



# R U N E Q U E S T

## UN DÍA EN LAS CARRERAS

Agamenón y Pericles

Hace tiempo, cuando jugábamos mi primera campaña casera en el mundo de Torquay, sacamos un método rápido y sencillo para realizar competiciones y poder jugarlos las monedas de oro. En vista del éxito que tuvo, lo seguimos usando en todas nuestras aventuras, lo hemos convertido de nuestro antiguo sistema al RuneQuest, aunque puede pasarse a cualquier otro sistema con muy poco esfuerzo.

Pensamos que se logra una aceptable simulación de una carrera, teniendo en cuenta las variables más importantes, y que permite participar a los jugadores, ya sea compitiendo o apostando. Este es un gran método para comenzar aventuras o para animar una partida que esté aburrida. Se puede "pelar" a los sufridos PJ o proporcionarles dinero, mapas o reliquias religiosas sin tener que recurrir a elaboradas explicaciones.

### La pista de carreras

En primer lugar el Master debe decidir si va a hacer una carrera de velocidad, recorrido más o menos recto y sin obstáculos, o campo a través, los demás casos. En el segundo caso será más decisiva la habilidad del jinete. Si la carrera es de largo o corto recorrido, en el primer caso el corredor deberá administrar sus fuerzas o se quedará agotado (sin PF) antes de acabar. La habilidad del jinete es más importante en las carreras de largo recorrido. Una formulita para saber dónde está el límite entre largo y corto recorrido es  $10 \cdot PF \cdot Mov$  para velocidad y  $5 \cdot PF \cdot Mov$  en campo a través. Para algunas criaturas el resultado es:

Corredor	Velocidad	Campo a través
Caballo	4300 m.	2200 m.
Elfo	800 m.	400 m.
Enano	600 m.	300 m.
Hombre	600 m.	300 m.
Lobo	1700 m.	800 m.
Perro	1100 m.	500 m.
Unicornio	4800 m.	2400 m.

A continuación debe dibujar la pista de carreras, que será una sucesión de cuadraditos desde la línea de salida hasta la meta. Si es una competición de velocidad estarán en línea recta, sin

obstáculos y con una calle por corredor. Una hoja cuadriculada de cuaderno es ideal. Si es una carrera campo a través la forma puede ser mucho más variada, ver el ejemplo que proporcionamos. Los obstáculos que haya (ríos, muros, troncos, rocas) deben ser representados con claridad. La distancia total en cuadraditos desde la salida hasta la meta estará entre 10 y 20, menos cuantos más participantes haya.

También debe preparar fichas, monedas, alfileres o figuras para representarles. Estas deben ser de un tamaño tal que ocupen con claridad un solo cuadrado.

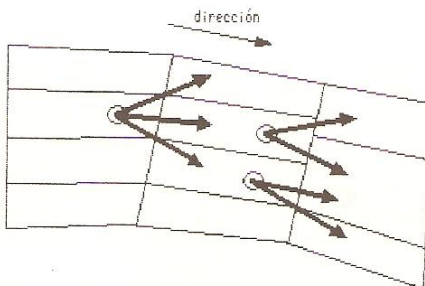


Fig. 1 - Movimientos posibles

### La carrera

El Valor del corredor se calcula como suma de dos factores, uno que depende

de la velocidad de la montura y otro de la habilidad del jinete. Si no hubiera jinete (carrera de galgos) este segundo factor es nulo, salvo que fuera una criatura inteligente. En una carrera campo a través es casi obligatorio un jinete.

Todos sabemos que dos criaturas de la misma especie no corren lo mismo y sin embargo en RQ todas tienen el mismo movimiento por asalto. En realidad éste es un valor medio, su valor real se halla entrando en la Tabla-1 con el MOV y el cociente entre DES y DESmedia. Por ejemplo, un caballo (RQb) tiene MOV de 10 y un valor medio de la DES de 13, un caballo con DES 17 ( $DES/DES_m = 1.30$ ) tendrá un MOV real de 12. Este valor de la MOV real es el factor de velocidad y lo llamamos F1. Normalmente no se emplea este método, sino que se usa el método aleatorio consistente en lanzar tantos 1d100 como participantes vaya a haber y sacar F1 directamente de la Tabla-1. Esto tiene el problema de que pueden salir Galgos corriendo con Terriers, el Master usará su buen juicio para repetir las tiradas que no le sirvan. Sólo se utilizará el método completo cuando un PJ quiera participar con su perro, caballo o él mismo.

El segundo factor (F2) se halla entrando en la Tabla-2 con F1 y el porcentaje que tenga el jinete en Montar a la criatura, si es un camello en Montar Camellos. De nuevo se puede usar el método aleatorio cuando los participantes sean PNJ. Cuando los corredores sean criaturas inteligentes, como Hombres, se usará la habilidad Correr o Nadar en vez de Montar. Correr es una Habilidad de Agilidad con una posibilidad básica de 5%, se usa para competir en estas carreras y se hace una tirada de experiencia cada vez que se gana una carrera o se pierden 5 segundas.

El Valor del corredor se halla entrando en la Tabla-3 con F1 y F2 modificados

Tabla 1 - Cálculo de F1

1d100 DES/DES <sub>m</sub>	1	3	5	8	12	17	24	34	46	59	72	83	91	97	100
DES/DES <sub>m</sub>	0.30	0.40	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00	1.10	1.20	1.30	1.40	1.50	1.60	1.70
M	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
O	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
V	5	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	7	7
	6	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8
A	7	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9
S	8	5	6	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	10	11
A	9	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
L	10	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	14
T	11	7	8	8	9	9	10	10	11	12	12	13	13	14	15
O	12	8	8	9	10	10	11	11	12	13	13	14	15	16	16

Al usar el método aleatorio se entrará en la columna de valor igual o inmediatamente superior y al usar la DES la columna de valor más próximo.

Tabla 2 - Cálculo de F2											
1d100	2	8	16	26	40	58	73	85	93	98	100
%Montar	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
F 1	2	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2
	3	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2
	4	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3
	5	0	0	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4
	6	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5
	7	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
	8	0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+6
	9	0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6
	10	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7
	11	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
	12	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+8
	13	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
	14	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
	15	0	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+8	+9	+10
	16	0	+1	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+10	+11

Al usar el método aleatorio se entrará en la columna de valor igual o inmediatamente superior y al usar la habilidad Montar la columna de valor más próximo.

por el tipo de carrera. Debemos indicar que la Tabla-1 sólo considera MOV mayor que 2, ya que para valores menores hay poca variación. Si el MOV de algún competidor es menor que 3, se multiplica el MOV de todos para que salgan valores alrededor de MOV 10 y se realiza el resto del proceso sin cambios. El resultado final de la carrera no cambiará. También puede hacerse si MOV es de 3 ó 4, p.e. en una carrera de hombres subirles de MOV 3 a MOV 10.

Todos los cálculos anteriores los debe hacer el Master sin que los vean los jugadores, porque sino luego apostarán con ventaja.

La carrera comienza colocando a todos los competidores detrás de la línea de salida. El puesto de salida lo determina el Master o se hace aleatoriamente, ya que puede haber calles privilegiadas. Se suman los Valores de todos los competidores y se tira un dado de valor máximo superior a esta suma, se mira a qué participante le ha tocado y éste avanza un cuadrado. Si no le ha tocado a nadie se repite la tirada.

Ejemplo: tenemos 6 caballos de factores 18, 19, 21, 23, 23 y 25. La suma es de

129 así que se lanza 1d200 (con un 1d200 y un 1d10). Si la tirada está entre 1-18 mueve el 1, entre 19-37 el 2, entre 38-58 el 3, entre 59-81 el 4, entre 82-104 el 5, entre 105-129 el 6, y para más de 129 se tira de nuevo. Evidentemente estos números se calculan rápidamente antes de comenzar la carrera y se apuntan en un papel. Normalmente se usará 1d100 y alguna vez 1d200.

Para moverse debe tenerse en cuenta las siguientes reglas. En cada cuadrado sólo puede haber un corredor. En una carrera de velocidad un corredor sólo puede moverse al cuadrado siguiente, en un campo a través puede moverse a cualquier cuadrado adyacente en la dirección de la carrera, incluso en diagonal (ver figura 1). Un corredor debe moverse siempre que pueda hacerlo.

Para superar un obstáculo el corredor al que le ha tocado mover deberá sacar en 1d100 menos de Valor por un número que el Master haya fijado antes del comienzo de la carrera, p.e. Valor\*3. Si lo supera el corredor avanza pero si falla deberá esperar a su próxima oportunidad.

Ganará el primero que supere la línea

	Corto recor.	Largo recor.
Velocidad	F1 + 1/2.F2	F1 + F2
Campo a través	F1 + F2	F1 + 2.F2

Tabla 3 - Factor total

de meta. Segundo será el siguiente en hacerlo.

## Los participantes

Para realizar las apuestas es muy bueno conocer primero a los corredores, darse una vuelta para ver sus posibilidades y ver si hay algún chollo, algún corredor infravalorado. La posibilidad que tiene un PJ de evaluar a los corredores es su porcentaje en Montar, Correr o Nadar (sólo aquél que se aplique en la carrera). Si tiene alguna habilidad relacionada podrá usarla a la mitad. Para el jinete se podrá usar Con.-Humano/2 y para la montura Con.Animal/2. En todo caso sólo podrá usar una habilidad, la que mejores posibilidades le dé.

El jugador no debe ver el resultado de la tirada. El Master le dará la información en función del tipo de éxito o fracaso obtenido, p.e. con una pifia le dirá que el caballo por el que nadie apuesta es un ganador seguro ya que es un Corcel de Fuego de las Llanuras Keshitas, que apueste hasta el casco y se hará rico.

## Las apuestas

Las apuestas pueden ser de dos tipos: con una casa de apuestas organizadas o normales. Las normales son con tipos que los PJ encuentren por la pista de carreras: "te apuesto 10 monedas de plata a que el caballo rojo saca más de dos cuerpos al verde". Dependen del ingenio del Master y pueden ser útiles para darles o quitarles objetos a los jugadores. Las casas organizadas estarán por la zona de carreras, pueden ser los dueños de la pista y tener ventanillas para apuestas o usar corredores de apuestas. Sacan beneficio de apostar mucho, no de apostar a caballos ganadores.

Si hay N corredores las casas de apuestas pagarán 1/N-1, es decir, que si aciertas por cada penique apostado te darán N-1 peniques. Si algún corredor es muy bueno o famoso por él pagarán 1/N-2 o 1/N-3, si es muy malo darán 1/N o 1/N+1. Suelen ser conservadoras, las sorpresas son habituales, y tienen a varios matones a sueldo para evitar que les roben o que alguien haga trampas sin su consentimiento. Obligan a pagar por adelantado y dan un recibo a cambio. Sólo puede haber una casa de apuestas por pista de carreras, si hay más estarán en guerra.

Las apuestas que aceptan suelen ser: ganador, si se acierta el ganador se paga lo habitual; colocado, si el caballo queda primero o segundo pagan la mitad; doble, si se acierta el primero y el

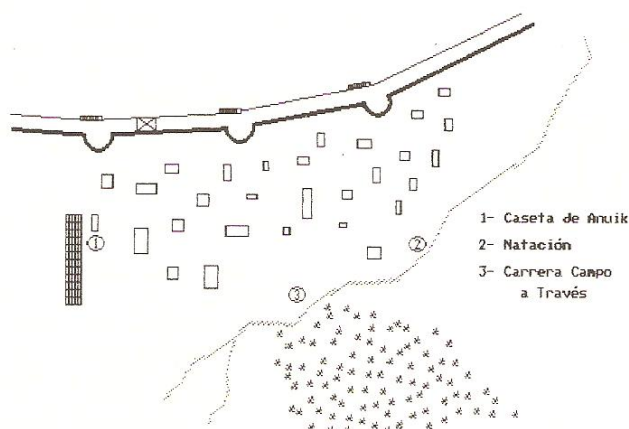


Fig. 2 - Feria de Mayo en Ulaba

segundo pagan como si los dos hubieran ganado. Por ejemplo, Trancos paga 1/8 y Camarada a 1/5, Primitivo apuesta 100p. a ganador Trancos, 50p. a Camarada colocado y 1000p. a doble primero Trancos y segundo Camarada. La carrera la gana Trancos y después queda Camarada, entonces Primitivo gana  $100 \times 8 + 50 \times 2.5 + 1000 \times 13 = 13925p$ . Si hubiera ganado Camarada y luego Trancos sólo conseguiría 125p.

### Los premios

Salvo en algunas carreras de prestigio, el motivo principal para participar en una carrera es lograr el premio que haya para el ganador. Los premios que se den dependerán de la importancia de la carrera. No hay límite al premio que se quiera dar, pero el Master deberá tener en cuenta que si el premio es grande los participantes serán muy buenos.

Si las carreras son en una pista perteneciente a una casa de apuestas éstas pagarán una bolsa de dinero al ganador. Aproximadamente la cantidad será el 5%-10% de los beneficios que obtengan por las apuestas en esa carrera. En una gran pista la bolsa puede ser importante (y los corredores muy buenos).

En una carrera popular los premios suelen ser trofeos, antes que dinero. Estos trofeos pueden ser de cualquier tipo: armas, animales, símbolos, etc. De nuevo el valor del trofeo dependerá de la importancia de la carrera.

### Las trampas

Allí donde se juega el dinero aparecerán los tramposos. Las trampas pueden ser muy variadas, pero las más habituales son los tongos. Se trae un corredor que parece nulo y se le inscribe en la carrera, las apuestas se ponen en su contra y entonces sus amigos apuestan mucho dinero a su favor. A la hora de la carrera el corredor, que es muy bueno, vence, ganando un montón de dinero. Esto hace mucho daño a las casas de apues-

tas que están siempre vigilantes y no suelen ser compasivos con los que hacen este tipo de jugada sucia. Estos tramposos suelen escapar lo más rápidamente posible de la ciudad, una vez recogido su dinero.

El Master puede sacar cuantas trampas quiera, aunque los PJ deben tener siempre posibilidades de observarlo si van a salir perjudicados. Damos otra forma de hacer trampas en el ejemplo final.

### Feria de Mayo en Ulaba

Los jugadores han llegado a la famosa ciudad de Ulaba atraídos por su renombrada feria y la gran carrera de caballos que se celebra. La feria dura tres días y pueden aprovechar la ocasión para cambiar su equipo, buscar saldos o meterse en un buen lío.

La feria de la ciudad está instalada extramuros, en diversos barracones se ofrecen los productos habituales de una feria. Además existen varias actividades programadas y ciertas atracciones, ver figura 2.

1) Caseta de Anuik: todos los días y cada hora desde las 11:00 hasta las 18:00, Anuik organiza aquí una carrera

de conejos. Al acabar una carrera se acerca a un feriante y le compra 5 conejos, que coloca en sendas jaulas. Durante la hora siguiente acepta apuestas 1/4 sobre quien será el ganador. La carrera es de velocidad y corto recorrido. El Master la representará con una cuadrícula de  $5 \times 12$ , los conejos los sacará con el método aleatorio para un MOV de 8. Anuik puede hacer trampas ya que tiene 2 conejos escondidos con un MOV real de 11, cuando alguien apuesta mucho dinero por un conejo, él pega el cambio sacando uno de sus conejos preparados por otro por el que la gente no haya apostado. Para percatarse un PJ debe obtener éxito crítico con una tirada de Otear, si por alguna razón algún jugador dice que va a vigilar a Anuik el éxito sólo deberá ser especial.

2) Natación: el segundo día a las 13:00 se celebra una prueba de natación. Participarán 10 nadadores (met. aleatorio) más los PJ que lo deseen y sepan nadar. La clasificación de la competición es campo a través y corto recorrido. Se tomará un MOV de 6, aunque en realidad sea 0,5. Por el gran número de participantes se hará una pista de sólo 6 cuadrados. El premio será una bolsa de 200p para el ganador. No hay casa de apuestas.

3) Carrera campo a través: el tercer día a las 17:00 se celebra la gran carrera de caballos, presidida por el Gobernador de Ulaba. La carrera es campo a través y de largo recorrido. Participan cinco corredores de Factores 28, 29, 31, 31 y 32. Las apuestas están 1/4 para todos. Si algún PJ, con un buen caballo y habilidad en Montar, desea participar lo podrá hacer y el de Factor 28 no participará. Las apuestas pueden modificarse en este caso. La pista la damos en la figura 3, el río forma un obstáculo de dificultad Factor\*2. El premio para el ganador es un grueso brazalete de oro con pequeñas joyas engastadas valorado en 3000p. el segundo se lleva un brazalete de plata valorado en 500p.

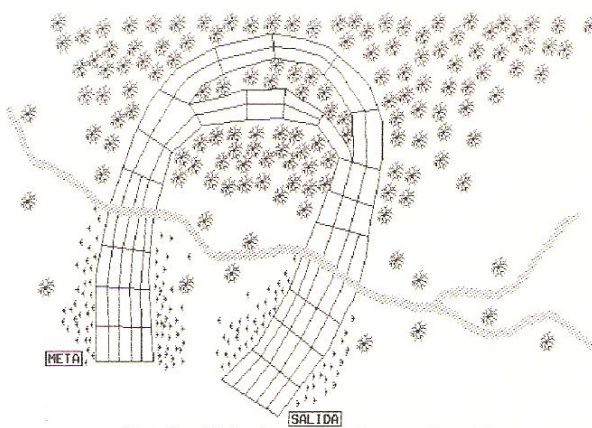


Fig. 3 - Pista de carrera Campo a Través