

# Mas alla del segundo

Por Slamm

## Introducción:

La mayoría de nuestras partidas de WJDR suceden siempre en periodos de tiempo sucesivos, es decir, tras jugar mientras es de día, seguimos jugando hasta que anoche. Despues continuamos al dia siguiente de juego. Esto es asi cuando la aventura pensada por el master se situa en una semana de tiempo (la estancia en un pueblo, el viaje entre una ciudad y un santuario de druidas, o durante las fiestas de una aldea), pero, que ocurre cuando se ha de dar un salto de semanas, meses... o incluso años??

Hay veces en que esto es necesario. Quizas los pjs ayudaron en la defensa de una ciudad, y hasta dentro de 2 meses no habra otro asedio, por el cual lo que ocurre entre medias no es interesante. O tal vez los pjs toman un barco hacia el nuevo mundo, lo cual le llevara bastantes meses.

En estos casos, lo mas normal es que el DJ avance en el tiempo, quizas otorgando algo de experiencia por el tiempo transcurrido, y algo de dinero.

Las reglas de a continuación incitan a que los pjs hagan cosas mientras sucede ese tiempo. Un herrero podria aprovechar para arreglar el equipo de sus compañeros, mientras que un mago leer un libro para entrenar sus conocimientos magicos. A continuación, explicare como hacerlo.



## Periodo de Tiempo

Antes de nada, debes de calcular cuanto tiempo avanzaras.

En las reglas siguientes siempre se detallan por: **Semanas, meses y años.**

Normalmente, cuando se intenta realizar tareas por semanas, es posible realizar mas actividades que si se calculara por meses. Por el contrario, la posibilidad de realizaras con éxito se reduce mas, pues no hay tanto margen de tiempo.

Ademas, la mayoría de actividades medidas en semanas se obtienen al final de estas.



## Alimentación

La alimentación es basico en warhammer. Es una de las razones por las cuales los pjs ansian el dinero, para poder comer algo mas que sopas de hace dos dias. Asegurate de que descuentas de su dinero la comida que consumen (si la pueden comprar).

Calidad/ tiempo	Mala	Normal	Buena
1 semana (8días)	4c, 8p	6c, 2p	11c, 6p
1 mes (33 días)	*13c, 9p	27c, 9p	49, 6p
1 año	*8CO	16CO	29CO

\* Tomar comida de mala calidad por un mes o mas podria imponer penalizaciones en fuerza y/o resistencia.

## Supervivencia

Cuando se esta viajando por montaña o bosques, y no se pude hacer una parada en la ciudad, o incluso cuando los Pjs deben pasar mucho tiempo en medio de la naturaleza, un pj con la habilidad de **Supervivencia** podra pasar la mitad del dia buscando alimento. El siguiente cuadro indica el numero de raciones de uso diario que encuentra al finalizar una semana, o durante un mes/año.

Habilidad/ tiempo	Superada	Superada por 30 puntos
1 semana (8días)	12 raciones	18 raciones
*1 mes (33 días)	48 raciones	62 raciones
*1 año	576 raciones	864 raciones

\* Si mides el paso por meses, bonifica la prueba con +20; si es por años, con +30.

Si hay mas de un cazador que ayude, usa la habilidad del mas alto, pero sumale +10 por cada ayuda.

## Entrenar

Un pj puede pasar el tiempo entrenandose en cuerpo y alma, para así sacar unos cuantos px mientras tanto. Esta accion puede llevarse la mitad del dia.

Experiencia/ tiempo	Pj con una sola carrera	Pj con 2 o mas carreras
1 semana (8días)	20 PE	15 PE
1 mes (33 días)	100 PE	75 PE
1 año	1.000 PE	750 PE

El cambio de carrera solo sera posible según las circunstancias.

## Enseñar

Puedes sacar dinero enseñando a usar las habilidades que conozcas bien (incluso a pjs si el master lo permite). Puedes enseñar el uso de una habilidad si en ella posees 50% o mas. Esto consumira la mitad del dia. El siguiente cuadro refleja lo que ganas al enseñar a pnjs según tu habilidad:

Habilidad/ tiempo	Basica	Avanzada
1 semana (8días)	4c	*
1 mes (33 días)	16c	30c
1 año	16CO	30CO

\* Nadie pagara por que le enseñen durante una semana por una habilidad avanzada.

Para enseñar una habilidad a un pj, necesitaras un mes de enseñanza para una habilidad basica, o dos para una avanzada. Despues podra usarla como cualquier otra habilidad de su clase, con un penalizador de -20. Cada periodo adicional de aprendizaje elimina este penalizador en 5 puntos.

Obviamente, hay habilidades que no podran ser enseñadas. Como dj, tenlas en cuenta.

### Trabajar

Una buena forma de ganarse el dinero es trabajando en lo que cada uno conoce. Esto consume la mitad del dia, y para ello usamos la tabla 5-18: **SERVICIOS** del libro basico, o **1-1: INGRESOS** del arsenal (Que es mas expandida)

Servicio	Precio diario	Precio semanal	Disponibilidad
Artesano	34 p	17 c	Común
Artista	28 p	14 c	Común
Galeno	60 p	30 c	Común
Obrero	10 p	5 c	Común
Sirviente	12 p	6 c	Común

Cuando no se posee habilidades como la curacion, la herreria o sastrería, normalmente se suele recurrir a ser un peon, trabajando el campo, o llevando materiales para la construccion de una casa.

### Hurto

¡Tambien hay espacio para el hurto! no obstante, siempre existe el riesgo de ser pillado por los ciudadanos o por la cofradía de ladrones, lo cual significaria el fin de tu carrera. Por ello, la tabla solo refleja esta actividad en semanas, pues hurtar con demasiada frecuencia podria ser arriesgado. Esta actividad lleva la mitad del dia.

Hurto/ tiempo	Exito	Éxito por mas de 30 puntos
1 semana (8días)	4c	10c

Realiza una prueba por semana. Hay un 10% de posibilidades de que te pillen con las manos en la masa, muchos ladrones quedan mancos por ello...

### Fabricar

Una parte interesante de este sistema es la fabricación. Esto requerira la mitad de tu tiempo. Si eres un pintor, herrero, armero o boticario (por ejemplo) podria ser interesante crear cosas mientras no estes activo como aventurero. Por cada 200 puntos de carga que tenga el objeto que quieras fabricar, necesitaras una semana de trabajo. Ademas, tambien deberas de realizar una tirada de cotilleo en la semana que quieras realizarlo para ver si esta disponible. Si no lo esta, esa semana no podras fabricarlo. Si la superas, deberas de pagar 1/5 parte de su precio original en materiales. Cada 200 puntos de carga aumenta el tiempo necesario en una semana.

Ademas, por cada 10 puntos por encima de 50 que tengas en la habilidad necesaria para la construccion de un objeto especifico (60,70, etc...) aumentarás en 100 puntos la carga por semana. Una vez todo reunido, realiza una prueba según el oficio necesario. Ya que suele poseer tiempo de sobra, puedes aplicar un bonificador de +20%



**Ejemplo:** Un herrero con oficio herreria (55%) quiere fabricar una **Espada** (50 de carga). Supera la tirada de cotilleo, y encuentra los materiales para fabricarlo. Paga 2CO (una quinta parte de su precio) y la crea. En esa semana podra hacer algo de 150 puntos de carga o menos todavía.

Ten en cuenta que hay objetos de gran carga mas por el volumen que ocupa que por el material que poseen. Judga bien a la hora de ver si el pj necesita mas de una semana. Tambien hay cosas que aunque sean muy pequeñas, puede llevar mas tiempo crearlas que otras mas grandes.

### Viajar

Los viajes entre aldeas o ciudades pueden llevar poco tiempo, pero ¿y entre paises? ¿o navegando por el mar? Estos viajes suelen llevar mucho tiempo. Viajar por mar suele ser caro, pero te da libertad de accion. Viajar en monturas suele ser o lento o incomodo.

Cuando viajes en barco, podras realizar cualquier otra accion que pudieras hacer normalmente (quizas no puedas buscar alimento, pero si por ejemplo entrenar o estudiar). Los viajes a caballo o carro pueden consumir el tiempo de quien los conduzca, a menos que decida viajar a menos velocidad para luego usar su tiempo libre en otras actividades. Un viaje a pie consumira a todos su tiempo libre, a menos que todos decidan reducir el tiempo de viaje, para dedicarse a otra cosa mas tarde (Como la caza).

Imaginando que en la mayoría de situaciones, los pjs no tengan que dirigir una caravana o un barco, nos centraremos en el viaje a pie. El siguiente cuadro indica cuanto avanzan los pjs según su movimiento a la semana

Movimiento /circunstancia	Normal (5 horas)	Marcha forzada (10 horas)
3	10 km	20 km
4	20 km	40 km
5	32.5 km	65 km
6	40 km	80 km

Un grupo podria cansarse hasta el agotamiento si realiza mas de una semana de marcha forzada. Ademas, solo con un viaje normal se podra pasar la mitad del dia realizando otra accion. El grupo siempre andara a la velocidad del que menos movimiento posea. Y si este se mueve por terrenos sin camino, como bosque o montaña, reduce a la mitad el numero de km que avanzan.

### Leer/Aprender

Un pj puede leer un libro (Quizas por entretenimiento, quizas por sabiduría) a la velocidad de tantas paginas diarias como su Int. Esto ocupa la mitad del dia.