



# SISTEMA DE INVESTIGACIÓN

## LA LLAMADA DE CTHULHU

¿Cuántas veces nuestros PJs o PNJs han tenido que realizar un estudio, analizar un compuesto, realizar una búsqueda bibliográfica, arreglar un mecanismo, inventar un aparato, etc.? Y ¿cómo lo hemos solucionado?, ¿con una simple tirada?. En este tipo de asuntos los avances hasta el deseado final se consiguen paso a paso y el tiempo requerido es muy variable.

POR ENRIC GRAU

### Definiciones

Para poder simular todo esto hemos diseñado un método sencillo pero rápido de tiradas que se basan en tres conceptos:

- La duración estándar supuesta del proceso.
- La duración de cada etapa.
- El tipo margen de éxito de una tirada sobre la habilidad implicada.

El proceso es el siguiente: Se calcula el total de etapas que se pueden hacer durante la duración total de la investigación (teniendo en cuenta los períodos de descanso). Este número son los puntos que cuesta la investigación. Por ejemplo: Consideramos que para conseguir descubrir el causante de una enfermedad necesitamos un mes en un laboratorio, y que un investigador trabaja en etapas de 4 horas. Entonces tenemos que al día el investigador puede completar 2 o 3 etapas (el resto del tiempo lo dedica a descansar, comer, etc.). O sea que el número de etapas en un mes es de 60 (si suponemos 2 por día). Si en una etapa un investigador obtiene como media un "punto de investigación", el proceso costará 60 puntos de investigación (esta cantidad podemos luego ajustarla a números más sencillos: 50, 100 por ejemplo).

Además puede ser que el investigador decida esforzarse. En el caso anterior supondría realizar tres etapas por día en vez de dos. En este caso se habría de realizar una tirada sobre algo que represente la constitución para saber si este esfuerzo supone la aplicación de penalizaciones a las tiradas posteriores en la habilidad de la investigación. Si el esfuerzo se mantiene más de un día, las tiradas posteriores por constitución deberán de estar progresivamente penalizadas, y el efecto de los fallos sobre las tiradas de habilidad deberán ser acumulados.

### La forma de aplicar el sistema

Una vez aclarado todo esto podemos pasar a la obtención de los puntos de investigación de forma práctica en el juego. El sistema es sencillo: por cada éxito normal en la tirada por la habilidad requerida al final de cada etapa se consigue un punto. Pero el tipo de éxito puede ser variable. Hay juegos en los

que los tipos de éxito vienen clasificados y otros en los que no. Para nuestro caso necesitamos tres definiciones de éxito y dos de fracaso:

- El éxito normal: pasar la tirada.
  - El éxito especial: pasar la tirada por menos de la mitad de lo requerido.
  - El éxito crítico: pasar por menos de la cuarta parte de lo requerido.
  - El fracaso normal: fallar la tirada.
  - La pifia: fallar la tirada obteniendo el peor resultado posible del dado.
- Con esto en mente podemos asignar a cada tipo de resultado una cantidad de puntos obtenidos (o perdidos) en la tirada:
- Éxito normal: 1 punto.
  - Éxito especial: 2 puntos.
  - Éxito crítico: 4 puntos.
  - Fracaso normal: 0 puntos.
  - Pifia: -4 puntos.

Este método se puede aplicar a la mayor parte de los juegos de rol. En concreto lo hemos utilizado en *La Llamada de Cthulhu* (método *Chaosium*), donde las habilidades están calculadas en porcentajes. Las bonificaciones y penalizaciones las imponíamos en tramos de 10% (+10%, -10%, +20%, etc.) según el caso.

Vamos a dar algunos ejemplos de aplicación práctica de este sistema. En ellos hemos supuesto una dificultad dada en puntos de investigación calculada para cada caso particular. Además damos una frecuencia de tiradas, o sea, las veces que podemos tirar por la habilidad que supone que ya que se ha superado una etapa del proceso.

### En el Laboratorio

Este tipo de procesos son bastante largos y precisan de un laboratorio equipado. La falta de equipo adecuado puede suponer penalizaciones a las tiradas o, simplemente, el no poder hacer nada. Podemos diferenciar este tipo, de forma muy aproximada, en tres: análisis, síntesis y de medicina.

#### a) Análisis

El análisis es necesario cuando queremos conocer la composición de un producto. Podemos suponer que los procesos analíticos duran unas 4 horas. Eso quiere decir que podremos hacer unos 3 al día. Es importante diferenciar si es un producto conocido o no.



Si es conocido y se tienen los medios, el análisis sólo tarda unos días. O sea:

Dificultad: 5 – 15.

Periodo: 3 veces al día.

Si es desconocido la cosa puede tardar meses.

Tenemos entonces:

Dificultad: 50 – 150.

Periodo: 3 veces al día.

#### b) Síntesis

En el caso de la síntesis el tiempo es siempre largo aunque los procesos podemos suponerlos igualmente de 4 h. Hemos de tener en cuenta si el proceso de síntesis es conocido o, por el contrario, hemos de descubrir un nuevo método. En el caso de que el método de síntesis no sea conocido a priori, hemos de diferenciar entre una secuencia de procesos evidente o enrevesada:

Síntesis conocida de principio a fin:

Dificultad: 5 – 15.

Frecuencia: 3 veces al día.

Producto nuevo de línea sintética evidente:

Dificultad: 25 – 50.

Frecuencia: 3 veces al día.

Producto nuevo de línea sintética incógnita:

Dificultad: 50 – 150.

Frecuencia: 3 veces al día.

Si además este producto precisa de una investigación con animales la cosa se complica.

En este caso hemos de tener en cuenta si el producto irá para consumo humano o no. Si no va para consumo humano la frecuencia se convierte en 1 vez al día. Si va para consumo humano, la frecuencia se convierte en 1 vez a la semana.

#### c) De medicina

Descubrir los agentes patógenos de una enfermedad nueva:

Dificultad: 10 – 100.

Frecuencia: 1 vez al día.

Descubrir una vacuna:

Dificultad: 10 – 50.

Frecuencia: 1 vez a la semana.

#### En el taller

El taller puede ser eléctrico o mecánico. En estos tipos las frecuencias de tiempo típicas son menores. En cada caso hemos de tener el material y las herramientas adecuadas. Si no disponemos de ellas los efectos pueden ir desde una penalización a las tiradas a la imposibilidad absoluta (a discreción del director de juego).

#### a) Taller eléctrico

Hemos de distinguir entre reparar un aparato y construirlo.

Reparar un aparato:

Dificultad: 1 – 10.

Frecuencia: 1 cada hora.

Construir un aparato conocido:

Dificultad: 5 – 25.

Frecuencia: 3 veces al día.

Hacer una invención:

Dificultad: 50 – 150.

Frecuencia: 3 veces al día.

#### b) Taller mecánico

En este caso incluimos cosas tales como abrir una puerta o una caja de caudales. Vamos a dar algunos casos concretos.

Abrir una puerta cerrada con llave:

Dificultad: 5 – 25.

Frecuencia: 1 cada minuto.

Abrir una caja de caudales:

Dificultad: 5 – 25.

Frecuencia: cada 5 minutos.

Reparar un coche o similar:

Dificultad: 5 – 25.

Frecuencia: cada 15 minutos.

Hacer una pieza en un torno:

Dificultad: 5 – 25.

Frecuencia: cada 10 minutos.

#### Y, la sopa de letras

Cuando hemos de descifrar un jeroglífico o aprendernos un libro de magia o conoci-

miento oculto también podemos aplicar este sistema.

Leer y comprender un libro de magia:

Dificultad: 10 – 50.

Frecuencia: 1 vez a la semana.

Descifrar un jeroglífico de lengua conocida:

Dificultad: 10 – 25.

Frecuencia: 1 cada hora.

Descifrar un jeroglífico de lengua desconocida:

Dificultad: 25 – 100.

Frecuencia: 1 vez a la semana.

Descifrar un código secreto:

Dificultad: 10 – 100.

Frecuencia: 1 cada hora.

Todos estos datos son una aproximación que puede ser modificada según el caso. Dejamos al buen criterio del Director de Juego aplicar el sistema según su sentido común.

