

¿Qué hacéis?



El rally de los terremotos

Por Joan Parés.

En las sociedades avanzadas el ocio ocupa un lugar destacado en la vida de gran parte de la población. El contacto con culturas alienígenas provoca la aparición o descubrimiento de nuevas formas de ocupar el tiempo libre. El arte, el turismo, los deportes, etc, alcanzan niveles y formas muy dispares e indirectamente se ve favorecida la aparición de pseudodeportes en los cuales la violencia e

incluso la muerte son probables.

El Rally de los terremotos (en donde está permitido el uso de armas de fuego) es un ejemplo claro de este aspecto decadente o innovador de ciertos deportes.

Aunque originalmente fue una competición entre organizaciones de mercenarios, hoy en día se ha convertido en un acontecimiento seguido por millones de habitantes del Subsector de Regina. No tan solo participan equipos de organizaciones de mercenarios de cierta veracidad, sino que acuden aventureros y gente muy diversa en busca de la fama y el prestigio que da no tan solo el ganar, sino el acabar un Rally de los terremotos; por otro lado el as

pecto lucrativo es también un gran aliciente para todos los participantes.

CREANDO EL RALLY

La pretensión de este módulo, es que cada árbitro se genere su propio rally, necesitando para ello solamente la información que damos, las reglas básicas de Traveller y una cierta cantidad de imaginación.

Toda la información que aparece en estas páginas es pública, el árbitro no ha de temer que algún jugador haya leído el módulo. La creación del planeta, el vehículo y las tablas se han hecho mediante material publicado para Traveller de GDW y Digest Group Publications (ver bibliografía).

a) El grupo de jugadores.

Pueden participar de 1 a 6 jugadores (la organización acepta un máximo de 6 inscripciones por equipo y el vehículo está diseñado para seis tripulantes).

Una composición lógica podría ser:

1^{er} Conductor, 2^o Conductor, Navegante, Mecánico, Tirador y Médico. A los cuales se les exigirán los skills mínimos que se indican.

1^{er} Conductor: Vehículo de ruedas 3

2^o Conductor: Vehículo de ruedas 2

Navegante: Navegación 2

Mecánico: Mecánica 2

Tirador: (Un arma larga a nivel 2)

Médico: Médico 2

Sería interesante que se escogiese un jefe de vehículo.

El árbitro deberá indicar a los jugadores la conveniencia de otros "skills" si lo cree pertinente, y debería permitir algún "skill" a nivel 0 en especial Vehículo de ruedas y mecánico.

b) Los otros equipos.

Los equipos participantes en el rally pueden dividirse en 3 grupos:

1) Favoritos: Creados especialmente por el árbitro y con un vehículo y tripulación superior a los jugadores. Estos equipos deben ser conocidos por los jugadores, y un número adecuado sería entre 5 y 10.

2) Veteranos: La gran mayoría de equipos de nivel equivalente al de los jugadores, tanto en vehículo como en "skills". El número de equipos vendrá en función de lo que considere el árbitro que puede controlar aunque haciendo un equi-

po standard con ligeras modificaciones al random, puede llevar perfectamente 200 equipos.

3) Novatos: Este tercer tipo de equipos son aquellos que acuden al rally con vehículos de poca calidad y/o tripulaciones de bajo nivel. Su número puede ser similar al de veteranos.

c) Beck's World. 0604 d883 49d 4 Subsector de Regina.

Similar a La Tierra que conocemos en muchos aspectos, difiere de ella en una serie de puntos importantes.

a) Poca población. Tan solo está habitado por 12000 humanos de los cuales 8000 viven alrededor de un depauperado Espaciopuerto. Los otros 4000 (cálculos aproximados) se distribuyen en tribus nómadas (casi siempre hostiles al rally) de inferior nivel tecnológico por grandes áreas de clima templado.

b) Alto nivel sísmico. Con un factor sísmico de 11 este planeta sufre un elevado número de movimientos sísmicos anuales.

El árbitro puede adoptar la flora y la fauna de La Tierra actual o la de hace un millón de años.

d) Ruta y etapas.

El rally deberá iniciarse y terminar en el Espaciopuerto, teniendo esto en cuenta cualquier ruta de circunvalación es posible aun que en los rallies anteriores se ha tendido a un recorrido que pase por el mayor número posible de tipos de terreno, desiertos, junglas, pantanos, zonas montañosas, zonas árticas, etc. En el plano se indica el recorrido del pasado año, en

el cual los controles estaban situados a distancias que iban de 700 a 4400 km, con un recorrido total en línea recta de 32487 Km.

Los controles son campamentos de la organización, donde está prohibido el uso de armas, ocupan un área de 1 Km² y disponen de todo tipo de servicios necesarios para el rally.

Dependiendo del tipo de rally que desee crear el árbitro, los controles ofrecerán distintos tipos de servicios y realizarán otras tantas funciones.

Una posibilidad es, realizar un rally con una sola etapa, con principio y final en el Espaciopuerto, y en el cual los equipos deben pasar los controles en el orden indicado por la organización, ya que los planes de las etapas se ofrecen en cada principio de etapa y no antes. Además en los controles se ofrece un tiempo muerto (5-7h.) que no cuenta para la clasificación, el cual es utilizado por los equipos para descansar, efectuar reparaciones, etc.

VEHICULO

Modelo: GMT-900

Tipo: ADC de tres ejes, utilizado habitualmente en planetas con meteorología adversa para vehículos gravitacionales.

Vehículo multiusos, está preparado para recibir distintos tipos de armamento (lanza misiles, cañón Gauss VRF, Lanzagranadas, etc) y equipo electrónico.

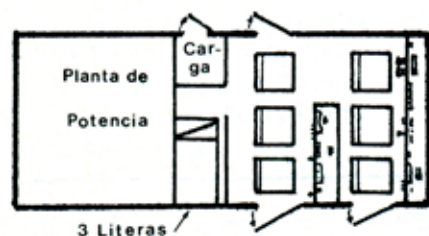
Puede cumplir diversas funciones en el campo de batalla, desde reconocimiento hasta observación avanzada para artillería.

Tripulación: Conductor + 5

Nivel Tecnológico: 12

Peso: 34.9 Tm

Dimensiones: Altura: 2.5 m
Anchura: 2.5 m
Longitud: 6 m



Presión: 3.4 Tm/m^2
Potencia: 2 Mwatts (fusión)
Depósitos de combustible: 216 litros.
Autonomía: 72 horas.
Consumo: 3 L/h
Motor auxiliar de propulsión acuática.
Capacidad carga: 1m^2 en el interior. En el exterior, puede llevar diverso material adicional: ruedas de recambio, combustible extra, etc.
Equipo: Radio de seguridad de 5000 km de alcance.
Precio: 236.000 Cr.

VELOCIDADES DEL GMT-900 SEGUN TERRENOS

TIPO DE TERRENO	V.SEGURIDAD	V. MEDIA	V. MEDIA
Clear, Open	$\leq 50 \text{ Km/h}$	51-70Km/h	71-120Km/h
Prairie, Plains, Sleeps.	" 40 "	41-60 "	61-100 "
Rough, Hills, Foothills.	" 30 "	31-50 "	51-80 "
Broken, Higlans	" 25 "	26-40 "	41-65 "
Mountain, Alpine	" 20 "	21-40 "	41-60 "
Forest, Woods	" 20 "	21-40 "	41-60 "
Jungle, Rainforest	" 15 "	16-30 "	31-40 "
River, Stream	" 10 "	11-20 "	21-25 "
Swamp, Marsh	" 10 "	11-15 "	16-20 "
Desert, Dune	" 30 "	31-40 "	41-65 "
Artic	" 20 "	21-40 "	41-60 "

* Nos referimos a velocidades producidas por el motor anfibio. Si los árbitros consideran que el vehículo puede utilizar la tracción de ruedas, modifiquense las velocidades.

Velocidad de seguridad: A estas velocidades no es necesario realizar chequeos por accidente.
Velocidad media: A estas velocidades se realizan chequeos para accidentes sin modificadores.
Velocidad máxima: En este caso se aplica un modificador de -2 a los chequeos de accidente.
NOTA: Los tipos de terreno que hemos utilizado son los mismos que aparecen en el Traveller Book para encuentros.

METEREOLOGIA

Cada día debe realizarse una tirada para precipitaciones.

El factor de precipitaciones del planeta es "4"

A este factor se añadirán los siguientes modificadores:

- +1 si es invierno.
- +1 si es zona costera o selva, jungla o zonas de grandes bosques.
- 1 si es tundra o zona ártica.
- 3 si es desierto.

Una vez determinado el factor de precipitación para un hexágono, se tirarán 2d6 y si el número es igual o menor que el factor, hay precipitación, que será de nieve si la temperatura es menor de 0°C .

Para determinar intensidad y duración, deberán consultarse las siguientes tablas:

INTENSIDAD:

- 2- Ligera, intermitente. +3 a la duración.
- 3- Ligera, intermitente. +3 a la duración.
- 4- Ligera, continua. +2 a la duración.
- 5- Ligera, continua. +2 a la duración.
- 6- Moderada, intermitente. +1 a la duración.
- 7- Moderada, intermitente. +1 a la duración.
- 8- Moderada, continua.
- 9- Moderada, continua.
- 10- Violenta, intermitente. -1 a la duración.
- 11- Violenta, continua. -3 a la duración.
- 12- Ciclón. -5 a la duración.

DURACION:

- 2-4: 1d6 horas.

5: 1d6x2 horas.
 6-8: 1d6x3 horas.
 9-10: 1d6x6 horas
 11: 1d6x12 horas.
 12: 1d6 días.

Tabla de temperaturas

Emisferio Norte. "Verano"

Emisferio Sur. "Invierno"

Línea de Hexágonos	Horas de luz	Amanecer	Media mañana	Mediodía	Media Tarde	Anochece	Medianoche	Línea de Hexágonos	Horas de luz	Amanecer	Media Mañana	Mediodía	Media Tarde	Anochece	Medianoche
11	25	-14	-14	-14	-14	-14	-14	1	12	32	39	43	40	37	34
10	25	-7	-7	-7	-7	-7	-7	2	11	27	32	36	33	29	27
9	24	-1	-1	-1	-1	-1	-3	3	10	19	22	29	25	22	19
8	23	7	7	7	7	7	5	4	8	10	12	17	14	12	10
7	22	11	13	14	14	13	11	5	6	-4	1	4	1	-2	-4
6	20	13	15	17	17	15	13	6	4	-4	-10	-7	-10	-12	-14
5	18	16	19	21	19	18	16	7	2	-23	-23	-21	-23	-23	-23
4	16	18	22	25	22	20	18	8	1	-29	-29	-28	-29	-29	-29
3	14	20	23	29	26	23	20	9	1	-35	-35	-35	-35	-35	-35
2	13	28	32	36	34	30	28	10	0	-42	-42	-42	-42	-42	-42
1	12	32	39	43	40	37	34	11	0	-49	-49	-49	-49	-49	-49

Notas: Ciertos factores modifican estas temperaturas. La altitud afecta a la temperatura descendiendo ésta -10C por cada 200 m. de altura.

Zonas próximas (5Km) a grandes masas de agua ven suavizadas sus temperaturas +50C.

SISMOLOGIA

El alto nivel de riesgo sísmológico del planeta obliga a realizar un chequeo diario.

Tirar 4d6+11, si el resultado es igual o mayor que 32 se produce un terremoto. Si los personajes se encuentran en un hexágono volcánico, añadir un +2 a la tirada anterior.

La magnitud del terremoto se determina con una tirada de 2d6-2.

Cada personaje realiza una tirada de 2d6 y si és-

ta es inferior o igual a la magnitud del terremoto se ven afectados por éste.

Los personajes afectados pueden realizar una tirada de salvación en Destreza.

Si son afectados por el terremoto sufrirán 2d6 de daño.

Los árbitros podrán modificar el daño si la situación concreta de los personajes lo requiere.

Si el vehículo está está en movimiento, podría sufrir un accidente que afectaría también a los ocupantes.

NOTAS GENERALES

La idea de este módulo, es dar una información básica sobre la cual cada árbitro construya su rally según su propia iniciativa e imaginación.

El rally puede organizarse como si fuera uno actual

en la tierra, con etapas conocidas, controles intermedios e incluso equipos de ayuda técnica.

Puede diseñarse con distintos niveles de dificultad, permitir el uso de armas ligeras controlando o no el número de cazadores, permitirse el uso de granadas y/o explosivos, negar el suministro de alimentos y agua, para que los personajes deban buscárselo, de limitar de algún modo el uso de sistemas electrónicos de detección y visión, y un larguísimo etcétera de aspectos que podeis añadir para realizar un rally a vuestra medida. Tal vez lo único que debería limitarse sería el uso de armas contracarro tales como lanzagranadas, misiles o cañones ya que el módulo no es tanto una misión de mercenarios como una aventura de supervivencia.

Los premios para los ven
cedores deben ser por tripu
lante no por equipo, para
evitar tentaciones, es de-
cir, otorgar una cantidad
de dinero fija a cada tri-
pulante que llegue, los 10
primeros clasificados pue-
den recibir premio, aunque
el simple hecho de finali-
zar otorga al equipo un pres-
tigio que puede ser útil pa-
ra futuras aventuras.

Los árbitros deberían
realizar mapas a menor es-
cala de cada etapa pudiendo

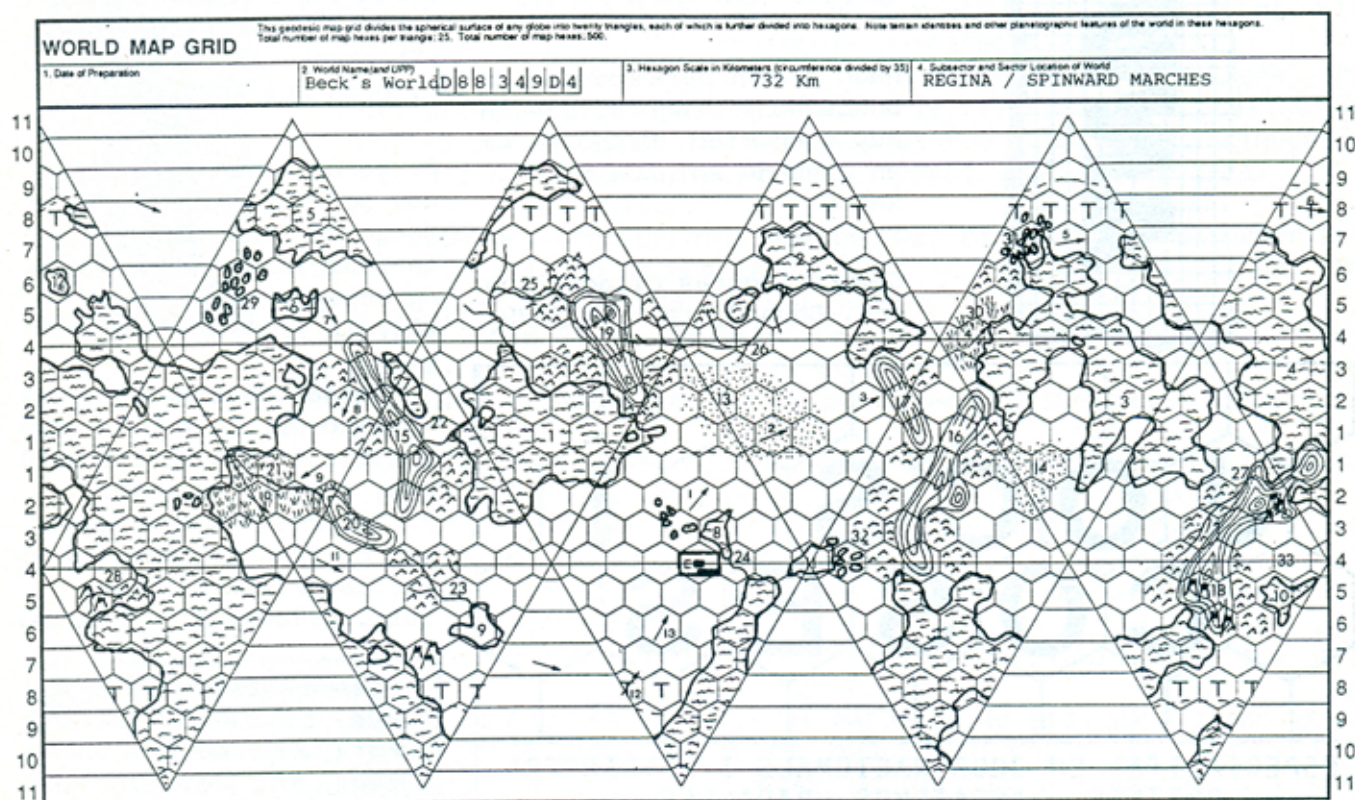
colocar todos aquellos ac-
cidentes geográficos que
crean interesantes, posi-
bles rutas, etc, aunque por
otro lado pueden simplemen-
te dar las coordenadas y no
mostrar ningún plano a los
jugadores, incrementando
con ello el riesgo y la in-
certidumbre.

Los accidentes o impac-
tos pueden afectar a los ve-
hículos. Los árbitros pue-
den realizar una serie de
tablas de ayuda en las cua-
les se determinen los daños;

pinchazos, roturas de cris-
tales, destrucción de fa-
ros, rotura de depósitos de
combustible, etc.

Muchos detalles, la gran
mayoría, quedan fuera de es-
tas páginas. Ahora sois vo-
sotros quienes debeis...

T : Tundra
⊙ : Zona montañosa
⚡ : Zona abrupta
⌘ : Zona volcánica
⋯ : Desiertos
⌘ : Selva, pantanos



IS Form 21

World Map Grid (Large)

NOMENCLATOR GEOGRAFICO:

- | | | |
|----------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 1- Océano de Rasha | 12- Mar Oscuro | 23- Río Majliban |
| 2- Mar Acterion | 13- Gran Desierto Central | 24- Río Dernivar |
| 3- Océano Trimver | 14- Desierto de Asmarmak | 25- Río Mijarad |
| 4- Océano Shamac | 15- Cordillera del Oeste | 26- Gran Río Oshlivanka |
| 5- Mar Blanco | 16- Cord. de los Cristales | 27- Río Azul del Este |
| 6- Mar Termodic | 17- Cordillera de Fuego | 28- Río Var |
| 7- Mar Orkolem | 18- Cordillera del Este | 29- Lagos del Arnival |
| 8- Mar de Berniowsh | 19- Cordillera de Penta | 30- Pantanos Shel-Oc |
| 9- Mar Ashinton | 20- Cordillera Senatorac | 31- Grandes Lagos del Norte |
| 10- Mar de Bilontash | 21- Selvas Zenziricas | 32- Lagos Sratikos |
| 11- Mar Nishma | 22- Río Epshir | 33- Río Rojo |