

Sistema de Desarrollo y Aprendizaje

#Sistema inspirado en Dump Stat Adventures por Polito

Aprender

Entre aventuras los jugadores podrán querer mejorar ciertas habilidades que vayan acorde a sus personajes sin querer sacrificar puntos de Habilidades. Para esto pueden ocupar el tiempo que tienen entre aventuras o descansos para desarrollar estas habilidades.

Lo que se puede entrenar de esta manera es:

- Habilidades (Skills)
- Feats
- Idiomas
- Proficiencias en Herramientas o Juegos

Ahora, para calcular la cantidad máxima de cuantas cosas se pueden aprender en un tiempo dado está la siguiente formula:

- Habilidades: Mod de Inteligencia x bonus de proficiencia
- Feats: Bonus de proficiencia
- Idiomas: Mod de Inteligencia
- Proficiencia en Herramientas o Juegos: Bonus de proficiencia

Para balancear la capacidad máxima de cuanto se puede ganar por entrenamiento, es bueno que dependa también de cuanto nivel, y por ende, cuanta experiencia tengan. A mayor nivel mayor proficiencia. Además, no se espera que el Bárbaro o el Fighter que son clases diseñadas para ser frontline y meter daño sean las personas que tengan más habilidades, ya que no se espera que hayan pasado tiempo usando muchas más de las que se tienen desde el principio del juego.

En este caso, un mago con 18 de inteligencia y de nivel 13 que ha estado aprendiendo por décadas de múltiples libros y experiencias tenga mucha más capacidad de aprender habilidades que un bárbaro joven que no le importa el estudio.

Formula

Este sistema funciona con un entrenamiento constante sobre una Habilidad, por lo que es necesario gastar 4 horas al día y solo se puede entrenar una vez por día. Además solo se puede entrenar una Habilidad o Feat a la vez, ya que o sino, pierde la concentración.

Ahora, para calcular cuanto se demora un personaje en aprender Habilidades o Feat, se usa la

Habilidad que le corresponde como medidor de tiempo usando el dado siguiendo la siguiente tabla.

Modificador	Dado
<=0	d20
+1	d12
+2	d10
+3	d8
+4	d6
+5=<	d4

Es decir, si lo que quieres mejorar es "Persuasión" (Carisma) y tienes un 13 (+1) en Carisma, entonces partes del d12.

- En el caso de los idiomas, siempre se parte en el d20
- El atributo asociado (ej. carisma) asociado al Feat o proficiencia de herramienta o juego será mencionado posteriormente en este documento

El objetivo de este sistema es que salga un 1 en la tirada. Si no sale un 1, se vuelve a repetir el siguiente día de entrenamiento, hasta que salga un 1. Si esta tirada es exitosa, se mueve al siguiente dado, que en este caso sería un d10, y así sucesivamente hasta conseguir un 1 en un d4.

Esto hace que la gente que no sea talentosa en una Habilidad en especial le tome mucho más aprender algo que desconocen. Por ejemplo, un warlock que no tiene fuerza posiblemente le cueste mucho aprender "athletics"

Tiempo de duración promedio:

Modificador	Tiempo (en días)
0	60
1	40
2	28
3	18
4	10
5	4

En los casos de los Feats, al ser cosas más completas y difíciles en general, se espera que se consigan dos 1 por dado, por lo que el tiempo promedio promedio se duplica.

Requisitos

Además de los requisitos que requiere cada Feat por si solo, es normal que se le pidan requisitos a cada Skill, Herramienta, Juego y Feat por separado que hagan sentido en tema de lore el "Cómo" se están entrenando. Es imposible aprender "Historia" si no se tiene a un historiador o libros de historia cerca o Adiestramiento con los Animales sin animales o enciclopedias. Lo mismo ocurre con los Feats. Para aprender a usar una armadura pesada, es necesario una armadura pesada con la que practicar.

Estos requisitos quedan a discreción del DM o depende de las propuestas que pongan los jugadores para crear lore.

Maestros

Si el personaje tiene un maestro que le ayude a realizar una actividad puede ganar bonificadores en las tiradas, o en este caso, bajadas en las tiradas, ya que se busca el numero más bajo. En temas prácticos, los maestros ayudan a aprender más rápido, por lo que la cantidad de días necesarios disminuye, y esto significa que ahora puedes pasar al dado con más números, dependiendo del nivel del maestro, como se ve en la siguiente tabla:

Nivel del Maestro	Números con lo que se pasa	Ejemplo
Común	1, 2	Una persona que ya sabe la proficiencia y está dispuesta a enseñarla
Raro	1, 2, 3	Un maestro que lleva años enseñando esa misma proficiencia
Legendario	1, 2, 3, 4	Alguien de renombre y reconocido por la población como experto en ese tema, de los mejores del mundo

Tiempo de Absorción

Aprender algo no es fácil y si no se práctica constantemente se puede perder por completo los conocimientos adquiridos. Por esto es necesario esperar una cierta cantidad de tiempo en la que los conocimientos adquiridos son absorbidos por el personaje en la que no puede empezar a aprender otra cosa.

Para esto, la cantidad de días a esperar después de aprender algo son los siguientes y depende de que es lo que se aprendió:

Habilidad	Semanas
Skill	1
Idioma	2
Feat	2

Habilidad	Semanas
Proficiencia (tool)	1

**Requisitos Especificos Sugeridos

Todos los requisitos de acá se pueden sobrepasar si se tiene un maestro. En el caso de solo tener un maestro y no los materiales adecuados la cantidad de números con los que se pasa se reduce en 1. Es decir, si se tiene un domador de animales común como maestro pero ningún animal, puedes aprender la habilidad pero tienes que sacar si o si un 1 en los dados. Por otro lado, no se puede entrenar una Habilidad dos veces con el mismo instrumento, es decir, para aprender otro punto de Historia necesitas otro libro de historia, no releer el mismo.

**Requisitos Especificos para Habilidades

- **Acrobatics (DEX):** Un espacio con suficientes obstáculos y niveles con los que practicar destrezas
- **Animal Handling (WIS):** Un animal con el que practicar o una enciclopedia de animales/bestiario
- **Arcana (INT):** Libros sobre arcana
- **Athletics (STR):** Elementos pesados con los que entrenar
- **Decepciton (CHA):** Personas dispuestas con las que practicar o personas no dispuestas. En el caso de que no hayan consentido a ser mentiras, si el dado falla, las personas se vuelven hostiles.
- **History (INT)** Libros de historia
- **Insight (WIS):** 4 horas extra además de las 4 iniciales
- **Intimidation (CHA):** Una persona que esté dispuesta con la que practicar o una persona no dispuesta. En el caso de que la persona no haya consentido al entrenamiento y si la tirada falla, la persona se vuelve hostil.
- **Investigation (INT):** 4 horas extra además de las 4 adicionales o un libro sobre casos
- **Medicine (WIS):** Un cadaver o una persona dispuesta a ser examinada. En el caso de fallar la tirada con una persona viva esta puede ser dañada. La gravedad de la herida depende del dado en el que esté y la discreción del DM. Se puede estar aprendiendo sobre los ligamentos en un d20 y los organos en un d4
- **Nature (INT):** Un territorio de naturaleza que se pueda inspeccionar o una enciclopedia.
- **Perception (WIS):** 4 horas extra además de las 4 iniciales
- **Performance (CHA):** 3 personas con las que practicar. Si estas son aliadas y leales no se tiene ninguna penalización si falla. Pero si las personas con las que se practica no son aliadas, por ejemplo borrachos en una taverna, y además falla, tiene que realizar una

tirada de salvación de Sabiduría con DC de 10 (ajustable). Si la falla, se va a sentir lo suficientemente avergonzado para no intentarlo por un día. Si es exitoso puede practicar el siguiente día.

- **Persuasion (CHA):** Una persona que esté dispuesta a debatir y usar retórica. Es decir, una criatura con INT de al menos 13.
- **Religion (INT):** Un libro sagrado como la Biblia
- **Sleight of Hand (DEX):** Juegos, cartas o una persona con la que practicar robo. Si la persona no consciente a esto, y si se falla la tirada, la persona se vuelve hostil.
- **Stealth (DEX):** Un espacio en el que pueda practicar las destrezas del sigilo y una persona que esté dispuesta a acompañarlo para revisar si lo está haciendo bien o no.
- **Survival (WIS):** 4 horas extras además de las 4 horas iniciales.

Requisitos para Herramientas y Juegos son

Los requisitos para las herramientas y juegos son todos el mismo. Necesitarán el objeto a aprender en cuestión y 4 horas al día para aprender.

Requisitos para Feats

Estos requisitos se agregan a los requisitos que pide cada Feat, no se sustituyen. Están en orden dependiendo de como salen en el PHB y TCE (en inglés ambos), respectivamente. Los feats de XGtE no están incluidos aquí, al ser Feats de Razas (No entrenables).

Cualquier otra Feat que no se encuentre aquí y que se quiera ocupar, será responsabilidad del DM determinar los requisitos.

- **Alert (DEX o WIS):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Athlete (STR o DEX):** Muralla con la que practicar escalada, curso de obstaculos o elementos para hacer pesas.
- **Actor (CHA):** Una persona a la que puedas imitar, una obra escrita en guión o 4 horas adicionales a las requeridas
- **Charger (STR o DEX):** Armas y elementos que puedan ser usados como práctica
- **Crossbow Expert (DEX):** Una ballesta y un elemento al que se le pueda dar claramente demarcado
- **Defensive Duelist (DEX):** Un elemento con el que practicar y armas en las que tienes proficiencias
- **Dual Wielder (STR o DEX):** Dos armas y un elemento con el que practicar
- **Dungeon Master (WIS o INT):** Una mazmorra o un libro de trampas/mazmorras
- **Durable (CON):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Elemental Adept (INT o WIS):** Libros de hechizos o magia en general

- **Grappler (STR):** Lugar apto para sujetarse, con distintos niveles o un elemento con el que practicar
- **Great Weapon Master (STR):** 4 horas extra además de las 4 requeridas
- **Healer (WIS o INT):** Kit de Medicina
- **Heavy Armored (CON o STR):** Armadura pesada
- **Heavy Armor Master (STR):** Armadura pesada y elementos con los que practicar que ataquen
- **Inspiring Leader (CHA):** 3 personas con las que entrenar. Estas personas SÍ pueden ser 3 personas con las que se ha entrenado Performance antes
- **Keen Mind (INT):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Lightly Armored (STR o DEX):** Armadura ligera con la que practicar
- **Linguist (INT):** Libro de idiomas
- **Lucky (DEX o WIS):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Mage Slayer (STR o DEX):** Un mago que esté dispuesto a entrenar
- **Magic Initiate (INT o WIS):** Un mago con el que entrenar o un libro de magia
- **Martial Adept (STR o DEX):** Un elemento con el que entrenar y 5 armas
- **Medium Armor Master (STR o DEX o CON):** Un elemento con el que entrenar que ataque, armadura mediana
- **Mobile (DEX):** Un campo abierto donde correr
- **Moderately Armored (DEX o STR):** Armadura mediana
- **Mounted Combatant (DEX o WIS):** Algo a que montar
- **Observant (INT o WIS):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Polearm Master (DEX o STR):** Una lanza o instrumento largo y un elemento de práctica que ataque
- **Resilient (CON):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Ritual Caster (INT o WIS):** Libros de Hechizos
- **Savage Attacker (STR):** Un elemento de entrenamiento adecuado
- **Sentinel (DEX o WIS):** Una persona con la que practicar
- **Sharpshooter (DEX):** Un arma de larga distancia y un blanco al que darle
- **Shield Master (STR):** Un escudo y alguien con quien entrenar
- **Skilled (NADA):** Lo que requieran las habilidades mencionadas en el punto anterior
- **Skulker (DEX):** Una pista de obstáculos con la que practicar
- **Spell Sniper (WIS):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Tavern Brawler (STR o CON):** Una persona con la que practicar
- **Tough (CON):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas o veneno que ingerir diariamente.
- **War Caster (WIS o INT):** 1 persona con la que practicar combates
- **Weapon Master (STR o DEX):** 5 armas

- **Artificer Initiate (INT):** Herramientas de artesano o un orbe mágico
- **Chef (CON o WIS):** Comida y utensilios
- **Crusher (STR o CON):** 1 elemento con el que practicar
- **Eldritch Adept (WIS o CHA):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Fey Touched (INT o WIS o CHA):** Terreno con naturaleza
- **Fighting Initiate (STR o DEX):** 5 armas o un elemento con el que practicar
- **Gunner (DEX):** Un arma a fuego
- **Metamagic Adept (INT o WIS o CHA):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Piercer (STR o DEX):** 1 elemento con el que practicar
- **Poisoner (CON o INT o WIS):** Veneno
- **Shadow Touched (INT o WIS o CHA):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas o un libro de necromancia
- **Skill expert (NADA):** Lo que requieran las habilidades mencionadas en el punto anterior.
- **Slasher (STR o DEX):** Un elemento con el que entrenar
- **Telekenetic (WIS o INT):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas
- **Telepathic (CHA):** 4 horas adicionales a las 4 requeridas