.....	38	-Bípodes.....	61
-Cammo-Kit.....	38	-Contenedor de casquillos.....	61
-Ametralladoras escamoteables.....	38	-Barnum Bates.....	61
-Avispa MKIV.....	39	-XR-5000.....	61
-Mal de ojo.....	40	GRANADAS	62
-H.U.D.....	40	-Granadas en combate.....	62
-Alarma antiintrusos.....	41	-Daños de las granadas.....	62
-Ordenador de navegación.....	42	-Granadas de gas lacrimógeno.....	62
-Cassetes.....	43	-Feistel tipo A.....	63
-El chicle italiano.....	43	-Minas Claymore.....	63
-Teléfono/fax móvil.....	43	-Misiles.....	64
-Paracaídas de emergencia.....	44	EXPLOSIVOS	66
-Sistema de apertura de emergencia.....	44	-Cómo preparar una carga.....	66
-Lanzadores de humo.....	44	-Daños.....	67
-Lanzadores de aceite.....	45	-Explosivo plástico (C-4).....	67
		-Cordón detonante.....	67
		-T.N.T.....	67

-Nitroglicerina.....	67	-Hombre del saco.....	84
-Detonadores.....	68	-Sherlock.....	85
-Metrala.....	68	-Vértigo.....	85
-Proyectos de la Fundación Kaufmann.....	69	-Hombre de hielo.....	85
MATERIAL DIVERSO.....	71	-Berserkr.....	85
DETODOUNPOCO.....	72	-Gloriah.....	86
-Prendas antibalas.....	72	-Hijo del Encanto.....	86
-Detector de explosivos.....	74	ORDENADORES.....	88
-Cápsula suicida.....	74	-Hardware.....	88
-Equipos de buceo.....	74	-Software.....	88
-Paracaídas.....	74	-GeoM 4.07.....	88
-Cuerda de escalada.....	76	-K. In Action.....	88
-Prismáticos.....	76	-StressNumbers 2.0.....	89
-Intensificador de luz estelar.....	76	-Wanted Plus.....	89
-Estetoscopio electrónico.....	76	-KnowWho.....	89
-Micro parabólico.....	77	-Voice Detective 1.0.....	89
-Visor de infrarrojos.....	77	EMBARCACIONES.....	90
-Pastillas térmicas.....	77	-Características.....	90
-Videomaletín.....	77	-Fases.....	90
-Corbata de Montreal.....	77	-Maniobras.....	90
-Micrófonos ocultos.....	77	-Daños en las embarcaciones.....	90
-Interceptor telefónico PZ 100.....	78	-Hundimientos.....	90
-CPM-700.....	78	-Motos de agua.....	91
DROGAS.....	79	-Características de las embarcaciones.....	91
-Opio y sus derivados.....	79	-Submarinos.....	92
-Morfina.....	80	-Argonauta K4.....	92
-Heroína.....	80	-Caronte K7.....	92
-Cáñamo.....	80	-Reglas especiales.....	93
-Cocaína.....	80	-COMBATE AEREO.....	94
-Barbitúricos.....	80	-Aeronaves en el juego.....	94
-Tranquilizantes.....	80	-Persecuciones.....	94
-Anfetaminas.....	81	-Características.....	94
-Alucinógenos.....	81	-Fases.....	95
-Alcohol.....	81	-Iniciativa.....	95
-Efectos, dosis y sobredosis.....	81	-Maniobras.....	95
-Adicción.....	82	-Buscar ventaja.....	95
-Síndrome de abstinencia.....	82	-Esquivar.....	96
-Recuperación.....	82	-Estabilizar vuelo.....	96
-Drogas de laboratorio.....	83	-Huida.....	96
-Merlín.....	83	-El todo por el todo.....	96
-Poderoso cazador.....	84	-Daños.....	97
		-Ataques.....	97

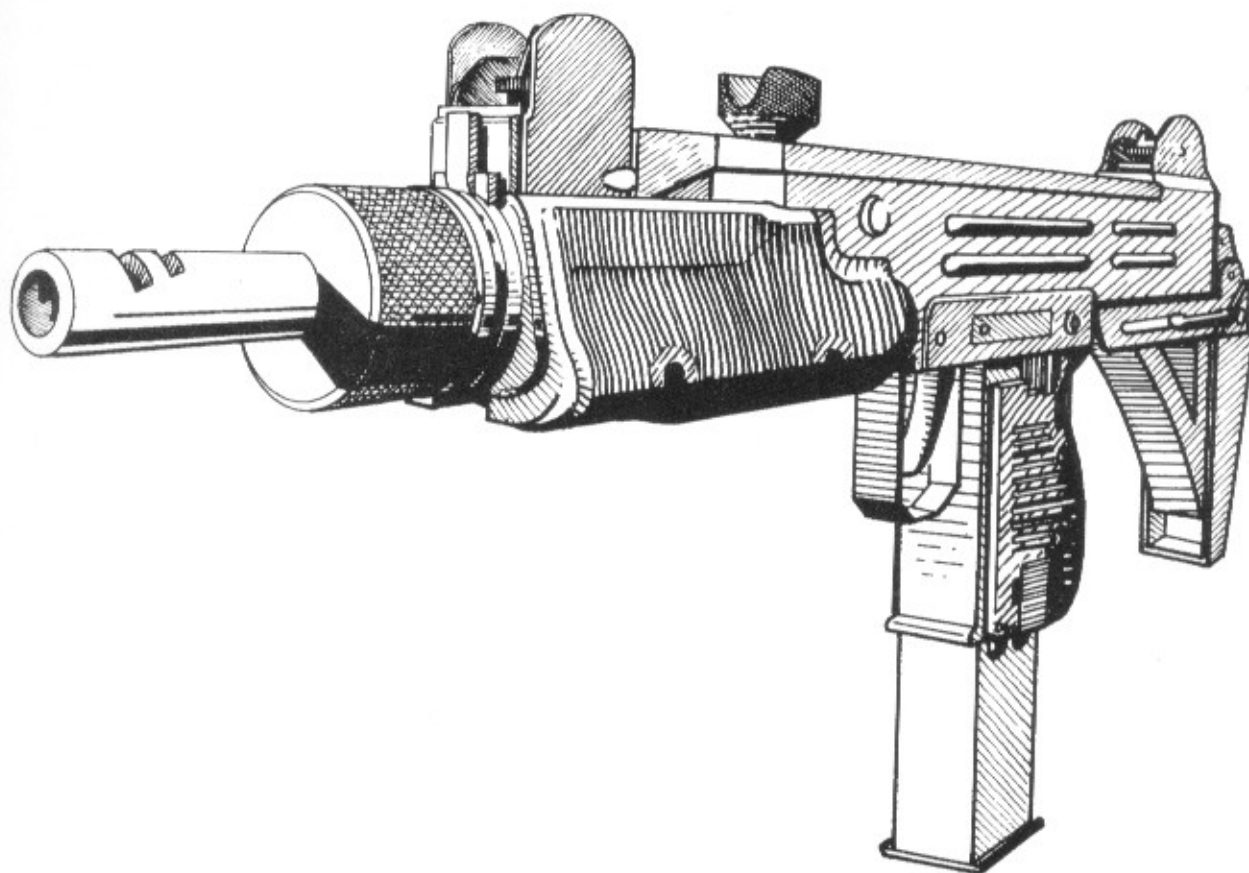
"Reconozcámoslo: no tiene ningún sentido que nos engañemos a nosotros mismos. Uno de los problemas más graves de los muchos que sufrió la Organización en sus primeros años fue un exceso de confianza en la capacidad del individuo y, sobre todo en las posibilidades de los poderes Mutantes.

Desde luego, nuestra postura ha sido, es y será esencialmente humanista. Jamás valoraremos al más inepto de nuestros agentes por debajo de la más sofisticada y eficiente de las máquinas. Pero no por ello debemos menospreciar lo que la tecnología puede ofrecernos. La Ciencia pone en las manos del hombre del siglo XXI fuerzas nada despreciables y nuestra responsabilidad para con todos los M del planeta nos obliga a estar constantemente alerta.

Que los Equipos Charlie, codo a codo con los investigadores de la Fundación sean otra de nuestras puntas de lanza, la primera línea de un frente que nunca podemos olvidar: el de la técnica."

Werner Kaufmann

Catálogo Charlie '91



Introducción

NECESITO UN FONTANERO URGENTEMENTE

Como ya vimos en Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro, la función de los Equipos Charlie es "proporcionar suministros y cierto apoyo logístico a todos los miembros de cualquiera de las tres ramas de la organización que pudieran necesitarlo en el transcurso de sus operaciones" (cita textual extraída de las conclusiones del memorandum H-32).

Este catálogo es un inventario de una buena parte de lo que los P.J. de Mutantes en la Sombra que trabajen para Werner Kaufmann podrán obtener de un Equipo Charlie. Por supuesto, estas unidades no son una panacea; el director es completamente libre de decidir si la ayuda llegará alguna vez a sus P.J. en función de las "exigencias del guión". Al fin y al cabo, la llamada de teléfono "necesito un fontanero urgentemente" no es un as para que los jugadores guarden debajo de la manga.

Por otra parte, algunos de los aparatos descritos en este libro son tan potentes que su uso por cualquier personaje en una partida puede desequilibrarla totalmente. Imagina que, por ejemplo, los P.J. reciben un helicóptero de combate. Si lo utilizasen para destruir una base del C.D.F.C... ¿dónde estaría la aventura?. Cuando un artefacto de este tipo aparezca en una partida, lo mejor será convertirlo en una de las claves de la aventura, de modo que se desencadene una feroz pugna por su posesión. Una vez que uno de los bandos se haga con él, la suerte estará echada. Tampoco es imprescindible que emplees cada arma o cada coche. Cuida de no perderte entre la masa de información que te proporcionamos, y dosifícala para darle un poquito de chispa a tus aventuras.

FONTANEROS EN LA SOMBRA

Teóricamente existe un equipo Charlie allí donde se encuentre una delegación de Prometheus. Teniendo

en cuenta que en todas las delegaciones de Prometheus, existe una base de Heracles, no es muy complicado llegar a la conclusión de que donde se encuentre una base de Heracles habrá un Equipo Charlie.

El tamaño de estos equipos es tremendamente variable y no siempre va en proporción al de la base de Heracles o Prometheus junto a la que se encuentre. Podríamos citar como ejemplos extremos el Equipo Charlie basado en el número 398 de los Campos Elíseos de París, unos de los más grandes de Europa y que puede proporcionar a sus agentes desde un camión hasta munición especial fabricada por encargo. Sin embargo, en Berlín existe un Equipo Charlie basado en el almacén de una empresa de importación y exportación de licores a una pocas manzanas de la puerta de Brandenburgo, que a duras penas podrá proporcionar a un agente algo más que un revólver, un par de docenas de balas y un poco de ropa seca, aunque la base de Heracles en la capital Alemana sea una de las más grandes de Europa pudiendo, por ejemplo, dar alojamiento a más de 90 agentes que necesitasen un refugio absolutamente seguro.

¿Cuál es la razón de este aparente desbarajuste? La movilidad de los Equipos Charlie, que se crean, se clausuran, se amplían o se reducen en función de las necesidades concretas de cada zona y en cada momento. En Yugoslavia, por ejemplo, apenas había un par de bases Charlie hasta 1991, pero al producirse una situación de guerra civil y acudir allí gran cantidad de agentes necesitados de material se crearon 15 bases nuevas en apenas 10 días. Como mínimo un Equipo Charlie está compuesto por tres personas, uno de ellos ocupará el cargo de armero, y se encargará del mantenimiento de todo el equipo que esté a su cargo. La misión de los otros dos componentes será la de hacer llegar ese equipo a los agentes que lo necesiten. La base del equipo estará

situada en algún lugar discreto y fácilmente defendible, muchas veces se tratara sencillamente de un piso franco (hay equipos Charlie que utilizan una habitación con el hueco de la puerta tapiado y una entrada secreta en una vivienda aparentemente normal). Un hipotético viajero que hiciera un recorrido por la geografía mutante del planeta, encontraría equipos Charlie en los lugares más inverosímiles, tiendas abandonadas, almacenes, sótanos de caserones aparentemente en ruinas, barcos anclados... incluso podría encontrarse con alguna unidad como la que está destacada en Bangkok, que utiliza como almacén y refugio un tráiler permanentemente aparcado en las afueras de la ciudad.

Este Equipo Charlie mínimo del que hablamos no tendrá generalmente una gran cantidad de material a su disposición. Una docena de armas cortas de varios modelos diferentes, un par de fusiles de asalto, cuatro o cinco subfusiles y (con suerte) un fusil especialmente preparado para francotiradores, algunas cajas de munición de los calibres de las armas que posea y de algunos otros que pueda necesitar y quizás algún silenciador o sistema de visión nocturna. También se podrá obtener de uno de estos equipos Charlie algunas granadas ofensivas o defensivas, unos walkie-talkie, cuerdas o material de escalada o un parapente. En cuanto a los vehículos, posiblemente dispondrá de una motocicleta de media o pequeña cilindrada (generalmente se tratará de un modelo todo-terreno) y cuando sean necesarios coches, furgonetas o camiones los conseguirá por otros medios, que pueden ir desde el simple robo o alquiler al préstamo de los vehículos propios de los agentes si fuera necesario.

Además de todo el material ya descrito, uno de estos equipos Charlie podría proporcionar hasta un millón de dólares en efectivo, un par de kilos de oro (en lingotes, es la moneda con mayor aceptación universal) así como algunos pasaportes y documentaciones falsas, pero hay que tener en cuenta que para preparar una de estas documentaciones para la personalidad concreta de un agente, se requiere un D20 de horas adicional.

Por supuesto, lo arriba descrito es tan sólo el Equipo Charlie más pequeño que pueda encontrar un agente de Heracles. Un vistazo al de Nueva York, por poner sólo un ejemplo, pondrá al descubierto una organización impresionante: seis edificios de entre cuatro y doce plantas repartidos por toda la ciudad, así como varios pequeños garajes en los que se cobijan unos 30 ingenieros dedicados al mantenimiento y modificación del material, prácticamente

todas las armas imaginables, desde pequeños revólveres hasta lanzacohetes, vehículos de cualquier tipo, desde impresionante deportivos de alta velocidad hasta furgonetas de reparto de lechero. El Equipo Charlie de Nueva York (¡y no es el más importante del mundo!) puede proporcionar al agente que lo necesite incluso un helicóptero o un avión. Es más, ¡el agente que solicitase un helicóptero se encontraría con que le preguntan que modelo prefiriere!

Por si todo esto fuera poco los equipos Charlie cumplen a menudo otra tarea de extrema importancia, como es la de proporcionar ayuda sanitaria a los agentes que resulten heridos en el transcurso de una misión. De no haber ningún médico entre los miembros del equipo, uno de ellos tendrá conocimientos de medio nivel sobre primeros auxilios, y todos los agentes adscritos al Equipo Charlie habrán recibido un cursillo básico que les prepara para realizar tareas paramédicas en primera línea (lo cual se refleja en que todos ellos tienen al menos un nivel 3 en la habilidad primeros auxilios). No es muy normal que un Equipo Charlie posea instalaciones médicas; entre otras razones porque en todas las bases de Heracles ha de haber instalaciones de este tipo, aunque sean tan sencillas como una cama en un lugar seguro y unas cuantas vendas limpias. Sin embargo los equipos de gran tamaño suelen tener instalaciones médicas apropiadas para tratar heridas de bala no demasiado importantes.

Todo esto no significa que los equipos Charlie tengan a su cargo el auxilio y transporte a un lugar seguro de todos los agentes que resulten heridos en una misión, de hecho, resulta mucho más rápido enviarlos directamente a la base de Heracles más cercana y de no conocer el equipo de agentes la localización exacta de esa base o ser imposible el acceso hasta ella, casi siempre se puede emplear el viejo método de dejar al herido sin documentación de ningún tipo ni efectos personales que puedan hacerle identificable en la sección de urgencias del hospital más cercano, (por supuesto será imprescindible en ese caso organizar una operación de rescate del compañero tan pronto como su estado de salud lo permita). La razón de que ellos estén preparados para atender heridos, está en que suelen ser los equipos Charlie los encargados de contactar con los agentes cuando estos se encuentran en las situaciones más desesperadas, aunque en caso de necesidad, también un Equipo Tango podría llegar a hacerse cargo de los heridos menos graves.

La mayor parte del material que distribuyen los Equipos Charlie es adquirido de forma legal (coches, por ejemplo), capturado a Servicios M o comprado en el mercado negro gracias a las fabulosas cantidades de dinero que Prometheus recauda cada año. No obstante, algunos de los aparatos que emplea (desde armas a mini-submarinos) se han diseñado y construido exclusivamente para ser empleados por los miembros de Prometheus, Heracles o la Fundación Kaufmann. En estos casos, los ingenieros adscritos a Equipos Charlie se encargan de las pruebas de campo y el mantenimiento, así como de aportar sugerencias con vistas a posibles modificaciones futuras. Serán los ingenieros de la Fundación Kaufmann quienes hayan creado estos artefactos y los hayan construido con la inestimable ayuda de Prometheus.

Tomemos por ejemplo el primer modelo de mini-submarino que fabricó la organización de K1; el Argonauta.

Su diseño está basado en unos planos conseguidos por agentes de Heracles y que fueron mejorados en Estocolmo por técnicos de la Fundación. Prometheus se encargó de repartir el trabajo de construcción de sus componentes más sofisticados a diversas empresas repartidas por todo el mundo. De esta forma resultaba prácticamente imposible que alguien ajeno al proyecto pudiera seguirle la pista (el snorkel, sin ir más lejos, ¿se construía a piezas por 6

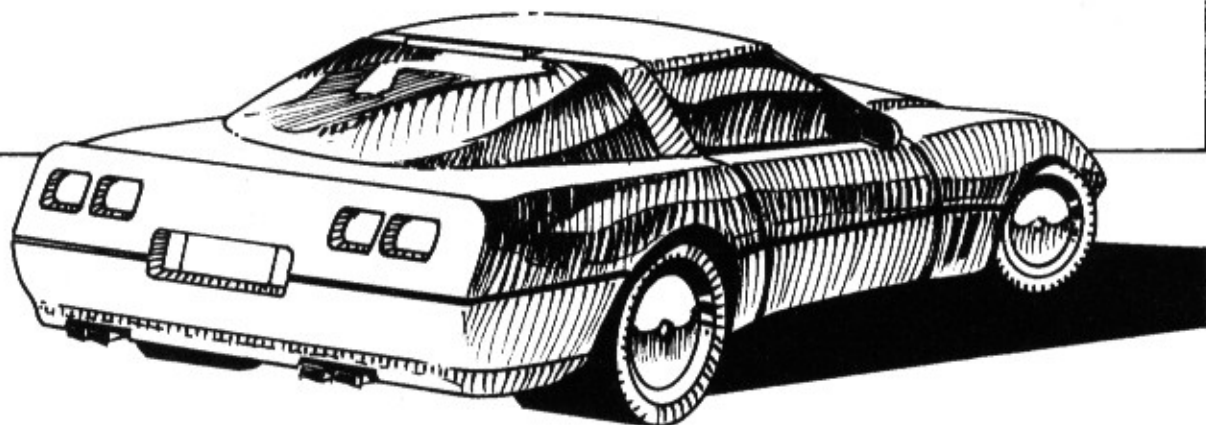
empresas diferentes en otros tantos países y 3 continentes para ser luego ensamblado en Estocolmo!). Fueron miembros de los Equipos Charlie quienes efectuaron las pruebas de navegación del primer prototipo y "pulieron" el diseño original y desde entonces se han encargado de su mantenimiento y traslado allí donde pudieran ser necesarios. De hecho, incluso intentaron rescatar los restos del matriculado como KF06, perdido en acción cerca de las islas Malvinas, aunque no lo consiguieron.

P.J. EN LOS EQUIPOS CHARLIE

El personal que forma parte de los equipos Charlie constituye una especie de "raza" especial de M. No sólo se espera de ellos que tengan conocimientos avanzados de mecánica, ingeniería y otras materias similares como si trabajasen para la Fundación, si no que deben ser capaces de actuar en situaciones de alto riesgo como si se tratase de agentes de Heracles y por si esto fuera poco, manteniendo la sutilidad y discreción de quienes trabajan para Prometheus.

Cuando alguien pide la ayuda de los chicos Charlie, éstos deberán ir a ayudarle esté donde esté y eso significa a menudo establecer contacto con agentes aislados en un entorno hostil. Su trabajo suele compararse con el de los zapadores en un ejército, que no sólo deben enfrentarse al enemigo en primera línea de fuego si no que, además, tienen que levantar allí puentes, arreglar carreteras o demo-

CHEVROLET CORVETTE



ler fortificaciones.

Sólo se admitirá en un Equipo Charlie a agentes con experiencia activa y una hoja de servicios inmaculada. La posesión de conocimientos técnicos también ayuda pero no es imprescindible; la organización organiza todo tipo de cursos para la formación de los "fontaneros", como se les suele conocer entre los que trabajan a las órdenes de K1.

Un P.J. (o grupo de P.J.) puede decidir solicitar el ingreso en un Equipo Charlie. Para ello deberá haber finalizado con éxito, como mínimo, 3 misiones encargadas por sus superiores. De ser aceptado (es el D.J. quien tiene la última palabra), serán retirados del servicio activo durante 6 meses para recibir un curso de adiestramiento. En ese curso ganarán 16 puntos de experiencia que deberá gastar entre las siguientes opciones:

-Eleva su bioenergía o aumentar su nivel de mutación si poseen un poder de tipo Gamma.

-Adquirir cualquiera de las siguientes habilidades o elevar su nivel si ya la poseen: supervivencia, explosivos, mecánica, audiovisuales, criptografía, electrónica, informática, ingeniería, primeros auxilios o química.

Una vez que se encuentre dentro de un Equipo Charlie, recibirá un destino. Por supuesto, el D.J. deberá crear módulos cuyo argumento tenga algo que ver con las actividades de "los fontaneros".

La tabla de daños que se dio en Mutantes en la Sombra, estaba diseñada para representar las heridas que pudieran sufrir seres humanos y la potencia de las armas de fuego ligeras. Por ello, la tabla se queda corta cuando se trata de representar la potencia de las armas pesadas o los daños que puedan sufrir algunos tipos de vehículos.

Para evitarlo, y teniendo en cuenta los nuevos artefactos ofensivos que se dan en este catálogo, en esta misma página encontrarás una nueva tabla de daños.

En cuanto a las reglas, se seguirán siempre las que se dieron en Mutantes en la Sombra. Cuando aparezca alguna nueva se aplicará ésta y si hubiera alguna situación ambigua, las originales tendrán siempre preferencia sobre las nuevas.

TABLA DE DAÑOS AMPLIADA

Potencia de Impacto	Puntos de Daño
01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15
81-86	16
87-92	17
93-98	18
99-106	19
107-112	20
113-118	21
119-126	22
127-133	23
134-140	24
141-147	25
148-155	26
156-162	27
163-169	28
170-176	29
177-183	30
184-191	31
192-199	32
200-207	33
208-215	34
216-223	35
224-232	36
233-241	37
242-250	38
251-259	39
260-268	40
269-278	41
279-288	42
289-298	43
299-308	44
309-319	45
320-330	46
331-341	47
342-353	48
354-365	49
366-377	50
378-389	51
390 +	52

A PROPOSITO DE REGLAS...

Las reglas de combate con armas de fuego que se dieron en Mutantes en la Sombra estaban calculadas en base a las situaciones que más a menudo se dan en las aventuras; los tiroteos entre personajes. Por tanto, la potencia (POT) de las armas se refiere a su poder de detención, las probabilidades de dejar fuera de combate a una persona con un disparo. Por otra parte, no quisimos complicar demasiado las reglas, y algunas de ellas son un tanto generales. A continuación, vamos a dar algunas reglas opcionales. Ninguna de ellas es demasiado complicada y te recomendamos que las utilices, pero eso queda a tu libre decisión.

RAFAGAS (páginas 68/69 del juego base)

La efectividad de una ráfaga depende de la capacidad del tirador para controlar el arma ante el retroceso. Por ello, el multiplicador de daños de las ráfagas dependerá a partir de ahora de la fuerza del tirador de esta manera:

-Vaciar cargador: Se multiplica la POT del arma por la FUERZA del tirador.

-Ráfaga larga: Se multiplica la POT del arma por LA MITAD DE LA FUERZA DEL TIRADOR REDONDEANDO HACIA ARRIBA.

-Ráfaga corta: Se multiplica la POT del arma por LA CUARTA PARTE DE LA FUERZA DEL TIRADOR REDONDEANDO HACIA ARRIBA.

La cifra mínima por la que se multiplicará la POT del arma será 1 en cualquier caso.

Además, la penalización al resultado de las tiradas de impacto cuando se disparen ráfagas quedará como sigue:

-Ráfaga corta: -3

-Ráfaga larga: -4

-Vaciar cargador: -5

Ráfagas contra blancos múltiples

Por una lamentable errata, se dice en el punto 5 (página 69, el párrafo anterior al titulado Acciones Especiales) "sumando el resultado del paso 2 y la categoría de éxito...". Esto no es así, o de lo contrario cada víctima de la ráfaga recibiría el daño correspondiente a la ráfaga completa.

Lo que hay que sumar es el resultado del paso 3. De este modo, **cada blanco sufrirá la parte de impacto que le corresponde más la categoría de éxito de la tirada contra él** (se hace una tirada de impacto por blanco, como hasta ahora)

Además, al calcular la potencia de impacto total de una ráfaga **contra blancos múltiples**, se restará -1 a la fuerza del tirador y se sumará un blanco más por cada 3 blancos o fracción. ¿Qué tal un ejemplo?

Ejemplo: *Ismael Jackson se encuentra casualmente con Julián Cuerva. Casualmente también lleva un AK47 y decide vaciar el cargador contra él, sediento de venganza. Ismael se encuentre a 25 metros, distancia corta, dificultad normal. Se trata de una ráfaga del tipo Vaciar Cargador, por lo que la tirada sufrirá una penalización de -5. A esto le añadimos el MAN del AK47 (+1) por lo que bará la tirada con una penalización de -4. El nivel de Jackson en "armas de fuego/fusiles" es 5, deberá obtener un 13 ó más.*

Consigue un 14. Su nivel de fuerza es de 5, por lo que los daños serán 47 (POT del AK47)

multiplicado por 5 (la fuerza de Ismael) más la categoría de éxito (1) nos daría un total de 236 puntos de impacto. Más que suficiente para matar a Julián. Afortunadamente, la víctima de este ejemplo no era nuestro amigo Julián, sólo alguien que se le parecía.

Si hubiera tirado contra 5 blancos diferentes la potencia de impacto sería igual a 47×4 (restamos uno a su fuerza por tratarse de una ráfaga contra blancos múltiples) o lo que es lo mismo 188. A continuación dividiríamos 188 entre 7 (se suma un blanco "ficticio" por cada 3 blancos reales o fracción). El resultado sería un mínimo de 26 puntos de potencia de impacto, suponiendo que se impactase contra los 5 blancos con una categoría de éxito 0.

La potencia de impacto total de una ráfaga se dividirá entre dos si el blanco (o los blancos) se encuentra a distancia media y entre cuatro si es a larga distancia.

Y por si todo esto fuera poco, los fusiles de asalto disparando en ráfaga multiplican por 2 su ENC. Los subfusiles por 3.

DAÑOS CONTRA VEHICULOS

Cuando se dispare una ráfaga (de cualquier tipo) con un fusil de asalto o subfusil contra un vehículo la efectividad del ataque bajará (no todos los impactos que reciba un coche afectarán a componentes vitales). Además de las penalizaciones ya descritas, una ráfaga contra un vehículo le hará perder una cantidad de puntos de estructura igual a un tercio de los P.Ve. que perdería un P.J. en esa misma situación. **Las ametralladoras**, las granadas, los misiles, los explosivos etc. siguen provocando una pérdida de estructura igual a la mitad de los P.V. que perdería un ser humano.

Ejemplo: Una ráfaga que provocase un total de 120 puntos de impacto provocaría a una persona la pérdida de 22 puntos de vida (lo suficiente para dejarla hecha un trapo, por cierto). Si se hubiera disparado contra un coche, éste perdería 7 puntos de estructura.

Como resultado de esta regla, las motos son muy vulnerables ante el fuego enemigo dada su baja estructura. Como no nos habíamos quedado muy satisfechos ante los resultados que se producían en nuestras partidas, decidimos comprobar la validez de la regla: compramos 100 Kawasaki ZZR 1.100 y solicitamos 100 pilotos voluntarios. Nos fuimos to-

dos a una carretera comarcal e hicimos un montón de pruebas (Igor y yo nos dedicamos a disparar montañas de balas contra las motos). Los resultados de tan interesante experimento confirmaron la validez de la regla original, las motos **SON** vulnerables al fuego enemigo. De todas formas, hemos ajustado la estructura de algunos modelos de motocicletas tras haber ido a varias concentraciones de motoristas y escuchado historias de centenares de accidentes (y esto último es rigurosamente cierto, casi vendo mi CBR...). Por cierto, que una moto sea inutilizada por culpa de un disparo no significa que se haya convertido en ceniza, simplemente, que ha sufrido una caída.

Los daños por una caída de moto son los mismos que los de la situación Salirse de la Carretera.

AMETRALLADORAS

Como veréis, hemos incluido varios modelos de ametralladoras ligeras en el juego ante las insistentes peticiones de muchos aficionados. Estas son las reglas que necesitáis para estrenarlas.

-Para emplear una ametralladora se puede usar la habilidad Armas de fuego/fusil, o incluir una nueva habilidad, Armas de fuego/ametralladoras. Recomendamos esta última opción, pero con la primera los P.J. antiguos podrán disparar estas armas.

-Las ametralladoras siempre realizan disparos equivalentes a Vaciar Cargador en los fusiles de asalto y subfusiles. Su POT ya está prevista para ello, no hay que multiplicarla por la fuerza del tirador. No se aplican penalizaciones por tirar a ráfagas.

-La característica BAL se refiere al número de asaltos en los que pueden disparar antes de recargar.

-Recargar una ametralladora requiere 2 asaltos completos.

-Para disparar una ametralladora sin apoyarla en algo hay que estar MUY CACHAS (si, ya sabemos que en las películas esto no es así, pero que le vamos a hacer). La fuerza mínima deberá ser 7. Si dispara un personaje con una fuerza menor de 7 restará un -1 al resultado del dado en las tiradas de impacto por cada nivel de menos que tenga en esa característica (es decir, un personaje de fuerza 5 sufrirá un -2, de fuerza 4 un -3 y así sucesivamente).

-La fuerza del tirador impone estos modifica-

dores ya descritos, pero no interviene al calcular los daños de las ráfagas. Si se realiza una ráfaga contra blancos múltiples, cada uno de ellos recibirá un impacto con la POT total del arma y se hará una tirada de impacto para cada uno. **Cada víctima sufrirá la POT total del arma más la categoría de éxito de la tirada contra él en concreto.**

-Las ametralladoras **NO** sufren las mismas penalizaciones a la hora de calcular la potencia de sus impactos por la distancia al blanco que se han descrito para los fusiles de asalto y los subfusiles. Su POT únicamente se dividirá entre dos en ataques a larga distancia.

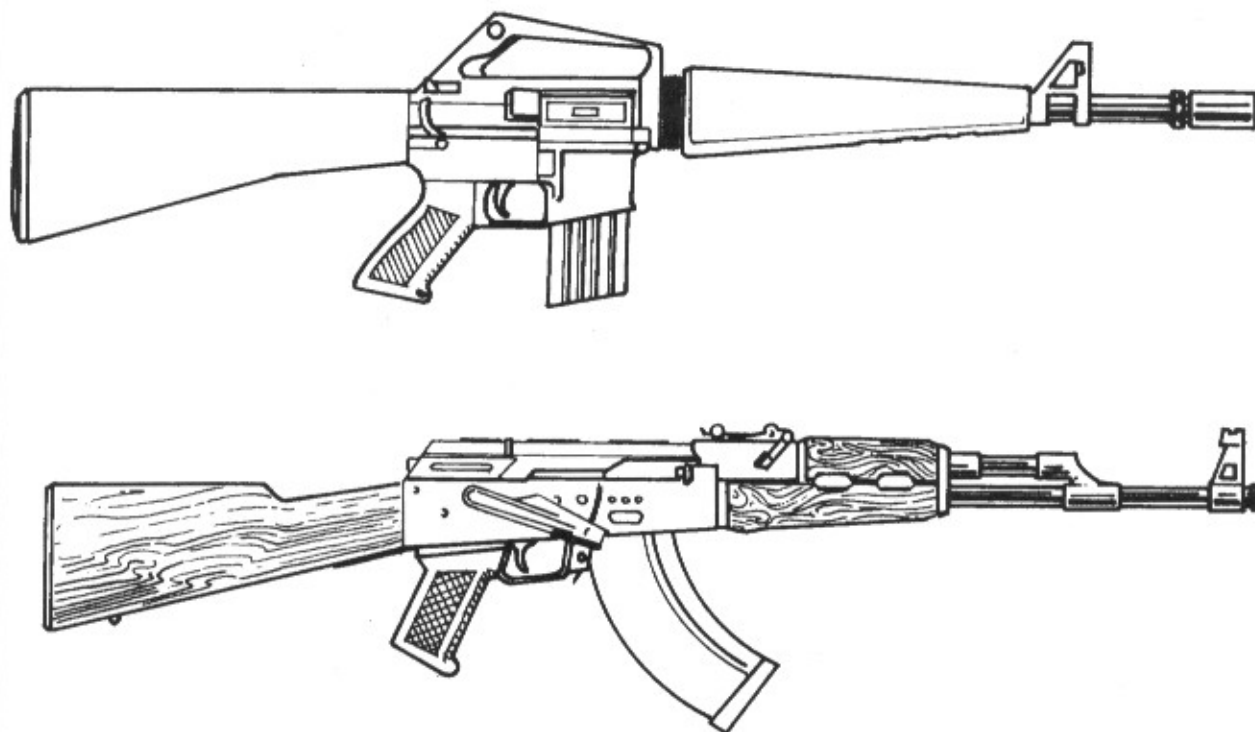
ESCOPETAS

En lugares cerrados (por ejemplo, dentro de una habitación) reciben una bonificación de +1 a su MAN, +2 en lugares verdaderamente cerrados (alcantarillas, interior de un coche...). En cuanto a la penalización por cambio de blanco en un mismo asalto, las escopetas sólo sufren una penalización de -3 en el disparo inmediatamente posterior al cambio de blanco y 0 si se cambia de blanco inmediatamente antes de hacer el primer disparo de ese mismo asalto.

ALCANCES DE LAS AMETRALLADORAS

DISTANCIA CORTA	1/75 metros
DISTANCIA MEDIA	75/ 180 metros
DISTANCIA LARGA	180/350 metros

RAFAGAS				
Tipo de Ráfagas	Modificador. Impacto	DAÑOS		
		Distancia Corta	Distancia Media	Distancia Larga
Ráfaga Corta	- 3	POT x 1/4 FUE	(POT x 1/4 FUE)/2	(POT x 1/4 FUE)/4
Ráfaga Larga	- 4	POT x 1/2 FUE	(POT x 1/2 FUE)/2	(POT x 1/2 FUE)/4
Vaciar Cargador	- 5	POT x FUE	(POT x FUE)/2	(POT x FUE)/4



M 16 Y AK-47, LOS ETERNOS RIVALES

Parné, mardito parné...

Una de las cosas que mas a menudo tienen que suministrar las unidades Charlie (y no la menos importante) es dinero. Generalmente los agentes necesitan cantidades enormes y en las formas más diversas, en dólares, en lingotes de oro, camuflado bajo una cuenta numerada en un banco suizo, etc.

Aparte de estas necesidades extraordinarias de liquidez, la organización se encarga de la manutención de sus agentes. Un agente medio de cualquiera de las ramas puede recibir entre 2.500 y 10.000 dólares U.S.A. al mes, dependiendo de las responsabilidades a su cargo. El sueldo de un agente destinado "en primera línea" (como la mayor parte de los P.J. o los miembros de los Equipos Charlie) tiene unos ingresos mensuales equivalentes a 15.000 dólares por término medio. Si su historial es verdaderamente bueno, su "caché" aumentará, hasta los 50.000 dólares mensuales en algunos casos.

Un P.J. puede empezar su carrera en la organización con unos ingresos de unos 12.500 dólares. Si completa con éxito algunas misiones (por ejemplo, un agente que haya sobrevivido a Eldorado e Hijos de Chernobyl (u Operación Foso)) su sueldo subirá hasta los 20.000 rápidamente.

Estas cifras son válidas de forma aproximada en el caso de los agentes de dedicación exclusiva, es decir, aquellos cuya única ocupación es servir a la causa. Muchos de los miembros de Prometheus, la práctica totalidad de los de la Fundación y una buena cantidad de los de Heracles trabajan de esta forma. Otros muchos, sin embargo, llevan una doble vida. Mantienen un trabajo y una identidad pública pero trabajan para K1 cuando es necesario. Muchos de estos agentes "a jornada parcial" son profesionales reconocidos con grandes medios económicos, otros son gente normal, de la calle. En esos casos la organización se encarga de ayudarles económicamente con cantidades que pueden ir de los 3.000 a los 25.000 dólares por misión.

Aparte de estas cantidades, la organización proporciona viviendas a sus agentes de dedicación exclusiva. Todo agente posee un arma que se le entrega cuando termina su entrenamiento y no pocos poseen vehículos prestados por tiempo indefinido.

Durante las misiones, todos los gastos corren a cuenta de K1. Quienes preparan cada operación calculan la cantidad en metálico que pueda necesitar cada agente y se la entregan junto con las órdenes a seguir. Además, todos ellos poseen una tarjeta de crédito (del tipo Visa Oro o American Express) mediante la cual pueden acceder a cantidades importantes sin tener que llevarlas en metálico.

Por cierto, todos los gastos deberán estar rigurosamente justificados. Las cantidades que se gasten sin dar motivos razonables se descontarán del sueldo.

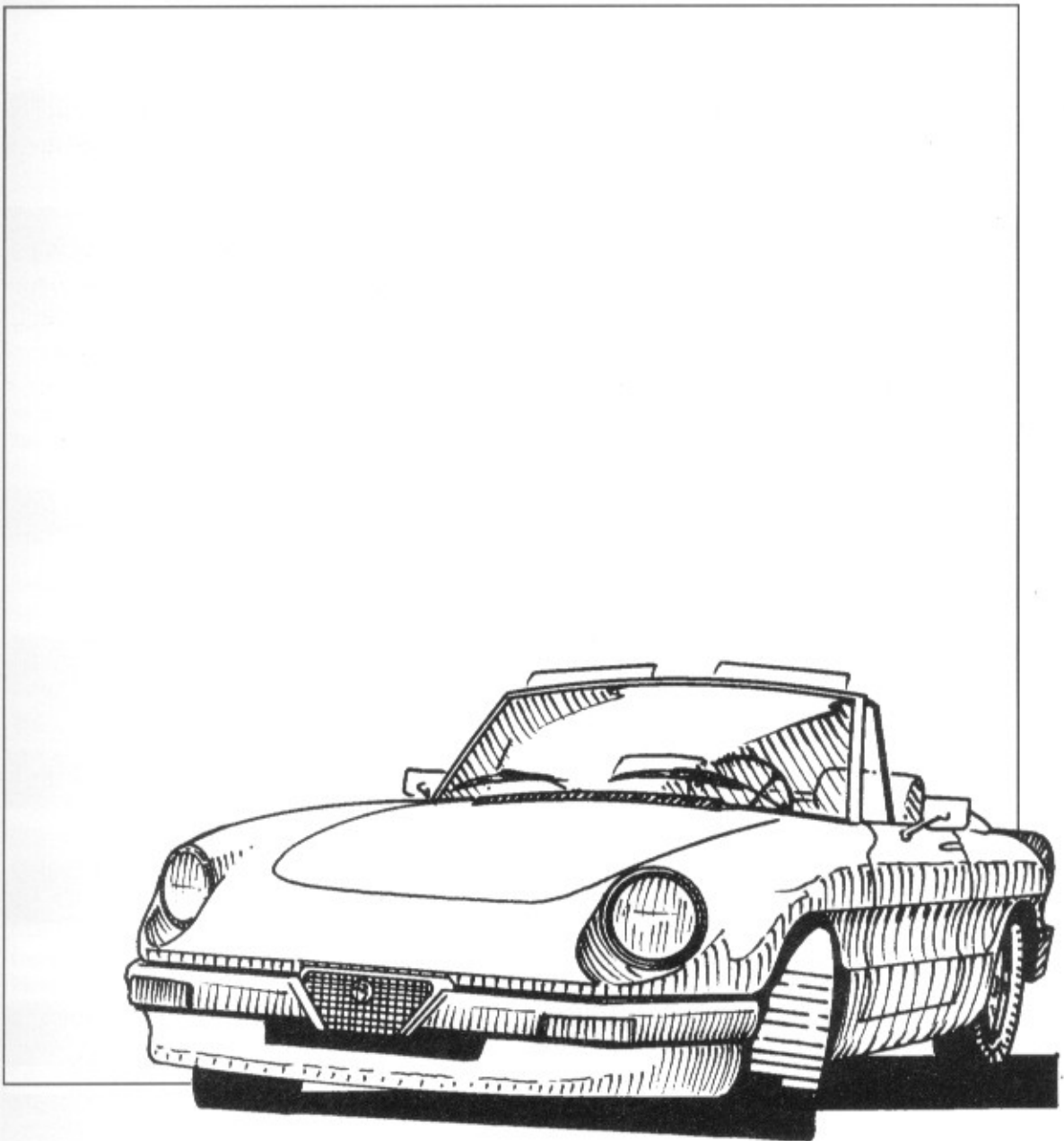
Lo que acabamos de exponer puede dar la impresión de que los agentes que trabajan a las órdenes de K1 son una banda de mercenarios que se alquilan al mejor postor. Esto es completamente falso. Desde luego, hay algún caso, pero no es lo habitual. Por poner sólo un ejemplo, el código de la organización prohíbe taxativamente a todos sus miembros que utilicen sus poderes en cosas tales como juegos de azar, porque de esa forma llamarían demasiado la atención. Cualquiera telequinésico podría conseguir mucho más dinero por su cuenta jugando a la ruleta que jugándose la vida cada día. El dinero que reciben se concede como ayuda para que puedan dedicar todos sus esfuerzos a la organización, sin tener que preocuparse por nada más.

Rara vez somos conscientes de hasta que punto el automóvil ha cambiado nuestras vidas. Conceptos aparentemente inmutables como tiempo o espacio tienen para nosotros un significado muy diferente del que tuvieron para nuestros abuelos gracias al uso generalizado de coches, camiones, autobuses...

Pero, para un agente de Heracles un coche es mucho más que una máquina que le transporta de un lugar a otro. Es una plataforma de armas y sistemas electrónicos, un refugio en casos extremos y un elemento ofensivo por sí mismo: una especie de avión de caza domesticado.

La elección de un vehículo es un problema muy similar al de la elección de un arma. ¿Necesito un coche discreto pero potente? ¿Un deportivo de altas prestaciones que llamará atención donde quiera que vaya? ¿Me importa más la apariencia que la velocidad? En esta sección encontrarás gran variedad de coches, motocicletas, furgonetas y camiones, así como diversos "accesorios". Y no lo olvides, conduce con prudencia.

VEHICULOS



Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
ALBAR (Coches)				
Sonic	6	20	7	+2
ALFA ROMEO (Coches)				
33 1.3	9	18	5	0
33 1.7 16v GTI	10	21	6	+1
75 Twin Spark 2.0	11	21	6	+1
164 Twin Spark Base	12	21	6	+1
164 Qv	14	24	6	+1
Spider 2.0	11	19	6	+1
ALPINA (Coches)				
B3 2.7 Touring Kat	13	22	6	+1
B10 3.5 Kat	15	25	7	+2
B12 5.0 Kat	19	28	7	+2
ASTON MARTIN (Coches)				
Virage	18	25	8	+2
Lagonda	21	23	6	+1
AUDI (Coches)				
80 Turbo Diesel	11	17	3	-2
80 Quattro	11	18	4	-1
80 16v	12	21	6	+1
90 22 Sport E	12	21	5	+1
90 Sport 20v	12	22	6	+1
100 2.8 E Quattro	15	22	6	+1
100 CD TDI	13	20	5	0
100 Turbo Quattro	14	22	6	+1
100 Avant 2.3 E	13	20	5	0
200 Avant Quattro 20v	16	24	7	+2
Quattro 20v	13	23	8	+2
V8 Largo	18	24	6	+1
V8 Aut	17	24	6	+1
AVANTI (Coches)				
Sport Coupé	16	19	5	0
Limousine	17	19	5	0
AZLK/IZH (Coches)				
Moskwitsch 2.140	10	15	3	-2
Moskwitsch 1.600-2.141	11	15	3	-2
BENTLEY (Coches)				
Eight	24	21	5	0
Continental	24	20	4	-1
Turbo R	24	23	7	+2
BITTER (Coches)				
Type 3 24v	15	24	6	+1
BMW (Coches)				
316 i	11	18	4	-1

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
318 i	11	20	5	0
320 i	13	21	7	+2
320 i Cabrio	13	20	5	0
324 TD	13	19	4	-1
325 i Aut	13	23	6	+1
325 Cabrio	13	21	6	+1
M-3	12	24	7	+2
M-3 Sport Evolution	12	25	8	+2
M-5	16	25	7	+2
520 iA	14	21	4	-1
525 i	15	23	6	+1
530 iA	15	22	5	0
535 i	15	24	6	+1
635 CSIA	15	22	6	+1
730 i	16	22	6	+1
735 iA	16	22	5	0
750 iAL	19	25	7	+2
Z1	12	24	6	+1
BRISTOL (Coches)				
Britania	17	23	7	+2
Brigand	17	25	8	+2
BUICK (Coches)				
Skylark 3,3 OHV	12	20	5	0
Century 3,3	13	19	5	0
Regal 3,1	14	19	6	+1
Le Sabre	15	19	5	0
Park Avenue	16	19	4	-1
Estate Wagon	19	15	3	-2
CADILLAC (Coches)				
De Ville	16	19	5	0
Eldorado	16	20	6	+1
Seville Aut.	16	18	5	0
Allante	15	21	6	+1
Brougham	20	17	4	-1
CATERHAM (Coches)				
Super Seven	16	16	6	+1
GT Sprint	17	17	7	+2
1.700 Supersprint	18	18	8	+2
CC JANSSEN (Coches)				
300 SL	11	23	6	+1
Janssen Cobra 5.0	11	22	6	+1
Geppard SS 100	11	21	6	+1
Blower Phaeton	10	15	3	-2
CHEVROLET (Coches)				
Cavalier Z24	12	20	6	-2
Corsica 2,2	11	16	3	+1
Beretta GTZ	13	21	6	0
Celebrity 3,1	14	18	5	

MUTANTES

en la Sombra

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
Lumina 2,5	14	16	3	-2
Lumina APV	15	16	4	-1
Camaro BS	14	18	5	0
Caprice	18	17	5	0
Corvette	15	25	8	+2
Corvette ZR-1	16	28	10	+3
CHRYSLER (Coches)				
Le Baron Limousine	13	18	5	0
Le Baron 2.2 Turbo IV	14	20	6	+1
New Yorker Saloon	14	17	5	0
Town + Country	17	16	4	-1
CITROËN (Coches)				
AX GT	7	18	6	+1
AX Vivace 5p	7	16	4	-1
ZX Volcane	11	20	6	+1
BX 16 TS	9	18	4	-1
BX GTI 16v Prestige	11	22	6	+1
XM 2.0 Luxe Aut	13	21	5	0
XM v6 24v	15	23	6	+1
XM 3.0 v6 Aut	13	20	4	-1
COLEMAN MILNE (Coches)				
Minster	14	21	5	0
Dorchester	16	20	5	0
Rover Vanden Plas	15	21	5	0
DACIA (Coches)				
Contac Berlina	10	14	4	-1
DAIHATSU (Coches)				
Cuore TS-Kat	6	13	3	-2
Charade GTi	8	19	6	+1
Applause Li	9	19	5	0
DODGE (Coches)				
Shadow 2.5 Turbo I	12	20	6	+1
Spirit	13	18	5	0
Dynasty	14	16	4	-1
Grand Caravan	16	16	4	-1
Daytona	13	19	5	0
Monaco	14	18	5	0
DONKERVOORT (Coches)				
S8A	7	20	8	+2
S8 AT	7	22	10	+3
EAGLE (Coches)				
Talon 2.0 - 16v Turbo	12	22	7	+2
Summit 1.6	12	17	5	0
EVANTE (Coches)				
140 TC	7	21	8	+2

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
FERRARI (Coche)				
348 TB	15	27	8	+2
Mondial T	15	26	8	+2
Testarossa	15	29	8	+2
F-40	11	32	8	+2
FIAT (Coche)				
Panda 1.000 S	7	14	3	-2
Uno Base 5p	8	15	3	-3
Unos Turbo ie	9	20	6	+1
Tempra 1.6	10	18	4	-1
Regata Riviera 1.6	5	18	5	0
Tipo 16v	11	21	6	+1
Croma 2.0 T ie	13	22	6	+1
FORD (Coche)				
Fiesta Pacha 3p	8	15	3	-2
Fiesta Turbo	9	21	6	+1
Escort Prima 1.3 5p	10	16	3	0
Orion CLX 1.6	10	18	4	0
Sierra Coswort. 4 x 4	13	24	7	+2
Scorpio GL 2.9 I Cat	13	21	6	+1
Taurus SHO	14	23	7	+2
Probe GT	12	21	6	+1
Mustang LX	14	21	7	+2
Thunderbird Kompressor	14	23	6	+1
LTD Crown Victoria	17	17	4	-1
FSO (Coche)				
125p 1.3	10	15	3	-2
GAZ (Coche)				
Volga 3.102	14	15	3	-2
Tschaika Gaz-14	26	18	3	-2
GEO (Coche)				
Prizm	11	17	4	-1
GINETTA (Coche)				
G32	8	19	6	+1
GTD (Coche)				
40	11	24	10	+3
HEALEY (Coche)				
Silverstone 3.500	10	23	8	+2
3.500 MK IV	12	23	8	+2
HOLDEN (Coche)				
Barina	7	16	4	-1
Camira	10	18	5	0
Calais Commodore	13	19	6	+1
Calais	14	20	6	+1

MUTANTES

en la Sombra

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
HUTSON (Coches)				
TF 1.700	9	15	4	-1
INNOCENTI (Coches)				
Turbo de Tomaso	7	17	5	0
990 SE	7	15	3	-2
ISDERA (Coches)				
Spyder 036i	9	25	8	+2
Imperator 108i	14	29	8	+2
Commendatore 112i	14	32	10	+3
JAGUAR (Coches)				
Daimler v12	19	23	6	+1
XJ6 3.2	18	21	6	+1
XJ9 3.6 Coupe	17	23	7	+2
JEEP (Coches)				
Cherokee 2.5	13	15	4	-1
Wagonner 4.0	14	17	5	0
Grand Wagonner	20	16	4	-1
JEHLE (Coches)				
Super-Saphier	15	40	14	+5
LADA/VAZ (Coches)				
Samara 1.100 LS	9	14	2	-3
Samara 1.300 LS	9	15	3	-2
Samara 1.500 LS	9	16	4	-1
1.111-Oka/Kama	6	12	1	-4
1.200-2.101	10	14	3	-2
1.300, Nova 2.105	10	15	3	-2
1.500 2.107	10	15	4	-1
1.600 2.107	10	16	4	-1
LAMBORGHINI (Coches)				
Diablo	17	33	13	+4
LANCIA (Coches)				
Delta 1.3	10	16	4	-1
Delta Integrale 16v	13	22	8	+2
Dedra 2.0 IE	12	20	5	0
Dedra 2.000 Turbo	12	22	6	+1
Thema 2.0 ie 16v	13	21	5	0
LINCOLN (Coches)				
Continental	17	18	5	0
Mark VII	17	19	6	+1
LOTUS (Coches)				
Elan	9	20	6	+1
Excel SE	12	22	7	+2
Esprit	11	21	7	+2

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
LYNX (Coches)				
D'Type	9	25	10	+3
Eventer 5.3	18	24	6	+1
MARCOS (Coches)				
Mantula	9	22	10	+3
MASERATI (Coches)				
222 SR	13	22	8	+2
422	12	23	8	+2
430	13	24	8	+2
Shamal	23	26	10	+3
Spider	11	22	8	+2
MAZDA (Coches)				
323 GT	12	20	6	+1
929 3.0 i 6v	15	22	6	+1
MX-5	10	20	6	+1
RX-7 Turbo	14	24	7	+2
MERCEDES BENZ (Coches)				
190 E 2.5 16v Evolution II	13	25	6	+2
200 TE	14	18	4	-1
230 TE	14	19	5	0
250 D Largo	14	17	3	-2
260 SE	15	21	5	0
300 CE 24v	15	24	6	+1
420 SE	16	22	6	+1
500 SEC	17	23	6	+1
560 SEC	17	24	6	+1
MERCURY (Coches)				
Tracer	11	19	6	+1
Topaz	12	18	4	-1
MITSUBISHI (Coches)				
Galant 2.0 GTI 16v	12	21	6	+1
MORGAN (Coches)				
4/4	9	19	6	+1
Plus 4	9	19	7	+2
Plus 8	11	21	10	+3
NISSAN (Coches)				
Bluebird 1.8 GTI	12	20	6	+1
Bluebird 2.0D AA SLX	13	15	4	-1
Sunny 1.6 SLX	10	17	6	+1
Sunny GTI 2.0	11	21	6	+1
200 SXT 16v	12	23	6	+1
300 ZX Biturbo	16	25	8	+2
Máxima 3.0 I Aut	14	24	6	+1
Primera 2.0 I SLX	11	20	6	+1
Prairie 2.0 SLX	13	17	5	0

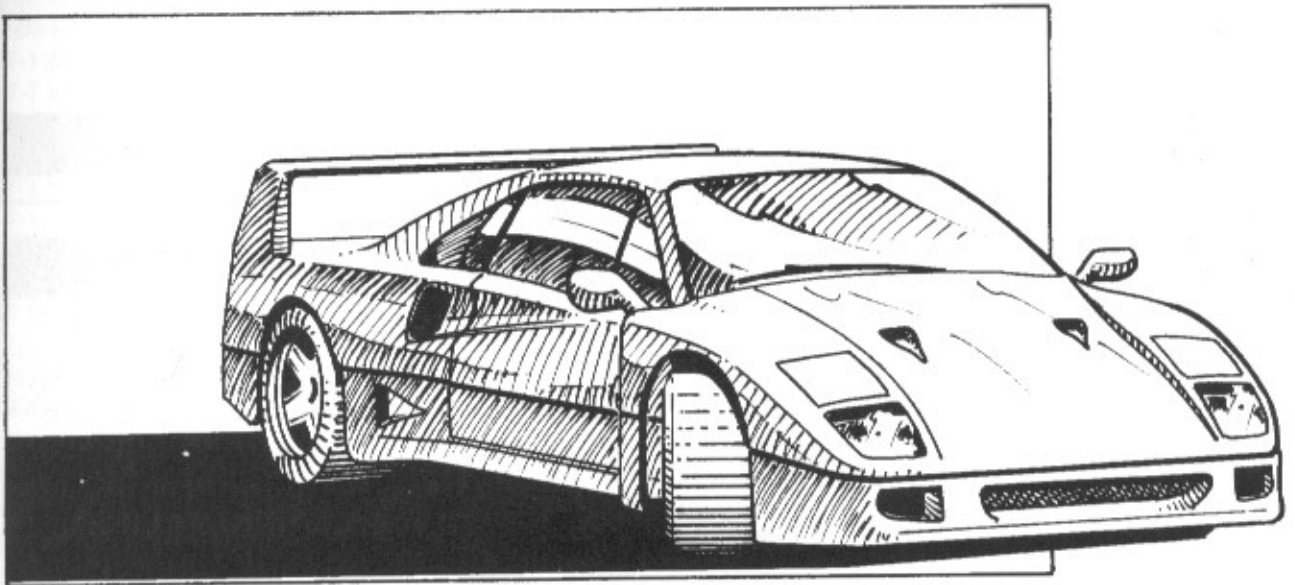
Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
OLTCIT (Coches)				
Club 11 RL	9	15	3	- 2
OPEL (Coches)				
Corsa GSI	8	19	5	0
Corsa GL 1.4	8	17	4	- 1
Corsa Swing 1.2 S 5v	7	15	4	- 1
Calibra 2.0 i 16v 4 x 4	13	22	5	0
Kadett Beauty 1.8i	10	20	6	+1
Kadett 16v 2.0i	10	22	6	+1
Kadett LS 1.4	9	17	4	- 1
Vectra	10	18	4	- 1
Vectra 2.000 4 x 4 4p	13	21	5	0
Vectra GL 2.0 I 4p	10	20	5	0
Omega 3.000 24v	14	24	7	+2
Senator 24v CD	14	24	6	+1
OTOSAN (Coches)				
Taurus GT	11	16	4	- 1
PANTHER (Coches)				
Kallista 2.9i	10	19	7	+2
Solo	11	24	8	+2
PEUGEOT (Coches)				
205 GTI	9	21	6	+1
205 Rallye	8	19	5	0
205 Aut 3p	8	17	3	- 1
309 GTX	9	19	5	0
309 GTI 16v	10	22	6	+1
405 SRI	10	20	5	0
505 Break/Familiare SX inj.	14	17	4	- 1
605 SRI	13	20	5	0
605 SV 24v	15	20	6	+1
PLYMOUTH (Coches)				
Sundance	12	18	6	+1
Acclaim	13	18	5	0
Voyager	15	16	4	- 1
Grand Voyager	16	16	4	- 1
Laser 1.8	11	18	5	0
Laser 2.0 16v	12	19	6	+1
Laser 2.0 16v Turbo	12	22	7	+2
PONTIAC (Coches)				
Sunbird 2.0 Turbo	11	18	5	0
Grand Am 2.5	12	21	6	+1
6.000 3.1	13	19	5	0
Grand Prix 3.1 Turbo	16	20	6	+1
Bonneville	15	19	5	0
Firebird Formula	15	18	5	0
Firebird GTA	16	22	7	+2
Trans Sport	16	17	4	- 1

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
PORSCHE (Coches)				
911 Turbo	15	27	10	+3
911 Carrera 2 Cabrio	12	25	8	+2
928 GT	16	27	8	+2
944 Turbo	14	26	8	+2
944 S2	13	24	7	+2
RELIANT (Coches)				
SST 1.400	8	16	4	-1
SST 1.800 TI	8	21	6	+1
RENAULT (Coches)				
Clio 1.7 RT	9	19	5	0
Clio RT 1.4 5p	8	17	4	0
R4 GTL Cian	7	12	3	-2
R5 Oasis 5p	8	14	3	-2
R5 G Turbo	9	20	6	+1
R19 16v	11	22	6	+1
R19 TS 5p	9	17	4	0
R21 TXE 4p	10	20	5	0
R21 2L Turbo	12	27	7	+2
Rapid Combi 1.4	8	14	3	-2
Alpine V6 Turbo	12	24	7	+2
Espace Cien	13	18	4	-1
ROLLS-ROYCE (Coches)				
Silver Spirit	23	20	5	0
Silver Spur	24	20	5	0
Corniche Conv	24	21	5	0
ROVER (Coches)				
MG 2.0i	10	19	6	+1
Montego 2.0 GSI	12	18	6	+1
Montego Clubman 1.6	12	17	5	0
111 L	8	16	3	-2
114 SL 5p	16	16	4	0
214 SI 16v	10	18	5	0
216 GSI 16v	10	20	5	0
414 SLI	10	17	5	0
416 GTI	12	20	6	+1
820 SI ATC	13	20	6	+1
827 Vitesse	19	6	6	+1
Sterling AA ABS	15	6	6	+1
Mini Mayfair Sport	6	3	3	-2
Metro GTa	8	4	4	-1
SAAB (Coches)				
900 i Turbo Cabrio 16	13	20	5	0
2.3 Turbo Topline	15	23	6	+1
9.000 CDI	14	19	5	0
9.000 CDI Turbo	14	22	6	+1
9.000 i 16v	13	19	5	0
9.000 16v Turbo Caballo	13	21	5	0

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
SEAT (Coches)				
Marbella XL	7	13	2	-4
Ibiza SX 1.2	9	15	3	-2
Marbella 5p Inyección	9	18	5	0
Malaga GLX 1.5	10	17	4	-1
Malaga Inyección AA	10	17	5	0
Toledo 1.8i GT 16v	11	21	6	+1
Toledo 2.0i GL	10	20	5	0
SKODA (Coches)				
130 SL	9	15	4	-1
136 Grapid	9	16	4	-1
SUBARU (Coches)				
Legacy Sedan 1.800	13	18	4	-1
Legacy 2.2 4WD	15	20	5	0
Legacy Station 1.800	13	17	4	-1
Justi 1.200	9	15	3	-2
Station 1.000	11	17	4	-1
XT 1.800	13	20	6	+1
TATRA (Coches)				
T613-3	17	19	5	0
DE TOMASO (Coches)				
Pantera	14	27	7	+2
TOYOTA (Coches)				
Starlet 1.3	7	17	5	0
Camry 2.5 V6 GXi	13	21	6	+1
Carina 2.0 GLi	11	20	6	+1
Celica 2.0i	13	22	6	+1
Celica Turbo 4WD	15	23	7	+2
Corolla Compact	10	19	5	0
MR2	12	22	6	+1
Lexus	17	25	6	+1
Supra	15	23	8	+2
TVR (Coches)				
S3	9	23	7	+2
450 SE	11	25	10	+3
VECTOR (Coches)				
W2	15	32	13	+4
VERONA (Coches)				
Cabriolet 2.5	12	21	6	+1
Roadster 3.5	12	22	8	+2
VOLKSWAGEN (Coches)				
Polo Clasic GD 1.4	8	14	4	0
Polo Coupe GT Inyección	8	17	5	0
Corrado G60	11	23	6	+1

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
Golf Sprinter 1.7 5p	9	18	4	0
Golf Cabrio GL	9	17	5	0
Jetta GT AA	10	19	5	0
Jetta CL 1.5	10	16	4	-1
Passat GT 16v	12	21	5	0
Passat Variant 16v	12	21	5	0
VOLVO (Coches)				
240 Polar	13	17	4	-1
340 GL Plus	10	16	3	-2
440 Turbo	11	20	6	+1
480 Turbo	10	20	5	+1
740 Master II	13	18	5	0
WARTBURG (Coches)				
Trans Lona	8	13	3	-2
YUGO (Coches)				
45 A	8	14	3	-2
45 VAN	8	14	5	0
55 A	8	15	3	-2
65 A	8	16	3	-2
Florida 1.4	9	16	4	-1

FERRARI F40



Los afortunados poseedores de este deportivo "pura sangre" pueden estar seguros de una cosa: con él nunca pasarán desapercibidos. Los Equipos Charlie poseen 8 F40, 2 de ellos capturados al enemigo. También se han producido varias réplicas, externamente idénticas al modelo original, basadas en el chasis y el motor de un Porsche 944, manteniendo sus características.

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
BERTONE (TodoTerrenos)				
Freeclimber	16	17	4	+1
DAIHATSU (TodoTerrenos)				
Feroza BX 16v	11	14	4	+1
JEEP (TodoTerrenos)				
Wrangler Texan Soft Top	14	15	4	+1
Cherokee Chief	15	18	5	+2
LADA (TodoTerrenos)				
Niva	11	13	2	-2
LAND ROVER (TodoTerrenos)				
Discovery Efi 5p	20	16	3	0
Discovery Super Lujo	20	14	3	0
Range Rover Vogue Le Aut	19	18	5	+2
Defender 90 TDI	17	14	3	0
Defender 110 TDI	19	13	3	-1
MERCEDES BENZ (TodoTerrenos)				
230 GE Corto	21	14	3	0
250 GD	20	13	2	-1
300 GE Largo	22	16	3	0
300 GD Corto	21	14	2	-1
300 GD Largo	22	14	2	-2
MITSUBISHI (TodoTerrenos)				
Galant 2.0 GTI 16v	11	20	5	+3
Montero Corto V6 GLS	17	17	4	+1
Montero Largo V6 GLS	19	17	4	+1
Montero Corto TDI GLS	18	15	3	0
Montero Largo TDI GLX	19	15	2	-1
TOYOTA (TodoTerrenos)				
4 Runner V6	19	17	3	0

En principio, cuando un agente reciba un vehículo a través de un Equipo Charlie, tiene la obligación de devolverlo. No es necesario entregarlo al mismo equipo que se lo proporcionó, puede dejarse en manos de otra unidad Charlie o en cualquier base de cualquier rama de la organización.

En la práctica, el asunto se complica. Por una parte, no son muchos los vehículos que sobreviven a una misión. Por otra, los agentes suelen encariñarse con sus máquinas y se resisten a devolverlas, inventando para ello las más variadas excusas. Si el agente tiene un buen historial, los altos cargos suelen hacer la vista gorda y les permiten quedarse con el vehículo en forma de "préstamo a muy largo plazo". Generalmente esto se considera como una recompensa más por el trabajo bien hecho.

En cualquier caso, cuando un vehículo perteneciente a la organización quede inutilizado en servicio se deberá presentar un breve informe describiendo lo sucedido. Salvo en los casos de grave irresponsabilidad por parte de los agentes, es muy raro que se produzcan sanciones por este motivo. Los agentes también deben presentar un informe cuando se detecten fallos o problemas de cualquier tipo en el material que se les suministre. De esta forma se podrán resolver lo antes posible.

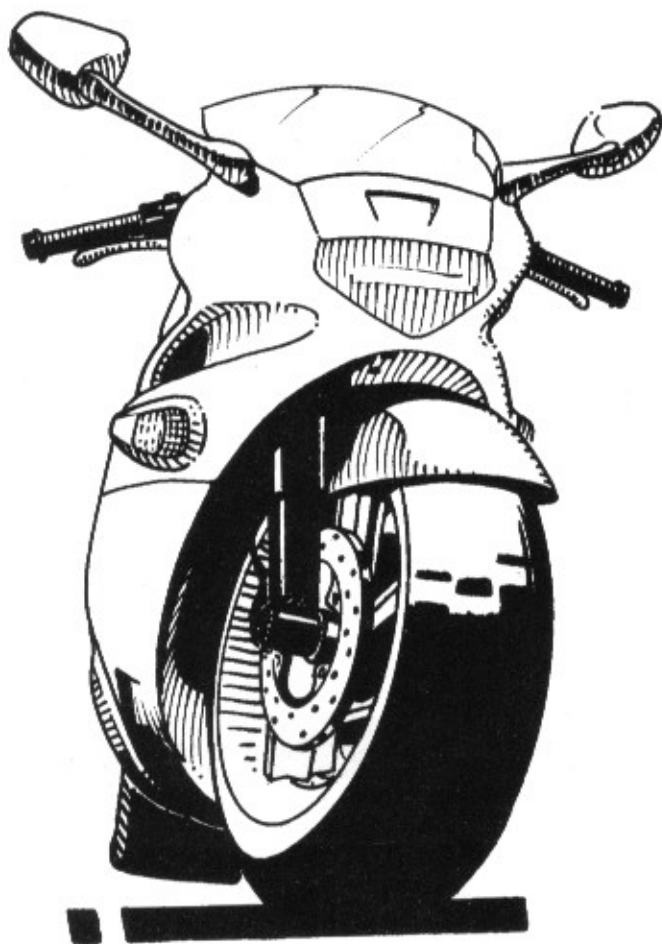
Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
CITRÖEN (Furgonetas)				
C-25 D Combi 6	17/30	12	3	0
C-25 D Furgón 1.400 Turbo	15/31	14	3	0
C-25 D 1800 Gran V. Turbo	17/35	14	4	+1
DAF (Furgonetas)				
VA 200 TN 290	12/26	12	2	-1
VS 200 TN 290	13/25	14	3	0
VA 400 EN 320	15/35	12	3	0
VA 400 ET 360	17/35	14	3	0
VH 400 EN 290	18/31	14	4	+1
FIAT (Furgonetas)				
Ducato Furgón 14 DS	15/31	13	3	0
Talento Furgón FG DS	15/24	12	2	-1
FCRD (Furgonetas)				
Transit 100 Furgón	15/24	12	3	0
GME (Furgonetas)				
Rascal	8/15	12	3	0
Midi Furgón Corto 2.2 D	15/26	12	2	-1
IVECO (Furgonetas)				
30.8 Cha. Cab. E/E	17/31	11	3	0
35..8 (Combi 8+1) E/E 2.800	20/30	11	3	0
60.11 F. Ai. 2.130 E/E	34/35	10	2	-1
MERCEDES BENZ (Furgonetas)				
MB-100 Furgón	16/26	10	3	0
MB-120 Furgón	16/28	13	4	+1
T-1 208-D Chasis Cabina	14/26	11	3	0
T-1 210 D Furgoneta	18/26	11	2	-1
MB-140 Furgón	17/30	13	3	0
MB-180 Combi In	19/30	11	3	0
T-1 308 D Combi	19/32	11	2	-1
T-1 310 D Furgoneta	19/32	13	3	0
NISSAN (Furgonetas)				
L-35.08/1 Chasis Cabina	19/35	11	3	0
Trade 2.0 Combi 9	16/28	12	3	0
Trade Van Furgón	16/25	11	3	0
Vanette Coach Diesel	13/20	10	2	-1
Vanette Combi 5 Largo	13/22	11	3	0
Vanette Furgón	12/22	12	3	0
Vanette Practic Gasolina	11/19	12	4	+1
PEGASO (Furgonetas)				
Ekus 75.28 Furgón	17/28	10	2	-1
Ekus 100.28 Capitone	17/28	11	3	0
Ekus 75.32 Combi 6	19/32	11	3	0
Ekus 100.32 Co. Ca.	20/32	12	3	0
Ekus 100.40 C.D.C.	29/35	11	3	0

MUTANTES

en la Sombra

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
PEUGEOT (Furgonetas)				
J-5 Cha. Cab. 1.400 Cor. Tu	14/31	14	4	+1
J-5 Combi 9 Luxe Turbo	17/26	14	3	+1
J-5 Furgón 950	14/24	13	3	0
RENAULT (Furgonetas)				
Trafic Combi 6	14/25	11	2	-1
Master Corto	18/35	12	3	0
SUZUKI (Furgonetas)				
Super Carry SK-410	8/15	12	3	0
VOLKSWAGEN (Furgonetas)				
Caravelle 8L Syncro TD 8p	18/25	13	3	0
Transporter Combi Syn. TD	17/25	13	3	0

En las furgonetas y camiones se dan dos valores diferentes para la característica Estructura. El primero se refiere al vehículo descargado (en camiones, cuando van desprovistos de remolque). La segunda, se empleará cuando vayan a plena carga.



HONDA CBR 600

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
APRILIA (Motos)				
125 AF1 Futura	2	16	9	+1
BENELLI (Motos)				
Arno 125	2	16	9	+1
BIMOTA (Motos)				
YB 9 Bellaria	3	24	13	+2
YB 4 EI	3	26	13	+2
BMW (Motos)				
K-75 RT	3	19	10	0
K-100 RS 16v	3	23	12	0
K-100 LT	4	21	11	0
K-1	4	24	13	+1
CAGIVA (Motos)				
Freccia C-12 R	2	16	9	+1
DERBI (Motos)				
GPR 75	2	11	7	+2
DUCATI (Motos)				
Paso 750		21	11	0
GILERA (Motos)				
MXR 125	2	16	9	+1
500 Saturno	3	18	10	+2
HONDA (Motos)				
NSR 75 II	2	11	8	+1
NSR 125 F	2	16	9	+2
CBR 600 F	3	23	12	+4
CBR 1.000 F	3	26	13	+3
ST 1.100 F Pan European	4	23	12	+1
KAWASAKI (Motos)				
EN 500 Vulcan	2	17	11	+1
ZXR 750	3	25	13	+3
ZZR 1.100	3	29	14	+2
MORINI (Motos)				
350 Dart	2	16	8	+2
501 Excalibur	3	16	10	+1
MOTO GUZZI (Motos)				
California III	3	17	10	+1
MOTO VESPA (Motos)				
Vespino NLX	1	4	3	+3
TX 200 Elestart	1	10	8	+2

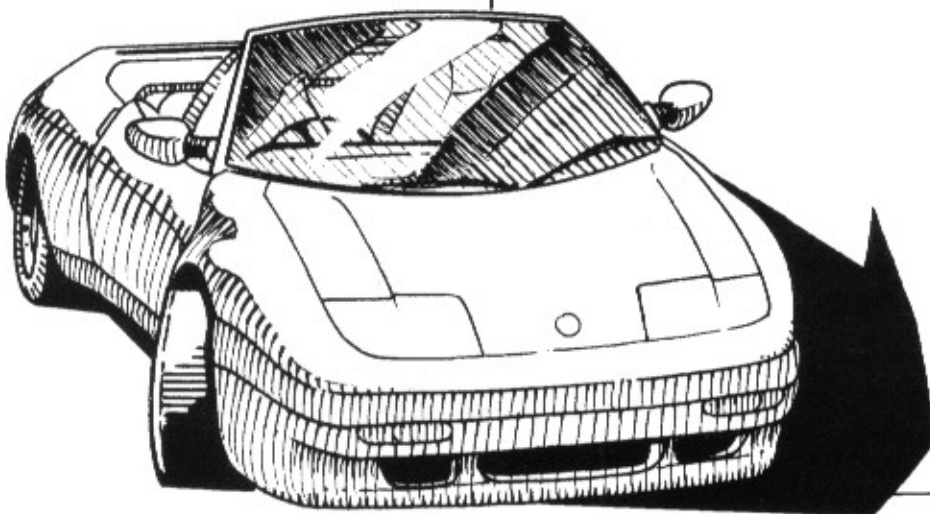
Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
SUZUKI (Motos)				
GSX 600 FL	3	22	12	+2
GSX - R 1.100	3	27	14	+2
YAMAHA (Motos)				
TZR 125	3	15	8	+1
RD 350 LC	2	19	11	+3
FZR 600	3	24	12	+3
FZR 1.000 EXUP	3	27	14	+2

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
APRILIA (MOTOS TodoTerreno)				
125 Pegaso	2	14	10	+1
BMW (MOTOS TodoTerreno)				
R-80 GS	3	17	10	+2
R-100 GS Paris Dakar	3	18	11	+2
CAGIVA (MOTOS TodoTerreno)				
T-4 E 350	2	15	9	+1
750 Elefant	3	17	11	+2
GILERA (MOTOS TodoTerreno)				
125 XR2	2	14	9	+1
RC 600	3	16	10	+2
HONDA (MOTOS TodoTerreno)				
CRM 125	1	14	9	0
NX 650 Dominator	2	16	10	+2
NVR 750 Africa Twin	2	18	11	+1
KAWASAKI (MOTOS TodoTerreno)				
Tengai 650	3	17	10	+1
KTM (MOTOS TodoTerreno)				
600 Incas 4T	2	16	10	+2
SUZUKI (MOTOS TodoTerreno)				
DR 800	3	18	10	+1
YAMAHA (MOTOS TodoTerreno)				
XT 350	2	14	9	+2
XTZ 750	3	19	12	+1

Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
DAF (Camiones)				
FA 600 CD 400	28/65	11	2	0
FA 1.000 CB Turbo	31/100	10	2	0
FA 1.700 DNT 610	45/140	11	1	-1
FA 1.900 DNT	49/160	9	2	0
FA 2.300 HT	58/180	10	2	0
FA 3.300 DKX 6 x 2	85/260	9	2	0
FAR 95.350 WS 6 x 2	83/260	10	2	0
IVECO (Camiones)				
40.10 Cha. Cab. 4*4 E/E 320	22/40	11	2	0
60.11 Cha. Cab. E/E 3.000	25/65	10	2	0
65.12	26/67	10	2	0
145.17 E/E 5.000	43/145	11	3	+1
175.24	70/200	10	2	0
190.36	71/200	9	1	-1
MAN (Camiones)				
6.100 F	25/65	11	2	0
10.150 F	30/104	10	2	0
15.232 F	49/183	9	1	-1
18.232 F	50/183	10	2	0
19.362 U	68/200	10	2	0
MERCEDES BENZ (Camiones)				
T-2 609 D Cha. Cab.	26/56	10	2	0
T-2 709 D Furgón	29/66	10	2	0
1.314	37/130	10	2	0
1.733	60/170	10	2	0
2.433	65/240	9	2	0
NISSAN (Camiones)				
50.09 F	29/50	10	2	0
80.14	30/80	9	1	-1
125.17 Turbo	37/125	10	2	0
PEGASO (Camiones)				
1.210.6 Cha. Cab. 3.100	25/65	9	2	0
1.215.10	30/104	11	2	0
1.234.38 R	72/200	10	2	0
1.331.38 R 6 x 2	85/260	9	2	0
1.436.38 GN 8 x 2	101/400	9	1	-1
RENAULT (Camiones)				
B-11.050 3.200	17/50	12	2	0
S 160.09/B	30/65	11	2	0
M-200 1.316 MD Lider 300	36/130	11	2	0
DG 280.20	58/200	10	1	-1
SCANIA (Camiones)				
P-93 ML	56/170	9	2	0
R-143 ML-R (450)	64/195	10	2	0
P-113 HL 6 x 2	74/260	9	1	-1

CAMIONES ESPECIALES				
Modelo	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad
AUTOBOMBA				
Rosembauer Falcon	46/142	9	2	+1
BASCULANTE				
Man 41.362	32/360	9	1	0
BASURERO				
Volvo FL-7	42/200	8	1	0
BOMBEROS				
Magirus RN-1	44/200	10	2	+1
DUMPER				
Mack MH 613 6 x 4	40/400	8	1	0
FORESTAL				
RVI DG 300.19	31/200	9	1	0
HORMIGONERAS				
Mercedes Benz 2.225B	43/260	9	1	0
TODOTERRENO				
Pegaso 2.217.15	39/148	8	1	0
TRACTO CAMION				
Tatra NTH 22.235	36/515	8	1	0
VOLQUETES				
Scania P 93 HL	36/260	9	1	0

LOTUS ELAN



Modificaciones y Complementos

ALGO MAS QUE VEHICULOS

Las características que se dan para todos los vehículos, se refieren a los modelos de serie tal y como salen de fábrica. Por supuesto es posible realizar ciertas modificaciones de modo que se adapten mejor a las necesidades de los agentes de Heracles.

Los Equipos Charlie son los encargados de realizar estas modificaciones a petición de los agentes, siempre y cuando tengan los medios necesarios a su alcance.

BLINDAJES

Todos los vehículos proporcionan cierto nivel de protección a sus ocupantes, pero es posible instalar blindajes que proporcionen protección adicional, aumentando los puntos de estructura. Por cada 2 puntos de estructura que se aumenten, la velocidad máxima del vehículo bajará en -1 (las fracciones se redondean hacia arriba). Por cada 5 puntos que se aumente la estructura de un vehículo bajará también un -1 su aceleración, que no podrá bajar más allá de 1.

Recientemente se ha empezado a emplear blindajes cerámicos más ligeros que el acero convencional. Cuando se utilice este tipo de protecciones se perderá 1 punto de velocidad máxima por cada 3 puntos de estructura adicionales y 1 de aceleración por cada 7 de estructura.

NEUMATICOS DE ALTA RESISTENCIA

Construidos con fibras artificiales de alta tecnología, cuando se logre impactar contra ellos sólo serán destruidos cuando la categoría de éxito sea de 4 o superior

CONVERSION T.T.

Es posible introducir ciertas modificaciones en los

vehículos de serie que, si bien no lo convierte en todoterrenos propiamente dichos, los preparan mejor para su uso en condiciones límite de calzada. Básicamente, se incorporan nuevos neumáticos, se instala una nueva amortiguación que además hace que aumente unos pocos centímetros la altura del vehículo, se refuerzan los bajos y se monta un nuevo sistema de transmisión y de dirección.

Sólo podrán sufrir esta modificación los vehículos con más de 9 puntos de estructura. Tras la manipulación ganarán 3 puntos de estructura y perderán 2 en P.Ve. máximos. En las carreteras de calidad "camino de cabras" sus P.Ve. de seguridad aumentarán en +3, mientras que su velocidad máxima bajará en -1.

Con una tirada de percepción (normal) se podrá ver que el vehículo ha recibido esta modificación.

CONVERSION EN ANFIBIO

Una de las modificaciones más complejas de las que los Equipos Charlie realizan con los vehículos a su cargo es la conversión de éstos para que puedan desplazarse por el agua. La más habitual es está de la que hablaremos a continuación, conocida entre los chicos Charlie como "poner una gabardina".

En primer lugar, el vehículo es sellado de tal modo que no pueda entrar agua en su interior. A continuación se instala un conducto que servirá como periscopio y snorkel y, para terminar, se colocan unos neumáticos especiales para rodar sobre el fango. Cuando la operación termine, el vehículo perderá un 20% de sus puntos de estructura. Podrá vadear ríos o sumergirse en el agua hasta 9 metros de profundidad (siempre deberá tocar el fondo) durante un periodo máximo de 1 hora con 4 ocupantes (2 con 2 ocupantes, 4 con uno ...). bajo

el agua, sólo podrá moverse a un P.Ve. de velocidad como máximo.

Sólo se puede "poner una gabardina" a coches o furgonetas, y no se podrán sumergir si han perdido un sólo punto de estructura. Tampoco se podrán utilizar armas, y por supuesto, no es recomendable bajar las ventanillas...

EQUIPO ABQ

Aunque no se trate de una modificación habitual, algunos agentes se han visto necesitados de vehículos protegidos contra radiación, armas químicas y biológicas. Los vehículos ABQ ganan 2 puntos de estructura a cambio de perder 3 puntos de velocidad máximos. Pueden quedar herméticamente cerrados (lo que hace que sea imposible preparar de esta forma las motocicletas) y poseen un sistema autónomo de ventilación, con aire para que una persona sobreviva 4 horas (si hay más de un pasajero, divide las 4 horas entre ellos). Los gases tóxicos o armas biológicas que se puedan emplear contra los ocupantes no tendrán efecto alguno. También podrán sobrevivir, por ejemplo, bajo el agua. (**Ojo:** la protección ABQ no convierte al vehículo en anfibio, aunque los ocupantes no se ahoguen, el motor no funcionará)

En cuanto a la radiación, ofrecerá la misma protección que un traje ABQ completo para todos sus ocupantes (las reglas sobre contaminación radioactiva se describen en la página 59 de Hijos de Chernobyl, ref IT#1030).

El sistema ABQ no protege el maletero ni el comportamiento del motor, y dejará de funcionar en el momento en que el vehículo se queda con un 90% o menos de sus puntos de estructura por cualquier razón.

TRUCANDO MOTORES

Contando con la ayuda de un experto en mecánica, es posible aumentar la potencia del motor de un vehículo respecto a la que tiene al salir de fábrica. Estas modificaciones tienen una desventaja; aumentan la probabilidad de averías y acortan la vida útil de la mecánica. Estos dos problemas son verdaderamente graves cuando se trata de diseñar modelos para su venta al público, pero desde luego no suponen un inconveniente grave para los agentes de Heracles, que nunca emplean un mismo vehículo durante demasiado tiempo.

Se puede aumentar la aceleración y los P.Ve. Máximos de cualquier vehículo. Por cada punto que se aumente la aceleración (hasta un máximo del 30% del valor original) se bajará en -1 el MAN del vehículo. Se aplica la misma regla cuando se aumenten los P.Ve. Máximos. Si se aumentan ambos factores, las penalizaciones serán acumulativas.

CAMMO-KIT

Este curioso aparato es una muestra de como una idea simple puede dar buenos resultados. Básicamente se trata de una red de camuflaje, no muy diferente de las empleadas por los militares. Esta red va alojada en unos tubos instalados en el interior de los laterales del marco del parabrisas. Al activarse, un potente muelle lanza unas varillas de fibra de carbono sobre las que está cosida la red, que cae encima del vehículo y lo cubre. En un asalto se completa la operación.

Cuando un personaje haga una tirada de percepción para descubrir un vehículo camuflado de esta forma el nivel de dificultad subirá un grado. Por supuesto, si el observador ha visto la "colocación" de la red, no sufrirá esa penalización.

Las redes para el cammo-Kit están disponibles en varios modelos, ártico, tropical, subtropical, desértico, etc. Sólo se podrá llevar un tipo de camuflaje, y el vehículo sólo se beneficiará de su protección cuando coincida con el del entorno con el que se pretenda confundirlo.

AMETRALLADORAS ESCAMOTEABLES

Una de las modificaciones más frecuentes de las efectuadas por los ingenieros Charlie es la instalación de ametralladoras en compartimentos escamoteables. Con una simple pulsación en un mando oculto, un mecanismo hidráulico deja al descubierto una o más ametralladoras que pueden dispararse desde una palanca oculta bajo el volante.

Importante: Sólo se pueden instalar ametralladoras retráctiles en los coches, furgonetas y/o camiones. Por razones obvias, no se pueden montar en motocicletas

La instalación de un arma de este tipo en un coche es una tarea mucho más complicada de lo que pueda parecer a simple vista. Tanto la ametralladora como el mecanismo que permite su ocultación ocupan un gran espacio en la parte delantera del vehículo, en la que generalmente éste se ha apro-

vehado al máximo para el motor. Además hay que tener en cuenta el retroceso, que aunque no afecte de forma importante a la propia estructura del vehículo hace que el funcionamiento del arma y su precisión se vean perjudicadas. El trabajo que se requiere para transformar un coche normal en un pequeño carro de combate es de tal magnitud que los agentes sólo podrán disponer de estos vehículos tan especiales cuando les sean entregados con las modificaciones oportunas ya realizadas.

En la tabla que encontrarás en esta misma página verás un listado de las ametralladoras que los Equipos Charlie instalan más a menudo. Como verás, en la tabla se da una características más (EST): se trata de los puntos de estructura que perderá el vehículo en que se instale. Esta pérdida de estructura se debe al hecho de que las modificaciones que sufre el motor para acomodar la ametralladora y su munición hacen que aumente la probabilidad de averías. Estas ametralladoras sólo pueden disparar en modo "ráfaga completa". Su POT ya está calculada teniendo en cuenta este hecho.

Nota de los diseñadores: Verás que el encasquillamiento de estas ametralladoras es un poco más alto de lo habitual. Esto se debe a que si hay algún problema, el tirador no puede hacer nada por evitarlo ni prevenirlo. Por otra parte, no son armas diseñadas para ese uso específico, de modo que siempre presentan dificultades adicionales, por ejemplo, en la refrigeración.

Una ametralladora escamoteable necesita un asalto completo para salir al exterior y poder ser empleada (también se necesita un asalto completo para volverla a ocultar). Casi siempre se instalan para que las maneje el conductor del vehículo desde un mando oculto en el volante. A la hora de abrir fuego con ella se seguirán las reglas de combate con armas de fuego desde vehículos de la forma habitual, así como las referentes a las ametralladoras en general.

Hay sin embargo, una diferencia importante: las tiradas de impacto se harán sobre la habilidad que emplee quien dispare para conducir ese vehículo, no sobre ninguna de sus posibles habilidades para armas de fuego. Tampoco se aplican los modificadores por desenfundar en el primer disparo. Por supuesto, los encasquillamientos sólo se podrán solucionar si el vehículo se detiene y se puede manipular directamente el arma.

Una ametralladora escamoteable puede averiarse cuando el vehículo en el que esté instalada pierda puntos de estructura por combate o accidentes. Cada vez que el vehículo pierda 3 ó más puntos de estructura de una sólo vez e inmediatamente después de que se produzcan, haz una tirada del D20. Con un 5 ó menos (resta un -1 al resultado del dado por cada punto de estructura por encima de 3 que haya perdido el vehículo) el arma se ha averiado. Tira otro dado. Entre 1 y 7, el mecanismo hidráulico ha fallado y no puede volver a sacar u ocultar el arma, que se quedará en la posición en la que se encontrase al producirse la avería. Entre 8 y 18 el arma ha quedado encasquillada. Con un 19 o 20, habrá quedado definitivamente inutilizada.

Si después de una avería en el arma se produce otra situación en la que haya que repetir la tirada de averías, se hará. Los daños serán acumulativos, pero si se da el mismo resultado dos veces (por ejemplo, dos encasquillamientos) se ignorará el segundo resultado y no se repetirá la tirada.

LANZADOR AVISPA MK-IV

Un diseño un tanto primitivo, pero plenamente eficaz. En 1990, un ingeniero que había recibido uno de los destinos más aburridos posibles (jefe del Equipo Charlie en las Islas Fidji, en medio del Pacífico) envió a Estocolmo los planos de un lanza-cohetes. Se trataba de un diseño muy primitivo

AMETRALLADORAS PARA VEHICULOS							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	ESTR	ENC	DPA
Carolina III	+2	-1	60	4	1	6	R
Susana	+3	0	61	3	1	7	R
Lucy	+2	--2	63	3	2	5	R
Margaret	+2	-1	62	3	1	5	R

La denominación de cada modelo de ametralladora es la que de forma informal y no oficial les han dado los técnicos de las unidades Charlie. Carolina III es un FN MAG modificado, Susana es una Hecker & Koch 23E, Lucy una M60 y Margaret una M62

LANZACOHETES AVISPA

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Avispa MK IV	+2	0	70/220	4	-	3	1/4
Avispa MK V	+3	+1	65/105	2	-	4	1/2

En POT se dan dos valores diferentes. El primero es para el lanzamiento de un único cohete, el segundo para una salva completa, de cuatro o 2 cohetes, según modelo.

que utilizaba proyectiles no guiados y no era realmente efectivo a más de 80 metros. Sin embargo, presentaba una enorme ventaja: el lanzador podía ser fabricado por los propios equipos Charlie en unas 48 horas. En cuanto a los cohetes, aunque en un principio se construyen en Estocolmo y son enviados a las bases, también pueden construirse con muy pocos medios.

Cada lanzador Avispa porta 4 cohetes, que pueden dispararse a razón de 1 por asalto o los 4 a la vez. Aunque vayan montados en el interior del vehículo, cuando se activan por primera vez el portillo que los oculta sale despedido, quedando el lanzador al descubierto hasta que se instale un nuevo portillo.

Un Avispa no puede conectarse a un H.U.D. Cuando se dispare, se hará empleando la habilidad **Conducir** de quien pilote el vehículo. El sistema es tremendamente seguro a pesar de su sencillez. Cuando el vehículo que lo lleve pierda 4 o más puntos de estructura de una sola vez, tira un dado (sumando un +1 por cada punto de estructura por encima de 4 que se haya perdido). Si el resultado es 11 o más, se habrá averiado y no se podrá disparar. Si el resultado es un 24 o más los cohetes que queden estallarán en el propio vehículo. Existe una versión especial para motos (la MK-V) que sólo lleva 2 y sigue, por lo demás, las mismas reglas.

Arriba encontrarás las características del "avispa medio". Cuando el lanzador sea de fabricación casera, podrán variar ligeramente, pero casi siempre a la baja.

Los Avispas, contruidos a menudo con medios similares a los que pueda emplear cualquier aficionado al bricolage, se han convertido en muy poco tiempo en todo un símbolo del coraje y la dedicación de los muchachos Charlie.

EL MAL DE OJO

Mal de ojo es el nombre que se ha dado

Distancias para los Avispa

Corta 5/15 metros
 Media 15/35 metros
 Larga 35/80 metros

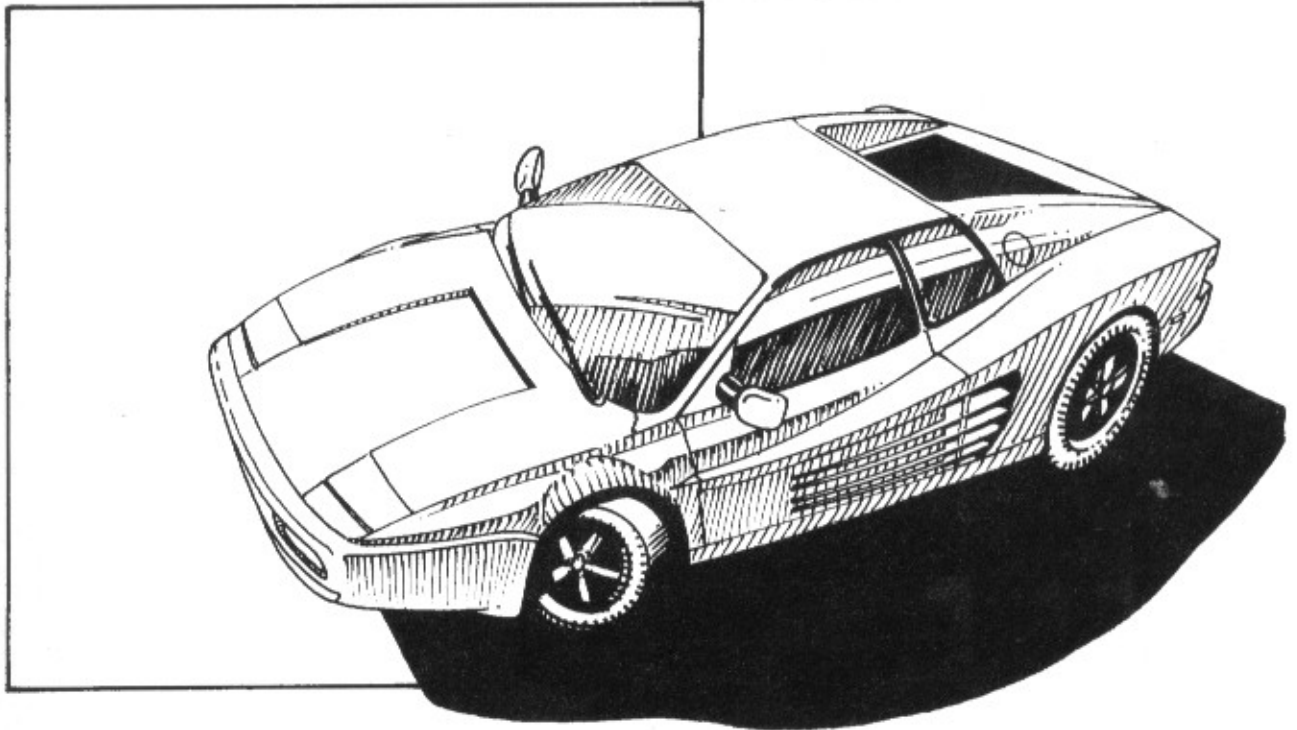
coloquialmente a un artefacto que apenas acaba de superar la fase de experimentación. En 1988, un agente de Heracles consiguió unos documentos pertenecientes a la marina británica. Aparentemente se trataba de unos planos (y efectivamente, lo eran) de modo que fueron enviados a la Fundación Kaufmann. Se trataba en apariencia de un emisor de haces de rayos laser, diseñado para dañar la retina de los pilotos de aviones enemigos. Inmediatamente un grupo de ingenieros en Estocolmo puso manos a la obra y en 1989 se presentó el primer prototipo. De un tamaño parecido al de un video doméstico, se instala tras la matrícula del vehículo que lo porte. Cuando se activa la matrícula se retira automáticamente y queda al descubierto el emisor laser. Cualquiera que se encuentre detrás del vehículo y no tenga cerrados los ojos o lleve puestas unas gafas especiales, perderá un nivel de percepción por asalto hasta llegar a la mitad del nivel original (redondeando hacia abajo). En ese momento quedará ciego.

Mal de ojo apenas ha superado la fase de experimentación y no hay noticias de que ningún Equipo Charlie haya instalado uno en ningún vehículo. Por otra parte, han sido muchos los agentes que han manifestado su negativa a usar este arma por consideraciones éticas. En el momento en que se escriben estas líneas parece bastante probable que los 12 prototipos del mal de ojo no lleguen a utilizarse nunca en una operación.

H.U.D.

Una modificación aún más sofisticada es la instalación de un H.U.D. (Head Up Display). Se trata de un dispositivo que proyecta una serie de datos sobre el parabrisas de tal manera que el conductor no tiene

FERRARI TESTAROSSA



Este impresionante deportivo ostenta un curioso record: ha sido el coche más solicitado a los Equipos Charlie por tres años consecutivos, 1989, 90 y 91. Tal ha sido la demanda, que la Fundación Kaufmann calculó que se necesitaría toda la producción anual que de Testarossas fabrica la marca de caballito rampante para cubrir las "necesidades" de la organización.

que apartar la vista de los mandos en ningún momento. El H.U.D. normal proyecta la misma información que se puede encontrar en el tablero de mandos (R.P.M. del motor, velocidad etc.). Todos los vehículos que incluyan un H.U.D. (que pueden ser todos, incluidas las motos con parabrisas en el carenado) recibirán una bonificación de +2 en su MAN.

Hay un tipo especial de H.U.D. que se puede instalar en los vehículos que porten ametralladoras escamoteables y proporciona también información "de combate" (el lugar exacto al que apunta el arma y la munición que queda). Un H.U.D. de este tipo proporciona un +2 a las tiradas de impacto.

Cualquiera de los dos tipos de H.U.D. puede averiarse si el vehículo sufre daños. Cada vez que un vehículo pierda 5 o más puntos de estructura de una sola vez tira un D20 inmediatamente después de que se produzcan dichos daños. Resta al dado un -1 por cada punto de estructura por encima de 5 que se

haya perdido. Si el resultado es un 10 o menos el H.U.D. se ha averiado. Vuelve a tirar el dado. Con un 5 o menos, el H.U.D. proporcionará información falsa, de modo que los modificadores positivos que proporcionase, tanto en combate como para conducir se convertirán en negativos. Si el conductor desconfía y decide no hacer caso de la información del H.U.D. basta con que lo anuncie y volverá a conducir como si el aparato estuviese desconectado. Entre 6 y 15, el H.U.D. fallará de forma intermitente (tira un dado al principio de cada asalto, con un resultado par el H.U.D. funcionará bien, con uno impar no funcionará, ni bien ni mal). Con un resultado entre 16 y 20, se averiará definitivamente y será inútil.

ALARMA ANTIINTRUSOS

Este útil sistema es mucho más que una simple alarma antirrobo. Todas las personas con libre acceso al interior del vehículo deberán llevar una pequeña placa de plástico (aproximadamente del

MUTANTES

en la Sombra

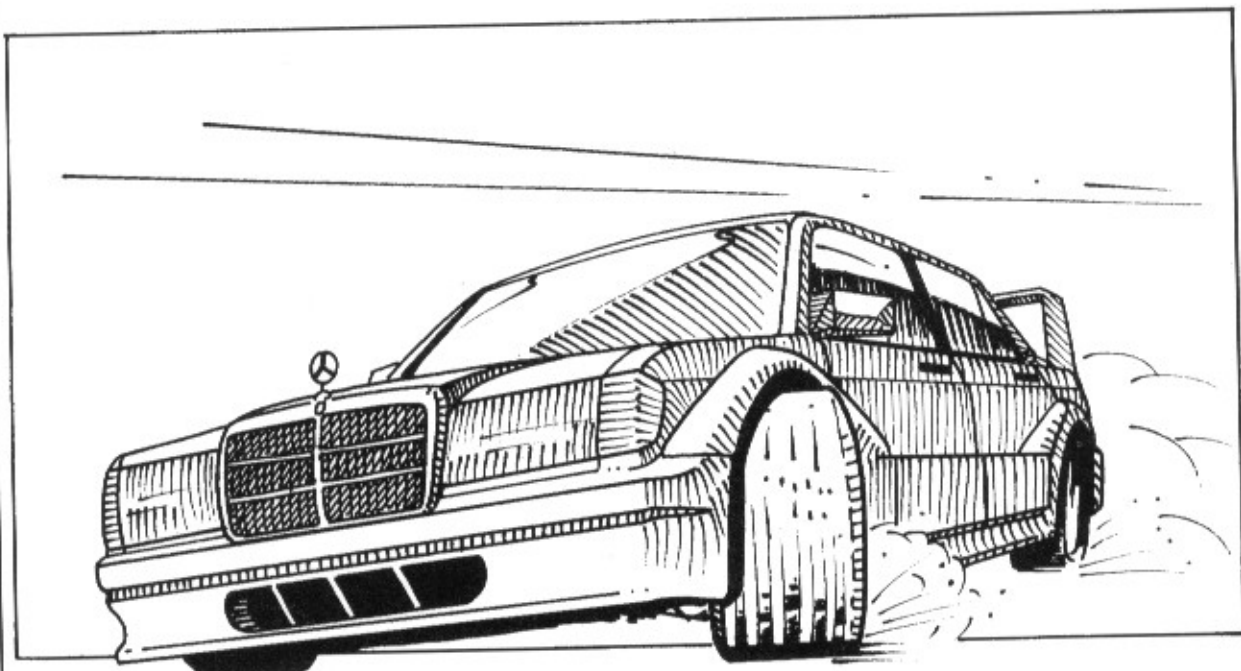
tamaño de una tarjeta de crédito). Cuando alguien que no lleve una de esas tarjetas entre al vehículo, se envía una señal al llavero en el que encuentran las llaves del vehículo y que es, en realidad, un dispositivo electrónico hábilmente camuflado. El llavero emitirá una señal acústica, si se activa un pequeño conmutador, vibrará para advertir al dueño de que alguien no autorizado está metiendo sus narices donde no le llaman. El llavero tiene 3 pulsadores. Accionando uno, se ignorará la alarma y no pasará nada. Pulsando el segundo botón, el motor del vehículo no podrá funcionar, puertas y ventanillas se cerrarán herméticamente, dejando atrapado al intruso. El tercer, mando proporciona una solución mucho más drástica al problema, activa una carga de explosivos alojada en el interior del depósito de gasolina que convierte al coche, camión o motocicleta en un montón de chatarra humeante. La comunicación entre el vehículo y el llavero es efectivo hasta 3 Km. de distancia y no es necesario que se detecte a un intruso para bloquear

o autodestruir el vehículo. Cuando esta alarma sea instalada en una moto, la 2ª opción sólo hará imposible arrancar el motor.

ORDENADOR DE NAVEGACION

Diseñado para largas travesías en lugares desconocidos, este pequeño ordenador proporciona información sobre la situación geográfica del vehículo. Además de proporcionar las coordenadas en que se encuentre, se puede programar el mapa de la zona introduciéndolo en un disquette. De este modo, el conductor tendrá siempre información detallada sobre el lugar exacto de la carretera en el que se encuentre, las posibles rutas alternativas o el trazado que por el que tendrá que circular. Estos programas los puede proporcionar cada Equipo Charlie, que posee los necesarios para su zona de operaciones. Un vehículo en cuyo ordenador vaya programada la carretera por la que circule, aumen-

MERCEDES 190 E 2.5-16 v. EVOLUTION II



Este es el coche que conduce Werner Kaufmann cuando no utiliza los servicios de Klaus Klunge como chófer. Sobra todo comentario.

tará en +4 los P.Ve. de seguridad para ese tipo de carretera. Además, si está dotado de un H.U.D., sumará un +2 a todas sus tiradas de maniobra durante una persecución.

Cuando el vehículo que porte un ordenador de navegación pierda 5 ó más puntos de estructura, tira un D20 sumando al resultado los P.E. por encima de 5 que se hayan perdido. Si el resultado final es de 18 o más, el ordenador se habrá averiado. En ese caso, aplica las reglas de avería que se dieron para el H.U.D.

Nota: Si se averían el H.U.D. y el ordenador de navegación, las penalizaciones serán acumulativas.

CASSETTES

Por supuesto, todos los coches, furgonetas y camiones que proporcionan los Equipos Charlie llevan un magnífico radio-cassette para hacer más amena la aburrida vida de los sufridos agentes. Sin embargo, algunos de estos cassettes son un tanto... especiales. El modelo normalizado, el CP312 posee las siguientes características:

- Una "caja negra" que registra en formato legible sólo por un ordenador y sobre una cinta de video VHS formato videocámara todas las maniobras efectuadas por el vehículo en las últimas 8 horas, así como una grabación de todas las conversaciones que se produzcan en su interior. Esta caja negra es prácticamente indestructible. La cinta sólo se puede extraer en la base de un Equipo Charlie, se borra automáticamente cuando es manipulada de forma "ilegal". Sólo se podrá conseguir la cinta superando una tirada (imposible) de abrir cerraduras y otra de electrónica (también imposible).

- Un emisor-receptor de radio. Permite interceptar emisiones ajenas y emitir a una distancia de unos 40 km. Está preparada para operar en combinación con los intercomunicadores y micros ocultos que puedan usar los agentes.

- El receptor de seguimiento de "el chicle italiano" (veremos este artefacto más adelante).

- Sonido Dolby Stereo

- Un módulo de emergencia que, si está activado, emite un S.O.S. en morse cuando el vehículo sufre un accidente grave (queda con un 10% o menos de su estructura original) o cuando se lo indique el usuario.

- Un decodificador que permite escuchar cintas de cassette codificadas. Estas cintas son empleadas muy a menudo por Prometheus, y cuando se intenta oír en un cassette normal no producen ningún sonido. Exteriormente parecen una cinta

virgen.

El CP312 se alimenta de la batería del coche, pero lleva sus propios acumuladores por si la batería falla. Estos acumuladores tienen una autonomía de 8 días.

EL CHICLE ITALIANO

Un curioso invento copiado de un diseño propio del C.D.F.C. pero adaptado y mejorado. Se trata de un dispositivo de seguimiento de vehículos. Un diminuto emisor de radio camuflado dentro de lo que parece un chicle usado (de hecho lo es). Se puede pegar en cualquier superficie metálica y tiene un alcance de unos 20 km.

El receptor va alojado en un radiocassette CP312 y proporciona constantemente información sobre la localización del chicle. Existe un receptor independiente del CP312 que simula la forma de un indicador de temperatura del agua (sigue cumpliendo esa función) y puede instalarse en motocicletas. El nombre "popular" de este aparato (oficialmente denominado CP504) proviene de una curiosa anécdota. Giorgio Arezzo, un agente italiano de Heracles, fue sorprendido mientras trataba de colocar uno en un camión... y no le quedó otro remedio que masticarlo como si fuera un chicle normal. Por supuesto, la unidad quedó inservible, y Giorgio necesitó un par de empastes en 2 de sus muelas favoritas. El chicle italiano, una vez activado, funciona durante 48 horas.

TELEFONO / FAX MOVIL

Los teléfonos móviles no han gozado nunca del favor de los aficionados a la discreción y el secreto. Las llamadas realizadas desde uno de estos aparatos son fácilmente interceptables... o lo eran hasta que la Fundación Kaufmann se propuso solucionar el problema.

El teléfono que suelen instalar los chicos de Charlie en los coches de los agentes, no sólo incorpora un pequeño fax; si no que utiliza una red de estaciones de radio propias (en cada sede de Prometheus) que recogen la señal y la envían a la red telefónica normal. La señal de radio está codificada y como medida adicional de seguridad el emisor cambia la frecuencia de emisión cada 4 segundos, según una clave preestablecida para que el receptor cambie también la frecuencia.

El JKS7, servicio M de Alemania, dispone de un scanner capaz de interceptar las comunicaciones

de los teléfonos Charlie. No obstante, se trata de un prototipo experimental que obliga al operador a superar una tirada (muy difícil) de electrónica y otra (imposible) de criptografía para descifrar las comunicaciones. Además, se requiere al menos un turno de trabajo por cada asalto de conversación. Cabe la posibilidad de conectar el ordenador de navegación al teléfono (vía modem) por ejemplo, para recibir el mapa de un área completa.

PARACAIDAS DE EMERGENCIA

Basado en los sistemas de frenado de los aviones de combate, se trata de 2 pequeños paracaídas que se activan de forma instantánea cuando se aprieta el pedal del freno hasta el fondo.

Nota: Cuando se instala un paraca en un vehículo, se prepara el pedal del freno para que haga tope y se tenga que hacer una presión adicional antes de activarlo. De esta forma, no se puede desplegar el paracaídas por accidente, y se podrá conducir normalmente. Sólo se activará el paraca cuando el conductor así lo desee.

Un vehículo que despliegue su paracaídas frenará un 50% más (redondeando fracciones hacia abajo) de lo que frenaría ejecutando esa misma maniobra en condiciones normales.

Los paracaídas deberán permanecer abiertos un mínimo de 2 asaltos. Seguirán abiertos aunque se deje de pisar el freno. Un coche que circule con los paracaídas fuera y no frene ni acelere perderá 2 P.Ve. por asalto. Si acelera, sólo acelerará la mitad de lo que debería.

Los paracaídas tardan 2 asaltos en cerrarse completamente. Además, durante todos los asaltos en que se circule con los paracaídas abiertos, (incluido el primero de los dos que son necesarios para recogerlos) todas sus tiradas de control y de maniobra sufrirán un -2 al D20.

Es posible desenganchar los paracaídas en cualquier momento (por supuesto ¡luego no se podrán volver a activar!). Inmediatamente después de hacerlo se circulará de la forma habitual y sin mayores problemas.

Nota: Estos paracaídas actúan como frenos aerodinámicos, y serán completamente inútiles si, por ejemplo, el coche cae por un acantilado. No detendrán su caída de forma apreciable.

SISTEMA DE APERTURA DE EMERGENCIA

Los ingenieros de la Fundación trabajaron durante una larga temporada en el diseño de un asiento eyectable parecido a los que se emplean en los aviones de combate pero apto para instalar en un coche o camión. Tras muchos intentos, se llegó a la conclusión de que no era factible. El tamaño del asiento sería enorme, los cinturones de seguridad deberían ser como los que utiliza un piloto de combate, y el diseño de respaldo tendría que ser anatómicamente perfecto. En lugar de desmoralizarse, los ingenieros se pusieron a trabajar en un sistema alternativo y más simple. De este modo desarrollaron un sistema que consiste en unas pequeñas cargas explosivas que, al activarse (desde un mando oculto en el salpicadero) arrancan de cuajo las puertas así como el techo solar (una pequeña ventanilla en el techo del vehículo).

En un principio lo que se buscaba era facilitar la salida de los ocupantes de coches, furgonetas o camiones tras un accidente, sobre todo cuando se encuentren bajo el agua. Sin embargo los primeros agentes que probaron el sistema se dieron cuenta muy pronto de sus magníficas posibilidades ofensivas. Se dice que fue Shane Caufield el primer agente que "disparó" un par de puertas (las del lateral izquierdo de su Jaguar) contra una moto que inocentemente, trataba de adelantarle. Desde entonces se ha convertido en el protagonista de buena cantidad de los chistes que circulan por Heracles.

Si se activa, este sistema cuando otro vehículo se encuentra en paralelo al "atacante", éste sufrirá el impacto de un buen montón de chatarra. Si se trata de un camión no tendrá efecto apreciable. Si es un coche o furgoneta, perderá 1 punto de estructura por puerta que le impacte y deberá hacer una tirada de control. Si se trata de una moto, se resolverá el impacto igual que si se hubiera producido un accidente (choque contra valla).

El sistema dispara todas las puertas (y el techo solar, si lo hubiera) a la vez e instantáneamente y presenta un pequeño inconveniente. Cuando el vehículo sufre daños, puede activarse de forma accidental.

LANZADORES DE HUMO

El lanzador de humos está camuflado en los bajos del vehículo. Proyecta una nube blanca de unos 12 metros de diámetro. En las tiradas de impacto contra

el vehículo protegido por la cortina se resta un -2 al D20. Las tiradas de maniobra de los conductores que se encuentren dentro de una nube de humo sufrirán esta misma penalización.

LANZADORES DE ACEITE

Uno de los trucos más viejos, pero no por ello menos efectivos, de la profesión. Un contenedor de aceite (no se trata del que se usa habitualmente para lubricar motores, si no de otro más denso), un spray y de pronto, la carretera se convierte en una pista de patinaje.

Cada contenedor lleva carga para tres lanzamientos. Cada lanzamiento llena de aceite el trozo de carretera que el vehículo lanzador recorra durante ese asalto. Todas las tiradas de control y/o maniobra que realicen TODOS los vehículos que pasen sobre la mancha sufrirán una penalización de -2 al resultado del D20.

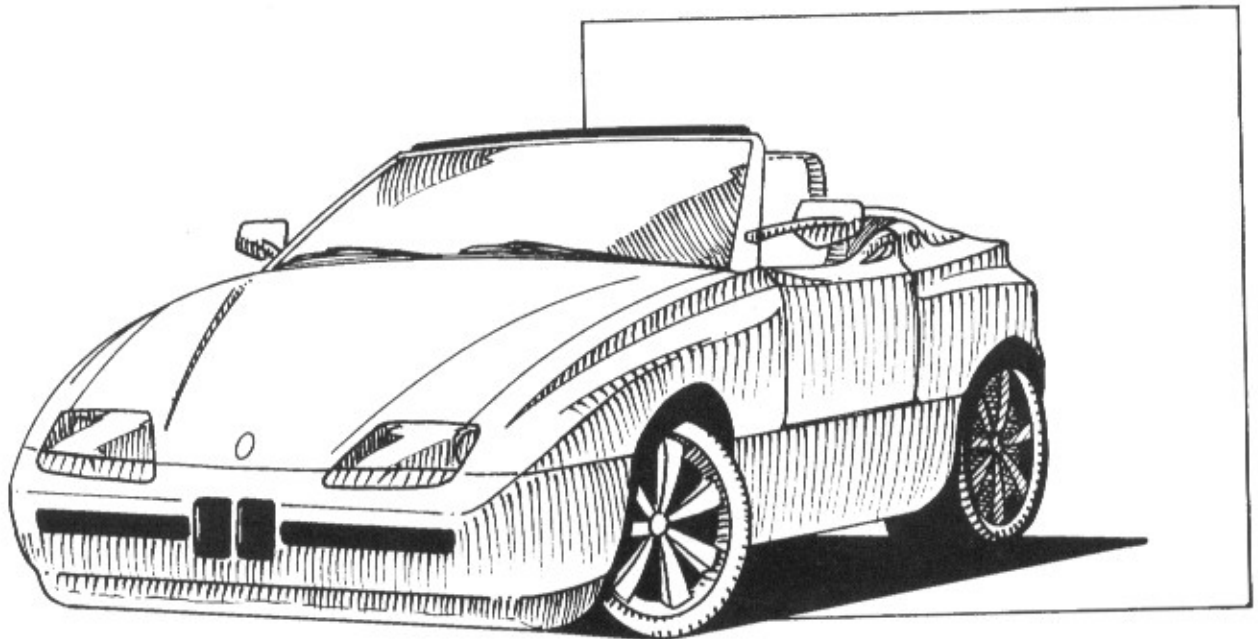
DE D.J. A D.J.

Las persecuciones son sin duda las situaciones más peligrosas a las que se suele enfrentar un P.J. de Mutantes en la Sombra, superando (y con mucho) en letalidad al mayor de los tiroteos. Cuando dos o más vehículos "se pican", los conductores deberán tener en cuenta el fuego enemigo, el estado de la carretera, las maniobras de los enemigos y las suyas propias. Cualquiera de estos cuatro factores por separado podría matarle. Por si esto fuera poco, generalmente hay más de un P.J. por vehículo; en situaciones extremas un accidente puede acabar con todo un equipo de aventureros.

Así las cosas, como D.J.s hemos sentido algunas veces la tentación de eliminar las persecuciones de los módulos de Mutantes que jugamos con los amiguetes. Ha sido imposible: son tan divertidas... que una aventura de Mutantes sin una persecución como Dios manda es como un jardín sin flores.

Igor y J&F

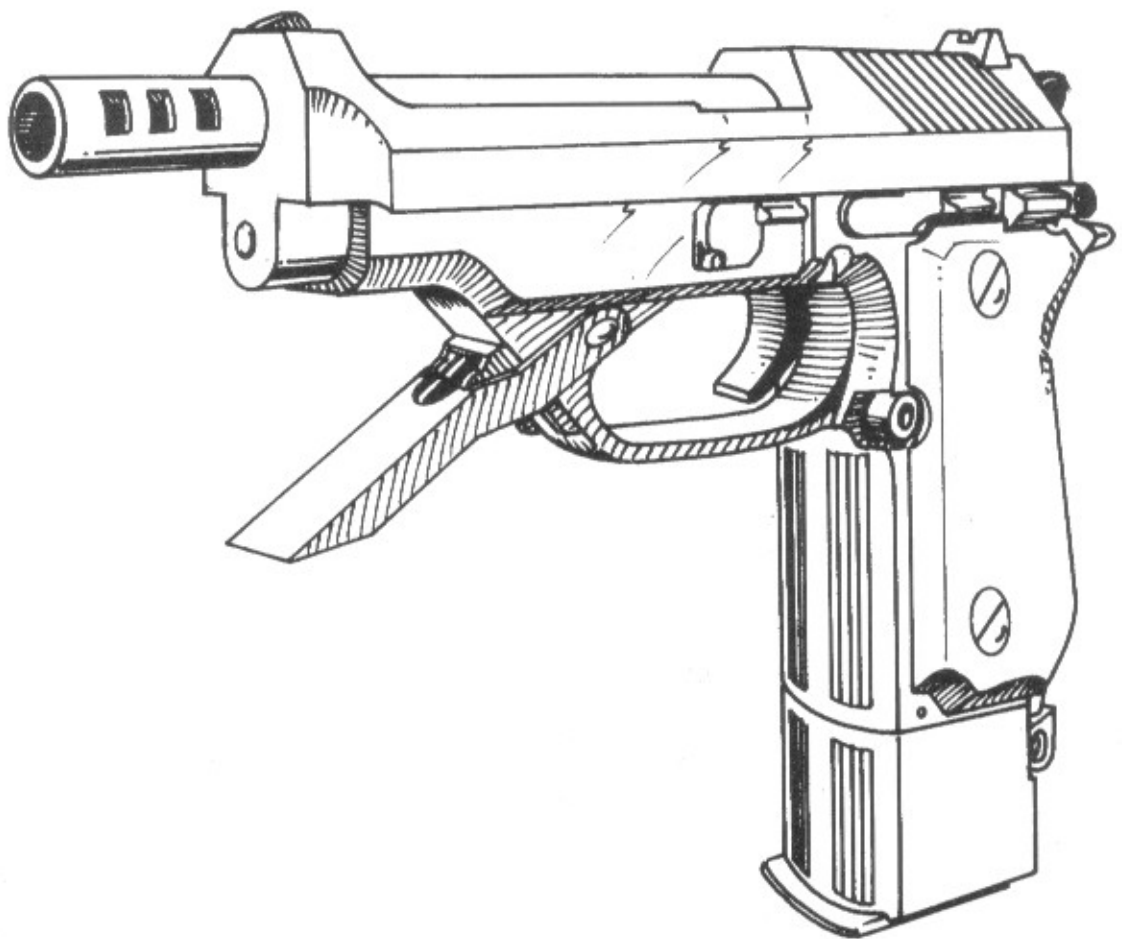
BMW Z1



"Outside the streets were steaming, the crack dealers were dreaming
of an Uzi someone has just scored.
I betcha I could hit that light with my one good arm behind my back,
says Little Joe Diaz..."

"Romeo Had Juliette", New York, Lou Reed

ARMAS



MUTANTES

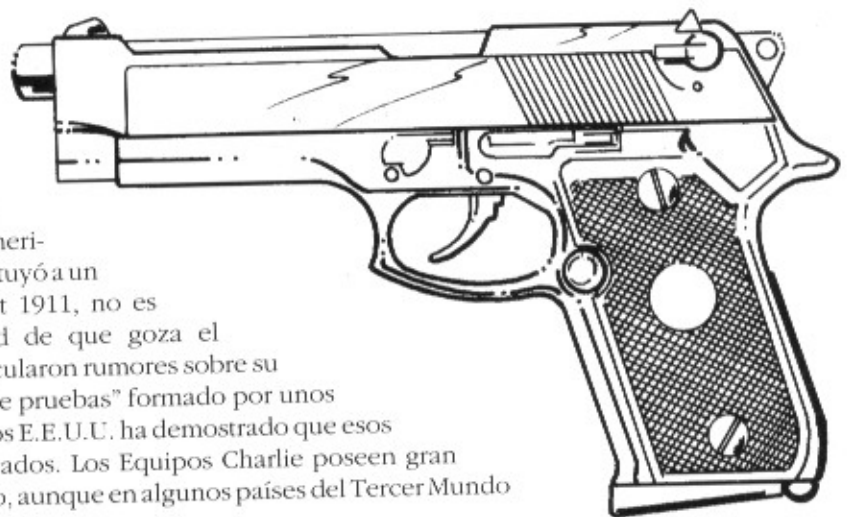
en la Sombra

PISTOLAS							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Accu-Tek AT 38	+6	0	29	6	2	1	3
American Arms CX 22	+7	+1	22	9	2	1	3
American Arms PX 22	+6	+1	23	7	2	1	3
American Arms Sabre	+5	0	30	9	3	1	3
AMT .45 Hardballer	+4	-1	37	7	5	2	1
AMT Automag II	+6	0	25	9	2	1	2
AMT Backup	+5	+1	20	8	1	1	2
AMT Lighting	+5	+3	22	10	4	1	1
Astra A 60	+6	+2	29	15	3	1	2
Astra A 80	+7	+1	30	15	4	1	3
Astra A 90	+7	+2	30	15	4	1	3
Beretta 224	+6	+2	24	11	3	1	3
Beretta 25	+8	+2	21	6	3	3	3
Beretta 80	+5	0	33	13	3	1	2
Beretta 84 F	+7	+1	28	14	3	1	2
Beretta 92 F	+7	0	28	15	3	2	2
Bernardelli 80	+7	+3	24	10	2	1	3
Bersa 85	+5	+1	34	13	3	2	3
Bren Ten	+5	0	35	11	4	2	1
Brno CZ 75	+5	0	29	15	4	2	2
Browning BDA	+5	+3	30	13	3	1	3
Browning BAM	+6	+2	29	16	3	1	3
Browning Challenger III	+4	+3	23	10	4	1	1
Browning M-1935	+6	0	30	13	4	2	2
Bryco 48	+6	+1	23	6	2	1	3
Calico MHO	+5	+1	24	100	5	2	3
Colt All American 2.000	+7	+2	31	16	3	1	3
Colt Combat Elite MK IV	+6	-1	36	7	5	2	1
Colt Combat Commander	+5	-1	35	7	4	2	1
Colt Delta 10 mm	+6	-1	36	8	4	3	1
Colt Double Eagle	+6	+1	37	9	4	2	1
Colt Officer MK IV	+5	-2	36	7	5	2	1
Coonan .357	+5	-1	33	7	4	2	2
Coonan Model B	+5	-1	33	8	4	1	2
Dae Woo AP 51	+5	-1	28	3	-	2	3
Davis P-32	+5	0	27	11	3	1	3
Desert Eagle .357	+5	-1	32	7	4	2	2
Detonics Pocket 9	+6	+1	30	6	2	2	3
Encom MP .45	+5	-1	37	10	5	2	1
Erma-Excom RX .22	+7	+2	23	8	2	1	3
Erma KGP	+6	0	27	5	3	1	3
Falcon Portsider	+6	0	37	7	4	2	1
F.I.E. Supertitan II	+6	+1	26	7	3	1	2
Glock 17	+7	+1	30	18	3	1	3
Glock 20	+6	+1	36	16	3	1	1
Grendel P10	+5	+1	34	10	3	1	3
Helwan Brigadier	+5	-2	29	9	3	2	2
H&K P7	+7	+1	28	8	3	2	3
H&P P95	+7	+2	31	7	3	1	3
I.A.I. Automag IV	+5	-1	37	6	5	2	1
Jennings J-22	+7	+1	23	6	2	1	3

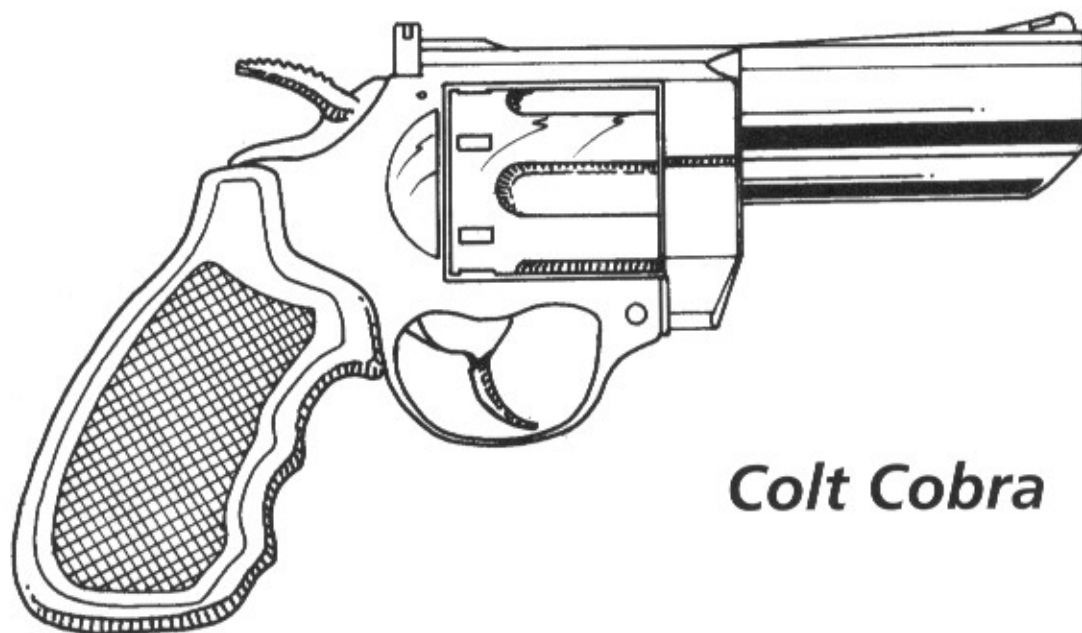
PISTOLAS							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Jericho 941	+6	0	30	16	3	1	3
Kassnar PJK-9HP	+6	-2	31	13	4	2	2
L.A.R. Grizzly	+6	+2	33	7	4	2	2
Llama M-82	+7	+2	28	15	4	1	2
Llama Omni	+7	+3	30	13	3	1	3
Makarov	+6	+1	29	8	3	2	2
MKE Auto	+6	+1	33	7	3	2	2
Norinco 77B	+8	+2	32	10	3	1	3
Ramvel MP-25	+7	0	25	6	2	1	3
Ruger MARK II	+6	+2	25	10	4	1	3
Ruger P 85 ACC	+6	+1	30	15	3	1	3
Smith & Wesson 1.006	+6	+1	36	10	4	1	1
Smith & Wesson 439	+7	+2	29	8	3	1	2
Smith & Wesson 4506	+5	-1	37	9	4	1	1
Smith & Wesson 645	+6	0	36	8	4	2	1
Sig Sauer P 210	+7	+2	31	8	3	1	2
Sig Sauer P 220	+6	+1	33	7	4	2	2
Sig Sauer P225	+7	+1	25	8	3	1	2
Sig Sauer P226	+6	+1	33	15	4	2	2
Star 30M	+6	+1	29	15	4	1	2
Star BKM	+7	+1	30	9	3	1	3
Star Firestar	+7	+2	29	7	3	1	3
Star PS "STARLIGHT"	+6	+2	29	8	3	1	2
Steyr GB	+7	+2	31	16	4	1	3
Taurus PT-92	+7	+1	30	15	3	1	3
Tula-Tokarev TT 33	+6	-2	30	8	4	2	2
Walther P-5	+6	0	30	8	3	2	3
Walther P-38	+6	+1	28	8	4	1	2
Walther PP	+6	+2	27	8	3	1	3
Walther PPK	+7	+2	31	7	2	1	3
Wilkinson Linda	+6	-1	29	31	-	2	3

Beretta 92F

Una de las automáticas más extendidas entre los agentes de Heracles, la Beretta 92 consiguió, tras una feroz pugna, ser elegida como arma reglamentaria del ejército norteamericano. Teniendo en cuenta que sustituyó a un arma tan legendaria como la Colt 1911, no es extraña la tremenda popularidad de que goza el modelo. Durante algún tiempo circularon rumores sobre su poca fiabilidad, pero un "campo de pruebas" formado por unos 177.000 usuarios en el ejército de los E.E.U.U. ha demostrado que esos rumores eran totalmente injustificados. Los Equipos Charlie poseen gran cantidad de pistolas de este modelo, aunque en algunos países del Tercer Mundo no siempre les será posible proporcionar una.



REVOLVERES							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 680	+6	0	31	6	1	1	3
Colt Anaconda	+5	+1	35	6	4	1	2
Colt Cobra	+6	+1	33	6	3	1	1
Colt King Cobra	+5	0	35	6	4	1	1
Colt Peacekeeper	+4	0	36	6	5	1	2
Colt Python	+5	-1	34	6	4	1	2
Dan Wesson .357 Supermag.	+5	+1	34	6	4	1	2
Dan Wesson 44v	+5	+1	38	6	5	1	1
Llama Comanche 3	+4	+1	33	6	3	1	2
Llama Piccolo .38 Special	+8	+1	29	6	1	1	3
Llama Supercomanche	+4	-1	40	6	5	1	1
Rossi 68	+7	+1	27	6	2	1	3
Rossi 85 I	+6	+1	28	6	3	1	3
Rossi 88	+7	+1	27	6	2	1	3
Rossi 97 I	+5	-1	31	6	4	2	2
Ruger GP 100	+6	+2	28	6	3	1	3
Ruger SP-101	+6	+1	33	6	3	1	3
Ruger Speed-six 208	+5	+1	26	6	2	1	3
Ruger Super Redhawk	+4	-2	39	6	5	1	1
Smith & Wesson .357 mod. 19	+5	-1	32	6	2	1	2
S&W .44 Mag. Mod. 29	+5	+1	38	6	4	1	1
Smith & Wesson 586	+6	-1	34	6	5	1	2
Smith & Wesson 686	+5	0	35	6	4	1	2
Smith & Wesson Ladysmith 36	+5	+1	26	5	1	1	3
Taurus 65	+4	-2	30	6	2	1	1
Taurus 669 VR	+6	-1	31	6	4	1	1
Taurus 82	+4	-2	27	6	2	1	1
Taurus 85	+5	-1	26	6	2	1	3



Colt Cobra

SUBFUSILES							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Benelli CBM2	+5	0	31	40	-	2	3/R
Beretta Mod. 12	+5	0	29	30	-	2	2/R
Bushmaster	+5	+1	27	30	-	2	2/R
Cristobal Mod. 2	+4	-2	28	25	-	4	3/R
Enarm MSM	+7	+1	29	32	5	4	3/R
FBP M/48	+6	0	29	32	-	3	2/R
Gustav M-45 B	+5	+1	31	36	-	4	R
Heckler & Koch MP5KA5	+6	+3	30	30	-	1	3/R
M-3A1	+4	-1	31	36	-	4	3/R
Madsen M-50	+7	-1	27	32	-	3	3/R
Mat 49	+7	-1	27	32	-	3	R
Mini Uzi	+6	+1	27	32	5	2	4/R
MPI-69	+4	-1	29	25	-	2	3/R
Owen MKI	+4	-1	30	32	-	4	3/R
PPSH-41	+6	-1	28	35	-	4	2/R
Schmeisser P40	+5	0	31	32	-	2	4/R
Skorpion VZ 61	+6	+2	25	20	5	3	4/R
Smith & Wesson M-76	+4	-1	31	36	-	4	3/R
Spectre M2	+8	+1	28	30	-	3	3/R
Star Z-70/B	+5	+2	30	30	-	3	4/R
Star Z-84	+6	+3	30	25	-	2	4/R
Sten Mark 2	+5	-2	28	32	-	4	4/R
Steyr MP-69	+6	+1	29	32	-	3	3/R
Uzi	+5	+1	30	32	-	2	3/R
Vigneron M-2	+6	-2	30	45	-	3	3/R
VZ-25	+4	-1	28	24	-	4	2/R
Walther MPL	+5	+1	30	32	-	3	3/R
ZK-383	+4	-2	30	30	-	5	2/R

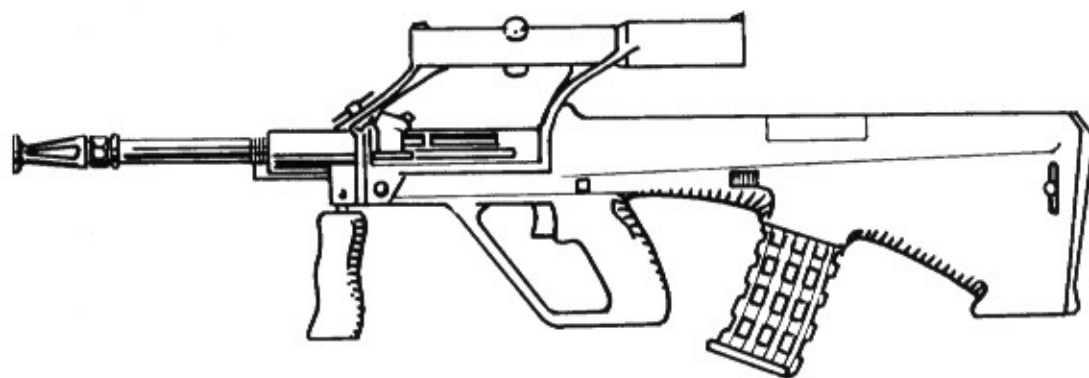


Diseñado en Checoslovaquia, este pequeño subfusil no llegó a ser nunca un arma válida para uso militar, pero es uno de los diseños con mayor éxito entre los producidos en los países del extinto bloque comunista. De tamaño compacto (un poco mayor que una pistola) ha sido empleado de forma masiva por las policías, servicios secretos... y por supuesto, servicios M del otro lado del telón de acero. También es muy fácil encontrar Skorpions en los países del Tercer Mundo, de modo que la VZ-61 es una de las armas que más a menudo encuentran los agentes de Heracles... en manos de sus enemigos.

VZ-61 "Skorpion"

FUSILES DE ASALTO

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
AK-47	+5	+1	47	30	-	2	2/R
AKM	+6	+2	47	30	-	1	2/R
AKS 74	+6	+2	42	30	-	1	3/R
AR-18	+5	+2	45	20	-	1	4/R
Beretta AR-70	+6	+1	46	30	-	1	3/R
Cetme Mod. C	+4	0	48	20	-	2	2/R
Cetme Mod. L	+5	+1	44	30	-	1	3/R
Cetme Mod. LC	+6	0	44	30	-	1	3/R
Colt Commando	+6	0	40	30	-	2	3/R
Famas	+5	+1	43	25	-	1	4/R
FNC	+5	+1	43	30	-	2	4/R
FN-FAL	+4	+2	46	20	-	2	3/R
Galil	+4	+1	46	35	-	1	3/R
Heckler & Koch G11	+5	+3	44	50	-	1	4/R
L85 A (SA 80)	+5	+3	43	30	-	1	4/R
M-14	+4	+1	47	20	-	2	2/R
M-16	+5	+1	44	30	-	3	3/R
M-76	+4	0	44	30	-	1	3/R
R-4	+4	0	45	35	-	2	3/R
Sig SG540	+5	0	45	30	-	1	4/R
Steyr Aug	+4	+4	45	42	-	1	4/R



STEYR AUG

El Steyr AUG en Acción

"No había oído hablar bien de él, lo reconozco. Desde luego, el AUG es un arma con la que no caben medias tintas, la mayor parte de los que la conocen ya la aman o la odian antes de haber disparado un solo cartucho. Incluso su nombre es excéntrico, y todos mis compañeros que la habían empleado me habían comentado que no era un arma fiable. Lo cierto es que mi primer contacto con ella fue accidental (¡y accidentado!). Me encontraba por aquellos días en Namibia, intentando sacar del país a un agente de Prometheus que había sufrido un tropezón. No era una situación de alto riesgo, pero uno nunca sabe de dónde le van a llegar los tiros hasta que los oye silbando, y estando Namibia en plena guerra civil por aquellas fechas, mi primera preocupación tan pronto como bajé del avión fue conseguir una buena herramienta.

Mi hombre estaba escondido y a salvo en un hospital de la Cruz Roja en plena selva, y se suponía que yo debía ir a buscarle en un jeep. 16 horas de coche a través de una selva de matorrales que parece ideada para organizar emboscadas. Yo llevaba mi querido Colt Combat Commander, pero la situación requería un poquito más de garra, esa potencia defensiva que sólo te puede proporcionar un fusil de asalto, precisamente una de las cosas que más desagrada ver en tu equipaje a los funcionarios de aduanas. Por tanto, llamé al Equipo Charlie local; esos chicos hacen maravillas para tenernos contentos. Por desgracia, aquél equipo estaba formado por un par de controladores mecánicos con más buena voluntad que medios y solo pudieron ofrecerme un FAL, un AK-47 y un Galil. Cuando supe lo pobre de su armería, reconozco que me asuste un poco: soy zurdo y todos aquellos fusiles eran para diestros... Si para diestros había poco entre lo que escoger, ¿habría algo para un pobre zurdo como yo?. Cuando se lo pregunté, los chicos se miraron, se encogieron de hombros y señalaron una caja de cartón.

"Nos acaba de llegar algo para zurdos... pero aún no hemos tenido tiempo de verlo. Si te va bien es para ti".

Abrí la caja y lo cogí. Era, por supuesto, un Steyr Aug, ya montado y completamente nuevo. La primera impresión fue de inseguridad; es muy ligero (pesa un poquito más que un Colt Commando), y si a eso le sumamos que su aspecto externo lo hace parecer sacado de una novela de Ciencia Ficción, la sensación fue la de tener un juguete entre las manos. Desde luego, tuve que reconocer que nunca había empuñado un arma que se adaptase tan bien a la anatomía del tirador, y he empleado prácticamente todos los fusiles de asalto de calibre 5,56 que se fabrican en el mundo.

Discretamente oculto bajo el asiento del copiloto, el AUG y yo partimos hacia nuestro destino. Cuando llevaba conduciendo un par de horas me picó el gusanillo de la curiosidad. Saqué el AUG, coloqué un cargador y lo probé. Para irme familiarizando con él disparé unas 100 balas (todo un derroche de munición), y me enamoré inmediatamente de él. El hecho de que sea un arma de tipo "bullpup", es decir, con el cargador y los mecanismos situados detrás de la empuñadura, hace que el arma quede mucho más equilibrada, tirar con una sola mano se hace mucho más sencillo, y los fusiles de este tipo son la mejor opción cuando es necesario disparar desde posiciones como la ventanilla de un vehículo. Por otra parte, la longitud total del arma disminuye, siendo similar a la de un fusil de culatín plegable "tipo paracaidista".

Otra característica del AUG que llama la atención desde el primer momento es su mira telescópica integrada en el diseño. No se trata de un sistema óptico pensado para francotiradores, sino que su función principal es la de amplificar la luz ambiental, lo cual permite utilizar el arma en el amanecer o el crepúsculo o aprovechar de noche la iluminación artificial, aunque no pueda decirse que se trate de un auténtico sistema de visión nocturna. Para que puedas hacerte una idea aproximada, a 100 metros la mira encuadra la puerta de un coche, y contando con la iluminación del foco de una moto, la mira telescópica proporciona una imagen de una nitidez parecida a la del sol de media tarde. En cualquier caso, sobre la mira telescópica hay un alza y una mira convencionales y, aunque no son ninguna maravilla, pueda servir para salir del paso cuando falla la óptica más sofisticada.

En cuanto al mantenimiento del arma, a pesar de que sus mecanismos difieren un tanto de los habituales, no presenta problemas a la hora de la limpieza. ¿Y la resistencia de los componentes no metálicos? Bueno, te diré que con el cargador (por poner un ejemplo) se puede clavar una punta en una tabla de madera. Hasta la fecha he probado con mi AUG (que, por cierto no pude devolver a los chicos Charlie de Namibia!) muchos de los tipos de munición de 5,56 que se fabrican. Todas le van más o menos bien y aunque mi favorita es la standard OTAN americana, cartuchos tan exóticos como el PMC coreano no dan problemas dignos de tener en cuenta.

En definitiva, un arma de alta tecnología y altas prestaciones, sin duda el mejor fusil de asalto, calibre 5,56 que se fabrique en la actualidad. Un arma que parece diseñado especialmente para Heracles. Si yo fuese responsable de los Equipos Charlie, ordenaría inmediatamente la compra masiva de STEYR-AUGs, y me olvidaría de todos los demás modelos. 10 sobre 10."

Shane Caufield



FRANCHI SPAS

ESCOPELAS							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 750	+5	+2	30	2	-	1	2
Benelli 121 M1	+4	+1	29	8	-	1	1
Benelli Black Eagle	+3	+3	35	6	-	1	1
Benelli M3 Super 90	+4	0	38	7	-	1	2
Benelli Montefeltro	+4	+2	34	7	-	1	2
Beretta RS 202 M2	+5	+1	30	6	-	1	1
Beretta 506 EELL	+4	+2	34	2	-	2	2
Bernardelli Mod. 115	+5	0	33	2	-	1	2
Browning A-500	+4	+2	34	6	-	1	2
Browning Citori GTI	+4	+1	34	2	-	2	2
Browning Sweet 16	+4	+1	33	5	-	1	2
Churchill Automatic	+5	+1	32	5	-	1	2
Crucelegui Hnos. 150 Doble	+4	+2	32	2	-	1	2
FN Riot Pump	+4	+2	37	7	-	1	2
Franchi Spas 12	+5	+2	37	7	-	1	2
Gorosabel 503	+4	+2	30	2	-	1	2
Heckler & Koch 512 Semiauto	+6	+2	38	7	-	1	3
Ithaca 87 Supreme	+5	+1	34	5	-	2	3
Ithaca Mod. 37	+6	0	36	6	-	1	1
Laurona MS Supertrap	+4	+2	31	2	-	1	2
Maverick Bullpup	+6	+1	35	6	-	1	2
Mossberg 500	+5	+1	38	8	-	1	2
Mossberg 590	+4	0	36	9	-	1	2
Olin/H&K Claws 12	+5	+2	38	10	-	1	1
Remington 1.100	+5	+1	29	6	-	1	1
Remington SP 10	+5	0	33	3	-	1	1
Ruger Red Label	+5	+2	32	2	-	1	2
Striker 12	+5	0	38	12	-	1	3
TR 870	+5	+2	35	7	-	1	2
Trident 12	+5	0	35	10	-	1	3
Weatherby Orion Clays	+4	0	33	2	-	1	2
Winchester 1.300 Ranger	+6	+1	33	5	-	2	2
Winchester Defender	+6	+2	34	8	-	1	1

FUSILES							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Barret 82 A-1 Auto	0	-3	55	10	-	1	1
Beretta 500	+4	+4	49	3	-	1	1
Galil Sporter	+4	+2	48	5	-	1	2
Heckler & Koch HK 700	+4	+4	50	3	-	1	1
Heckler & Koch HK-91	+4	+1	47	20	-	1	2
McMillan Safari	+3	+4	46	3	-	1	2
Marlin 45	+3	+2	48	7	-	1	1
Mauser 66	+3	+3	47	3	-	1	2
Parker-Hale 85	+2	+4	46	10	-	1	2
Rai MOD. 500	+3	+5	45	1	-	1	1
Remington 581-S	+5	+5	29	5	-	1	2
Remington 700 Classic	+4	+2	47	4	-	1	2
Remington Model 7	+5	+5	48	4	-	1	1
Springfield SAR-4.800	+4	+1	43	20	-	1	2
Steyr 556 308	+4	+5	53	5	-	1	2
S.V.D. "Durgunov"	+3	+4	49	10	-	1	2
Walther WA 2.000	+2	+6	50	6	-	1	1
Weatherby VGX	+4	+4	50	3	-	1	1
Voere 2.115	+5	+5	27	15	-	1	3

Nota de los diseñadores: Como ya habrán adivinado muchos de nuestros lectores, en la categoría "fusiles" se engloban todas las armas largas que no son fusiles de asalto ni escopetas: fusiles propiamente dichos, carabinas, rifles...

AMETRALLADORAS							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
FN MAG	+2	0	62	4*	-	4	R
Heckler & Koch 23E	+3	+1	61	3*	-	5	R
M-60	+2	-1	63	3*	-	3	R
M-62	+2	0	62	3*	-	4	R
M G-3	+2	0	61	2*	-	4	R
RPK	+3	0	60	3*	-	5	R
Sig 710	+3	0	59	3*	-	3	R
Steyr Aug LSW	+4	+1	58	2*	-	2	R

*: Asaltos

¿Qué hacéis? ¡YO DISPARO!

¿Tus jugadores son de esos que se pasan la vida a tiro limpio? ¿O eres uno de esos D.J. hambrientos de sangre y destrucción?. entonces seguro que tienes problemas porque los personajes duran poco ¿no?. Bueno, la vida en las calles es muy dura, pero ahí van unos pocos consejos:

-No te pases repartiendo armas. Unas pistolas por aquí, unos revólveres por allá y unas pocas escopetas también pueden proporcionar emociones fuertes.

-Si no puedes evitar que tus muchachos/as se armen hasta los dientes, sé tacaño cuando repartas la munición (así se cortarán a la hora de tirar a ráfagas... se supone).

-Chalecos antibalas. Han llegado las rebajas de enero y además están de moda. Todos los P.J. pueden conseguir uno ¿qué es eso de que en la playa llaman mucho la atención?.

-Controladores metabólicos. Son los mutantes de moda esta temporada. Todos los equipos deberían llevar uno si quieren estar a la última.

-También está de moda el repato de puntos de orgullo. Llévase 3 y pague sólo 2.

-De acuerdo, de acuerdo. Aún así no es suficiente. No hay problema. Como medida desesperada, puedes permitir a los P.J. un mínimo de -6 (y no -4) puntos de vida.

ALGO MAS SOBRE LAS ARMAS

MUNICIONES ESPECIALES

La potencia que se da en las tablas de armas corresponde a los cartuchos más comúnmente empleados para cada tipo de arma y calibre. No obstante, existen algunos tipos de munición más potente que los Equipos Charlie pueden conseguir para acciones muy especiales y que pueden aumentar letalidad de las armas.

Nota para el D.J. : Sé muy cuidadoso cuando en tus partidas los P.J. o los P.N.J. puedan cargar estas municiones en sus armas, o te arriesgarás a convertirlas en verdaderos baños de sangre.

Punta hueca

En vez de terminar en punta, la bala tiene un hueco abierto en el plomo desnudo. Al impactar, la cabeza de la bala revienta y abre una herida mucho mayor. Sin embargo, su penetración sobre cualquier cosa que no sea tejido humano baja notablemente.

Cuando se emplee munición de punta hueca contra personas, la potencia de impacto del arma subirá en +5, pero si el blanco está protegido por un chaleco antibalas o dentro de un vehículo (por poner dos ejemplos) su potencia bajará en -7.

La munición de punta hueca se puede emplear en revólveres sin ningún problema. En cualquier otro tipo de arma, hará que sea mucho más fácil que se encasquille. Con un 1 o un 2 en una tirada de impacto, habrá que hacer una tirada de encasquillamiento. Además, el ENC del arma subirá en +10 cuando se utilice munición de punta hueca.

DUM-DUM

Una modificación casera que consiste en hacer unas muescas en forma de cruz en la cabeza de la bala (lo

puede hacer cualquier personaje con una tirada de su habilidad en armas de fuego de dificultad normal). Sólo se puede emplear con revólveres (y aún así se aplicarán las reglas de encasquillamiento que se describieron para las balas de punta hueca en todas las armas excepto revólveres). La potencia contra blancos desprotegidos aumenta en +4 pero contra blancos con prendas antibalas baja en -10.

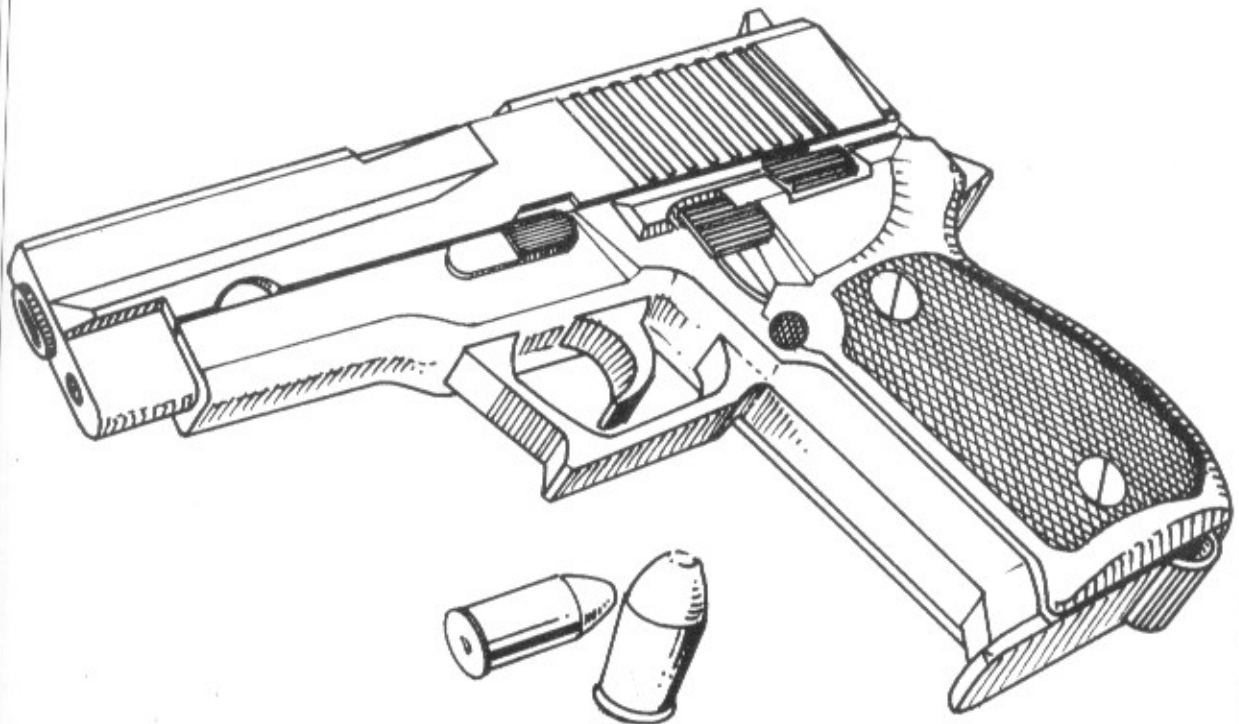
KTW

Empleada exclusivamente con fines militares y policiales (y aún así raramente utilizada) se trata de un cartucho de alta penetración con un revestimiento de teflón o tungsteno. La potencia del arma aumenta en +7 contra blancos que usen prendas antibalas, +3 en todos los demás casos

KTW Ur

Fabricada en Estocolmo por la Fundación y por encargo para misiones MUY especiales. La bala lleva un revestimiento de teflón y un pequeño núcleo de uranio empobrecido que la hace extremadamente pesada. Sólo se puede emplear en fusiles (su carga de pólvora también aumenta, por lo que el retroceso sería intolerable en cualquier otro arma). La potencia contra blancos desprotegidos sube en +3 y contra los que lleven prendas antibalas en +12. Se aplica un -2 de penalización por disparos consecutivos en vez de -1 (por el retroceso). Por cierto, dada la pequeña cantidad de uranio que llevan y el hecho de que esté empobrecido hace que esta bala no emita radiación apreciable (ni para víctimas ni para usuarios).

Los forenses de la Fundación Kaufmann han examinado cadáveres de víctimas de servicios M en los que se aprecian recorridos balísticos que podrían corresponder a municiones de estas características, de modo que es muy probable que la utilicen para misiones especiales. En cualquier caso Estocolmo las



SIG SAUER P 226

fabrica de forma casi artesanal, nunca un mismo agente recibirá más de 6 de estas balas, y lo más normal es que le sean entregadas 3.

Flechette

Un cartucho antipersonal relleno de diminutas flechas de acero en lugar de los clásicos perdigones esféricos. Cuando se utilice contra personas (no importa que lleven chaleco antibalas, pero sí que estén dentro de un coche o a cubierto por algún material sólido) la POT del arma subirá en +6. Sólo se puede emplear en escopetas.

Trueno II

Un tipo especial de cartucho de escopeta creado por la Fundación. 9 metros después de su disparo, estalla en el aire emitiendo un potentísimo foganazo y un ruido ensordecedor. Todos aquellos que se encuentren en un radio de 6 metros de la explosión y no estén protegidos por gafas de cristales negros y tapones en los oídos deberán superar una tirada de inconsciencia/aturdimiento como si hubiese perdido 3 puntos de vida en un ataque cuerpo a cuerpo sin armas. Se aplicarán los efectos de esta tirada, pero

no se perderán puntos de vida.

Este cartucho se puede mezclar con los normales (externamente son idénticos) y se puede disparar a blancos situados a menos de 9 metros. La POT de ese impacto subirá en +12. Sin embargo, hay un pequeño detalle. Con estos cartuchos la penalización por disparos consecutivos es de -3.

Poñas de Goma

Este cartucho para escopetas, en lugar de bolas metálicas contiene multitud de bolitas de un material sintético de consistencia parecida a la goma. Baja en -12 la POT del arma con la que sea disparado, y los daños que produzca se considerarán como si fuesen daños causados en cuerpo a cuerpo. No puede penetrar el metal ni la madera, y está diseñado para combatir en lugares tales como embarcaciones o aeronaves en vuelo, donde una bala perdida puede tener efectos trágicos para todos los participantes en el tiroteo.

NOVEDADES EN MIRAS LASER

Este tipo de complementos para tiradores se bene-



Walther P.P.K.

La Polizei Pistole Kurz (P.P.K.) sigue siendo en la actualidad un arma magnífica, a pesar de haber sido diseñada en una fecha ya tan lejana como 1.931. El hecho de que la P.P.K. apareciese en las películas de James Bond la convirtió en un arma muy popular, de forma similar al éxito alcanzado por la Beretta 92 tras su aparición en Arma Letal 1 y 2. Los Equipos Charlie suelen recomendarla para misiones en las que los agentes portan armas "por si acaso...", siendo mucho más popular en Prometheus que en Heracles.



Makarov

La Makarov es la pistola que empleaba la policía de la hoy extinta U.R.S.S. Aunque no posea unas prestaciones impresionantes y sea ligeramente propensa a encasquillarse, no se puede decir que sea una mala automática, siendo por lo general bastante fiable, especialmente en manos de usuarios poco experimentados por su sencillo mantenimiento. Los servicios M de lo que fué el bloque soviético la emplearon en grandes cantidades, y lo que queda de ellos probablemente tarde aun varios años en renovar su material, de modo que actualmente es fácil encontrarla en manos de sus agentes.

ficia constantemente de los adelantos de la tecnología. Fruto de este avance, se han incorporado algunos nuevos productos al inventario de los Equipos Charlie:

Emerging Technologies Inc. Ha desarrollado una de las miras láser más pequeñas del mundo; la **LA5**. Montada bajo el cañón de cualquier arma corta (y no por encima, como venía siendo habitual) proporciona los modificadores positivos propios de las miras láser, pero con la ventaja de aumentar sólo en +1 el tamaño del arma en la que vaya montada. Sin embargo sufre un pequeño inconveniente; sólo es efectiva a distancia de bocajarro, corta y media.

L & S Technologies ha creado una mira láser integrada con una mira óptica tradicional. El resultado es un artefacto bastante aparatoso que proporciona los beneficios de ambos aparatos en las tiradas de impacto, pero que sólo modifica el TAM del arma en un +2 (no en el +3 que supondría instalar las dos miras por separado).

MODULOS TACTICOS GENERALES (M.T.G.)

Estos curiosos artefactos son fabricados de forma clandestina en una empresa de Helsinki, Finlandia por y para la organización de K1. Su gran eficacia y su versatilidad ha hecho que para los agentes de primera línea de todos los servicios M del mundo la posesión de uno de estos M.T.G. constituya una especie de condecoración, como las pistolas Luger o las katanas lo eran para los soldados aliados durante la Segunda Guerra Mundial.

Todos los M.T.G. se montan bajo el cañón de los fusiles de asalto. Su instalación requiere unas 6 horas de intenso trabajo (para el que se necesitan las herramientas apropiadas) de modo que casi siempre se entregan ya acoplados a un fusil. Las armas que cuenten con un M.T.G. perderán automáticamente (se emplee o no el M.T.G. en concreto) un punto de INI y otro de MAN. Hasta el momento se han producido los siguientes modelos:

M.T.G. 701: Se trata de una escopeta repetidora cuya función es sustituir al fusil de asalto en combate a corta distancia. Se activa mediante un segundo gatillo (que está un poco por delante del original) y seguirá las mismas reglas que una escopeta normal, con la única diferencia de que son necesarios 3 asaltos para recargarla completamente. Sus características son las mismas que las de una Beretta RS 200 (de ése modelo se ha copiado su estructura básica),

pero la INI y el MAN serán los del arma sobre el que el M.T.G. vaya instalado (restando, por supuesto un punto a cada una de ellas).

M.T.G. 504: Un lanzagranadas. Se necesita un asalto para recargarlo y dispara una granada ofensiva. Sus distancias de alcance son las de una escopeta. Si se dispara el fusil propiamente dicho antes de que haya pasado un asalto completo desde el lanzamiento de la última granada se sufrirá una penalización de -7 a la tirada de impacto.

M.T.G. 802: Se trata de un iluminador de infrarrojos. Va conectado a una caja cúbica de aluminio negro de unos 15 centímetros de lado por un cable flexible de seis metros de longitud (el módulo incorpora un mecanismo que mantiene el cable en la longitud más corta posible para no molestar al usuario) que generalmente se lleva en la mochila. El M.T.G. 802 funciona en combinación con unas gafas (a primera vista idénticas a un intensificador de luz estelar). Quien utilice el 802 y las gafas podrá disfrutar de un sistema de infrarrojos idéntico en prestaciones al que suministran habitualmente los Equipos Charlie (con forma de videocámara) y que se describe en este mismo catálogo.

M.T.G. 803: Disponible en dos versiones. Una de ellas es una cámara de video que graba en el momento en que se acciona un pulsador (situado junto al gatillo) con 6 horas de autonomía de baterías y película. La otra versión toma una fotografía automáticamente cada vez que se dispara el arma o a voluntad del usuario apretando un pulsador. Tiene capacidad para 180 fotografías en el formato standard de 35 milímetros. Ambas versiones del 803 emplean óptica de alta luminosidad preparada para obtener imágenes de calidad aceptable en condiciones adversas, como por ejemplo, en noches sin nubes y luna llena.

M.T.G. 905: El nueve cero cinco fue uno de los M.G.T. que dieron más quebraderos de cabeza a sus diseñadores, y durante bastante tiempo disfrutó de una pésima reputación por culpa de un desafortunado incidente que tuvo lugar en Tokio. Por un fallo repentino de uno de los primeros 905 producidos, un equipo completo de agentes fue aniquilado cuando intentaban escapar de las instalaciones de una empresa a la que espiaba Prometheus. No obstante, en la actualidad el sistema es plenamente seguro al haberse resuelto ya todos los problemas técnicos.

El 905 lanza un arpón que lleva incorporada una pequeña carga explosiva. Ese arpón es capaz de

clavarse firmemente al equivalente a una pared de ladrillos de 40 centímetros de grosor. Unido al arpón y un cable de kevlar de 40 metros de longitud que aguanta hasta 250 kilogramos de peso. Con el arpón suelto, se necesitan 3 turnos para enrollar el cable y preparar de nuevo el sistema (si el arpón ya se ha usado se debe sustituir por uno nuevo).

Para lanzar el cable de un 905 con precisión se debe superar una tirada de impacto de la forma habitual, aplicando las características del arma sobre la que se instale. En alguna ocasión se ha disparado el arpón contra un enemigo. En ese caso su POT es de 55. Si el arpón no encuentra un obstáculo que lo detenga, la cuerda lo parará y el resultado será un tirón brutal que puede arrancar el arma de las manos del tirador. Para evitarlo, habrá que superar una tirada de fuerza muy difícil.

M.T.G. 604: Consiste, básicamente, en un potentísimo foco de luz halógena. Su alcance es de unos 70 metros, luz blanca. Un efecto secundario y nada despreciable, es que si se enchufa la luz directamente a un personaje, éste quedará deslumbrado (ciego, a

todos los efectos) durante un asalto. Durante 15 asaltos, su percepción (a la hora de usar el sentido de la vista) bajará 2 niveles. Las baterías tienen una autonomía de 4 horas. Por supuesto, el tirador será perfectamente visible desde gran distancia mientras el foco esté en funcionamiento.

S.P.R.R.

Bajo estas siglas se esconde el Sistema Polivalente de Reducción del Retroceso. Externamente parece un diminuto silenciador, y su función es aprovechar la fuerza de salida de los gases de un arma para compensar el efecto del retroceso tras cada disparo. Aumenta en +1 el TAM del arma en la que se monte, reduciendo en -1 su INI. A cambio, sólo se aplicará la penalización por disparos consecutivos a razón de -1 por cada 2 disparos consecutivos. El S.P.R.R. es incompatible con los silenciadores. Sólo se puede emplear en armas cortas (revólveres y pistolas) y un mismo modelo de S.P.R.R. no puede emplearse más que con un mismo modelo de arma. Para instalarlo se necesitan 7 turnos.

Heckler & Koch MP 5



Un sólo dato debería bastar para dejar sin argumentos a los posibles detractores del MP 5; es el arma elegida por el S.A.S. británico y el G9 alemán, para muchos las dos fuerzas de operaciones especiales más efectivas del mundo. Sin duda alguna, Heckler & Koch creó un magnífico subfusil, preciso, fiable y robusto. Los agentes de Heracles han empleado este arma en innumerables ocasiones, y raro es el Equipo Charlie que no posee al menos uno. Recientemente Prometheus ha comprado en las Islas Caimán una nueva remesa de MP 5, de modo que el suministro de este subfusil queda garantizado a medio plazo.

BIPODES

Se puede instalar un bípode en cualquier arma larga, aunque existe algún modelo pensado para usarse con armas cortas apoyado en lugares como, por ejemplo, la ventanilla de un vehículo. Un bípode proporciona un bonus de +2 a las tiradas de impacto.

CONTENEDOR DE CASQUILLOS

Muy útil en misiones en las que no se quiera dejar rastro. Se puede acoplar en fusiles de asalto y subfusiles, pudiendo recoger hasta 30 casquillos. El interior del recipiente está forrado de espuma para evitar que hagan ruido.

BARNUM BATES 695

Este curioso revólver recibió, como homenaje póstumo, el nombre de su creador. Se trata de un arma pensada para situaciones de emergencia, siendo imposible recargarlo. Con la apariencia de un revólver de juguete, está construida en fibra de carbono y materiales plásticos de última generación sin una sola pieza de metal. Las balas, de un calibre similar al .38 special son de teflón, de modo que la Barnum Bates no activará ningún detector de armas, siendo prácticamente transparente a los rayos-x. Cuando se hayan disparado las 6 balas, sólo podrá recargarse

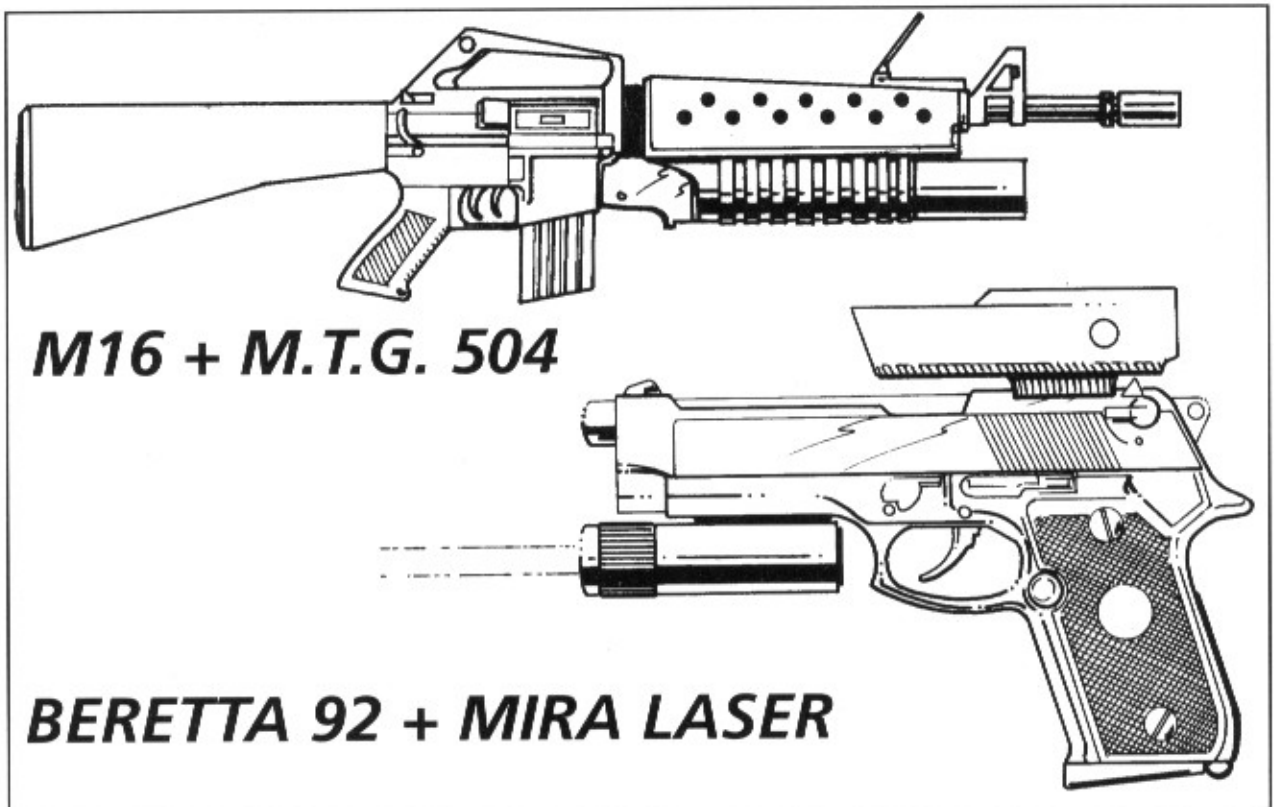
mediante el uso de herramientas apropiadas y tras 20 turnos completos de trabajo. Sus características son las mismas que las del Rossi 68.

XR-5000

Un diseño privado muy útil cuando se necesita un arma que no deje huellas, aunque tenga el inconveniente de no ser letal. Se trata de un artefacto del tamaño de 2 paquetes de cigarrillos. Cuando la XR-5000 está en contacto con un enemigo, éste sufre una descarga eléctrica. Se utiliza como arma para combate cuerpo a cuerpo, no provoca pérdida de puntos de vida. Hay dos tipos básicos de ataque con XR-5000; el contacto breve, equivalente en dificultad a un puñetazo, pero con la salvedad de que no se perderán P.V., o la descarga completa, equivalente en dificultad a una inmovilización.

La víctima de un contacto breve no podrá moverse durante lo que quede de ese asalto ni el siguiente. Si supera una tirada de voluntad (a nivel imposible) podrá moverse con un -4 a la iniciativa durante el asalto posterior al ataque. Las víctimas de las descargas completas quedarán inconscientes durante 15 - su nivel de fuerza en minutos.

Las baterías tienen autonomía para 25 usos, independientemente de que sean contactos breves o descargas completas.



GRANADAS

Nota de los Editores: las reglas que se expondrán a continuación son una versión ampliada de las que aparecen en el suplemento "Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles". Se han vuelto a incluir en este Catálogo Charlie '91 para facilitar la tarea del D.J. y evitar que tenga que buscar la información entre varios libros. Por otra parte, no hemos incluido las granadas en el capítulo dedicado a los explosivos al emplearse estos, casi siempre, en tareas de demolición y sabotaje y no durante los combates.

A pesar de que no suelen formar parte del equipo habitual de un agente de Heracles, las granadas pueden ser especialmente efectivas en aquellas situaciones en que se necesite una gran potencia de fuego. Por supuesto, las granadas sólo podrán utilizarse en lugares muy concretos. Su molesta tendencia a llenar de metralla grandes superficies de forma indiscriminada limita seriamente su uso en ambientes urbanos, pero las hacen muy adecuadas para limpiar habitaciones, por ejemplo.

El cine y la televisión han difundido una imagen muy distorsionada de la forma de manejo de las granadas. Cualquiera que tenga una granada en la mano pronto se dará cuenta de que la idea de quitar la anilla con la boca es simplemente absurda, pero a la hora de lanzarlas suele darse una tendencia inconsciente a arrojarlas con un elegante giro de brazo de 360°. El resultado es, muy a menudo, que la granada caiga apenas a dos pasos del lanzador. Casi nadie que pruebe esta técnica tan Hollywoodiense la repite después, pero si usó una granada real, puede no tener otra oportunidad para corregir el error. Como norma general, y si nunca has empleado una granada, lo mejor es que la lances como si se tratase de una piedra, no como si fueras un jugador de baseball. Si además se trata de una granada defensiva y te encuentras en campo abierto, te sugerimos que, por si acaso, te tires inmediatamente al suelo.

GRANADAS EN COMBATE

Un personaje que quiera lanzar una granada deberá anunciarlo durante la fase de declaración como si se tratase de un arma arrojadiza cualquiera. Podrá lanzarla como máximo, a una distancia igual a su fuerza en metros multiplicada por 3. El modificador de iniciativa de las granadas es de -4. Las granadas estallan al principio del asalto inmediatamente posterior a aquel en que se lanzasen, justo antes de

la fase de preparación.

Ejemplo: Julián Cuerva lanza una granada por la ventana de la casa del abominable Ismael Jackson. Al principio del siguiente asalto, antes de la fase de preparación, la granada estalla. ¿Habrá sobrevivido Jackson?

DAÑOS DE LAS GRANADAS

Dos son los tipos más comunes de granadas: las ofensivas y las defensivas. Las defensivas, como su propio nombre indica, están diseñadas para defender posiciones, y por tanto, la mejor forma de lanzarlas es desde un punto en el que se esté a cubierto (desde una trinchera al exterior, desde detrás de una pared razonablemente sólida, etc.). También conocidas como granadas de fragmentación, saturan de metralla un área, por lo que el lanzador también sufrirá las consecuencias de la explosión si se encuentra en campo abierto.

Los personajes que se encuentren a dos metros o menos del punto de explosión de una granada defensiva, sufrirán un impacto de 50 puntos de potencia. A partir de esa distancia, se perderá 3 puntos de potencia de impacto por cada metro de distancia del punto de explosión. Los personajes que se encuentren a 5 metros o más pero en posición de "cuerpo a tierra", dividirán la potencia del impacto entre 2.

Las granadas ofensivas, están preparadas para que el lanzador pueda emplearlas en campo abierto con relativa seguridad. En lugar de proyectar metralla, su letalidad viene dada por la potencia de su carga explosiva, por lo que su radio de acción es mucho menor.

Una granada ofensiva provoca un impacto de potencia 45 a los personajes que se encuentren a menos de 2 metros del punto de explosión. A partir de esa distancia, la potencia baja 6 puntos por cada metro.

OTROS TIPOS DE GRANADAS

Gas lacrimógeno

Estas granadas, en principio no letales, contienen un gas lacrimógeno muy similar al empleado por las fuerzas antidisturbios de todo el mundo. Estallan en el momento en que impactan contra el suelo y crean una nube de gas que crece a razón de 1 metro de diámetro por asalto durante 4 asaltos, para perma-

necer activas durante 1 turno en campo abierto y 3 en lugares cerrados. Los personajes que se encuentren dentro de una de estas nubes de gas y no vayan protegidos por una máscara perderán la iniciativa respecto a los que estén a salvo de los gases de forma instantánea. Además, su percepción bajará en -4 y todas sus tiradas de D20 restarán -1. Se sufre una penalización de -3 por disparar a través de una nube de gas.

Bastará con una máscara antigás que proteja los ojos del usuario para anular el efecto de esta granada (salvo el hecho de que el humo no deja ver al otro lado de la nube).

Feistel tipo A

Una granada de fabricación alemana cuyo diseño han copiado los ingenieros de la Fundación. La granada provoca una detonación tremendamente ruidosa y despidе una luz brillantísima. Cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros del punto de impacto quedará ciego y sordo (nivel 0 en percepción) a todos los efectos durante 2 asaltos, para luego ir ganando un nivel en cada asalto. Esta penalización afectará a todas las acciones que puedan estar relacionadas con la percepción, como por ejemplo disparar un arma.

Unas simples gafas de sol y unos tapones en los oídos (o sea, protección casera 100%) tienen alguna utilidad (solo bajan la percepción a la mitad durante dos asaltos para ganar luego un nivel por asalto). Si se utiliza una máscara antigás con cristales ahumados y protectores para los oídos como las utilizadas por las fuerzas de élite como el SAS, por ejemplo) sólo se perderá un nivel de percepción durante dos asaltos. La granada sigue emitiendo luz durante tres asaltos, suficiente para iluminar perfectamente una habitación cerrada de 6 x 6 metros, si se dispara a través de la llamarada se sufrirá una penalización de -2. Por cierto, las Feistel tipo A vuelven literalmente locos a los visores de infrarrojos.

MINA ANTIPERSONAL CLAYMORE

2 son las ventajas de las minas Claymore. La primera es su efectividad, la segunda que son empleadas por el ejército USA en grandes cantidades y por tanto son fácilmente conseguibles en el mercado negro. Sin duda se trata de un arma increíblemente versátil, con un poco de imaginación sus posibilidades son inagotables.

¿De dónde obtienen las armas los Equipos Charlie?. Esta es una pregunta que los agentes se plantean muy a menudo, aunque todos saben que quizás sea preferible no enterarse. Las fuentes de suministro son muy variadas, desde la compra en el mercado negro a la construcción propia. La Prometheus "legal" posee una pequeña fábrica en Italia (la "Metalmecanica Trentina") que en teoría construye piezas para motores, pero en la que se fabrican algunos modelos de armas, réplicas perfectas de modelos de serie. En un futuro próximo se espera poder fabricar modelos de diseño propio, pero no se espera conseguir material de este tipo antes de uno o dos años.

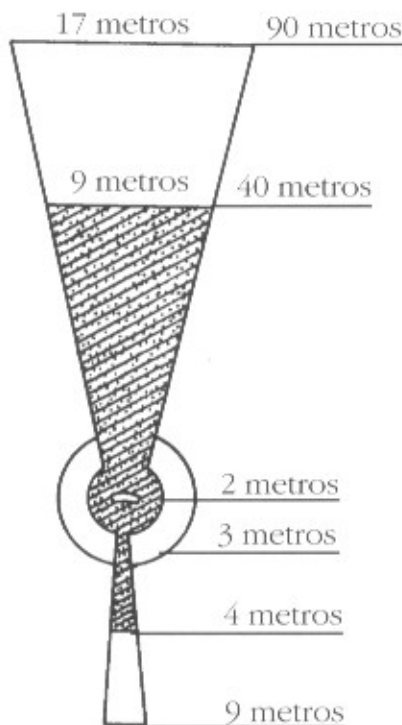
Una parte de las municiones son fabricadas en Estocolmo, empleando como tapadera una empresa dedicada a la pirotecnia. Algunos proyectos de la Fundación Kaufmann se han elaborado allí, como por ejemplo la munición K.T.W. Ur.

En estos momentos la producción propia de armas y municiones sólo cubre un 10% de las necesidades de la organización. También se suele capturar material al enemigo e incluso en alguna ocasión se han llegado a interceptar cargamentos de material militar destinados a algún servicio M. Con los explosivos sucede algo muy parecido. Una pequeña empresa (radicada en Uruguay y perteneciente al Holding de Prometheus) que se dedica "oficialmente" a la minería compra material para voladuras de forma legal y desvía una parte de los cargamentos para la Organización. No obstante, la mayor parte de los explosivos se obtienen a través del mercado negro o de donaciones involuntarias de los Servicios M.

La Claymore es un arma esencialmente defensiva. Se clava en el suelo con unas varillas y se acciona a distancia por cable. En la parte trasera lleva una plancha de sólido metal, luego una placa de explosivo plástico C4 y por fin un contenedor con 800 diminutas bolas de sólido acero. Cuando es accionada, la Claymore proyecta una nube mortal de metralla que barre todo aquello que se encuentre por delante.

Además del detonador normalizado, que se activa pulsando un conmutador, se pueden conseguir detonadores de lámina de presión o de alivio de presión. Son láminas del tamaño de un folio que se conectan por un cable a la mina. Cuando algo de más de 35 kilos pise la lámina de un detonador la claymore estallará. Si se trata de un detonador de alivio de presión, se activará la mina cuando se retire lo que se encuentre sobre la lámina en ese momento.

En la ilustración puede verse su radio de acción y los daños que provoca.



Potencia de impacto 55 en el área sombreada, 35 en el resto.

MISILES

En 1988, Shane Caufield dejó de dar señales de vida mientras realizaba una misión de alto riesgo en una base de la OTAN en Turquía. Tras 15 días fue considerado desaparecido en combate y un equipo de agentes fue enviado en su busca sin tener éxito. 2 meses después se le dio definitivamente por perdido, 6 meses después Caufield llamó pidiendo un albañil con urgencia al equipo Tango de Nueva Delhi, India. Cuando volvió a Ginebra pudo contar la rocambolesca historia de su huida a través de Asia... llevando consigo un camión cargado de misiles anticarro Hellfire.

Los ingenieros de Estocolmo debieron dar saltos de alegría cuando vieron los 48 misiles "confiscados" por Caufield e inmediatamente se pusieron a trabajar en dos direcciones: preparar una plataforma válida para el misil y fabricar copias lo más exactas posibles. Tras 2 años de investigación, ambos proyectos concluyeron con éxito.

El Hellfire mide 1'60 metros de longitud y pesa, antes del lanzamiento, unos 45 kilogramos. Posee una guía laser semiactiva que le indica el rumbo hasta el blanco mientras éste sea iluminado por un emisor. Aunque se han hecho algunos intentos de montar un lanzador sobre un coche, todos han sido rechazados al modificar demasiado la forma del vehículo.

El procedimiento habitual es montar el lanzador en la parte trasera de una furgoneta, en la que se instala también el iluminador laser, montado sobre un mástil telescópico de 4 metros de altura (lo que permite atacar con la furgoneta oculta). Quien maneje el lanzador deberá superar una tirada de electrónica de la misma dificultad que tendría una tirada de percepción para ver al blanco desde la posición del iluminador. Tras un salto de preparación, se podrá disparar el Hellfire superando otra tirada de electrónica de igual dificultad que la primera. Si el resultado es un 20, repite la tirada. Con otro 20 el misil fallará el blanco. En caso contrario el impacto será automático. La velocidad del misil es de Mach 1,17 con unos 5 km. de alcance útil. El vuelo durará un asalto. Antes del lanzamiento, la furgoneta deberá estar parada; se necesitan 3 turnos completos para montar el sistema. Cada lanzador lleva 2 misiles.

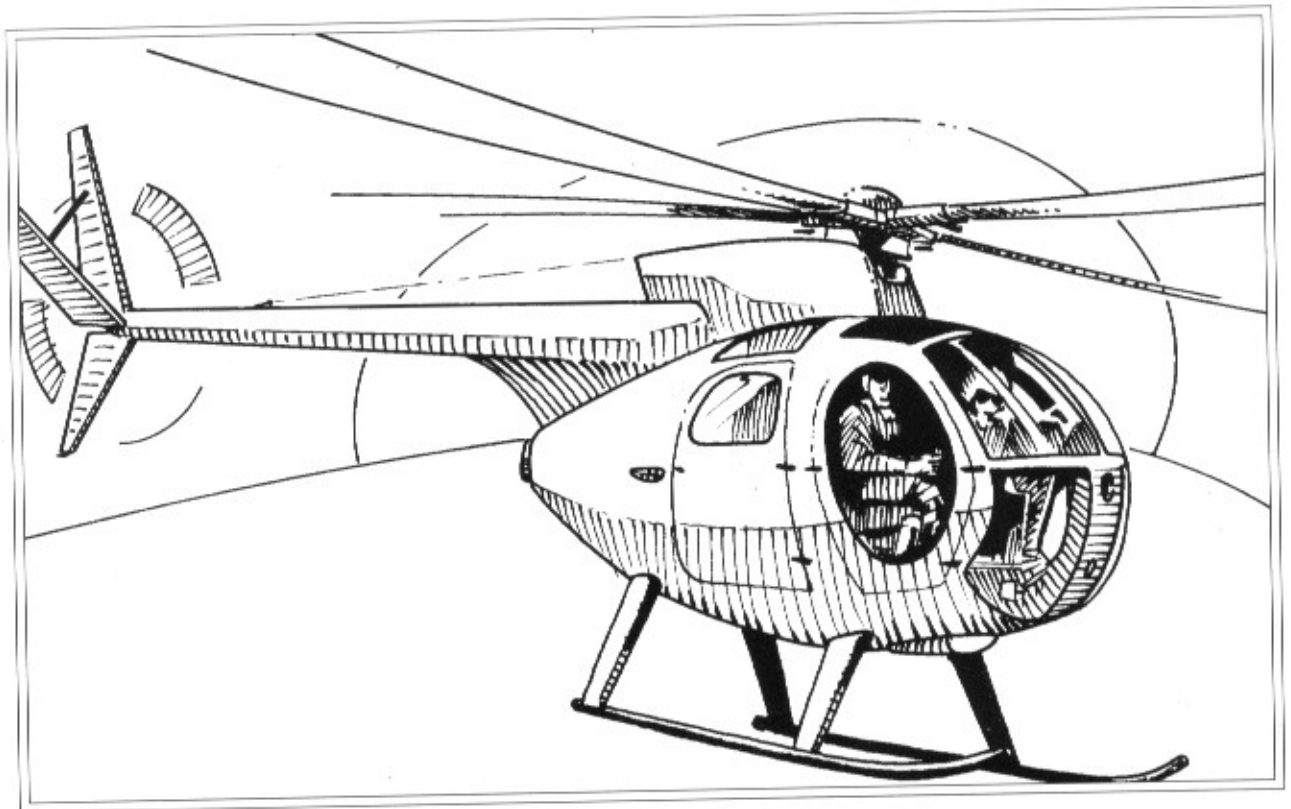
También es posible montar el iluminador en otro vehículo para poder alcanzar blancos no visibles desde el lanzador. En ese caso, el operador del lanzador verá encenderse en el tablero de mandos

una luz que le avisará cuando el iluminador haya enganchado el blanco.

Cabe una tercera posibilidad y es el uso de un iluminador portátil, del tamaño de unos prismáticos, que puede ser utilizado por una sola persona, funcionando en la práctica exactamente igual que el instalado en un vehículo.

En cualquier caso, quien maneje el iluminador deberá superar la tirada de electrónica en el asalto inmediatamente anterior al lanzamiento.

El Hellfire puede emplearse contra vehículos o edificios. Sólo existen 4 lanzadores, por lo que se emplea en situaciones muy especiales. No se trata, en suma, del tipo de arma que suelen manejar los miembros de Heracles, por cierto, su POT es de 300 puntos de impacto.



EXPLOSIVOS

EXPLOSIVOS

Normalmente, cuando pensamos en explosivos, lo que nos viene a la mente es lo que tantas veces hemos visto en el cine: una explosión inmensa, una bola de fuego y, cuando el humo se desvanece, desolación. Como en tantas otras ocasiones, la realidad y esta imagen no coinciden totalmente.

La de los explosivos es una ciencia empírica, basada en el viejo método de prueba y error. Cuando se intenta volar un vehículo o construcción, resulta tan importante saber donde colocar la carga como qué cantidad de explosivo se va a necesitar. Por otra parte, su uso "en combate" está bastante restringido porque su eficacia como arma antipersonal no es tan grande como pueda parecer, empleándose generalmente en operaciones de sabotaje y demolición.

COMO PREPARAR UNA CARGA

Si el material se consigue a través de un Equipo Charlie (o una organización similar) no es necesario hacer ninguna tirada para fabricar el artefacto, basta con colocar el detonador.

Si se posee explosivo en buenas condiciones pero el detonador es de construcción casera, se deberá hacer una tirada de explosivos. La dificultad variará según las condiciones en las que se trabaje. Por ejemplo, para construir una bomba de relojería con un despertador, unas cuantas pilas de petaca, un rollo de cable fino y las herramientas necesarias (destornilladores, alicates grandes y pequeños, un rollo de cinta aislante...) la dificultad será normal.

En caso de fallarse la tirada, cabe la posibilidad de que la carga estalle al conectarse el detonador. Tira un D20. Con un 19 ó un 20 la bomba explotará instantáneamente. Si el detonador va conectado a un mecanismo de retardo de la explosión, con un

resultado entre 10 y 18 no explotará. Con un resultado entre 1 y 9, el detonador se activará pero no en el momento deseado. El resultado que se haya obtenido en la última tirada de dado multiplicado por 10 será el porcentaje de tiempo por el que se produzca el fallo.

(EJEMPLO, si se prepara para que estalle a los 15 minutos de activarse el mecanismo, se falla la tirada para construirlo y el resultado en la segunda tirada es un 5, fallará por 7 minutos y medio (5x 10= 50%)).

Tira otra vez el dado. Si el resultado es par, el fallo hará que explote antes de lo previsto, si es impar lo hará más tarde.

Si el detonador no va unido a un mecanismo de tiempo, con un resultado entre 1 y 18 sencillamente la carga no estallará.

Cuando un personaje quiera, además, elaborar su propio explosivo de forma casera, puede elegir usar la habilidad Química y no la de Explosivos. Si cuenta con los "ingredientes" apropiados la dificultad irá de fácil a difícil. Si los componentes no están en buenas condiciones, de muy difícil a imposible. Si la tirada falla, calcula la diferencia entre el resultado mínimo para haber tenido éxito y el resultado real. *(Ejemplo, para tener éxito en la tirada se debería haber obtenido un 11 ó más. Si el resultado fue 4, será 7 (11- 4=7)).*

Tira el dado otra vez, si el resultado es igual o inferior a esa cifra el artefacto explotará en las manos al "artificiero amateur". Lástima. *(Siguiendo con el ejemplo anterior, la carga estallaría con un resultado entre 1 y 7).* En caso contrario, la carga no estallará cuando sea colocada.

Muchos son los componentes con los que se

puede elaborar explosivos caseros, pudiéndose conseguir, por ejemplo, en tiendas de productos químicos. La potencia media del explosivo casero será de 10 puntos de impacto por cada 250 gramos. La cifra puede variar, pero nunca será mayor que la de el equivalente de producción industrial.

NOTA DE LOS DISEÑADORES: *las reglas que acabamos de exponer son MUY generales. Las posibilidades son tantas, que es imposible preverlas todas, de modo que hemos tratado de darte una mínima orientación. Eres libre de decidir las probabilidades de tener éxito cuando no se tienen los medios adecuados y hay que improvisar; si te interesa premiar la creatividad de los jugadores, puedes permitirles construir un detonador con casi cualquier cosa y algún que otro punto de orgullo.*

DAÑOS

Los explosivos de por sí, es decir, sin estar rodeados de una camisa de fragmentación o cualquier elemento más o menos casero que despidan metralla en la explosión (por ejemplo, un recipiente lleno de tornillos) no tienen mucha eficacia antipersonal. Cuando se coloque una carga explosiva, se seguirán las mismas reglas de disminución de daños por distancia al punto de explosión que en el caso de las granadas ofensivas.

Fallar una tirada de explosivos en el momento en que se coloque una carga en el punto en que se desee no hace que ésta explote. Si se falla la tirada la potencia de la carga bajará a la mitad, si se obtiene éxito será la indicada para cada tipo de explosivo y si se consigue una categoría de éxito de 3 ó más se sumará un 25% más a la potencia de impacto.

Ejemplo: *Si se coloca una carga de 500 gramos de C-4 y se falla la tirada al ponerla en su lugar, cuando estalle lo hará con una potencia de impacto de 20. Si se supera la tirada su potencia será de 40, y si la categoría de éxito de la tirada es 3 ó superior la potencia será de 50.*

Los daños que damos para cada tipo de explosivo son acumulativos, el doble de cantidad tiene el doble de potencia.

EXPLOSIVO PLASTICO (C-4)

Sin duda la opción perfecta para el sabotaje. Los Equipos Charlie suelen suministrar a sus agentes el más extendido de estos explosivos, el C-4, standard en el ejército norteamericano, en bloques de un

kilogramo envueltos en una bolsa de lona impermeable. A primera vista se trata de una masilla blanquecina con una consistencia un poco más densa que la plastilina. Es tremendamente estable, pudiéndose moldear para adaptarlo a la forma del lugar en el que se coloque, aumentando su eficacia frente a otros tipos de explosivos. Su efectividad antipersonal es muy limitada. El C-4 puede sumergirse en agua y si sufre un impacto de bala lo único que pasará es que ésta abrirá un agujero. En la práctica, sólo un detonador puede activarlo.

250 gramos de C4 tienen una potencia de 20 puntos de impacto.

CORDON DETONANTE

A primera vista, un cable eléctrico un poco más grueso de lo normal, se trata en realidad de una "manguera" de plástico rellena de explosivo. El cordón detonante está diseñado para servir de detonador a otras cargas, pero por sí mismo puede servir para pequeños trabajos.

La forma de utilizar este explosivo, es enrollándolo alrededor de aquello que se quiera volar. La explosión cortará limpiamente en ese punto. Los dos usos más comunes son la voladura de árboles, la ruptura de raíles de tren, etc. Para cortar un árbol, basta con enrollar una vez el cordón sobre su corteza. En raíles de tren, por ejemplo habría que dar 6 vueltas al cordel para hacer un corte limpio.

El cordón detonante tiene un punto de potencia de impacto por cada 2 centímetros de longitud, a una distancia máxima de un metro. Más allá de un metro no tiene una eficacia real en el uso habitual.

T.N.T.

No demasiado eficaz en demoliciones por no ser maleable, generalmente es empleado cuando no hay nada mejor para poder elegir. Tiene un tono entre marrón y amarillo, generalmente se presenta en barras. Es bastante estable (aunque no tanto como el explosivo plástico) y si se quiere almacenar durante largos períodos de tiempo es conveniente que no se exponga a la luz ni al calor.

250 gramos de T.N.T. tienen una potencia de impacto de 18.

NITROGLICERINA

Un explosivo líquido y tremendamente inestable.

Por cada punto de impacto que sufra un recipiente que contenga nitro hay un diez por ciento de probabilidades de que estalle (un punto en el D20 equivale a un 5%). Si, por ejemplo, una botella con este explosivo cayese desde una altura de 3 metros (se aplican las mismas reglas que en la caída de personajes, descritas en la página 53 de Mutantes en la Sombra) sufriría el equivalente a 2 puntos de impacto, o sea, un 20% de probabilidades de explosión. Tira un D20. Con un 4 ó menos estallará.

25 gramos de nitroglicerina tienen un potencia de 20 puntos de impacto.

DETONADORES

Para hacer estallar cualquier explosivo es prácticamente imprescindible emplear un detonador. Básicamente se trata de una pequeña carga explosiva y algún mecanismo que retarde la ignición. He aquí algunos de los modelos más comunes:

-Mecha de seguridad: la clásica mecha consistente en un cordón relleno de pólvora negra y recubierto por un aislante impermeable. Tras ser prendida, la mecha se va consumiendo lentamente a razón de 15 asaltos por cada medio metro.

-Detonador eléctrico: una pequeña batería unida a un dispositivo que produce una chispa. Se puede ajustar el retardo, desde instantáneo (explota en cuanto se activa) hasta 3 asaltos. Hay otro modelo que incorpora un reloj y puede prepararse para que

se active tras un periodo de tiempo de hasta un año (se puede ajustar hasta el minuto exacto en que sucederá la detonación).

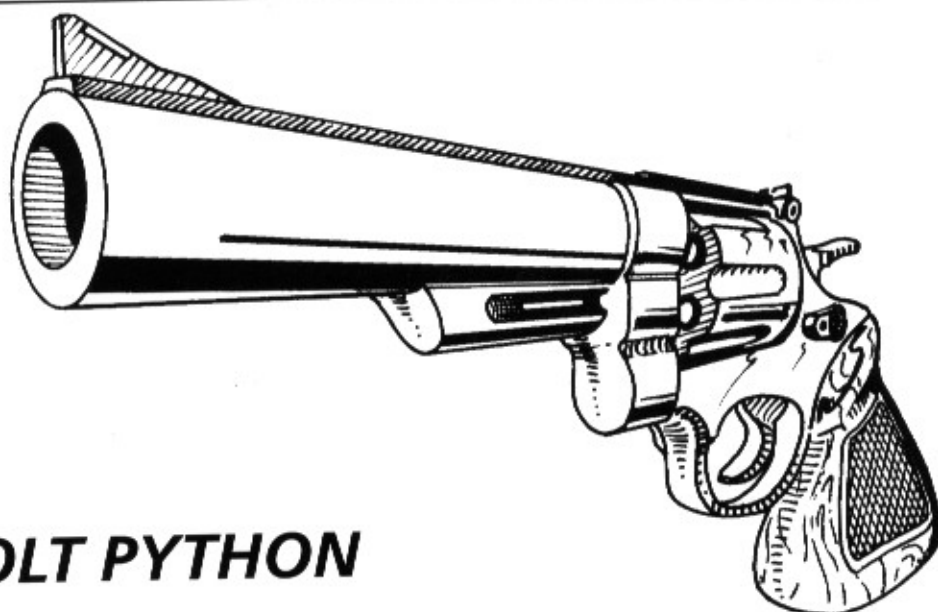
-Detonador de presión: el modelo básico se activa cuando se ejerza sobre él una presión equivalente a 35 kilogramos ó más. Hay modelos preparados para estallar ante diferentes presiones a elegir.

-Detonador de alivio de presión: exactamente igual que el anterior, pero se activa cuando deja de haber peso sobre él. Ambos se utilizan muy a menudo para montar trampas "cazabobos".

-Detonador radiocontrolado: del tamaño de una caja de cerillas, se activa desde un transmisor situado a distancia (hasta 2 kilómetros). El emisor tiene el tamaño de una lata de refrescos. La autonomía de baterías del receptor es de 72 horas.

METRALLA

Para aumentar la letalidad de un explosivo se puede colocar la carga en un recipiente lleno de elementos metálicos que tras la explosión salgan despedidos a gran velocidad. Cualquier cosa puede servir como metralla; tornillos, tuercas, trozos de chapa etc. Si se coloca una cantidad de metralla con un peso igual al doble del explosivo que lleve la carga la potencia de impacto se multiplicará por dos al calcular los daños sobre las personas, por 1,5 contra objetos inanimados.



COLT PYTHON

PROYECTOS DE LA FUNDACION KAUFMANN

Los aparatos que se describen a continuación sólo existen sobre los tableros de dibujo. La mayor parte de ellos tienen algo que ver con el uso de los poderes M y algunos llegarán a existir a medio/corto plazo. Cualquier servicio M del mundo estaría encantado de poder conseguir información sobre estas investigaciones... ¿o sabotearlas?

Desde la invención de la cámara Gödel se han multiplicado los programas con vistas a diseñar aparatos que potencien o amortigüen los poderes mutantes. Sin embargo todavía no se ha logrado construir una cámara lo suficientemente fiable, y aún no existe una base teórica que permita interpretar los datos extraídos de los experimentos. La mayoría de las investigaciones que se están desarrollando actualmente se guían por el primitivo método de prueba y error.

KAMANITA

Un equipo de químicos está trabajando en Estocolmo para sintetizar un compuesto "impermeable" a la bioenergía. Por el momento se estudian varios polímeros pero sin demasiado éxito. Si se diera con el material adecuado, un casco de Kamanita haría a su portador inmune a los poderes beta.

CAMARA GÖDEL PORTATIL

Hasta la fecha, la cámara Gödel más pequeña que se ha podido fabricar mide unos 15x12 metros y necesita dos controladores de temperatura (sus prestaciones son mínimas). Sin embargo, se está trabajando para eliminar la necesidad de controladores de temperatura. En uno o dos años se espera conseguir un aparato del tamaño de un ordenador personal, que sólo necesite un controlador térmico y capaz de detectar mutantes (aunque no se espera que pueda determinar cual es su poder en concreto).

ERGOTALAMINA

Recientemente, un neurólogo ha comprobado experimentalmente que el gasto de bioenergía provoca una saturación en el sistema nervioso de los M que es lo que les obliga a relajarse o dormir para recuperarla. Ya se está trabajando en un fármaco (la ergotalamina) que ayude a "recargar" bioenergía en una primera fase. A muy largo plazo podría llegarse a evitar la necesidad de descansar, lográndose un M de energía ilimitada.

AMPLIFICADOR PSIONICO

Se ha conseguido, en condiciones de laboratorio, aumentar en un 0,002% la potencia de las descargas de bioenergía en mutantes con poderes Gamma. Algún día es posible que se diseñe un casco que reduzca a la mitad el coste de bioenergía para aplicar un poder Gamma.

POTENCIADOR DE CONTROL DE TEMPERATURA

Los controladores térmicos sólo pueden emplear su poder sobre objetos inanimados. No obstante, se está trabajando en el desarrollo de una técnica que permita controlar la temperatura del organismo de seres vivos. ¿Podría tener alguna aplicación en la hibernación de personas?

DETECTOR DE PODERES

Un artefacto que activase una alarma cuando un M emplease un poder no tendría que ser necesariamente, una cámara Gödel. Podría detectar no la bioenergía en sí, tan sólo sus efectos.

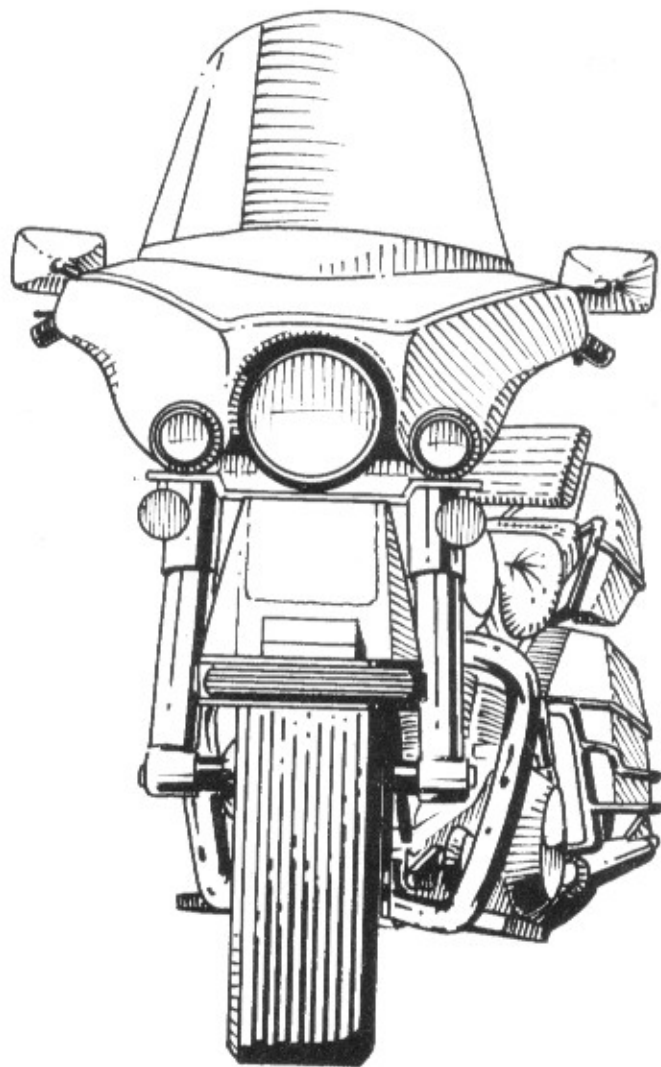
DETONADOR PSIONICO

Desde febrero del 91, se trabaja intensamente en el desarrollo de un interruptor para ser accionado mediante el poder de control mecánico con el menor gasto de bioenergía posible. Originariamente, se trabajaba en la idea de un detonador, con lo cual se conseguiría un sistema prácticamente perfecto para accionar explosivos a distancia. Sin embargo, de terminar el proyecto con éxito, las aplicaciones del aparato serían casi infinitas.

"Siempre me ha encantado la CBR 600 por que es la reina de las carreteras con muchas curvas. Por eso pedí ese modelo al Equipo Charlie de Viena, además de un equipo crack completo por si las moscas. Ya sabes, no hay forma de llevar un disfraz de esos por la calle si no tienes una moto cerca. ¿Qué si llevaba un arma?. Hombre, por supuesto, yo no dejo la Franchi ni para ducharme, pero en la moto tenía que llevarla desmontada y en su funda. Iría yo como a dos, dos veinte por hora. Era primavera, hacía un solecillo de esos que te alegran la cara y con la CBR iba volando bajo por una carreterilla no muy bien cuidada que atravesaba un bosque increíble lleno de robles. Me había ido todo a pedir de boca y conducía relajado, disfrutando del panorama. Entonces oí a ese canalla. Venía detrás mío, volando justo sobre las copas de los árboles. Si hubiera sido un coche ni me habría oído, por eso llevaron una avioneta. Uno de ellos me estaba disparando con un M16 desde una ventanilla. ¿Qué cómo sabía que era un M16?. Amigo, el sonido de un juguete de esos lo reconocería a 100 metros de una explosión nuclear. En fin, el tipo iba dando pasadas y su colega me disparaba ráfagas. Menos mal que entre pasada y pasada tenía unos 15 segundos para reaccionar. Me lo hice muy mal, en vez de aprovechar las pausas me pegaba al arcén y trazaba las curvas con unas tumbadas que los pedales soltaban chispas. Y al final, pasó lo que tenía que pasar. Me colocaron una ráfaga que hizo que la CBR saltase por un lado y yo por otro. Si no es por el traje crack ahora no estaría aquí. Cuando me desperté estaba en la consulta de un médico de pueblo. Me había hecho un esguince de tobillo, fíjate que tontería ¿no?. Pero me dolía más que si me hubieran pegado un tiro. Me largué de aquél sitio en cuanto pude, un par de días después. No se ni como no me localizaron. Me conseguí un bonito todo-terreno por gentileza de un aldeano que se había dejado las llaves puestas y... ¡No, no! ¡De ninguna manera, hombre! Esta ronda la pago yo y no hay más que hablar.
Bueno, pues como te estaba contando..."

Shane Caufield

MATERIAL DIVERSO



DE TODO UN POCO

PRENDAS ANTIBALAS

Basándose en los desarrollos militares y de la industria privada, los técnicos de la Fundación Kaufmann han desarrollado una serie de chalecos y otras prendas antibalas para los agentes de las 3 ramas. Aunque el uso de estas prendas no convierte a su portador en alguien invulnerable, son muchos los agentes que han salvado sus vidas gracias a un chaleco camuflado bajo sus ropas. Tremendamente efectivos contra las armas cortas, escopetas, subfusiles y metralla, cuando reciben impactos de fusiles pierden efectividad, aunque siguen proporcionando una mínima protección.

En la actualidad, los Equipos Charlie suministran los siguientes modelos:

Chaleco ligero

Se puede llevar por debajo de la ropa normal sin que interfiera la libertad de movimientos del usuario. Ofrece una protección moderada, siendo **plenamente efectivos** contra las siguientes armas:

- Armas cortas con potencia de impacto inferior a 29 a cualquier distancia.
- Todas las armas cortas a distancia larga.
- Subfusiles de potencia inferior a 32 a cualquier distancia.
- Todos los subfusiles a larga distancia.
- Escopetas a distancia media y larga

Frente al resto de las armas ofrece protección parcial.

Cuando un personaje que lleve este tipo de chaleco sufra un impacto de cualquier arma, tira el D20. Si el resultado es un 13 o más la bala ha impactado en el chaleco. Si se trata de un ataque efectuado con un arma contra la cual el chaleco sea

plenamente efectivo, el personaje perderá 1 P.V. como si hubiera sufrido un ataque en cuerpo a cuerpo (sigue sufriendo la energía cinética de la bala). Si el ataque proviene de un arma contra la cual el chaleco sólo ofrece protección parcial, se seguirá el mismo procedimiento, pero restando 25 puntos a la POT del arma atacante. El daño que sufra el atacado se tratará como el normal de un arma de fuego.

A este modelo de chaleco se le puede instalar un curioso complemento: se trata de unas bolsitas de plástico que contienen un fulminante de pólvora y una pequeña cantidad de sangre artificial. Una red interna en el interior de la prenda activa el fulminante (completamente inofensivo) que proyecta la "sangre" al exterior. De este modo se consigue simular una herida de bala bastante convincente (percepción imposible).

Contra granadas y explosivos ofrece una protección limitada, restando 20 a su potencia.

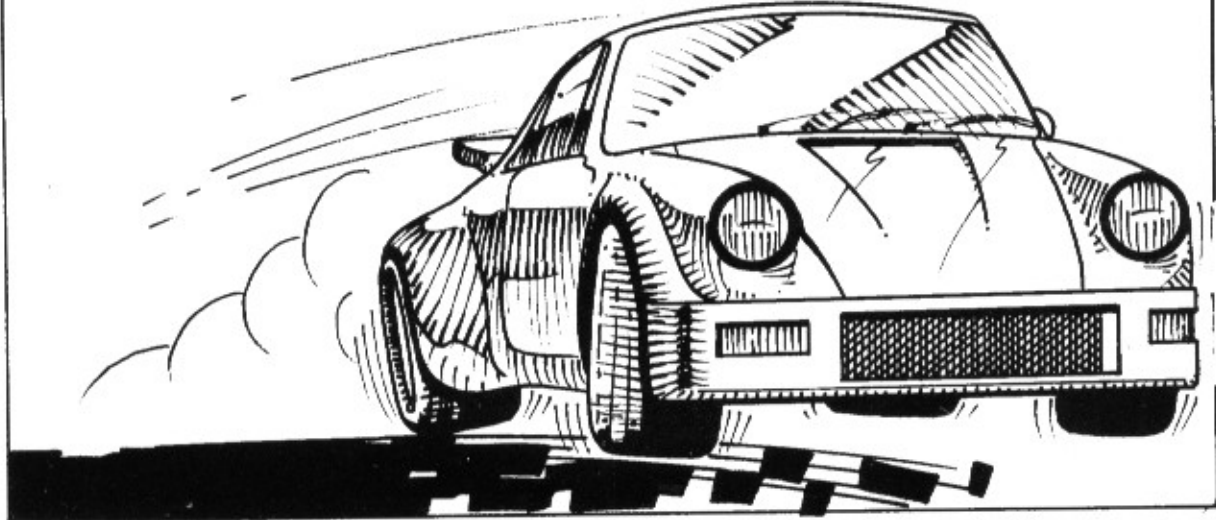
Chaleco pesado

Se trata de una versión del clásico chaleco antifragmentación militar. Es mucho más aparatoso que el anterior, ofreciendo protección adicional en la zona del cuello, así como unas voluminosas hombreras. La protección que ofrece es mucho más efectiva, pero a cambio debe ir por encima de la ropa, restándose un -1 a la destreza del portador (-3 si coloca alguna prenda por encima como, por ejemplo, una gabardina).

Este chaleco es plenamente efectivo contra:

- Armas cortas de potencia inferior a 33 a cualquier distancia.
- Armas cortas de mayor potencia a larga distancia.

PORSCHE 911



-Subfusiles de potencia inferior a 33 a cualquier distancia.

-Todos los subfusiles a larga distancia.

-Escopetas todas las distancias excepto a bocajarro.

-Fusiles de asalto con potencia inferior a 42 a larga distancia.

Frente al resto de las armas sólo ofrece protección parcial.

Se siguen las mismas reglas que con el chaleco ligero, pero:

-El chaleco detendrá la bala con un 12 o más en el D20

-Restará 29 puntos a la POT del arma atacante cuando no sea plenamente efectivo contra ésta.

Este modelo también ofrece cierta protección contra granadas y explosivos, restándose 35 puntos a su potencia.

Chaleco pesado integral

Básicamente igual al modelo anterior, pero más largo. Cubre el abdomen hasta un poco por debajo de la pelvis. Igual que el anterior, pero detendrá la bala con un resultado de 11 o más en el D20.

Cascos

Están disponibles en dos versiones, "civil" y "militar". El primero es aparentemente idéntico a los que emplean los motoristas y es mucho más fácil de camuflar, mientras que el segundo es muy similar a los empleados por las fuerzas antidisturbios, integral y con una lámina transparente cubriendo la cara del usuario. Los dos incorporan una pequeña radio (8 horas de autonomía) y ofrecen la misma protección que un chaleco integral, pero con las siguientes diferencias.

-Para detener la bala es necesario obtener un 17 o más en el D20.

-Sólo restan 10 a la potencia de las granadas.

Si se utiliza uno de estos cascos en conjunción con un chaleco, las ventajas serán acumulativas. Si el chaleco no logra detener el ataque, se tirará el D20 para ver si ha impactado en el casco. Frente a las granadas y explosivos, resta 10 puntos a su potencia (6 +10 si se utiliza junto a un chaleco).

EQUIPO CRACK

Como si de caballeros medievales se tratasen, quienes lleven este traje integral podrán sentirse plenamente acorazados. Consta de casco, peto y protectores de brazos y piernas. Esta indumentaria es tan sumamente pesada e incómoda que quienes la

utilicen bajarán en -2 su nivel de destreza. Ofrece la misma protección que un chaleco pesado, pero en todo el cuerpo del usuario. Sin embargo tiene algunos puntos débiles, por lo que detendrá el ataque con un 3 o más en un D20 (mismas reglas al respecto que en los chalecos). Resta 35 a la potencia de cualquier ataque con granadas o explosivos. Externamente, un equipo crack es muy similar a un traje de motorista de cuero negro, sólo que un poco más aparatoso.

DETECTOR DE EXPLOSIVOS

Del tamaño de un paquete de cigarrillos, este aparato advierte de la presencia de bombas basándose en un simple principio químico: en la composición de todos los explosivos tradicionales se incluye el nitrógeno. El detector "olfatea" en busca de rastros de nitrógeno en cantidades sospechosas. Es capaz de detectar una bomba a una distancia de hasta 4 metros. Sin embargo, desde hace unos pocos años se ha extendido el uso de explosivos a base de clorato, no detectables por este sistema. Detecta todos los explosivos descritos en este manual.

CAPSULA SUICIDA

Uno de esos objetos que prácticamente ningún jugador de Mutantes en la Sombra querrá tener, y mucho menos utilizar. Se trata sencillamente de una pieza dental falsa que contiene una pequeña dosis de un veneno potentísimo. Cuando el usuario apriete las mandíbulas de una forma especial (es prácticamente imposible activar la cápsula accidentalmente) el veneno le quitará 5 puntos de vida por asalto **SIN ANTIDOTO POSIBLE.**

Los Equipos Charlie sólo proporcionan este tipo de material a los agentes que lo soliciten. Por órdenes expresas de K1, no se podrá obligar a ningún miembro de la organización a llevar una cápsula suicida y sólo serán entregadas para misiones de altísimo riesgo para la seguridad de la organización. Sin embargo, los servicios M no suelen imponer estas restricciones a sus propios operativos.

EQUIPOS DE BUCEO

Existen 3 tipos básicos de bombonas de aire comprimido para buceo; de circuito abierto, semicerrado y cerrado.

En las bombonas de circuito abierto, el usuario aspira el aire a través de la máscara y lo expulsa al exterior a través de una válvula. Este aire

sale violentamente hacia arriba en forma de burbujas ruidosas y visibles desde la superficie (se trata de aire caliente, por lo que de noche son localizables por infrarrojos) y pueden llegar a delatar al submarinista. No obstante ofrecen una ventaja evidente; su uso es extremadamente simple. La cota máxima de inmersión segura es de 50 metros y la autonomía de aire es de 2 horas y media.

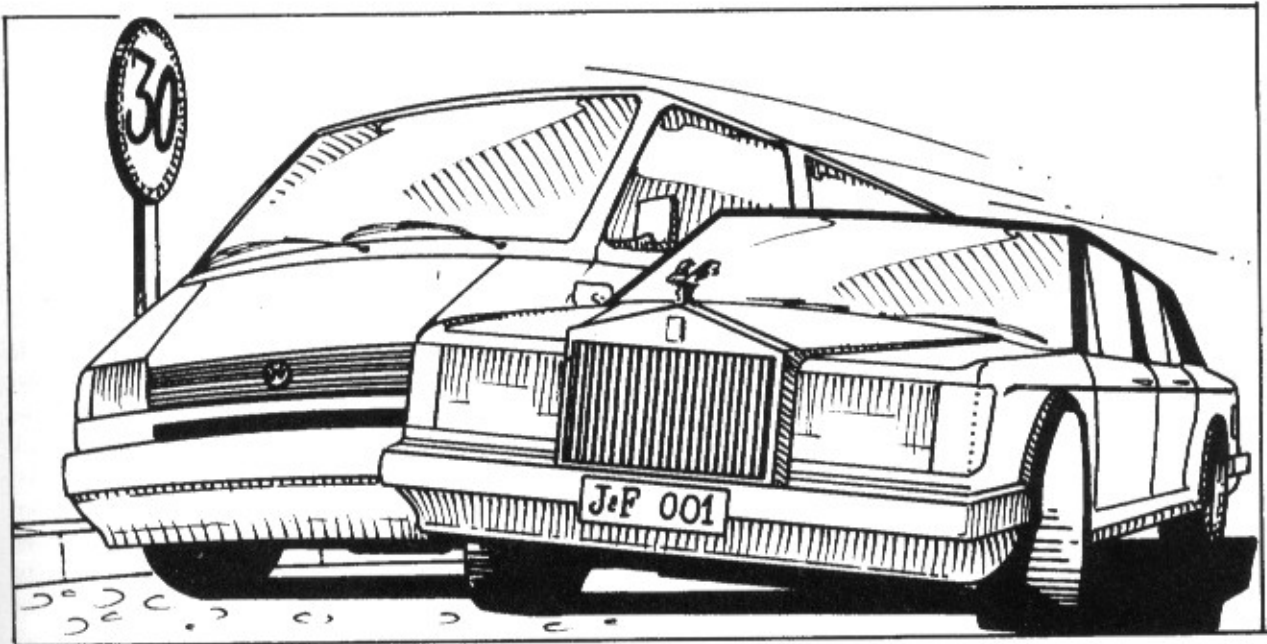
Las bombonas de circuito semicerrado expulsan el aire ya respirado a través de una bolsa, de modo que las burbujas llegan a la superficie poco a poco y su tamaño es mucho menor. A 10 metros la tirada de percepción para detectarlas es muy difícil. No obstante, los infrarrojos siguen detectando la presencia de un submarinista. Su cota máxima de inmersión es de 40 metros y su autonomía dos horas. Su principal desventaja, sin embargo, es que es necesario regular cuidadosamente la mezcla de nitrógeno y oxígeno que el buceador va a respirar. Para ello, antes de la inmersión se deberá superar una tirada (normal) de submarinismo. Si se tiene éxito no pasará nada, pero si se falla, por cada punto por debajo de la cifra que se debería obtener para tener éxito la autonomía bajará 10 minutos y la cota máxima segura de inmersión bajará en 3 metros.

Los sistemas cerrados no expulsan burbujas de ningún tipo. Sin embargo, son complicados de manejar (mismas reglas que en los semicerrados para preparar el equipo) y sus prestaciones son, con mucho, las más pobres de los tres sistemas: 10 metros de profundidad y un máximo de una hora de autonomía.

PARACAIDAS

En principio, en Mutantes en la Sombra no existe una habilidad concreta para emplear paracaídas. Sin embargo, puedes utilizar la habilidad pilotar aviones (se puede asumir que las técnicas básicas de paracaidismo se aprenden junto a las de pilotaje) o introducir una nueva habilidad en el campo de las destrezas llamada paracaidismo.

En cualquier caso, el uso de un paracaídas no es demasiado complicado, siempre y cuando no se pretendan hacer maravillas. En caso de que surjan problemas en una aeronave, se puede asumir perfectamente que aquellos que tengan un paraca aterrizarán en el suelo sin necesidad de hacer tiradas. Sin embargo, para aquellas situaciones en las que se quiera introducir mayor tensión o sea importante el punto de caída, puedes emplear las siguientes reglas, que en cualquier caso son opcionales:



Lanzamiento

Los personajes que no posean la habilidad necesaria para el salto deberán superar una tirada de voluntad (muy difícil) para lanzarse al vacío. Se puede hacer más fácil la tirada en situaciones de extrema gravedad (si hay que tomar la decisión entre morir dentro o fuera del aparato, por ejemplo). Por otra parte, quienes no posean esta habilidad harán sus tiradas a nivel 0.

Apertura

Las probabilidades de que un paracaídas moderno falle son minúsculas. No obstante, es posible que el paracaidista tenga problemas (el miedo también ayuda...). Para abrir el paracaídas hace falta una tirada de la habilidad que se emplee a nivel fácil. Si se falla, repite la tirada. Con un 20, el paraca no se abrirá. Repite la operación con el de emergencia, y si también falla... el suelo se acercará tan rápidamente al personaje que morirá víctima del susto que le producirá el impacto contra el suelo.

Aterrizaje

La tirada para aterrizar cuando el paracaidista no pretenda caer en un punto concreto servirá para determinar si se accidenta al tomar tierra. La dificultad de la tirada será normal. Si se falla, el personaje

sufrirá un impacto de potencia igual a su fuerza por dos.

Si además el paracaidista quiere caer en un punto concreto, deberá superar otra tirada de dificultad normal para caer en un área elegida por él y de un diámetro de 50 metros. Por cada 10 metros menos, la dificultad subirá un nivel. De este modo, aterrizar dentro de un círculo de 40 metros será difícil, en uno de 30 muy difícil y en uno de 20 imposible. De fallarse esta tirada, el paracaidista se desviará una distancia desde el centro de la zona de aterrizaje elegida igual a 10 metros por cada 150 metros de altura desde el punto de lanzamiento al suelo.

Si un personaje activa el mecanismo de eyección de un avión que lo posea, una carga de explosivo se encargará del trabajo de sacarle de la cabina junto con su asiento. Cuando el piloto se aleje del avión siniestrado a una distancia prudencial, el asiento se separa y el piloto cae solo en el paracaídas. Estos paracas están diseñados para dejar sano y salvo a personas inconscientes, pero a cambio de su gran seguridad sus prestaciones son bastante pobres. La dificultad de las tiradas para caer en un punto exacto subirá un nivel, pero también bajará un nivel la dificultad de la tirada para ver si el paracaidista sufre algún daño en el aterrizaje.

CUERDA DE ESCALADA

La empleada más habitualmente es la de 6 milímetros, en rollos de 45 metros. Puede soportar con plena seguridad cargas de hasta 300 kilogramos.

SISTEMAS DE OBSERVACION Y VIGILANCIA

Ver sin ser visto. Oír sin ser detectado. Estas son las claves de la que a menudo es considerada por los agentes como la más tediosa de sus obligaciones. No obstante, la recogida de información es imprescindible en el trabajo de todas las ramas de la organización de K1, y aunque nadie ha inventado un dispositivo tan eficaz como las capacidades de algunos mutantes (viaje astral, sin ir más lejos), no siempre es posible disponer de personal preparado en el momento preciso. Para suplir esas posibles carencias, los Equipos Charlie disponen de multitud de cachivaches de alta tecnología y altísimo precio que pueden hacer el trabajo, incluso cuando sean manejados por humanos no mutados.

PRISMATICOS

Pocas cosas son tan importantes para un agente y a la vez tan fáciles de conseguir como unos simples prismáticos. Sin embargo, cuando los Equipos Charlie reciben el encargo de proporcionar unos prismáticos lo que envían no se parece en casi nada a lo que se pueda comprar en cualquier óptica o tienda de material fotográfico.

Conocidos entre los miembros de Heracles como "lentillas", los Kfh 3 están especialmente diseñados para ser todo un sistema de recepción de información con las siguientes prestaciones:

-Un telémetro láser informa en todo momento de la distancia a la que se encuentra el centro de la imagen.

-Enfoque automático sincronizado con el telémetro de tal modo que la imagen siempre es lo más nítida posible.

-Una pequeña brújula que proyecta en un lateral de la imagen la dirección hacia la que se mira.

-Un altímetro que informa al usuario de su altitud sobre el nivel del mar y, cuando se pulsa un simple botón y en combinación con el telémetro, de la altura respecto al observador de aquello que se encuentre en el centro de la imagen.

-Pulsando un botón, una pequeña retícula aparece superpuesta sobre el visor. Si se mantiene durante un segundo o más tiempo a un objeto móvil

dentro de la retícula, el sistema informa de la velocidad de movimiento de ese objeto. Apretando el mismo botón hasta el fondo y manteniendo un objeto inmóvil en la retícula, se activará una alarma acústica cuando ese objeto empiece a moverse o desaparezca de la imagen (muy útil cuando se tiene que vigilar algo durante largos períodos de tiempo, los prismáticos dan la señal sin que alguien tenga que estar observando constantemente). Si se conecta un pequeño emisor de radio (opcional) éste emitirá una señal a distancia en lugar de la señal acústica.

Construidos en materiales de alta resistencia, resisten caídas en vertical de hasta 20 metros. Funcionan a temperaturas entre -45 y 76 grados centígrados, y sus baterías (recargables desde el encendedor de un coche en 20 minutos), uno de los mejores diseños de los técnicos de la Fundación Kaufmann, tienen autonomía para 48 horas consecutivas trabajando con todas las funciones activadas y a pleno rendimiento.

INTENSIFICADOR DE LUZ ESTELAR

Básicamente, el mismo aparato que puede montarse en las armas, pero preparado para que lo utilice una persona de forma continuada. Disponibles en dos modelos básicos: unas aparatosas gafas (nada que ver con unas gafas normales, son una especie de "miniprismáticos con patillas") o un visor acoplable a un casco. Quien mire a través de uno de estos aparatos verá todo en verde y negro, con una intensidad de luz parecida a la que hay tras una hora después de ponerse el sol.

Después de probar varios diseños civiles y militares, los Equipos Charlie han tomado como intensificador standard el AN/PVS-5A. Efectivo a una distancia máxima de 175 metros, sus baterías le permiten operar durante un máximo de 10 horas seguidas.

ESTETOSCOPIO ELECTRONICO

Consta de tres partes, un micrófono plano, un amplificador del tamaño de un walkman y unos auriculares. Cuando el micro se apoya en una pared, se pueden oír los sonidos que se produzcan al otro lado. En paredes de ladrillos "de las normales", por cada 15 centímetros de grosor quien use el aparato sufrirá un -1 a su percepción si tiene que hacer una tirada para poder escuchar algún sonido.

MICRO PARABOLICO

Compuesto por unos cascos y una pequeña antena parabólica del tamaño de un plato. Permite escuchar sonidos de la intensidad de la voz humana en un tono normal hasta un máximo de 150 metros cuando se apunte en dirección a la fuente del sonido. 12 horas de autonomía.

VISOR DE INFRARROJOS

Tras experimentar con decenas de diseños, al final Estocolmo decidió producir el suyo propio (IR 400/B). Se trata de un aparato idéntico a una cámara de video doméstico, que proyecta la imagen sobre un visor.

El IR 400/B, como todos los visores de infrarrojos, "ve" el calor, mostrando una imagen en la que cada color responde a la temperatura de una zona. De esta manera, no solo es posible ver de forma aceptable en situaciones de pésima luminosidad, sino que los objetos calientes (desde un coche hasta un arma disparada hace poco... pasando por los seres vivos tales como las personas) se ven recostados perfectamente sobre el fondo de objetos a temperatura ambiente. De esta forma, es posible llegar a detectar cosas no visibles a simple vista y aún en pleno día (por ejemplo, un hombre escondido en unos matorrales). En condiciones normales, un hombre es visible a 300 metros, y un coche a un kilómetro. La batería le permite una autonomía de unas 6 horas.

PASTILLAS TERMICAS

Un sistema de moderada eficacia para evitar los sistemas de vigilancia basados en infrarrojos son las pastillas térmicas. Externamente parecen, por su tamaño y color, una pastilla de jabón. Se suministran envueltos en una protección de papel aluminio que los aísla de contacto con el aire, pero cuando esa protección se rompe, generan durante 10 asaltos una nube de 5 metros de alta por 6 de ancha y 2 de diámetro (aproximadamente) de un gas transparente e inocuo a 40 grados de temperatura. Dado que los infrarrojos "ven" el calor que produce un cuerpo humano, esta cortina de gas caliente tapa con gran efectividad a quien esté tras ella o inmediatamente por delante.

VIDEOMALETIN

A primera vista, el clásico maletín que lleva consigo todo hombre de negocios. En su interior una cámara

de video (las mismas posibilidades que un personaje de percepción 4, tanto en vídeo como en audio) con una cinta de 3 horas de duración. 6 horas de autonomía de baterías y una pequeña pantalla que permite ver lo grabado (y oírlo, mediante unos cascos normales) sin necesidad de conectar el aparato a un monitor. Con el maletín cerrado, la tirada de percepción para descubrir que lleva una cámara oculta es de dificultad imposible, con el maletín abierto será normal.

CORBATA DE MONTREAL

No sólo un complemento exquisito para caballeros preocupados por su imagen, si no todo un prodigio de miniaturización. En el interior de una "corbata de Montreal" se ocultan un pequeño micrófono omnidireccional, un emisor de radio y una antena. El sistema posee una sensibilidad a los ruidos que se produzcan a su alrededor igual a la de un P.J. con nivel de percepción 7. El receptor se encuentra camuflado en un radiocasette aparentemente normal (es posible grabar los sonidos recogidos por la corbata en una cassette). El alcance del emisor es de unos 300 metros. En la actualidad se trabaja intensamente en el diseño de una versión de igual efectividad camuflada en una pajarita.

MICROFONOS OCULTOS

De entre los muchos tipos de micrófonos ocultos y sistemas de escucha distribuidos por los Charlie podemos destacar los siguientes:

Mch 500: Del tamaño de una tarjeta de visita y tan solo el doble de su grosor. En él se integran tanto el micrófono como la antena y la batería. Puede captar los mismos sonidos que un personaje con percepción 7 y emitirlo a 2 kilómetros de distancia. Está pensado para camuflarse debajo de alfombras o moqueta, donde es más plenamente efectivo. También se puede colocar detrás de cuadros, dentro de libros (donde es menos efectivo, su "percepción" baja a 4) o allí donde un agente lo estime oportuno. Su vida útil es de 40 días gracias a sus circuitos inteligentes de bajo consumo, que activan el emisor sólo cuando el micro capta algún sonido.

Mch 600: Exteriormente es una bombilla de 100 vatios... y de hecho lo es, pero lleva en su interior un micro de las mismas características que el Mch 500 (pero con percepción 5). Sin romper la bombilla, la tirada de percepción para localizarlo es de dificultad muy difícil.

Mch 700: Un centímetro de largo por medio de ancho y medio de fondo. Mismas características que el 600, y con una lámina autoadhesiva.

Mch 800: El modelo de más altas prestaciones. Del tamaño de una caja de cerillas, tiene la misma "percepción" que un personaje con nivel 9 y emite hasta 4 kilómetros de distancia. Tiene 40 días de baterías. Sin embargo tiene 2 problemas: es más difícil de esconder y sufre un fallo de diseño que lo hace propenso a averiarse. Cada 24 horas de utilización se tira un D20, con un 2 o menos dejar de funcionar definitivamente.

INTERCEPTOR TELEFONICO PZ 100

El PZ100 es un ingenioso invento del C.D.F.C. que ha sido copiado en Estocolmo. Se trata de una "pastilla" del tamaño aproximado de una goma de borrar. Si se instala en un teléfono emitirá a un receptor (camuflado en un radiocasette) el contenido de las conversaciones que se realicen, así como los números de teléfono a los que se llame. Su batería le permite

funcionar durante una semana, el PZ tiene un pequeño problema: si alguien abre el teléfono, con una tirada (fácil) de percepción lo detectará. Para instalarlo se requiere un destornillador, una tirada (fácil) de electrónica y un turno completo.

CPM-700

Cuando los técnicos de Estocolmo se pusieron a trabajar en el desarrollo de un sistema de contramedidas que garantizase la seguridad de las líneas telefónicas, decidieron que la mejor solución consistía en utilizar modelos creados por la industria y comercializados para el uso del "gran público". El CPM tiene el tamaño de un cassette de coche, puede conectarse a red o emplear baterías (pilas normales, 4 horas de autonomía). Si se conecta a un teléfono, el aparato avisará al usuario si la línea está pinchada. La versión mejorada en Estocolmo incorpora un detector de micrófonos ocultos (útil en un radio de 12 metros, más que suficiente para lugares como, por ejemplo, una habitación de hotel) manteniendo tamaño y prestaciones.

WALTHER P-38



Denominada P-38 por el año de su adopción, se construyeron más de un millón doscientas mil pistolas de este modelo durante la Segunda Guerra Mundial, y tras la contienda se siguieron fabricando para el ejército y la policía. A pesar de la antigüedad de la mayoría de las P-38 que circulan por el mundo, sigue siendo un arma digna de todo respeto. Se trata, en definitiva, de un diseño histórico que inauguró la era de las pistolas de doble acción y gran calibre.

DROGAS

Por JuanAn Romero-Salazar

Nos guste o no, las drogas forman parte de nuestro mundo y no podemos cerrar los ojos ante la evidencia. A continuación, encontrarás una descripción de varios tipos de estupefacientes, tanto existentes como imaginarios, los efectos de su consumo y de la adicción a los mismos.

Un jugador que decida que su personaje utilice drogas, se encontrará en una situación muy similar a la que se produce en la vida real. En un principio, parecerá que sus capacidades aumentan sin apenas esfuerzo. Luego se dará cuenta de lo que sucede cuando los efectos de la química han pasado y por fin se encontrará envuelto en una espiral de autodestrucción de la que difícilmente podrá salir. Como directores de juego y como jugadores, no te recomendamos que tus P.J. consuman drogas. Simplemente no es una estrategia inteligente.

Y en la vida real tampoco lo es.

LAS DROGAS Y SUS EFECTOS

(Extractos del curso básico de entrenamiento. Esta parte del mismo es común para los agentes de Prometheus, Heracles y la Fundación Kaufmann)

"Debido a las especiales características de su trabajo como agentes es posible que se encuentren con estas sustancias durante alguna misión, ya sea por el ambiente en que deban desenvolverse, por las personas con las que se relacionen o por la propia naturaleza de la misión.

Heracles ha intervenido en ocasiones a fin de desbaratar operaciones de tráfico de drogas, a veces como medio para lograr otros objetivos. Casi todos los servicios M han recurrido en alguna ocasión al tráfico de drogas como medio de financiación clandestina. Somos asimismo conscientes de otro

doloroso hecho, bien conocido por varios de ustedes, la utilización de drogas por parte de los diversos servicios M. Constituyen una parte integrante de sus programas de entrenamiento y sumisión de mutantes, y aun peor, suponen la especie más utilizada como pago o recompensa por los servicios prestados.

Finalmente, las propias tensiones y forzadas condiciones en las que deben desenvolverse todos ustedes les convierten en sujetos predisuestos a caer en la adicción. No olviden esto nunca: no arriesgan únicamente su vida o su integridad física (algo corriente para un agente de Heracles) si no también un bien mucho más precioso: su capacidad mental. Y recuerde también que no trabajan solos, sus compañeros sufrirían las consecuencias de su debilidad o ineptitud y (aunque me sea doloroso decirlo) se verían ustedes abocados a una apertura de expediente con posibles sanciones e incluso la expulsión. Bajo ningún concepto la organización proporcionará abstinencia a sus agentes, aunque el síndrome de abstinencia les convierta en vegetales virtualmente inútiles para nuestros fines. Por otra parte, den por supuesto que ante cualquier problema que puedan sufrir, incluido este, la Organización no les abandonará jamás, ofreciéndoles todo el apoyo del que seamos capaces.

Comenzaremos nuestra exposición con las drogas más usuales:"

Opio y sus derivados

Propiedades sedativas y analgésicas. Calmante de los estados de angustia y ansiedad. Debilidad ante las infecciones. Desnutrición y avitaminosis que pueden desencadenar caquexia e incluso la muerte.

Un personaje drogado con este tipo de estupefacientes se mostrará eufórico, aunque de modo pasivo, somnoliento y torpe intelectualmente: - 2 a

todas sus características. Un personaje adicto adquiere además el rasgo especial de maniaco-depresivo. Este tipo de drogas son comunes en Asia, en el resto del mundo, raras o muy raras.

Forma de consumo: generalmente se consumen fumándolas.

Morfina

Produce gran excitación, seguida de somnolencia y estado de coma en caso de intoxicación aguda. Sensación de bienestar y placidez. Exaltación de la imaginación. Los efectos son idénticos a los del grupo anterior. La obtención suele tener lugar a través del mercado negro de medicinas, laboratorios ilegales, etc. Su frecuencia es rara.

Forma de consumo: es necesario inyectarla

Heroína

Produce gran esclavitud y acortamiento gradual de la ingestión. Trastornos de etiología bulbar, accidentes respiratorios, cianosis, sofocaciones. Aparición de edemas congestivos y de microhemorragias de los centros nerviosos y de las vísceras.

Un personaje bajo los efectos de la heroína se comportará de forma impulsiva, llevando a sus extremos los efectos del rasgo especial "maniaco-depresivo", **pero sin ganar puntos de orgullo** (página 29 del libro básico). Pierde 3 niveles en todas las características. En caso de adicción estos efectos son permanentes. Dificultad de obtención: desgraciadamente común en los núcleos urbanos de todo el mundo.

Forma de consumo: por vía intravenosa, esnifándola (aspirándola por la nariz).

Cáñamo (hachís, marihuana, grifa, etc.)

Tras consumir alguna sustancia de este tipo el personaje experimentará una sensación de bienestar físico y moral, acompañada de gran alegría expansiva y comunicativa. Aumento de la emotividad y de la hilaridad, apareciendo a veces una repentina impulsividad, con crisis de ansiedad y fugas con agresividad que pueden llegar al crimen. Se altera la noción del tiempo y del espacio, llegándose a una abulia total seguida de sueño. Tras despertar, incapacidad para trabajar y falta de energía para actuar. Los efectos son los del rasgo "maniaco-depresivo". Con una tirada de 1 a 17 en 1D20: maniaco; de 18 a

20: depresivo. Además pierde un nivel en todas sus características.

Relativamente comunes, se consumen generalmente fumándolas.

Cocaína

La sensación es de euforia activa, seguida de apatía, visiones alucinatorias, sensaciones de frío y picor, estado obsesivo de estar siendo perseguido, mirada inquieta ... Desemboca en decadencia mental; posibilidad de adquirir diversas infecciones de las vías respiratorias.

Su consumo añade, inmediatamente después del mismo, un nivel a Voluntad, Percepción y Carisma. Lamentablemente, media hora después de consumida la dosis, estos efectos cesan y se ven reemplazados por un -2 a las mismas características durante una hora. Una nueva dosis mantiene el primer efecto (no acumulable). Un personaje adicto a la cocaína desarrolla el rasgo especial de "paranoico" (1 a 10 en 1D20) ó "maniaco-depresivo", (11 a 18; los dos con 19-20). Común en los núcleos urbanos de casi todo el mundo, muy común en Suramérica. Forma de consumo: se aspira ("esnifa") por la nariz. Puede fumarse en pasta básica o en polvo, en este último caso sus efectos son prácticamente anulados.

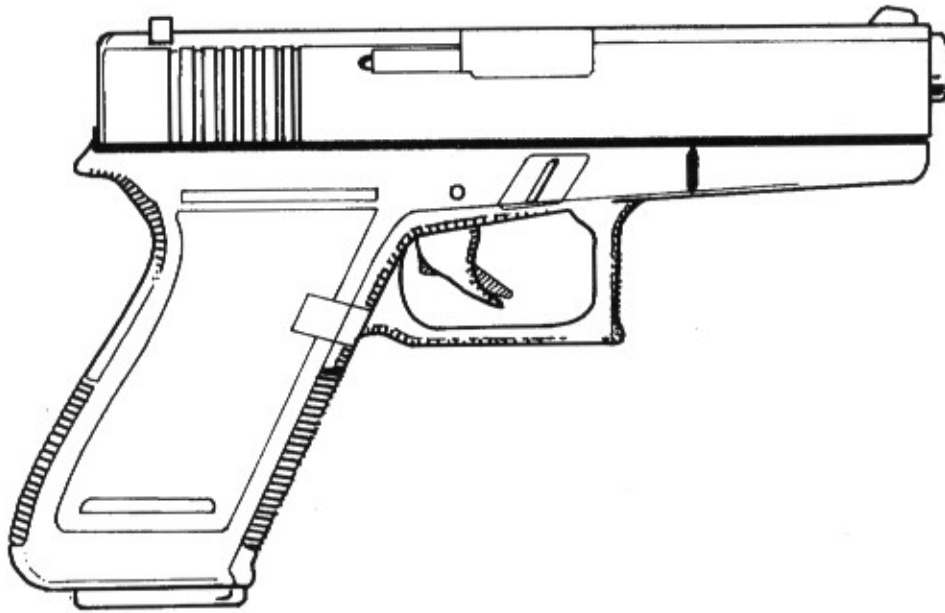
Barbitúricos

Proporcionan placer físico y psíquico, euforia, trastornos visuales y del equilibrio, disartria, irritación contra el medio ambiente. Tras su consumo se adquiere el rasgo especial de "paranoico". Menos 1 a Destreza. En caso de adicción, estos efectos serán permanentes.

Comunes, se presentan en forma de pastillas.

Tranquilizantes

Disminuyen la angustia y la ansiedad, disminución de los reflejos. Proporcionan (temporalmente) la habilidad de "Frialdad" a nivel 4 (o se suman dos niveles a esta habilidad, lo que sea mayor). Se resta un nivel a Destreza y Percepción, -5 en todas las tiradas de iniciativa. Al cesar sus efectos (una hora por cada pastilla, depende del número consumido, con un límite igual a su Fuerza) durante el mismo lapso de tiempo las tiradas de "Frialdad" verán su dificultad elevada en dos niveles. Un adicto adquiere el rasgo especial de "maniaco-depresivo" en su versión de "depresivo".

GLOCK 17

Comunes, se encuentran en forma de pastillas.

Anfetaminas

Aumentan la actividad neuromuscular y la presión arterial. Suprimen el sueño y la fatiga física e intelectual. Provocan adelgazamiento y anorexia. Añaden temporalmente un +1 a Fuerza y Destreza y un +5 a todas las tiradas de iniciativa. Al cesar sus efectos (idénticas reglas al grupo anterior) y por espacio de 5 horas, esas ventajas se convierten en -2 y -10 respectivamente. Un adicto adquirirá el rasgo especial de "paranoico".

Comunes, se encuentran en forma de pastillas.

Alucinógenos (L.S.D., etc.)

Provocan alteración de la conciencia. Los objetos adquieren un brillo especial y sus cuerpos destacan sobre el fondo. Despersonalización y visión de sí mismo y del pasado. Brotes depresivos con intentos de suicidio. Menos 4 a todas las características, -10 a Iniciativa. El personaje se convierte en un guiñapo incapaz de escapar de sus propios sueños (o pesadillas). Con dosis reducidas los efectos son idénticos

a los descritos en "barbitúricos". Un personaje adicto sólo serviría como visionario místico, chamán, ruina humana...

Raros. Su forma de presentación varía, pero en general se trata de pequeñas piezas de cartulina embebidas en estas drogas. También en forma líquida, pastillas...

Alcohol

Actúa sobre el tubo digestivo, acentuando la carencia de vitaminas B1 y PP y provocando trastornos del metabolismo. También actúa sobre el sistema nervioso disolviendo los lípidos y modificando las cronaxias. Cirrosis, encefalitis carenciales, parálisis, epilepsia, demencia en caso de abuso excesivo y continuado. Disminución de la atención y de la capacidad de reflexión. Exaltación pasajera de la fluidez de ideas y de la imaginación

Un próximo artículo desarrollará con todo detalle los efectos del uso y abuso del alcohol.

EFFECTOS, DOSIS Y SOBREDOSIS

Los efectos comienzan a manifestarse entre 1/4 y 1/2 hora después de la dosis y duran entre 1/2 hora y

2 o más horas (depende del tipo de droga, dosis consumidas, forma de consumo, etc.). Como siempre, la palabra del DJ será ley. Un personaje adicto deberá, como mínimo, consumir droga una vez al día. El consumo de droga adulterada o demasiado pura, sobredosis, etc. queda al completo arbitrio del DJ. Generalmente implicará algún género de tirada de Fuerza con resultados... quizá muy desagradables. Aplíquese lo mismo en relación a la mezcla de distintas drogas.

ADICCION

La adicción a las drogas puede venir dada por dos razones distintas:

A) En el proceso de creación del personaje, éste ha obtenido tal rasgo especial, ya sea grave o leve.

B) Una vez creado el personaje y debido a un contacto más o menos prolongado con la droga (voluntario o no) ha caído en la adicción.

Seguiremos dos sistemas distintos para simular este proceso:

1- La adicción a las drogas "legales" y a las "blandas" (que teóricamente no crean adicción) sólo se sufrirá si el PJ obtiene el rasgo pertinente. Los efectos se encuentran descritos en la página 27 del libro de reglas.

2- La adicción a las drogas "duras" se consigue tras un cierto número de dosis. Este número es igual a la media de Fuerza+ Voluntad (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: Un matón barriobajero con F4 y V3 podrá consumir un total de 2 dosis de cualquier droga dura antes de afrontar la adicción.

El espacio de tiempo en que debe tomar esas dosis será igual en semanas a la cifra resultante de 10 - Fuerza.

Ejemplo: El matón anterior arriesgará su salud siempre que se drogue 3 o más veces en el espacio de 6 semanas (10-F4=6).

SINDROME DE ABSTINENCIA

Como complemento a la norma del libro de reglas (página 27, pérdida de puntos de orgullo, etc.) un personaje puede colocarse en P.O. negativos. El DJ

los eliminará diariamente elevando la dificultad en un nivel del número de tiradas necesario para que el número de P.O. permanezca a 0.

Ejemplo: Manuel Delgado, consumidor habitual de tabaco, lleva sin fumar un número de días igual a su Voluntad, es decir, 4. El quinto día, si no consigue el necesario suministro se colocará en -1 P.O.; antes de que transcurra el día el DJ elevará en un nivel el grado de dificultad de la tirada que más molesta le parezca para dejar los P.O. a cero.

Cuando pueda volver a fumar recuperará todos sus P.O.

En el caso de adicción grave se sigue el mismo proceso. Hemos de añadir, sin embargo, los efectos físicos:

Al llegar los P.O. del personaje a cero comenzará a sufrir el síndrome de abstinencia. La duración del mismo es igual, en semanas, a la cifra resultante de 9-fuerza. Durante la primera semana el personaje perderá 4 niveles en todas sus características y habilidades. Su estado, tanto físico como mental es absolutamente lamentable, alternando entre crisis nerviosas, depresiones que pueden llevarle al suicidio, ataques de furia... Deberá superar una tirada de voluntad en muy difícil para evitar probar la droga si se encuentra a su alcance. Durante las semanas posteriores irá recuperando un nivel (en características y habilidades) por semana. Aún se encuentra en bastante mal estado pero, pasada la primera crisis, va camino de recuperarse. El nivel de dificultad para evitar volver a caer en la adicción será de difícil a partir de ahora.

6 meses después de concluir este proceso los únicos efectos que permanecen son aquellos derivados de la adicción psicológica: ante la tentación de volver a consumir tal droga deberá superar una tirada de voluntad a nivel normal.

RECUPERACION

Si un agente decide ponerse en tratamiento para librarse de su problema, tal posibilidad la decidirá el DJ. Recomendamos, no obstante que ello no sea posible si la adicción se debe al rasgo especial pertinente surgido durante el proceso de creación del personaje. Este sistema de curación se utilizaría entonces únicamente en los casos de adicción adquirida (de forma voluntaria o no) a lo largo de una misión.

El tratamiento consiste en la estancia del afectado en un clínica de Prometheus. Allí, durante un tiempo queda a discrección del DJ (nunca inferior a tres meses) recibirá asistencia médica y psicológica. Al finalizar el proceso de curación se realizarán dos tiradas:

1- Con un resultado de 1 a 17 en 1 D20, el personaje se ha librado de su problema. Si el resultado es 18, 19 ó 20 continúa con ese rasgo aunque aparentemente esté curado.

2- Para recuperarse psicológicamente y siguiendo los resultados anteriores, con 18, 19 ó 20 continúa padeciendo los efectos de "maniaco - depresivo" o "paranoico". Dos 20 consecutivos significan que el personaje ha sucumbido a la tentación de suicidarse. Kaputt.

DROGAS DE LABORATORIO

Este tipo de drogas ha sido diseñado sobre dos objetivos:

- No depender ya más de las tradicionales fuentes de producción (Turquía, Sureste Asiático, Sudamérica).
- Conseguir grandes y rápidos beneficios.

El primero se logra de forma bien fácil creándolas en laboratorios ilegales no demasiado complejos. El segundo se alcanza a través de su principal característica: son adictivas desde la primera vez que se consumen. Principalmente se derriban o están relacionadas con los alucinógenos, cocaína o anfetaminas. Van siendo día a día más accesibles al consumo. El D.J. tiene la última palabra sobre su disponibilidad, precio, efectos, tiempo de reacción, consecuencias de la "bajada", etc.

El número de dosis necesarias para "enganchar" a un personaje será igual a su (Fuerza + Voluntad) / 4 (redondeando hacia abajo). La primera vez se realizará una tirada sobre esa cifra resultante a nivel de dificultad Dificil, la siguiente a Muy Dificil y la tercera a Imposible. Un fallo significa caer en la adicción, lo mismo que alcanzar el número tope de consumiciones (que puede ser igual a 1). El "tiempo de recuperación" para cada una de estas drogas es de una semana. Si transcurre ese tiempo sin que el sujeto tome otra dosis, el proceso comenzará de cero la próxima vez que lo haga. Algunas drogas pueden tener un "tiempo de recuperación" mayor (varias semanas, meses ...).

Ejemplo: el señor Contreras (Fuerza 5 y Voluntad 4, lo que dividido entre 4 nos da un límite de 2 dosis) decide flirtear con el Diclorometinol (nombre clave desconocido), cuyos efectos le interesa experimentar. La primera vez necesita obtener 15+ para superar su tirada de $(F+V/2)$ a nivel Dificil; obtiene un 17. Al día siguiente, cegado por su afán de investigador científico y en un alarde de irresponsabilidad, vuelve a intentarlo. Como ya ha alcanzado su límite de dosis por semana, tras consumir esta segunda, quedará enganchado.

Lo mismo hubiese ocurrido de haber fallado la primera tirada.

El Diclorometinol es una droga experimental recientemente ofrecida a la venta en las calles europeas, resulta un vicio muy caro, destructivo y... la próxima semana ya no se encontrará disponible (la policía descubrirá el laboratorio ilegal donde se fabrica) por lo que el amigo Contreras deberá afrontar un penoso síndrome de abstinencia.

Los D.J. son libres de inventar compuestos químicos similares a los aquí descritos, pero deberá tener mucho cuidado cuando pueda haber la posibilidad de que los P.J. los consuman contra su voluntad, o se arriesgará a convertirlos en marionetas que responden a sus órdenes, no a las de sus respectivos jugadores.

"A continuación les hablaré de lo que podemos denominar "drogas de segunda generación"; las producidas de forma sintética. Dentro de esta familia de drogas encontramos una clasificación especial: aquellas desarrolladas por los diversos servicios secretos y servicios M con el fin de aumentar la eficacia de sus agentes. En algunas se ha conseguido eliminar el problema de la adicción, pero no el de los efectos secundarios, otras no han sido aún suficientemente probadas.

He aquí una muestra de aquellas a las que nuestra organización ha tenido acceso y que han sido estudiadas por el personal de la Fundación Kaufmann:"

MERLIN

Desarrollada hace poco más de un año por los servicios secretos ... ¿rusos debo decir ahora?. Se probó inmediatamente sobre un grupo de expertos ajedrecistas que vieron elevado su nivel de victorias en un 475%. Tres semanas más tarde y debido a unos sorprendentes efectos secundarios tuvieron que ser

internados en una clínica psiquiátrica donde trabajan ahora como servicio de limpieza. Se dice que esta es la versión mejorada sin esos desagradables efectos. Producida en forma de tabletas sus efectos aparecen en 1D20 minutos. Aumenta la Inteligencia en dos niveles durante tres horas, tras las cuales se sufre 6 horas de Inteligencia a -2. No conocemos su grado de adicción.

Muy rara, incluso en ... C.E.I., Rusia o como se diga ahora.

PODEROSO CAZADOR

Objeto de experimentación durante años por parte de una rama especial del servicio secreto británico que opera desde Jamaica. Se rumorea que varios científicos fueron asesinados por los sujetos de las pruebas, quienes, bajo los efectos de las drogas, les tomaron por peligrosas alimañas.

Inyectable, inmediatamente después de su consumo proporciona 3 horas de +2 a Fuerza, Destreza y Percepción. Se desea entrar rápidamente en acción (cuanto más peligrosa mejor), sin sentir ningún tipo de miedo y respondiendo violentamente a toda provocación, real o no. Muy adictiva, tras 2 ó 3 dosis estos efectos se vuelven permanentes, disminuyendo la Inteligencia un nivel por semana. Los

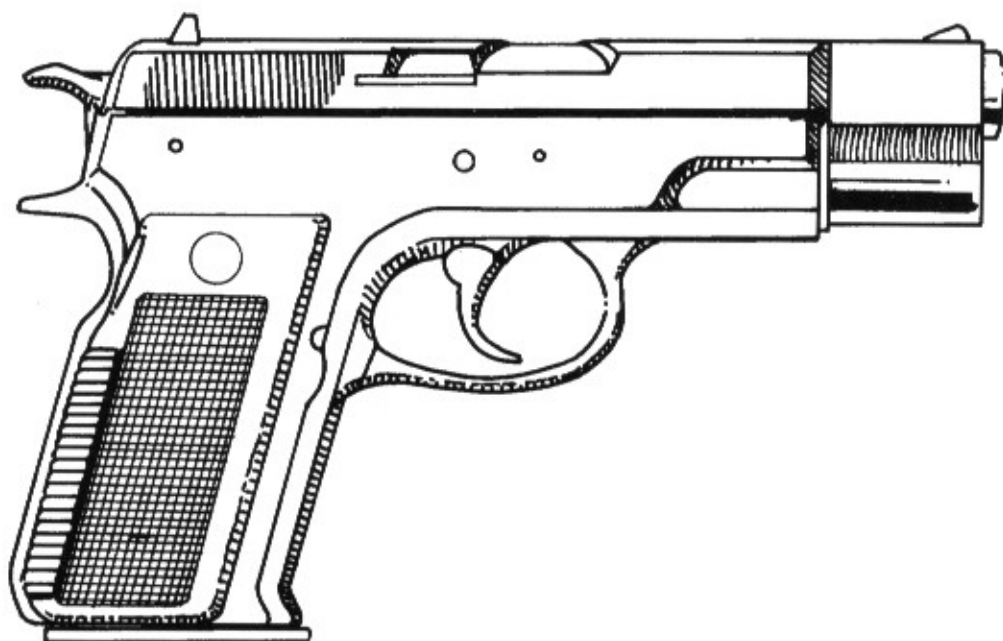
investigadores de la Fundación desconocen los efectos que puede tener esta droga cuando la inteligencia del consumidor llega a un nivel inferior a 1 porque sus experimentos no han llegado tan lejos. No obstante, se barajan dos hipótesis a cual más terrible: la muerte del consumidor o su conversión en una especie de vegetal humano.

HOMBRE DEL SACO

Utilizada con una frecuencia alarmante por el C.D.F.C. en los últimos dos años. Creemos que proviene de laboratorios sudamericanos.

No es adictiva, ni posee efectos secundarios. Se trata de una droga (presentada en forma de líquido totalmente incoloro, inodoro e insípido) que sumerge a su víctima en un profundo sueño durante el que le atormentarán las pesadillas más horribles que se oculten en las profundidades de su cerebro. Durante las dos horas posteriores al momento en que despierte su voluntad bajará la mitad (redondeando hacia arriba). Si la droga se administra de forma continuada, sus efectos sobre la psique del consumidor serán devastadores a medio plazo. Por cada semana completa en la que consuma esta droga una vez al día, perderá un nivel de voluntad de forma definitiva. Tarda en actuar 1D20 segundos, sus efectos se prolongan por 5 ó 6 horas. Si el sujeto

VZ-75



realiza con éxito una tirada de Fuerza a nivel de dificultad Imposible no se quedará dormido, sólo verá sus características reducidas en 2 niveles. Con una CE +2 o mayor, únicamente en un nivel.

SHERLOCK

Derivado sintético de la ayahuasca, una liana suramericana que supuestamente expande la conciencia. Producido por una desconocida fuente (posiblemente boliviana) a la que, en breve, deberemos investigar.

Su aspecto guarda cierta semejanza con el tabaco de pipa, incluso huele de forma parecida. Debe ingerirse; tras poco menos de media hora de espera añade una hora de dos niveles suplementarios en Percepción. El sujeto recuerda además (si así lo desea) todo cuanto oyó, vio o hizo el día anterior; absolutamente todo. Con sucesivas dosis (límite de 7) aplicadas, puede remontarse hasta una semana antes. Las dosis suplementarias no tienen ningún efecto sobre la Percepción.

Muy útil en interrogatorios. Sufre el siguiente (y penoso) efecto secundario: al utilizarse dosis suplementarias se lanzará 1D20, si el resultado es menor al número de dosis empleadas (de 2 a 7) el sujeto se hallará perdido en el mundo de sus memorias pasadas...sin posibilidad de recuperación en un largo tiempo. En estos momentos nuestra sección de psicología M está trabajando duramente para devolver a la normalidad a una joven capturada por Servicio M francés cuya mente ha quedado atrapada en los quince años.

Tras sus efectos "Sherlock" hace que quien la utilice pase por 2 horas +1D20 minutos de completa apatía y desinterés por el mundo que le rodea.

No parece ser adictiva, aunque carecemos de datos que lo confirmen.

VERTIGO

Constituye una de las formas más avanzadas de anfetaminas de combate.

Las primeras pruebas fueron llevadas a cabo por parte de una poderosa multinacional farmacéutica que trabaja estrechamente con el Pentágono. Se sometió a elevadas dosis de esta droga a un pelotón de marines norteamericanos en una base secreta centroamericana, el pelotón desapareció, nuestras

últimas noticias indican que ahora trabajan por libre la frontera nicaragüense atacando por igual a todos los grupos de la zona (incluidos los asesores militares USA, tropas de la ONU,...). Se prevé una operación de limpieza.

Proporciona un gran aumento de reflejos, +10 adicional a todas las tiradas de iniciativa, aumentando al mismo tiempo 2 niveles de Destreza. Si el sujeto no supera una tirada de Voluntad en nivel Muy Difícil se vuelve paranoico por completo, con la particularidad de que confiará ciegamente en aquellas personas que pueda ver cuando la dosis comience a hacer efecto (1D20 x 5 segundos tras la ingestión).

En forma de polvo marrón, debe ser inhalada. Sus efectos duran unas 4 horas. Sin consecuencias mayores derivadas, excepto:

Si el sujeto no supera una tirada de Fuerza a nivel Muy Difícil perderá un nivel de Inteligencia cada vez que la consuma.

Pensamos que es relativamente común entre las fuerzas especiales de varios países.

Muy adictiva

HOMBRE DE HIELO

Nuestros agentes en Tokio detectaron el año pasado un envío procedente de Hong Kong con destino a un misterioso T. Takanawa que está siendo investigado. El envío consistía en una serie de aerosoles cargados con un gas derivado de la cocaína. Tras realizar algunos complicadísimos experimentos en simios, descubrimos, para nuestra sorpresa, que aumentaba enormemente su Voluntad y Frialdad.

Ofrece la habilidad de Frialdad a nivel 6(6+3 si ya se posee, lo que sea mayor) y aumenta en +3 la Voluntad. El producto debe ser inhalado, su efecto es inmediato y dura 1D20 + 5 minutos.

Como inconveniente, el sujeto sufrirá 1D20 horas los rasgos especiales "Miedo al dolor" y "Comeyogures". Por así decirlo, ha consumido sus reservas de valor para un buen rato.

BERSERKR

Una versión corregida y aumentada de diversas drogas de combate utilizadas hasta ahora.

Añaden +5 a la iniciativa, proporciona el nivel máximo de Fuerza (9) y eleva +2 cualquier habilidad de combate que se utilice bajo sus efectos. Elimina por completo la posibilidad de perder el conocimiento como resultado de las heridas recibidas. Los sujetos tienden a actuar de manera impulsiva y terriblemente violenta, no distinguiendo en ocasiones entre amigo y enemigo, atacando siempre a la primera oportunidad mediante asaltos frontales desafiando toda protección.

Nota de los diseñadores: *Cuando estaba a punto de completarse este libro, una de nuestras fuentes de información reservada nos comunicó que durante el transcurso de unas maniobras conjuntas de la OTAN en el Mediterráneo, la tripulación de la lancha torpedera italiana "Sappore di Sale" a la que por error le fue suministrada dicha droga, se separó de la formación y dirigiéndose hacia la costa tomó y retuvo durante varias horas el pueblecito francés de Camarat. Costó mucho silenciar el incidente.*

Ante un enemigo o potencial situación de combate, el berserkr arroja 1D20. Con un resultado de 1 a 7 atacará al oponente más cercano (disparando hasta agotar la munición, arrojándole lo que pueda, con uñas y dientes, ...), si obtiene de 8 a 20, el atacado será la persona más cercana, esté implicada o no.

En forma de pastillas, surte efecto en 1D20 x 5 segundos. Deja de actuar al concluir el combate (por el relajamiento ante la desaparición súbita de una situación de tensión extrema) o tras 6 horas, lo que suceda antes. Tan pronto como pasen sus efectos, el consumidor permanecerá inconsciente un periodo de tiempo igual a la diferencia entre su nivel de Fuerza y 9 (el nivel máximo que alcanzó gracias a la droga) multiplicado por tres en horas. Además, las heridas que pudiera sufrir bajo los efectos de Berserkr tardarán el doble de lo habitual en sanar. Fuertemente adictiva.

HIJO DEL ENCANTO

Diseñada y desarrollada hace bastante años en la India para el servicio británico, que ha conseguido mantenerla en secreto hasta ahora. Producida con apariencia de caramelos, debe disolverse lentamente en la boca.

Actúa (tras cinco minutos y durante una hora) como si el sujeto gozase de los siguientes rasgos especiales: simpatía animal, simpatía infantil, simpatía miembros del sexo opuesto; la característica Carisma +3 y la habilidad Seducir +4.

Se dice que en algunas ocasiones estos efectos devienen permanentes, pero esta hipótesis aún no se ha comprobado.

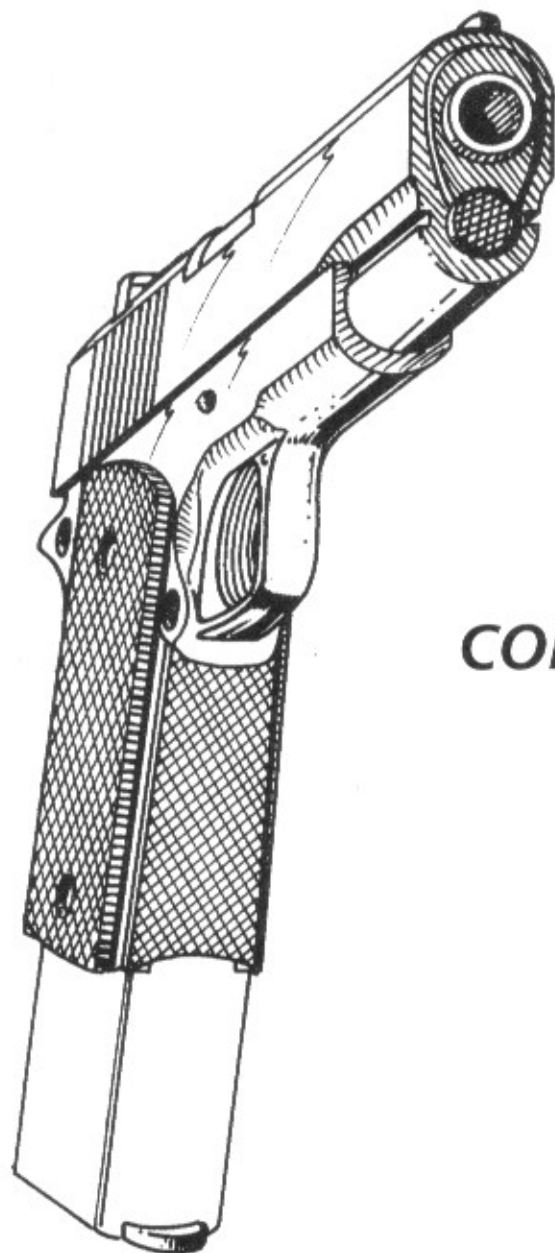
No es adictiva, pero tras desaparecer tales ventajas conlleva 6 horas del rasgo timidez.

GLORIAH

Considerada por los israelíes como una de sus más importantes bazas en el hipotético caso de que se vean envueltos en un nuevo conflicto (a cualquier nivel, desde operaciones de comando hasta ...).

Arrojada en forma de gas sobre el enemigo, el simple contacto con la piel obliga a superar una tirada de Voluntad a nivel Imposible. En caso de que esto no ocurra los afectados comenzarán a meditar seria y profundamente sobre el oscuro sentido de las formaciones de grullas en el cielo, intentarán escuchar el rumor del crecimiento de las plantas, seguirán atentamente las evoluciones de esas lucecitas tan graciosas que aparecen en el cielo (bombarderos presumiblemente, cuán desconcertante paradoja, ellos allí y yo aquí, debo meditar la cuestión con mayor profundidad) ... no, no es adictiva. ¿Para qué?

"... y bien, señoras y señores, otro día continuaremos con toxinas, neurotoxinas, antídotos, nuevos venenos; sus aplicaciones y modo de uso. Buenas noches."



COLT DELTA 10 MM

Ordenadores HARDWARE Y SOFTWARE

Pocas cosas despiertan tantas pasiones y a la vez tantos odios y recelos entre los miembros de la organización de K1 como los ordenadores. Mientras que en Prometheus y la Fundación son considerados una herramienta prácticamente imprescindible, cuando un agente de Heracles recibe un ordenador, se producen reacciones de lo más variadas, desde los fanáticos de la informática a los que opinan que el .44 Magnum es la mejor solución a sus problemas.

A partir de enero del 92, la Fundación ha renovado su "parque" de ordenadores. Durante años hubo un completo caos de marcas, modelos y sistemas operativos, pero por fin se ha puesto un poco de orden.

HARDWARE

En Estocolmo, en la sede de la Fundación se encuentran los grandes macordenadores que sus inmensos bancos de datos a los que se conectan las diversas bases locales de cada una de las tres ramas y los agentes a través de ordenadores portátiles. Las comunicaciones se realizan vía módem, a través de la misma red que utilizan los teléfonos móviles, con la protección que ya describimos a la hora de la emisión de datos confidenciales. Además, cada agente posee una clave personal de acceso y la mayoría de los bancos de datos exigen una clave secreta para acceder a ellos.

Tras muchas pruebas, Estocolmo se decidió por el entorno Macintosh™, de la Apple Computer™, por sus magníficas prestaciones y su sencillez de uso (**Nota para el D.J.:** se trata de un entorno gráfico basado en la combinación de ratón, iconos y menús, la dificultad de las tiradas de informática bajará un nivel). En las bases se emplean los modelos Quadra 900™, para los trabajos más complejos, los de la serie II para el uso general y los LC™ y Classic II™ para tareas más simples.

Pero la mayoría de las veces que los P.J. empleen un ordenador, éste será un modelo portátil. Se ha entregado a los Equipos Charlie gran cantidad de equipos Powerbook 170™. Pesan unos 3 kilogramos, con unas medidas de 23x 28 x 6 centímetros con la pantalla plegada. Incorporan una disquetera de 3 1/2 con capacidad para 1´4 megas, capaz de leer datos en el formato de los compatibles P.C., así como un módem/fax interno conectable a un teléfono portátil. Poseen 8 megas de RAM, con una autonomía de baterías de 3 horas.

Cuando uno de estos ordenadores se instala en un coche, se prepara un compartimento oculto bajo el salpicadero y conexiones para que se alimente mediante la batería del vehículo. Generalmente se incorpora una diminuta impresora de inyección de tinta capaz de imprimir sobre folios normales.

SOFTWARE

A través del modem se puede obtener información contenida en los bancos de datos de la Fundación desde cualquier lugar del planeta. Estos son algunos de los más importantes:

-GeoM 4,07: Base de datos que contiene información sobre la localización de cada una de las bases de Heracles, Prometheus, la Fundación y los Equipos Especiales (Charlie y Tango) en todo el planeta, así como una breve descripción de cada una de ellas. Se trata de información extremadamente confidencial, y es rarísimo que un agente reciba autorización para acceder a ella. La clave de acceso sólo la poseen unos pocos altos directivos y sólo en situaciones de emergencia desesperada será conocido por personas ajenas a tan selectísimo grupo.

-K. In Action II: En esta base se contienen los historiales completos de todos los agentes de cada una de las ramas que haya fallecido, de este

modo la seguridad de aquellos que tienen ficha en el banco de datos queda asegurada. Puede resultar útil porque se describen las tácticas que organizaciones y agentes hostiles emplearon en el pasado (generalmente con éxito). Antes de acceder al banco de datos, el usuario debe identificarse. Tras 15 minutos se hará una segunda conexión y si Estocolmo lo considera conveniente se tendrá libre acceso.

-StressNumbers 2.0: Esta base está considerada como no confidencial y de fácil acceso, requiriéndose únicamente la clave de agente. Contiene información económica sobre todas las empresas del mundo que coticen en alguna bolsa así como de la inmensa mayoría de las instituciones públicas, agencias gubernamentales y organizaciones internacionales. El único problema es que se trata de información que es de dominio público, tan sólo se ha recopilado y organizado.

-Wanted Plus: Este banco de datos contiene la ficha de la mayoría de las personas hostiles a la organización de las que se tenga noticia. Además se incluye una foto digitalizada de los mismos en el 70% de los casos, huellas dactilares en un 25% y un registro de voz en un 15%. Basta con introducir la clave de agente y esperar unos segundos (para una comprobación rutinaria de seguridad) para acceder al Wanted.

-KnowWho: La base de datos más confiden-

cial de todas. En ella se contiene el historial de cada miembro activo de la organización. Para acceder se requiere una clave que varía periódicamente y sólo poseen Werner Kaufmann, Klaus Klunge y una tercera persona cuya identidad sólo ellos conocen.

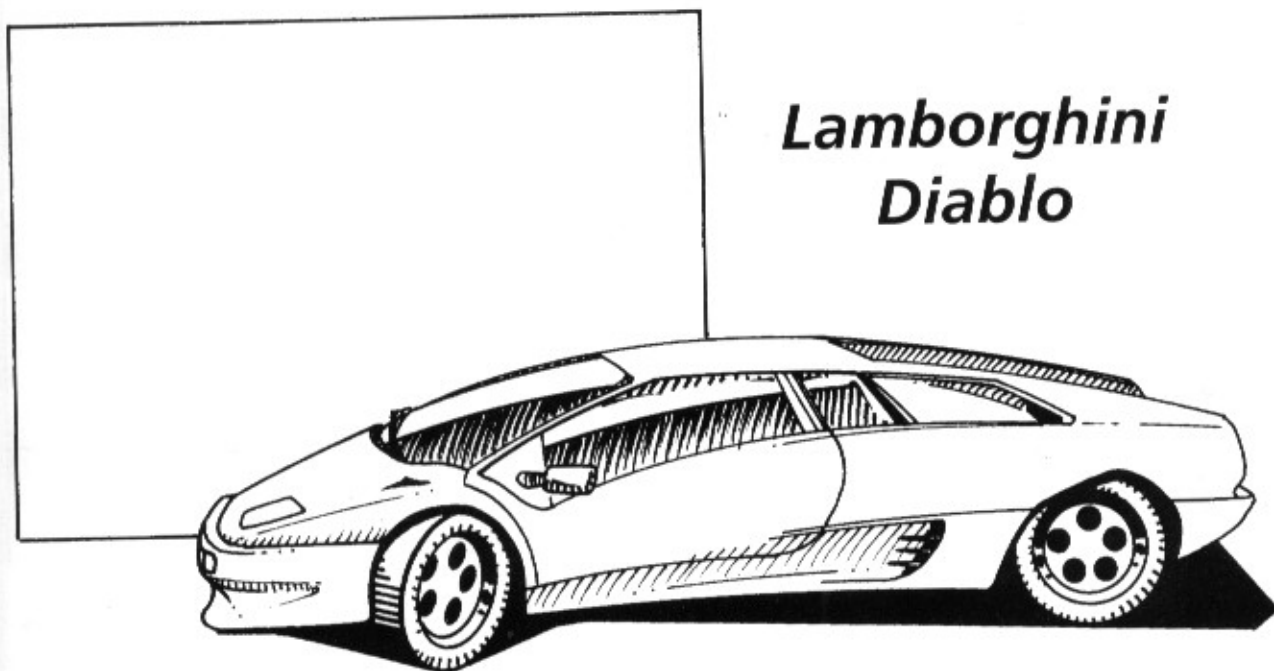
Además de estas bases de datos, los agentes pueden acceder a cualquier programa escrito para Macintosh™ que exista en el mercado. Recientemente se ha empezado a emplear un programa diseñado por la Fundación, el Voice Detective 1.0.

-Voice Detective 1.0: Este programa se basa en la posibilidad de los Mac™ de incorporar sonidos digitalizados. Se introduce una grabación con la voz de una persona, y el programa la reconocerá como perteneciente a la de alguien de quien creará una ficha.

Para introducir un registro de voz en Voice Detective, basta con conectar una grabación (generalmente en cassette) al ordenador. Por cada 30 segundos de grabación, subirán en un 10% las probabilidades de que el ordenador la reconozca (si no constaba ningún registro previo para esa voz, el ordenador pide permiso para crear una nueva ficha), la fiabilidad máxima del sistema es de un 70%, aunque se introduzcan horas y horas de grabación nunca se superará esa cifra.

Te recordamos que cada cifra de un D20 representa un 5%

Lamborghini Diablo



Embarcaciones

SOMBRAS EN EL AGUA

Las reglas que rigen el movimiento de las embarcaciones son muy similares a las que se siguen en el caso de los vehículos terrestres (y que ya vimos en el capítulo "Persecuciones", página 76 del libro básico "Mutantes en la Sombra"), pero con algunas diferencias. En primer lugar, en el agua no hay carreteras de las que salirse por lo que, en principio, el rumbo que sigan las embarcaciones no estará tan predeterminado. Por otra parte, el agua ofrece un rozamiento superior, y la hélice no es tan efectiva como las ruedas a la hora de impulsar un móvil, por lo que las embarcaciones tardan más en acelerar y frenan mucho más rápidamente.

CARACTERISTICAS

Las características que se dan para las embarcaciones son exactamente iguales que las de los vehículos terrestres y, por supuesto, representan los mismos factores.

FASES

Cuando se produzca una persecución con embarcaciones se seguirá la secuencia habitual, empezando por la fase de preparación, siguiendo por la de declaración y terminando por la de acciones. La iniciativa se calcula también por el procedimiento habitual.

MANIOBRAS

Las maniobras que no aparezcan en esta lista no se podrán efectuar con embarcaciones. La dificultad de las maniobras será la misma que se da para los coches en el capítulo "Persecuciones" de Mutantes en la Sombra.

ACELERAR: Igual que en los coches.

FRENAR: Igual que en los coches, pero una

embarcación puede frenar hasta 5 veces su aceleración en un mismo asalto sin tener que tirar dados.

ADELANTAMIENTO: Igual que en los coches, pero con la diferencia de que el adelantado no tendrá derecho a realizar una contramaniobra a menos que la embarcación que la adelante la supere en 3P.V o menos. Esto es así porque el "adelantador" puede separarse lo suficiente del adelantado durante la maniobra.

GIRO DE 180 GRADOS: Igual que en los coches.

GIRO DE 90 GRADOS: Igual que en los coches.

FORZAR: Igual que en los coches, pero los daños se reducirán a la mitad.

ARROLLAR: Igual que en los coches, pero los daños se reducen a la mitad.

Los combates entre los P.J. a bordo de embarcaciones se desarrollarán igual que si se tratase de una persecución entre vehículos terrestres. Si un personaje que esté nadando es "atropellado" por una embarcación los daños serán los mismos que si lo hiciese un coche.

DAÑOS EN EMBARCACIONES

Las embarcaciones sufren daños siguiendo las mismas reglas que cualquier vehículo, pero con una diferencia importante: las embarcaciones pueden llegar a hundirse.

HUNDIMIENTOS

Cuando una embarcación pierda un tercio de sus puntos de estructura, embarcará en cada asalto una

cantidad de agua igual a la mitad de los puntos de estructura (redondeando hacia abajo) que haya perdido hasta ese momento. Este cálculo se efectuará al principio de cada asalto, y los resultados se aplicarán inmediatamente. Cuando la cantidad de agua que haya entrado en la embarcación sea igual a sus puntos de estructura originales se hundirá. Tardará en hundirse un número de asaltos igual a sus puntos de estructura dividido entre dos, redondean-

do hacia arriba.

MOTOS DE AGUA

Las mismas reglas que las demás embarcaciones, pero allí donde se indique que una embarcación efectúa una maniobra igual que lo haría un coche, se hará como si se tratase de una moto terrestre.

Nombre	Estructura	P.Ve.Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad	Pasajeros
MOTOS DE AGUA					
Kawasaki 750 SX	3	9	5	+4	2
See-Doo-Bombardier	2	8	4	+3	2
LANCHAS MOTORAS					
Baja Outlaw	16	4	2	0	4
Caravelle Elegante 2.000	10	4	2	0	4
Celebrity 230	14	5	1	-1	8
Chaparral 2.200 SL	9	6	2	0	5
Fountain 27	19	7	2	0	4
Classtream 180 SE	6	6	3	+1	2
Mariah 240Z	15	5	2	0	5
Rinker 206 Captiva	11	5	3	+1	4
Seebold Eagle 265	17	7	3	+1	4
Stingray 556 ZP	7	5	2	0	4
FUERA BORDAS					
Crestliner	9	7	3	+2	6
Godfrey Hurracane 240	12	5	2	+1	12
JC Pontoon	10	5	2	+1	16
Powerplay 25	16	14	4	+3	4
Stingray 501 ZP	3	4	1	0	6
CRUCEROS DE VELA					
Bavaria 350 Spotline	44	3	1/2	-1	3
Etap 35i	43	3	1/2	-2	8
YATES					
Carver 28 Command Bridge	48	7	2	-1	6
Century Mirada XL	34	7	3	0	1
Ferreti-Altura 58	272	6	2	-1	10
Segue 40	64	6	2	-2	2
Segue 57	204	5	1	-3	7
SUBMARINOS					
Argonauta K1	115	4/2	2/1	0	7
Caronte K7	85	4/3	2/2	+1	2

SUBMARINOS

En 1984, Prometheus firmó un contrato con un gabinete de estudios de ingeniería naval situado en Mónaco. Se trataba de una firma de gran prestigio, que durante los 70 había colaborado en la producción de algunos de los minisubmarinos diseñados por Jaques Cousteau y estaba interesada en Prometheus para que ésta se encargase de su seguridad en prevención de posibles casos de espionaje industrial.

Como afortunadamente descubrió un agente de Heracles, el contrato era en realidad una encerrona del servicio M francés. Sin embargo, Prometheus decidió seguir con la farsa, y la operación terminó con la desarticulación del servicio francés en el principado de Mónaco y con un buen montón de planos "requisados" al centro de ingeniería naval.

De entre todo aquel material la Fundación Kaufmann recopiló información suficiente para la fabricación de 2 tipos de sumergibles. Los componentes se encargan a empresas repartidas por todo el globo, y se montan en Estocolmo. Aunque no es habitual que los miembros de Heracles trabajen con submarinos, han resultado mucho más útiles de lo que se esperaba en un principio, muy especialmente el Argonauta K4, que se ha utilizado varias veces para introducir agentes en países problemáticos de forma clandestina.

ARGONAUTA K4

Diseñado como sumergible ligero de transporte, el Argonauta encierra bajo su aspecto un tanto tosco mucha más tecnología de lo que parece a simple vista. El casco de los primeros modelos (los matriculados como K01, K02 y K03) llevan unos refuerzos de titanio, por cortesía involuntaria del personal del puerto de Mursmansk, en Rusia (ex URSS) que les permiten duplicar la cota máxima de inmersión. En total se han producido 9 de estas naves, aunque el K06 se perdió a 16 millas de Port Stanley, en las Falklands (o Puerto Argentino, en las Malvinas, según por donde se mire).

De funcionamiento tradicional (diesel en superficie y baterías eléctricas en inmersión) tiene una autonomía de baterías sumergido de 8 horas. También dispone de 9 horas de oxígeno por persona. Con los motores diesel funcionando, se necesitan 17 horas para recargar las baterías al 100%.

El K4 también dispone de snorkel, un conducto que llega hasta la superficie y permite una

autonomía ilimitada de aire, así como que funcionen los motores diesel en inmersión (si los diesel recargan las baterías mientras operan bajo el agua con el snorkel necesitarán 24 para recargarlas al 100%). Lamentablemente, sólo se podrá utilizar el snorkel a cota de periscopio (23 metros de profundidad).

Diseñado para el transporte clandestino de agentes y mercancías, el Argonauta no va armado y sus posibilidades de supervivencia ante un ataque "serio" son bajas. Tomemos como ejemplo el ya mencionado hundimiento del K06. El 9 de mayo de 1990 partió de una cala en las Malvinas con 4 agentes a bordo más el piloto. Su destino era un velero deportivo a unas 300 millas al norte, desde donde deberían volver a Europa tras haber cumplido una misión. Detectados en el momento en que embarcaban, una patrulla de la Royal Navy les siguió a poca distancia (su radar detectaba el snorkel sobre la superficie del agua). Cuando estaban lo suficientemente lejos de la costa como para que no hubiera espectadores, un helicóptero arrojó una carga de profundidad que, aunque no hundió la nave, la averió seriamente. El piloto, pensando que serían capturados vivos y ante la terrible perspectiva de un hundimiento seguro emergió. Ya en superficie, las ametralladoras de la patrullera convirtieron al Argonauta en chatarra. Una vez más, no hubo supervivientes.

CARONTE K7

Esta embarcación, que tiene por nombre el del barquero que en la mitología griega conducía las almas al más allá, fue el segundo (y hasta la fecha último) sumergible diseñado por la Fundación. No se trata de un sumergible propiamente dicho, sino más bien de una embarcación "sumergida". Cuando navega en superficie, apenas un 5% de la nave queda fuera del agua.

Ligero y maniobrable, el Caronte está pensado como nave de ataque capaz de desembarcar a 2 agentes en zonas calientes siendo autosuficiente para la defensa. Un piloto y un pasajero son toda la dotación que admite, y aunque el interior está presurizado respiran mediante mascarillas para aprovechar mejor el oxígeno (el aire que en su interior es respirable para un máximo de 5 turnos). Su autonomía en oxígeno, y baterías es la misma que la del Argonauta, y se requieren los mismos tiempos para la recarga de baterías. Su snorkel también funciona a una profundidad máxima de 23 metros.

El arma principal del Caronte es un único torpedo (el Hades ZZ3). Aunque presenta algunas similitudes con los torpedos militares, éste es mucho más primitivo, estando pensado para el ataque a embarcaciones "civiles". Se dirige a través de un cable que le une al Caronte durante su primer turno de navegación. Durante ese turno se le puede ordenar que cambie de trayectoria. Después de ese turno el cable se cortará y el Hades seguirá navegando en línea recta hasta un máximo de 4 turnos. La espoleta se activa cuando el torpedo impacta.

El Hades va enganchado bajo la quilla del Caronte. Tiene su propio motor eléctrico y debe activarse como mínimo 2 asaltos antes del lanzamiento para que su hélice vaya acelerándose y no sufra desviaciones en los primeros momentos de su trayectoria. Su POT es de 260. Su MAN es +2 (cuando va guiado) será lo último en actuar durante una persecución. Para guiarlo se emplea la habilidad Navegación.

En situaciones de emergencia, el Hades puede utilizarse como motor auxiliar. En ese caso, y un asalto después de ser activado la velocidad del Caronte subirá en 1 P.Ve.. Por supuesto, si es lanzado se perderá esa velocidad extra. La autonomía del Hades como motor auxiliar es la misma que cuando navega libre, es decir, 5 turnos (15 minutos). Cuando su batería se agote, se podrá recargar con los diesel del Caronte, necesitándose 1 hora completa.

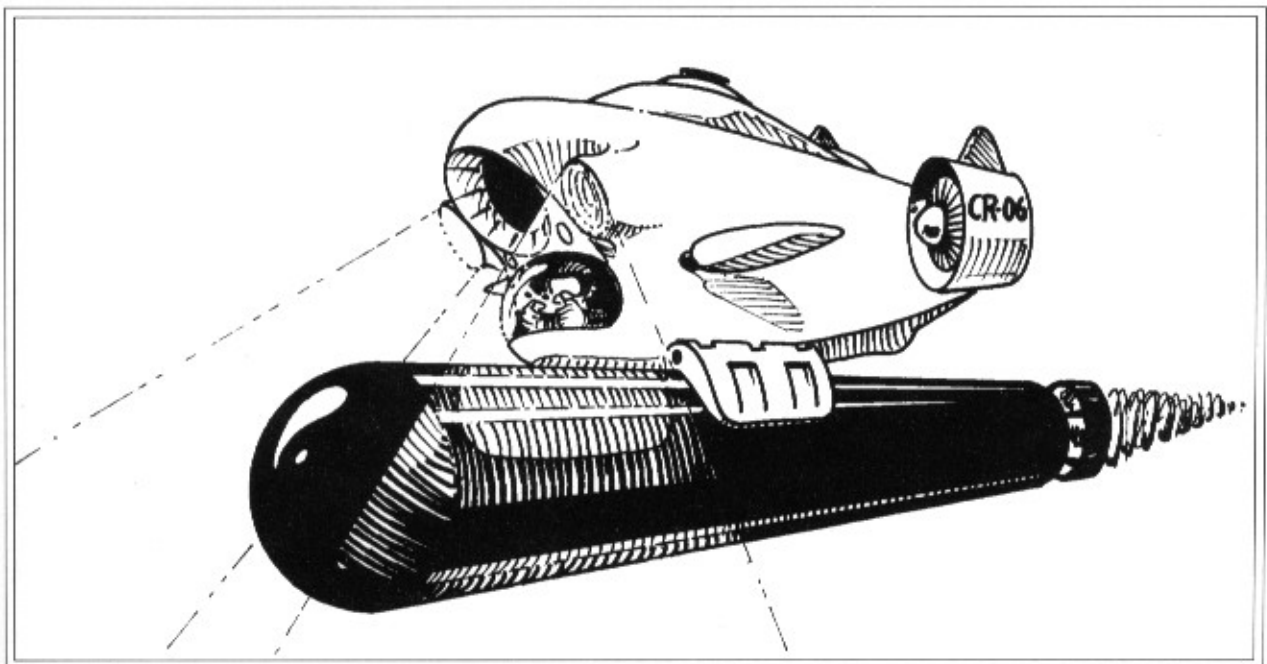
Para dirigir un Hades desde un Caronte se emplea la habilidad "navegación", como si se tratase

de una embarcación normal. Puede realizar las mismas maniobras que cualquier embarcación. Un monitor en el submarino, conectado al ordenador de la nave, muestra la posición del torpedo.

En total se han construido 9 Carontes, y hay planes para terminar otros 3 antes de 1994. Sus matrículas son CR01 a CR09, y aún no se ha perdido ninguno en servicio. Desde la botadura del primer Argonauta, todos los sumergibles han sido aprovechados al máximo, y de hecho es difícil que cualquiera de ellos permanezca más de 48 horas libre. Existe un Caronte en cuya construcción se han empleado materiales especiales para hacerlo más ligero y transportable mediante un avión de pequeño tamaño, para poder ser desplegado en el menor tiempo posible y en cualquier punto del globo.

REGLAS ESPECIALES

Tanto el Argonauta como el Caronte pueden operar hasta un máximo de 80 metros de profundidad, perdiendo un punto de estructura por asalto y por cada 3 metros por debajo de esa cota. Ascienden a razón de 3 metros por asalto o descienden 4. Aunque en caso de daños deberían embarcar mucha más agua que las embarcaciones normales, están dotados de un sofisticadísimo sistema de microbombas de achique por lo que se aplican las reglas habituales a la hora de embarcar agua. En las características que se dan (en la Tabla de Embarcaciones) aparecerán 2 valores diferentes en P.Ve. Máximos y Aceleración. La primera se refiere a cuando navega en superficie, la segunda en inmersión.



Combate Aéreo

Aviones y Helicópteros

Una vez vistas las reglas que siguen las persecuciones en la tierra y en el agua, a continuación expondremos las que se siguen en el aire. No es muy habitual que los miembros de Heracles utilicen aeronaves (y mucho menos los de Prometheus o la Fundación Kaufmann) salvo los grandes jets de línea o los aviones privados para largos desplazamientos. No obstante, cuando un personaje se vea envuelto en un combate aéreo tendrá que poner toda la carne en el asador.

A pesar de sufrir algunas desventajas frente a los aviones, los helicópteros son, sin duda alguna, las aeronaves más empleadas por los miembros de Heracles, Prometheus o la Fundación. En cuanto a los aviones, sin bien Prometheus posee algunos jets y avionetas privadas (matriculados a nombre de la "rama legal" de la empresa) generalmente se emplean para realizar viajes, no para el combate. Sin embargo, en alguna ocasión los Equipos Charlie han montado armamento en esos aviones para misiones concretas, y se han dado algunos casos de agentes que se han visto obligados a pilotar aviones de combate en el transcurso, siempre imprevisible, de sus misiones. Por otra parte, la situación actual de lo que fue el Bloque del Este (especialmente en la ya extinta U.R.S.S.) hace que sea previsible la llegada de aeronaves militares al mercado negro. En ese supuesto, la organización trataría de obtener alguna por cualquier medio, aunque hasta la fecha todos los intentos por conseguir material de este tipo han sido inútiles.

AERONAVES EN EL JUEGO

Cuando no haya aeronaves hostiles, el movimiento aéreo será muy simple. Cualquier personaje con nivel 3 o mayor en la habilidad Pilotar podrá despegar y aterrizar un helicóptero o avión sin necesitar hacer una tirada de dados. Los personajes con un nivel menor de 3 en la habilidad Pilotar,

deberán superar una tirada (normal) para despegar o aterrizar, en caso contrario sufrirán un accidente.

No obstante, quien posea la habilidad Pilotar a cualquier nivel podrá hacer de copiloto en la aeronave en la que esté especializado (aviones o helicópteros). En ese caso, la dificultad de las tiradas de maniobra del piloto bajarán en un nivel su dificultad.

PERSECUCIONES

***Nota de los diseñadores:** Como podrás comprobar hemos abstraído muchos de los factores que influyen en el combate aéreo cercano, empezando por la altitud. Esto es así porque si hubiésemos creado unos reglas absolutamente realistas, necesitaríamos todo este libro para exponerlas. No obstante es muy probable que la revista Actualidad Mutante publique reglas más detalladas en el futuro.*

Características

Las características de las aeronaves son muy similares a las de los coches, pero hemos eliminado aceleración y P.Ve. máximos. Hemos incluido dos nuevas columnas. La primera es ARM (armas) en la que aparece una clave en forma de letra. Cada una representa un tipo de arma que esa aeronave lleve o pueda llevar. La otra es PSJ (pasajeros). Aparecerá un número que indica el número de personajes que pueden ir en la aeronave (piloto incluido). Si además aparece la letra C, es que también admite un copiloto.

Durante las persecuciones, la velocidad y aceleración de las aeronaves no se tendrá en cuenta. El orden de vuelo (quien va por delante de quien) dependerá:



-En el momento de empezar la persecución, de quien sea el que ha alcanzado al enemigo. Por supuesto, si ese piloto se le aproxima por detrás, podrá colocarse en la cola de su enemigo.

-En los asaltos posteriores, se determinará la posición de las aeronaves por los resultados de las tiradas de maniobra.

Nota: la velocidad punta y la aceleración de cada avión o helicóptero se han tenido en cuenta al calcular su MAN, de modo que en la práctica estos factores tendrán la misma importancia que en la vida real aunque no sea necesario calcularlos en cada asalto.

FASE DE PREPARACION

Se desarrolla de la forma habitual.

FASE DE DECLARACION

Se desarrolla de la forma habitual, pero al revés (es decir, por el orden de marcha). Quien esté por detrás de todos los participantes hablará en último lugar.

FASE DE ACCIONES

Iniciativa

Se resuelve de la manera "tradicional".

MANIOBRAS

Se seguirán haciendo tiradas de maniobra de la forma que ya conocemos. En cuanto a las tiradas de control también se deberán superar cada vez que se falle una tirada de maniobra, pero la dificultad de la tirada de control SERA LA MISMA QUE LA DE LA TIRADA DE MANIOBRA QUE SE FALLASE (y no fácil, como sucede con los vehículos terrestres), pero no se aplicará ningún modificador, **excepto** el MAN de la aeronave que la ejecute.

Buscar ventaja

La aeronave que intente esta maniobra tratará de colocarse en una posición óptima para el ataque, es decir, tras la cola del enemigo. Para ello, primero deberá anunciar cual de las aeronaves participantes en la persecución será su blanco (durante la fase de declaración). A continuación deberá superar una tirada de maniobra de dificultad NORMAL a la que se **sumará o restará la diferencia entre el MAN del atacante y del atacado** (es decir, si el atacante tiene un MAN mayor se sumará, si es menor se restará).

Si se intenta esta maniobra contra un aparato que ya la haya intentado (con éxito o no) en ese mismo asalto, la dificultad será DIFICIL. Además, si la otra aeronave tuvo éxito en esta maniobra se restará al dado la categoría de éxito que lograrse.

Esquivar

El piloto que intente esta maniobra tratará de zafarse del enemigo momentáneamente. Todas las tiradas de impacto que se intenten contra esa aeronave restarán al D20 la categoría de éxito de su tirada de maniobra para esquivar. El piloto que ejecute esta maniobra mantendrá su posición respecto a sus perseguidores, de modo que al empezar el siguiente asalto éstos podrán atacarle de nuevo sin más penalizaciones.

Estabilizar vuelo

Durante un combate aéreo los aviones y helicópteros son forzados hasta el límite. Tras ejecutar cualquier maniobra, las aeronaves sufren "excedentes de aceleración", vuelan con ángulos respecto a la horizontal que las hacen poco estables, etc. Esta maniobra no pretende otra cosa que colocar a la nave en un rumbo óptimo.

La dificultad será un nivel menor que la de la última tirada de maniobra que realice el piloto. Si se falla **NO PASA ABSOLUTAMENTE NADA**, no es necesario superar ninguna tirada de control. Tras superar esta tirada, se sumará un +2 al dado en la siguiente tirada de maniobra (sólo en la siguiente).

Si esta maniobra se efectúa en varios asaltos consecutivos se sumará un +1 por cada asalto después del primero, hasta un máximo de +4.

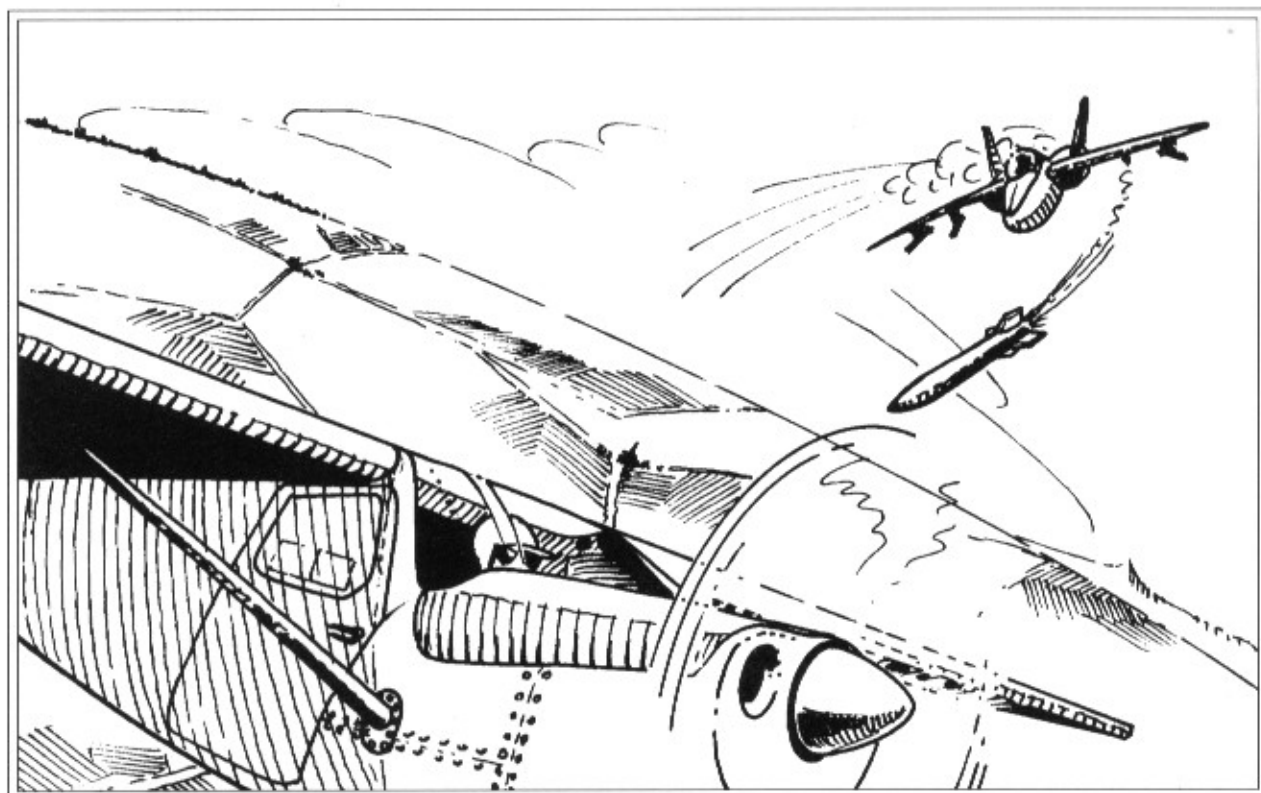
Huida

Cuando el MAN de una aeronave supere en 3 ó más el MAN de sus perseguidores puede decidir, simplemente, abandonar el combate. Si puede huir de alguno de sus perseguidores pero no de otros y decide huir, aquellos pilotos que vayan en aparatos con un MAN superior o inferior por menos de 3 al de quien trate de huir pueden decidir seguirle. En ese caso, los aparatos que le sigan en la huida se separarán del resto y el combate proseguirá entre ellos.

El todo por el todo

Esta maniobra es, simplemente, una solución desesperada. Se trata de forzar al máximo las posibilidades del aparato para obligar al enemigo a seguirte o abandonar la persecución. Podría consistir en lanzarse en picado contra el suelo a toda velocidad, dirigirse en línea recta contra la ladera de una montaña y desviar el rumbo en el último segundo, etc.

El piloto que intente esta maniobra decidirá



la dificultad de la tirada de maniobra y si el perseguidor no quiere perderle deberá superar una tirada de igual dificultad. Si los perseguidores renuncian a hacer esa tirada no podrán efectuar ningún ataque contra él en ese asalto.

La situación tras esta maniobra es la misma que la que se produce tras una huida, los perseguidores que sigan a quien la ejecute se separarán del resto del grupo y entablarán con él un combate por separado.

No obstante, jugarse el todo por el todo conlleva sus riesgos. Todos los pilotos (tanto el perseguido como el perseguidor, si acepta el desafío) que realicen esta maniobra deberán superar una tirada de control, la superen o no. Si fallan la tirada de maniobra, deberán hacer DOS tiradas de control y bastará con que fallen una para que se produzca un accidente.

Si se ejecuta esta maniobra (sea por el perseguidor o por el perseguido) durante 3 ó más asaltos consecutivos, habrá que hacer una maniobra del tipo "estabilizar vuelo" con éxito antes de intentar cualquier otra maniobra.

Quienes acepten el desafío, podrán efectuar ataques contra el piloto que intentó "el todo por el todo" durante ese mismo asalto, no así los que se "rajen".

DAÑOS

Tanto los aviones como los helicópteros son mucho más vulnerables que los vehículos terrestres. Si el motor de un coche deja de funcionar, la máquina deja de correr. Si pasa lo mismo en un avión, el suelo empezará a acercarse a demasiada velocidad.

Por cada 4 puntos de estructura que pierda una aeronave bajará en 1 su MAN. A partir del momento en que el aparato pierda sus 4 primeros puntos de estructura se dejará de considerar el valor original de esta característica.

Cuando se falle una tirada de control, la aeronave perderá estabilidad y empezará a perder altura de forma incontrolada. Todos los ataques que se efectúen contra esa nave bajarán en -1 su nivel de dificultad. En el siguiente asalto, el piloto tendrá derecho a una maniobra del tipo Estabilizar Vuelo. Si la falla, en el siguiente asalto, el piloto podrá repetir otra tirada de control (misma dificultad que la anterior). Si la falla se precipitará hasta estrellarse. Los daños que produce ser víctima de un accidente de aviación son de tal magnitud, que todos los ocupantes del aparato siniestrado morirán automáticamente y sólo podrán sobrevivir a base de puntos de orgullo (ampliándolos para recuperar P.V. de forma provisional, evidentemente).

Si se tiene éxito en una tirada de control, en el siguiente asalto esa aeronave ejecutará una maniobra del tipo Estabilizar Vuelo de forma automática, no necesitará tirar dados ni podrá hacer ninguna otra. Hay una excepción: en la maniobra "El todo por el todo" se aplica la regla que se explico en el párrafo del mismo título.

ATAQUES

Una vez que todas las aeronaves hayan efectuado sus maniobras se procederá a resolver los combates. Evidentemente, se podrá atacar a los aviones o helicópteros que se encuentren directamente frente al atacante. La dificultad de la tirada de impacto (se hará sobre la habilidad "pilotar" del piloto) será la misma de la maniobra efectuada por el atacante en ese mismo asalto y si la maniobra que efectuase el atacado impusiera alguna penalización al ataque, ésta se aplicará. Si el atacante ha tenido éxito en una maniobra "buscar ventaja" en ese mismo asalto (y el atacado no ha efectuado después y también con éxito esa misma maniobra contra él, por supuesto) la dificultad de la tirada de impacto será fácil.

Por supuesto los aviones son vulnerables al fuego enemigo, pero pueden encajar grandes daños si no afectan a zonas verdaderamente vitales. Los daños que reciban serán una cuarta parte de los P.V. que perdería una persona en puntos de estructura.

MUTANTES

en la Sombra

Nombre	Estructura	ARM	PSJ	Maniobrabilidad
AVIONES				
F-16	105	A	1	+10
Piper Cub	25	-	2C	+1
Mig-19	110	B	1	+10
Harrier	60	A	1	+7
Beech Bonanza	35	-	5C	+2
F-15 Eagle	120	A	1	+12
Hércules	225	-	92C	0
HELICOPTEROS				
AH-64 Apache	80	C	2C	+5
Hughes OH-6	15	-	-	+4
BO 105	20	-	-	+3
Sikorsky S-65	115	-	38C	+2
VH-1 "Huey"	25	2 x M-60	14C	+3

ARMAMENTO EN AERONAVES							
MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
A	+3	+1	125	20*	-	5	-
B	+2	0	135	30*	-	6	-
C	+3	+2	140	35*	-	4	-

*: Asaltos

NOTAS DE LOS DISEÑADORES

Bien, aquí estamos de nuevo con este Catálogo Charlie '91. Ya ha pasado algún tiempo desde la primera vez que nos dirigimos a vosotros y el universo de Mutantes en la Sombra no ha dejado de crecer desde entonces. Este libro que tienes en tus manos no entraba en nuestras previsiones originales, pero han sido tantas las peticiones que hemos recibido que ¡no nos ha quedado más remedio que diseñarlo y publicarlo!. Y lo cierto es que nos ha encantado hacerlo.

Varios jugadores y directores se han dirigido a nosotros con el mismo problema: es MUY FACIL morir en Mutantes en la Sombra. Es cierto; a lo largo de las muchas (muchííísimas) partidas de playtesting que hemos llevado hemos comprobado en nuestras propias carnes la letalidad de las armas. No hemos querido caer en la tentación de crear un sistema de combate en el que las balas no maten, porque desde un primer momento hemos querido ser realistas a este respecto. Lo cierto es que los chalecos antibalas y las nuevas reglas de ráfagas van a aliviar este problema, pero los tiros siguen matando.

En este libro que tienes en tus manos hemos introducido algunas novedades. Por una parte, hemos dado unas merecidas vacaciones a Roberto Landeta. Esperamos que los dibujos de José Antonio Tellaeché os gusten tanto como nos han gustado a nosotros; los veréis a menudo a partir de ahora. La segunda novedad es el trabajo de un nuevo diseñador que se ha unido a nuestro equipo, JuanAn Romero-Salazar. Cuando el Catálogo Charlie '91 entre en imprenta, él estará dando los últimos retoques a una campaña que os va a dejar sin habla, Semilla de Acero, pero no ha podido resistirse a la tentación y nos ha ofrecido un espléndido capítulo sobre drogas.

Nada más por el momento. Nos vemos en Semilla de Acero. Buena suerte y buena caza.

Una Guía de material para Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro

El Catálogo Charlie '91 te ofrece un exhaustivo inventario de material para utilizar en Mutantes en la Sombra :

- Características de 505 vehículos y más de 200 armas.
- Nuevas reglas para combate aéreo, embarcaciones, explosivos, chalecos antibalas...
- Y por supuesto, montañas de cachivaches de alta tecnología diseñados por los expertos de la Fundación Kaufmann, así como toda la información necesaria para crear personajes pertenecientes a los Equipos Charlie.

Cuando Prometheus tiene problemas, llama a Heracles. Cuando Heracles tiene problemas llama a un Equipo Charlie, y cuando un equipo Charlie tiene problemas... consulta el Catálogo Charlie.

Catálogo Charlie '91



Ludotecnia. Ref. LT# 1040



9 788460 411567