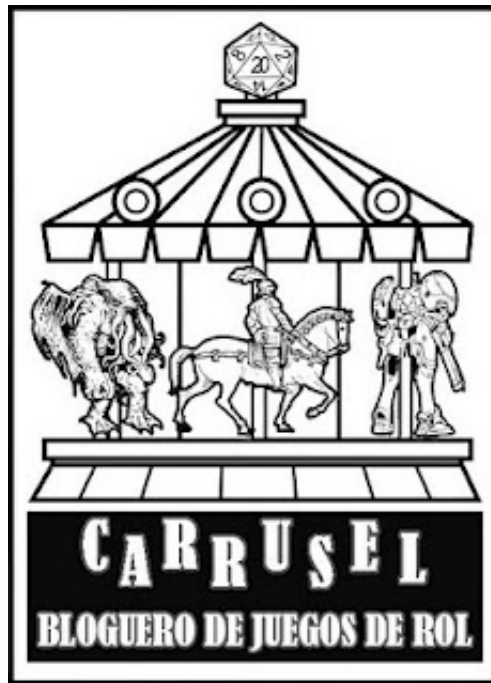


## [Carrusel bloguero] Sistemas de mejora de PJs

Author : Raszak



Por primera vez desde el comienzo de la andadura de este blog se une a la iniciativa del **Carrusel Bloguero de Juegos de Rol**, cuyo tema de este mes, propuesto desde el siempre interesante [EbaN de Pedralbes](#), son los sistemas de mejora de PJs en los juegos de rol.

Mucha tela hay para cortar en este tema y ya han corrido torrenciales ríos de tinta (y píxeles) al respecto, por ser uno de los aspectos esenciales en prácticamente cualquier juego, llegando a ser una de las cuestiones diferenciadoras de los sistemas de juego y por ende, de los juegos en sí. Hay sistemas de experiencia que llegan a ser odiados tanto como amados.

Aunque, después de empezar a escribir varias veces el artículo y pensar tantísimas cosas que incluir, que al final la entrada acababa pareciendo una amalgama sin orden ni concierto, he decidido concentrarme en lo que me parece una de las bases sobre las que mantener la coherencia de juego y cuyo último baremo no pertenece a las reglas en sí, sino a los jugadores y al Director de Juego.

Porque en fin último, creo que **la clave de la evolución y mejora de los personajes está en la coherencia de ésta.**

**Muchos juegos** (sobre todo los que tienen sistemas de niveles, como D&D) **mantienen de forma forzosa esa coherencia**, permitiendo de forma muy ligera el salirse del camino marcado por la profesión del personaje: un **guerrero siempre será un guerrero, y un mago siempre será un mago**. Ni el guerrero va a lanzar hechizos como el mago ni el mago va a manejar las armas como el guerrero, ni haciendo personajes multiclase ni nada. Ya existe un camino

trazado.



En el otro extremo estarían los **sistemas de juego que carecen de clases de personaje** y éstos pueden oscilar de un lado a otro siempre que les parezca bien y dispongan de la suficiente experiencia. El ejemplo que mejor conozco es Shadowrun, que hasta su tercera edición pocas cosas impedían que un mago manejara las armas tan bien como un especialista en armamento o que incluso fuera un perfecto artista marcial. **Es cuestión de paciencia y PX.** Creo que se entiende, ¿no?.

Pero voy más allá. No opino que se trate sólo de coherencia con las reglas y el concepto, sino también con el trasfondo de la historia y el propio universo. Y claro, sé que tampoco voy a descubrir nada a nadie y no voy a revolucionar las opiniones cuando digo que la evolución de los personajes encaja mejor en todo si existe una justificación para ello. No estoy hablando de los PX, porque si han acumulado PX ya se han trabajado los jugadores el derecho a experimentar mejoras en sus personajes; más bien de que **las mejoras deberían estar siempre apoyadas en hechos y conceptos trasfondísticos recientes** de peso, o al menos que el personaje tenga un motivo para evolucionar de una manera u otra.

Está claro el motivo por el que un guerrero va a mejorar sus habilidades de combate, al fin y al cabo es su profesión y cuando la situación pida aceros será el primero en llegar. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando la aventura transcurre en un ambiente de conflicto no físico, como en la corte, y el guerrero no desenvaina? Difícil justificación para mejorar en combate cuando no se han dado el caso de repartir mandobles. Un jugador que centre en la profesión a su personaje, podría optar por decir que se dedica por las noches a practicar estocadas y a conocer sus armas a fondo. Correcto. Pero también podría aprovechar la situación para expandir sus límites y justificar el aprendizaje de habilidades sociales y mentales.

En la misma situación, en la corte, el mago tendría más fácil localizar otros de su gremio,

intercambiar conocimientos y experiencias (nunca mejor dicho) y el jugador tendría más excusa que en las aventuras en un medio salvaje para que el personaje adquiriera nuevos poderes, mejore sus habilidades al respecto de la magia, dotes o vete a saber. Todas las cosas que tendría complicado encontrar en medio del bosque o en las profundidades de una mazmorra se vuelven más factibles en ese otro ambiente.

[caption id="" align="alignright" width="247"]



A este le queda mucho por subir de nivel.[/caption]

Los que he puesto son dos ejemplos algo exagerados (o no tanto), pero tengo claro que en algunos juegos lo que yo hablo sobre **la justificación de mejoras pueden salirse por la tangente de los propios sistemas de experiencia o no estar contemplados**. La sencillez de algunos juegos a veces se convierte en un rígido corset. ¿Qué hacer? A mí me parece evidente: saltarse las reglas. Es inaceptable que, porque en la descripción de un tipo de personaje indique que una determinada capacidad está fuera de su rango habitual, el personaje se quede sin poder desarrollar un aspecto interesante. **Un escribano** puede tener como habilidades de su profesión todas las académicas pero acabar pasándose semanas **dando tumbos por ambientes naturales**, y creo que a nadie le parecería extraño que pudiera **aprender algo acerca de cómo se sobrevive en esos entornos**; de manera que terminará pudiendo aprender supervivencia, orientación y todas esas habilidades necesarias en el exterior de las ciudades.

De la misma manera, **en determinados casos puede no proceder que un personaje desarrolle algún aspecto determinado**, sí. Pero es que ésto, lejos de resultar una limitación (el jugador tal vez no tenga la misma opinión, claro), es una forma de enriquecer la aventura e incluso dar como resultado una aventura en sí misma a partir del intento de llevar el personaje por una evolución determinada.

¿Qué pasa si un mago quiere aprender una nueva disciplina de poderes? ¿O aprender un hechizo muy concreto que se usa poco? Tal vez de ahí salga una aventura en que el personaje y sus compañeros tengan que encontrar a un maestro adecuado, hacerle algún favorcillo fuera de lo común también, para terminar obteniendo el favor de ese aprendizaje para el mago y

algún beneficio extra para sus compañeros. **Las posibilidades son tanto más apasionantes cuanto más oscuro es el aprendizaje del personaje.**

Experience Points	Experience Level	6-Sided Dice for Accumulated Hit Points	Level Title
0—1,500	1	1	Bravo (Apprentice)
1,501—3,000	2	2	Rutterkin
3,001—6,000	3	3	Waghalter
6,001—12,000	4	4	Murderer
12,001—25,000	5	5	Thug
25,001—50,000	6	6	Killer
50,001—100,000	7	7	Cutthroat
100,001—200,000	8	8	Executioner
200,001—300,000	9	9	Assassin
300,001—425,000	10	10	Expert Assassin
425,001—575,000	11	11	Senior Assassin
575,001—750,000	12	12	Chief Assassin
750,001—1,000,000	13	13	Prime Assassin
1,000,001—1,500,000	14	14	Guildmaster Assassin
1,500,001 and Over	15	15	Grandfather of Assassins

Personalmente estoy convencido de que **buscar la justificación** de la forma en que los personajes evolucionan **es algo que termina redundando en un enriquecimiento a nivel trasfondístico**, tanto para su propia historia como la del entorno de aventura en que se mueven. **Y en el rol, al final, además de la diversión, lo que cuenta es la historia que contamos.**

*Nota: este blog será el anfitrión del Carrusel de febrero con el tema "Por los cerros de Úbeda", pero de marzo en adelante nadie ha tomado la iniciativa para convertirse en anfitrión. Desde aquí animo a otros blogs, en particular a los que nunca han sido anfitriones y más aún a los que nunca han participado, a que se conviertan en adalides del Carrusel Bloguero de Juegos de Rol por un mes. Podéis apuntaros [aquí](#).*