

El entrenamiento de los Pjs. Aprende nuevas técnicas

Una parte muy importante de cualquier juego de rol, y sobre todo de uno de corte épico como es *Killer In Shadows (KIS)*, sin duda alguna es la evolución y el desarrollo de los personajes (Pjs).

Dentro del Manual Básico, junto al resto de elementos necesarios para jugar, hay un capítulo dedicado precisamente a esta parte, sólo que enfocado al crecimiento general del Pj y sus técnicas. No obstante, aquí encontraremos una guía de cómo “acelerar” ese proceso y para ello deberíamos distinguir tres grupos, en función de que parte de las características del Pj nos interesa potenciar.

Sin embargo, antes de nada, hay que tener en cuenta que ya que se tratará de un tipo de desarrollo voluntario, lo correcto sería que los jugadores y el Director de juego (Dj) trataran el tema fuera de la historia. De esa forma no se perderá tiempo real de juego, puesto que no es algo instantáneo y así damos la oportunidad al Dj de incluir elementos del entrenamiento, incluso crear historias específicas sobre ello, haciendo la experiencia para los jugadores muchísimo más enriquecedora y, sobre todo, divertida.

Características Principales

En ellas se engloban los conceptos y aptitudes primarios de nuestro Pj tales como la Fuerza (F), la Resistencia (Res), la Agilidad (Ag), los Reflejos (Ref), la Habilidad (Hab), el Ch'i, la Constitución (Cons), el Autocontrol (Aut), la Concentración (Conc) o la Precisión (Prec). Todas ellas desarrolladas por el Pj a lo largo de su vida y, por lo tanto, perfectamente “entrenables”.

NOTA 1: Vemos que la Apariencia (APa) no se encuentra entre las demás y la explicación es simple. Al ser un atributo físico, es decir, si un Pj es atractivo o no físicamente, no se puede entrenar. Dicho de otro modo, si alguien es feo, eso no cambiará mucho a lo largo del tiempo. Sin embargo, cuando el Pj aumenta de nivel, sí puede incrementarse y la razón es que, en este caso, el cambio es en su esencia, como si algo en su interior despertara, no siendo un mero cambio físico.

Para desarrollar estas características, los jugadores deberán diseñar junto al Dj un “plan de entrenamiento” y con el acuerdo de ambos, decidir cuánto tiempo tardará el Pj en aumentar 1 sólo punto la característica en cuestión.

Eso sí, debemos tener en cuenta que aumentar ese único punto no es tarea fácil y mucho menos instantánea. Por ello, podemos basarnos en experiencia y sistemas de la “vida real”, de manera que nos sea más fácil calcular el tiempo de entrenamiento. Por ejemplo, un humano normal tendrá una Fuerza de 7 a 9 pts. (según los valores de KIS), y un verdadero forzado de 13 a 14. Esto supone una diferencia de entre 4 y 7 pts. Si quisiéramos entrenar al primero para convertirlo en un titán mediante una rutina no muy exigente de levantamiento de pesas, tardaríamos años en conseguirlo, siempre dependiendo de la rutina, la dedicación, la constancia, etc. Si especulamos que dedica 2 horas diarias al entrenamiento podría aumentar 1 punto cada seis meses, aproximadamente.

De aquí la importancia en la definición de una buena rutina para aumentar o disminuir ese tiempo. Es decir, no puede desarrollar igual su resistencia un Pj que corre todos los días a otro que lo hace igual pero con botas lastradas con hierro.

Si extrapolamos esto a Killer In Shadows, ¿cómo medimos realmente ese tiempo? Para esto, lo más sencillo es hacerlo en sesiones o campañas, siempre en función de la crónica de cada Dj y de lo que él haya estipulado que duran sus historias en tiempo de vida del personaje, no tiempo real de juego.

Por ejemplo, si tomamos como referencia la aventura jugable “La Reliquia” que encontrarás [aquí](#), los Pjs viajarán en aproximadamente 1 mes (tiempo de vida del personaje), pero el tiempo real de juego puede ser una sola sesión. Esto significaría, en el ejemplo anterior de entrenamiento de Fuerza, el Pj obtendría 1 pto. más tras 5 ó 6 sesiones como esa. Por tanto, si el Dj diseña historias cuyo “tiempo de vida” es más corto, podríamos alargar el tiempo de “entrenamiento”. En definitiva, cada grupo de jugadores debe decidir cómo desarrollar sus Pjs.

No obstante, queda un último punto a tratar en este apartado. El Dj debe tener en cuenta que cuando un Pj entrena alguna característica, lo lógico es que también desarrolle otra afín. Por ejemplo, entrenando la Fuerza, desarrollamos también la Constitución o con la Agilidad potenciamos la Resistencia. Es más, todos aquellos aspectos que dependan de las

características entrenadas (Vitalidad, Poder, Armas, Técnicas, etc.) también se verán modificados según corresponda. Con lo cual, el Dj y los jugadores deben usar la lógica y el sentido común ante lo que se pueda obtener o no con estos métodos.

NOTA 2: Si con entrenamiento igualamos o sobrepasamos el límite del siguiente Grado de nuestro Pj en una característica, cuando suba a dicho nivel, únicamente dicha característica podrá aumentarse hasta el siguiente Grado disponible. Por ejemplo, nuestro Pj humano entrenado ha conseguido una Fuerza (F)=15 en su Grado de Sensei y, ahora, con Puntos de Experiencia pasa a ser Maestro. Como en este nuevo nivel la Fuerza debe ser menor o igual a 14 para humanos y ya lo ha superado (15), podríamos llegar al siguiente Grado sin alcanzar, en este caso, el de Semidiós, cuyo máximo es de 16, es decir, tiene la posibilidad de aumentar 1 punto. Los puntos gratuitos sobrantes, obtenidos durante la subida de nivel, se perderán.

Competencias

En este apartado, diseñar un entrenamiento específico para las competencias del Pj es más complicado, puesto que son habilidades aprendidas, no heredadas. Es decir, dependen directamente de la experiencia y por lo tanto, el jugador tendrá que esperar a las subidas de Grado estándar para aumentarlas.

Sin embargo, debemos hacer una distinción dentro del grupo sobre aquellas que sí pueden desarrollarse mediante el estudio, como son: Conocimiento de plantas/animales/materiales, Medicina, Música, Leyenda, 1º Auxilios,...

Para estas competencias, la única opción sería estudiando libros, manuscritos, etc. Por ejemplo, si un jugador quiere que su Pj tenga un mayor conocimiento en Medicina, no le quedará más remedio que buscar y encontrar un vademécum sobre la materia.

Una vez encontrado comenzaría a estudiarlo, pero ¿durante cuánto tiempo si quiere aumentar 1 punto esa competencia? En este caso recurriremos a su competencia de Aprender, según la cual, los Pjs tardarían 10 semanas (recordamos, tiempo de vida, no de juego real) para aquellos que posean 10 puntos en esa competencia. Luego, ese tiempo aumenta o disminuye 1 semana por cada dos puntos que el Pj posea por debajo o por encima de 10 respectivamente.

* Hay que resaltar que no realizamos ninguna tirada con 1D20 (dado de 20 caras), y es porque este estudio sólo depende de la constancia del Pj, no tanto de las circunstancias que le rodean.

Pongamos unos ejemplos. En primer lugar, tenemos un Pj con Aprender = 6 que estudia un nuevo tratado sobre plantas venenosas para aumentar su competencia “Conocimiento de plantas”, y como su puntuación es menor de 10, el tiempo necesario para el estudio aumentará. ¿Cuánto? Como $10 - 6 = 4$ y por cada 2 puntos por debajo ($4 / 2 = 2$) sumamos 1 semana a las 10 iniciales, el tiempo de vida que nuestro Pj invertirá en aumentar 1 punto su competencia son 12 semanas.

En un segundo ejemplo, pongamos que nuestro Pj de antes tiene Aprender = 16, mayor que 10 y por tanto disminuirá el tiempo de estudio. Como $16 - 10 = 6$ y restamos 1 semana por cada dos puntos por encima ($6 / 2 = 3$) a las 10 estándar, entonces nuestro Pj invertirá 7 semanas en aumentar 1 punto su competencia.

Por último, un caso algo más complejo. Nuestro Pj de antes tiene Aprender = 7, menor de 10, con lo que debemos sumar tiempo a las 10 semanas. Como $10 - 7 = 3$ y $3 / 2 = 1,5$ tendríamos que sumar igualmente esa semana y media (11,5), pero al ser muy complicado calcularlo en tiempo de juego, el Dj y el jugador pueden ponerse de acuerdo sobre cómo redondearlo, al alza o a la baja, en función del resto de características del Pj: Grado, puntuación anterior de la misma competencia, etc.

Todas estas competencias “estudiables”, junto a las que no lo son y al resto de valores en general, se incrementará con cada subida de nivel, tal y como se comentaba al principio de este apartado, mediante la obtención de puntos de experiencia.

Pero ¿cómo se consiguen estos puntos? En este asunto el Dj es quien decide según su criterio y lo rápido que quiera que los Pjs evolucionen. Sin embargo, debe tener en cuenta siempre que, por lógica, los Pjs acumularán puntos de experiencia en TODAS las sesiones. No obstante, una buena forma de hacerlo es sumando 1 punto por sesión y otro por combate librado durante la misma, al fin y al cabo se trata de un juego de rol de acción y de corte épico. Además, si algún jugador tiene alguna idea realmente brillante durante la partida o su Pj consigue algo extraordinario, no estaría de más recompensarle con los puntos de experiencia que se consideren oportunos. Por ejemplo, terminamos una sesión de juego y nuestro Pj ha librado 3 combates, durante uno de los cuales, ha vencido a un enemigo poderoso mediante una ingeniosa artimaña. En este caso sumaríamos 4 puntos (1 por sesión + 3 por los combates) y además recibiríamos 1 punto más por la idea; en total 5 puntos de experiencia.

En cualquier caso, todos los puntos que los Pjs acumulen durante el juego se sumarán siempre al final de cada sesión.

Técnicas Especiales o Magia

En la página 79 del Manual Básico se encuentran varias formas de desarrollar las técnicas especiales o los ritos de un Pj, pero hagamos un pequeño recordatorio.

En primer lugar, acumulando puntos de experiencia y subiendo de Grado. En segundo lugar, obteniendo 3 críticos con 1D20 seguidos en la ejecución de la misma técnica (NO aplicable a los ritos), con lo que aumentará 1 nivel automática e inmediatamente, sin esperar al final de la sesión. También podemos aprender técnicas/ritos de otro Pj que acceda a enseñarnosla pasando una tirada con 1D20 bajo (Aprender / 2). E incluso copiar las técnicas/ritos de otro pasando una tirada bajo (Aprender – 10) por 3 veces seguidas, una por cada vez que se vea la ejecución con éxito por parte del otro Pj y siempre y cuando no se falle ninguna tirada, puesto que habría que empezar otra vez. En cualquier caso, tanto si otro Pj nos enseña como si le copiamos, nuestro Pj obtendrá la técnica a nivel 0 (el rito simplemente se aprende) al final de la sesión, nunca inmediatamente, puesto que se tarda un tiempo en asimilar bien los nuevos conocimientos.

Sin embargo, también existen otros dos métodos para la evolución o el aprendizaje de las técnicas especiales y los ritos mágicos.

- Por un lado tenemos la figura del Maestro, alguien distinto a un compañero de aventuras, y generalmente mucho más poderoso, que acepte entrenar al Pj para que aprenda una técnica o un rito en concreto. Para ello, el jugador se lo debería proponer al Dj fuera de juego (si a este último no se le ocurre por iniciativa propia).

Esto, en beneficio del Pj y del jugador, puede ser el argumento en sí mismo de toda una sesión de juego, en la que el Pj encuentra al Maestro, bien por casualidad, bien porque lo busca, y éste accede a enseñarle, obligándole a pasar una serie de pruebas antes de obtener la técnica en cuestión a nivel 1 o de adquirir el rito estudiado.

No obstante, como ya se ha comentado anteriormente, la lógica nos dice que el entrenamiento nunca es estrictamente específico y por tanto, durante el entrenamiento de esa técnica también podemos desarrollar otros aspectos. Hay que mantener siempre un cierto equilibrio.

En cuanto a tiempo de entrenamiento, no hay restricciones, es decir, dependiendo de la complejidad, la potencia, el nivel a desarrollar, etc., por lo que el Dj tendrá que valorar todos los aspectos antes de determinar un tiempo justo.

- Como último método está el estudio y la autodisciplina del propio Pj. Con ello podemos tanto evolucionar las técnicas ya poseídas como desarrollar otras nuevas y propias.

En este caso, al igual que en el primer apartado de características, jugador y Dj diseñarán un entrenamiento, cuyo tiempo de entrenamiento dependerá de todos los factores a tener en cuenta.

Para medirlo, la mejor opción sigue siendo en sesiones de juego. Las 5 ó 6 sesiones (5 ó 6 meses de vida del Pj si tomamos la misma medida de antes de 1 sesión = 1 mes), es un tiempo correcto para algo no muy complicado y medir a partir de ahí. Por supuesto, igual que afirmamos antes, si nuestras sesiones conllevan un tiempo de vida del Pj más corto, habrá que aumentar su número para obtener el mismo resultado.

Por último, hay que insistir una vez más en la importancia de mantener el equilibrio y por lo tanto, cualquier tipo de entrenamiento (características, competencias, técnicas) puede conllevar el desarrollo de otros aspectos. Con lo cual, podemos deducir que no es necesario entrenar cada aspecto por separado, sino que pueden ser mezclados a nuestro antojo.

Por ejemplo, nuestro Pj encuentra unos manuscritos. Al estudiarlos encuentra que tratan sobre técnicas ancestrales de entrenamiento (aumentaría su competencia de "Leyenda"), con ejercicios específicos para aumentar la "Agilidad" y los "Reflejos" (potenciaría ambas características) y al final del escrito, se describe perfectamente un rito de invulnerabilidad temporal para un (aprendería este nuevo rito). Y todo ello en 4 meses (4 sesiones si tomamos la medida de 1 sesión = 1 mes de vida, aunque esto puede variar según la historia).

De cualquier forma, lo más importante de estos métodos de entrenamientos es vivirlos. Es decir, una vez sepamos qué vamos a potenciar y hayamos llegado a un acuerdo con nuestro Dj sobre el tiempo y la rutina, éste debería incluir diversos elementos del proceso (si no éste por completo) durante las historias y las sesiones de juego. De esa manera la experiencia será muchísimo más enriquecedora, más interactiva, ya que el jugador puede vivirlo en primera persona, en lugar de que un día se encuentre con el resultado en su ficha "por arte de magia", pero sobre todo, mucho más divertida.