



TEMPORADA 1

LA GESTIÓN DEL PASO DEL TIEMPO EN PARTIDAS DE ROL.

El tiempo es solo una ilusión de nuestra limitación sensorial. Para los Grandes Antiguos, el pasado, el presente y el futuro son uno solo.

La sombra fuera del tiempo. H.P Lovecraft

ANTES DE NADA.

En el episodio 5 de la primera temporada (jajaja me encanta, escribo esto y pienso en que haremos más de una temporada...en fin). Pues eso, que en dicho capítulo, centrado en el juego de rol de Chutulu, hablábamos de un sistema que incorporaba la aventura Solo contra la Oscuridad¹ para gestionar la carrera contra el tiempo a la que se enfrentaba el personaje. La idea era traeros el sistema tal cual, pero entre que tampoco es plan de saltarnos los derechos de autor y que mi memoria la recordaba de otra forma, vale la pena proponeros un sistema más actual con base fundamentada en la propuesta de dicha aventura. Ojo, esto no está pensado para aplicarlo en cualquier aventura, no. Está desarrollado para cuando los personajes se enfrentan a algo que sucederá en un determinado momento, y donde la diferencia entre llegar al Museo en 5 minutos con un taxi o en 2 horas andando puede determinar el destino del planeta. Eso sí, está pensado para partidas de La llamada de Chutulu (años 20), aunque con mínimas modificaciones puede servir para cualquier sistema o escenario.

¡Vamos a ello, que el tiempo apremia!

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

Evidentemente, si quieres llevar el control y la gestión del paso del tiempo en tu partida, necesitarás un calendario. Bueno dos, uno para tus jugadores y otro para ti con los eventos importantes marcados. Recomendando que el calendario sea exclusivamente del tiempo del que dispondrán los jugadores. Esto es, si los investigadores tienen 2 meses para parar el renacer de Dagon, el calendario debe ser de esos dos meses.

Con esto, lo importante es:

- Cual es el día y la hora de inicio.
- La fecha del suceso inevitable.
- Preparar un calendario para los jugadores y una para ti.

¹ Alone Against The Dark, 1985 Matthew J. Costello

1931

[illegible]

Como se ve en el ejemplo, la idea es distribuir los meses que necesites, en días y horas. De forma que tanto el Director de Juego como los jugadores vayan tachando las horas conforme viajan en barco, investigan el antiguo mausoleo, hablan con el bibliotecario, o se enfrentan a los sectarios. La escala de tiempo recomendada es 1 hora.

Os deixo abaixo una plantilla, con ese rollo años 20, que sé que os ha molado.

TODA ACCIÓN TIENE UNA REACCIÓN

Ya lo dejó claro Newton en su tercera ley, toda acción tiene un coste en horas y aquí cada hora cuenta. Para ello, y como referencia, vamos a ir dejando diferentes tablas que os ayudarán a tener bajo control ese consumo de tiempo.

Aunque nos vamos a centrar en los tres puntos más importante: Investigación, Desplazamientos y Conflictos. Os dejaremos también un Modo Rápido, para poder simplificarlo todo, qué diablos.

ACCIONES DE INVESTIGACIÓN

Acción	Tiempo
Buscar dirección en guías	30 min

Consultar archivos o biblioteca	1–4 h
Entrevistar testigo	30–90 min
Registrar vivienda o local	1–2 h
Leer manuscrito arcano	2–4 h
Visitar redacción de periódico	1–3 h
Enviar telegrama	30 min
Esperar respuesta	2–12 h
Descansar	6–8 h

Coged estas acciones como guía para todo el arsenal de posibles líneas que puedan tomar los jugadores. Y sí, efectivamente esto son los tiempos base. Estos pueden variar si al registro el local encuentra a unos sectarios o si discuten con el testigo que intentan entrevistas...no seas ansioso que lo vemos abajo en la parte conflictos.

DESPLAZAMIENTO

Os recuerdo que estos tiempos están sacados (y calculados aproximadamente) del juego de La Llamada de Chtulu en los años 20. Si lo aplicas en la edad moderna, en el caso de vehículos propios cambiarán...en el de transporte público igual no.

Movimiento dentro de la misma ciudad o pueblo:

Medio	Tiempo base	Notas
A pie	30–90 min	Calles, niebla, distracciones
Taxi	15–45 min	No siempre disponible
Tranvía	20–60 min	Horarios fijos
Carruaje	30–60 min	Más lento, más discreto

Entre localidades cercanas:

Medio	Tiempo
Automóvil	1–3 h
Tren local	2–4 h
Autobús	2–5 h

Viajes largos:

Medio	Tiempo
Tren	4–12 h
Barco	1–3 días
Transbordos	+1–6 h

Para darle algo más de vidilla, siempre puede aplicar una serie de modificadores narrativos que harán que el viaje se modifique:

- Si tienen direcciones imprecisas: +1 bloque
- Si surgen retrasos en los trenes: +1 bloque
- Si hay clima adverso: +1 bloque
- Si viajan en horario nocturno: +1 bloque
- Si han tirado de contactos útiles: -1 bloque
- Si han realizado algún soborno: -1 bloque

Cuando nos referimos a un bloque, es una de las filas de las tablas. Un +1 bloque es que se baja la casilla de tiempo, y un -1 que sube (si puede subir, claro).

Por ejemplo: nuestros investigadores viajan de Arkham a Innsmouth una tarde con una lluvia intensa y desesperanzadora. En lugar de tardar 2 horas como tenían previsto, tardarán 5. Los jugadores tendrán que tachar de su agenda las horas que han transcurrido en el viaje, aunque igual pueden aprovechar para estudiar ese antiguo manuscrito...lo vas pillando, eh?

CONFLICTOS

Sabemos que el transcurso de la aventura será un devenir de peligros, combates, huidas y enfrentamientos. Como no queremos embarrar las escenas más emocionantes lo vamos a simplificar. La idea es que los jugadores se metan de lleno en estas situaciones, pero que no dejen de pensar que al fondo, allí detrás en la oscuridad, el reloj no se para.

Para ello, agruparemos todas las situaciones en niveles de peligrosidad, y aplicaremos modificadores para darle personalidad.

Nivel	Tipo	Duración
Bajo	Discusión, amenaza	10–30 min
Medio	Pelea, huida	30–60 min
Alto	Armas, emboscada	1–2 h
Extremo	Entidad, ritual	2–4 h

Los modificaremos básicos, siguiendo en mismo modelo que los vistos anteriormente, son:

- Confusión/Caos/Miedo: +1 bloque
- Oscuridad/Entorno hostil: +1 bloque
- Ventaja/Preparación: -1 bloque

Ejemplo: La noche en Innsmouth es cerrada y llueve copiosamente, los investigadores no ven nada similar a taxis cuando paran en la estación y deciden ir andando hasta el motel. Es un viaje a pie que les costará 45 minutos. Durante el viaje, deciden acortar unos 10 minutos cruzando un viejo cementerio, pero la discusión con el extraño guarda, que les increpa de forma agresiva, les hace perder casi una hora.

Consecuencias

Evidentemente, meterse en problemitas traerá interesantes consecuencias que impactarán directamente al paso del tiempo. Aunque salisteis airosos de esa pelea en el callejón, la mala pinta de esa herida va a requerir un preciado tiempo de hospital.

Piensa en leves retrasos, sospechas a la hora de comprobar billetes, heridas, pérdidas de equipaje, las explicaciones a la policía, la pérdida de cordura...son herramientas maravillosas que hay que aprovechar para mover las manecillas del reloj y subir la tensión de la partida.

MODO RÁPIDO

Tal como hemos comentado arriba, si no te quieres liar con muchas tablas o simplemente quieres incluir una carrera contra el tiempo en una única sesión de tu campaña, te dejamos una tabla que seguro te servirá:

Tipo	Tiempo
Escena	1 h
Viaje	1–3 h
Conflicto	1–3 h
Fallo/Error	+1 h

MAS ALLÁ DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO

El tiempo lo es todo, no solo viajes y conflictos. En este tipo de aventuras los jugadores pueden ignorarlo, pero están participando en una carrera colectiva contra el tiempo. Como Guardian, deberás tener esto en cuenta gestionándolo con las herramientas que hemos dejado arriba. No obstante, hay ciertos temas adicionales que deberías tener en cuenta para generar ese ambiente tenso típico en este tipo de aventuras. Te proponemos los siguientes, utilízalo con responsabilidad:

El especial espacial

En algunos momentos, dramáticamente importantes, el esquema del tiempo podrá variar, dejando que la protección de guion lo detenga.

Comer y dormir.

Los investigadores, si quieren seguir con vida, deberán invertir cierta cantidad de tiempo en comer y dormir.

- Al menos invertirán 2 horas en comer. Cada comida será de 1 hora y deberán estar separadas de entre 4 y 6 horas. Si las suprimen, aplica malus convenientemente a sus tiradas o simplemente narra el estado de los jugadores de forma que vean la importancia de la alimentación. Cada día completo de ayuno se pierde un punto de Vida.
- Los investigadores deben dormir 8 horas diarias. Pueden dormir menos, pero tendrán que recuperarlas. Cada dos días sin dormir se pierde un punto de Cordura.

Ubicaciones.

Es especialmente importante que dispongas de un inventario de las localizaciones que pueden visitar los jugadores durante su estancia en las ciudades y pueblos que vayan a visitar. Aunque después dispongas de la descripción del sitio para jugar alguna escena determinada, es importante ese listado rápido para saber horarios, localizaciones y si tiene o no teléfono (que es un elemento indispensable para ahorrar tiempo).

ARKHAM	
Primer Banco Nacional	(abierto de 9 a 3, Lunes a Viernes)
Hospital	(abierto las 24 h)
Estación de ferrocarril (Boston & Maine) ..	(abierto las 24 h)
Almacén	(abierto de 8 a 6, Lunes a Sábado)
Arkham Advertiser (periódico)	(abierto de 8 a 5, Lunes a Viernes)

Algo así de simple te vale. El icono del teléfono representa la disponibilidad de poder contactar con el sitio de forma telefónica.

Lo que no son cuentas son cuentos.

Una carrera contra el tiempo es mucho más divertida si, además, tienen un presupuesto limitado. Aunque pueda parecer un verdadero

coñazo, llevar el control de gastos de los jugadores puede ser tremendamente divertido tanto para ti, amado Guardian, como para los jugadores. No solo viajes, hoteles, sino también el equipo y los suministros que necesiten.

Ups, me lo he dejado en el hotel.

También puede ser interesante que lleven, es una tarjeta o cuartilla de papel, su equipo de investigador. Esto es todo lo que llevará siempre en una maleta o mochila consigo. Cualquier cosa que no lleve el jugador en esa mochila, como objetivos específicos de la aventura, deberán estar en todo momento localizados. El tomarse la molestia de pensar en su equipación del día puede ser esencial para sus objetivos.

El Diario.

Se recomienda llevar un diario para que describan tanto lo realizado como lo adquirido y demás. Cuando se depende tanto de la organización, este tipo de cosas es esencial. Si además utilizas algún calendario tipo libreta con los mismos días de la historia...ojito ahí.

UNA ÚLTIMA RECOMENDACIÓN

Al final, lo único que hemos hecho ha sido darte unas cuantas tablas para ayudarte a gestionar el paso del tiempo. Deberás ser tú el que le ponga la coherencia y lo alinee tanto con tu historia como con tus jugadores. Usa lo que quieras y de la forma que quieras. Crea tus propias tablas. Lleva una cuenta en secreto a parte de la de los jugadores...

Haz lo que te dé la gana, eso es lo mejor del rol.

[illegible]