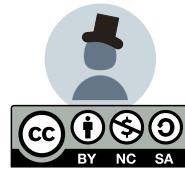


Clases particulares 2.0 en Cyberpunk 2020



<https://elcaballeroperdededor.com>



Reglas revisadas de aprendizaje con maestros

Para mejorar una habilidad, los personajes pueden recurrir al aprendizaje autodidacta (máximo nivel 2), la experiencia en aventuras, y profesores. La cantidad de PP (puntos de perfeccionamiento) que se reciben de una clase con profesor depende de la habilidad de enseñar del profesor o profesora, y de las características del alumno o alumna. También influyen las horas de clase, el tamaño del grupo y las horas de estudio.

Un profesor no puede enseñar más allá de su competencia en una habilidad. La habilidad ENSEÑAR limita la cantidad de Puntos de Perfeccionamiento (PP) que puede transmitir a un personaje. Un profesor de esgrima con habilidad de ESGRIMA 7 y ENSEÑAR 6, puede transmitir un máximo de 6 PP por hora de clase, hasta un nivel de habilidad de 7, con salvedades. En cada hora, el profesor reparte tantos PP como su habilidad de ENSEÑAR dividida entre el número de alumnos. El precio hora se determina multiplicando la habilidad que imparte por la habilidad de ENSEÑAR.

La regla esencial:

- PP por hora de clase = habilidad de enseñar del profesor.
- Divide esos PP por el número de alumnos.
- El precio: multiplica la habilidad enseñada por la habilidad de ENSEÑAR, y divide por el número de alumnos.
- El tope: un profesor no puede enseñar por encima de su nivel en la habilidad que enseña. (Hay excepciones. Ver "superar al maestro").
- Hay un tope a los PP que un PJ puede asimilar cada semana para una habilidad: su INT más la característica asociada a la habilidad que estudia.
- Cada hora que se destine a adquirir PP requiere dos horas de estudio y/o práctica para que esos PP se fijen.
- Estudiar una habilidad otorga PP residuales en habilidades asociadas.
- Drogas e hipnosis pueden ayudar o perjudicar. El sueño es esencial.

Ejemplo: **Elykar** es un mecánico de AV que decide apuntarse a un gimnasio de esgrima y acude a un cursillo cuatro horas a la semana en dos días diferentes junto con otros 5 alumnos. El profesor de esgrima tiene ESGRIMA 7 y ENSEÑAR 6, que dividido por 6 alumnos significa que Elykar gana 4 PP cada semana en esgrima (1 PP por hora).

TIEMPO ENTRE AVENTURAS

CLASES PARTICULARES . V1.0

El coste de ese gimnasio viene determinado por la habilidad del maestro. En este caso, el maestro tiene ESGRIMA 7 y ENSEÑAR 6, por lo que su tope de transmitir conocimientos es hasta el nivel 7, a 6 PP por hora de clase divididos entre el número de alumnos.

Elykar se gasta 4 horas × 7 nivel de ESGRIMA del maestro × 6 de ENSEÑAR / 6 alumnos = 28 E\$/semana, 112 E\$ al mes.

Vasco acude con interés a unas clases de ORATORIA en la Iglesia del Vudú. Es un grupo pequeño de 12 personas y el profesor tiene ENSEÑAR 6, así que Vasco gana 1 PP por cada dos horas. Es poquito, pero se aprende, y además es gratis. Por desgracia, se corre la voz de que las clases son buenas, y además varias personas vienen más interesadas en meterle fichas al profesor o ver si cae algún trabajillo en la Iglesia. Para cuando el curso lleva 10 horas, el aula se llena con otras 12 personas, con lo que Vasco recibe un cuarto de PP cada hora. Vasco consigue pasar de ORATORIA 1 a ORATORIA 2 en 30 horas. Viendo que el siguiente nivel le va a llevar 80 horas, Vasco decide abandonar la clase. A la Iglesia no le importa demasiado que Vasco renuncie: esas clases gratuitas son proselitismo y caridad ocupacional.

Se puede recurrir a un maestro particular en exclusiva. En ese caso, el maestro enseña más rápido porque concentra todo su esfuerzo en un solo alumno que se lleva todos los PP.

Elykar decide hacer un esfuerzo extra para alcanzar un buen nivel lo más rápido posible. Puede aprender de ese profesor hasta 6 PP por semana, de forma que invierte 6 horas semanales con el maestro y acumula 24 PP por mes. Suficiente para pasar del nivel 3 al 4 en 5 semanas (30 PP). Obviamente, hay una desventaja: con esta dedicación exclusiva, el maestro pierde las cuotas de los demás alumnos. Y por ello **aumenta su tarifa** para compensar esa pérdida: el precio se multiplica por su nivel de ENSEÑAR. Es decir, por 6. (42 E\$/hora).

Acudir a un maestro de alto nivel si empiezas en un nivel bajo es un derroche de dinero. Los ayudantes del maestro principal cobran menos, aunque no pueden ir tan lejos en la enseñanza.

El precio de estudiar con el maestro es excesivo, así que Elykar recurre a los profesores subalternos. Jin, una alumna aventajada del maestro, tiene ESGRIMA 4 y ENSEÑAR 7. Su tarifa es además más económica: 28 E\$/ hora. Pero Jin no puede enseñar más allá de su nivel, así que tarde o



temprano Elykar debe acudir al maestro. Sin embargo, la tarifa del maestro es tan alta que Elykar sigue en el grupo y sólo recurre al profesor particular en momentos puntuales, para recuperar clases perdidas o terminar de alcanzar un nivel.

Las clases individuales hacen que el aprendizaje sea más rápido, pero nada más. El precio del PP es el mismo, y simplemente recibes PP más rápido.

Faltar a clase

Perderse entre 1 y 3 sesiones no es grave. A partir de la 4^a sesión, se pierden PP a la misma velocidad con la que se ganaban: por cada sesión a la que no asistes se pierden tantos PP como se ganaban asistiendo a clase. No se pierden los niveles consolidados, pero puedes quedarte sin PP, excepto uno por cada semana que llevabas estudiada. Retomar las clases puede no ser tan sencillo como simplemente volver al aula. El curso ha podido avanzar y el estudiante tal vez no sea bienvenido ya que alguien ocupó su plaza, o el grupo no desea que un alumno rezagado lo retrase. Quizás el alumno deba pagar unas clases de refuerzo con un profesor particular.

Capacidad de absorción

Un estudiante no puede asimilar un número ilimitado de enseñanzas a la semana. La cantidad de PP que se reciben por semana para una asignatura dada está limitada por la INT del estudiante sumada a la característica asociada a la habilidad que estudia. Si la habilidad está basada en INT, entonces el límite es INT×2.

Elykar tiene INT 9 y REF 8, así que sólo puede asimilar 17 (9+8) PP semanales de ESGRIMA.

John K. Punki, un inteligente pero vago estudiante de derecho, tiene INT 10. Un mes antes de los finales de junio, John mete horas como un bestia con un profe particular, y se refuerza con drogas e hipnosis, pero sirve de poco: su tope de asimilación es 20 PP (su INT×2). Todo lo que pase de 20 es olvidado y desperdiciado en una confusión mental.

Estudiar

Las clases sólo son una parte del esfuerzo. Por cada hora de clase, se requieren dos horas de estudio o práctica. Si no se estudia, sólo se retiene 1 PP por hora de clase.

Elykar quiere llegar al siguiente nivel de ESGRIMA. Mete 3 horas a la semana con Jin (ESGRIMA 4, ENSEÑAR 7). Para fijar esos PP, Elykar debe practicar otras 6 horas (2×horas de clase).

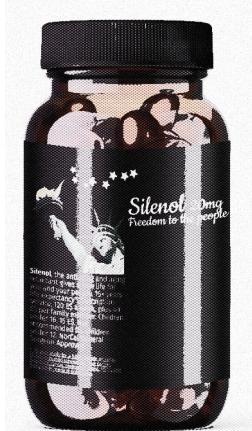
Jin le transmite 7 PP × 3 horas = 21 PP. Recordemos, sin embargo, que el límite de Elykar para absorber PP de ESGRIMA es 17 PP a la semana (su INT+REF). Ahí se pierden 4 PP. Elykar estudia sus 6 horas semanales, así que fija 17 PP correctamente. Una de las semanas, Elykar tiene un *trabajillo* en San Diego. Pierde dos días de práctica y estudio, así que esa semana sólo fija 3 PP.

Falta de sueño

Hay que sacar tiempo de donde sea. Parece buena idea quitar horas al sueño, pero debes tener cuidado con abusar. Debes dormir 8 horas cada 16. Si durante 3 días seguidos no duermes esas 8 horas, haz un test de INT y otro de TCO, debiendo sacar 15 o más en ambos. Si fallas, ups, pierdes todos los PP de esa semana, excepto 1 PP.

Drogas

Las drogas que dan INT sirven para retener un PP más por hora de clase, pero hay que hacer un test normal de INT (1d10 + INT, igualar o superar 15) después de que se pase el efecto. Si se falla, se pierden todos los PP de la semana. Las medicinas de diseño a medida y las de calidad excelente dan un bono a la dificultad y la bajan a 12.



Las drogas que quitan sueño pueden servir para sacar tiempo de estudio de las horas de dormir. Se aplican las penalizaciones típicas de la falta de sueño. Si el PJ usa esas drogas 2 veces en una semana, o 4 veces en un mes, debe pasar una tirada de TCO normal (15) para retener todos los PP obtenidos durante las últimas 4 semanas, o los pierde.

Hipnosis

Disponer de un material lectivo en audio adecuado y escucharlo en el sueño sirve para quitarse una hora de estudio de cada cuatro que hagan falta. Hay que pasar una tirada de INT normal (15) o se pierde la mitad de los PP acumulados en el mes.

Habilidad residual

Algunas ramas de estudio producen además un PP extra semanal en habilidades afines, siempre que asimiles al menos 4 PP finales (es decir, después de drogas, sueño, estudio, etc). Para ello, determina de qué característica depende la habilidad que estás estudiando. Puedes añadir 1 PP a otra habilidad según esta tabla.

Estudiar habilidades basadas en... otorga 1 PP en una de estas:

ATR: ARREGLO PERSONAL O VESTUARIO Y ESTILO O CULTURA GENERAL.

TCO: en RESISTENCIA.

FRI: en HISTORIA O en PERSUASIÓN.

EMP: CULTURA GENERAL, en HISTORIA O INTERROGATORIO.

INT: en CULTURA GENERAL, en ENSEÑAR o en HISTORIA.

REF: ATLETISMO O RESISTENCIA si es una disciplina física. DISPARAR, CONDUCIR O PILOTAR no dan PP residuales.

TEC: CULTURA GENERAL O ENSEÑAR O HISTORIA, excepto que las habilidades "MÉCANICA DE..." dan un PP en cualquiera de las otras mecánicas.

Para recibir el PP extra, hay que obtener al menos 4 PP semanales.

Ejemplo: cada semana que obtienes 6 PP por estudiar una habilidad basada en frialdad, recibes 1 PP que puedes usar en HISTORIA o en PERSUASIÓN.

Superar al maestro

Puede ocurrir que el alumno supere al maestro y continúe aprendiendo más allá del nivel de su maestro. Para que esto suceda, el alumno debe seguir estudiando con el maestro y acumular los PP requeridos para pasar de nivel y entonces superar una tirada difícil (20) de habilidad para superar en un nivel a su maestro, muy difícil (25) para superar en dos niveles, y casi

CLASES PARTICULARES . V1.0

imposible (30) para superar en tres niveles. Superar en 4 ya es imposible. Si la tirada falla, se pierden los puntos de perfeccionamiento conseguidos con el maestro para ese nivel, y hay que empezar de cero.

Kara River es una ladrona de guante blanco que, desde joven, mostró dotes para la falsificación. Ha aprendido los rudimentos de su maestro, un expresidiario que en tiempos fue un genio, pero la danza cerebral penitenciaria lo dejó para el arrastre. Su habilidad de FALSIFICACIÓN, muy mermada tras el paso por la cárcel, es 5, y su capacidad de ENSEÑAR es de 3. Arduamente desde los 16 años, Kara va acumulando PP estudiando con el exconvicto a un ritmo muy lento (3 PP/hora). Llega el día en que Kara supera al maestro. La oferta de profesores de falsificación es escasa y no se publicitan, así que Kara debe conformarse con lo que tiene. A base de esforzarse, con muchos contratiempos y sinsabores, alcanza el nivel 6 en el segundo intento. El 7 se tuerce tres veces, pero finalmente lo saca, y después el 8. Han pasado varios años y Kara no puede aprender más de su viejo maestro. Si quiere llegar al 9, debe buscarse a alguien que, al menos, tenga FALSIFICACIÓN 6. Para el 10 necesitaría a alguien con un 7 como mínimo. O, simplemente, Kara puede avanzar a golpe de aventura.

El criterio arbitrario

Obviamente, puedes decidir que algunos factores impactan las tarifas, el ritmo de estudio, etc. La idea es que este sistema encaja bastante bien con la regla oficial y con el sistema económico.

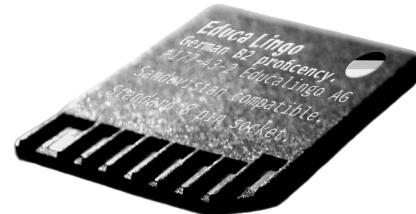
Encontrar el tiempo

Estas reglas te obligan a buscar ratos de calidad en el día a día de tu PJ. Para estudiar, no sólo basta ir a clase. Hay que desplazarse hasta donde esté el profesor (puede ser online o a domicilio, o en realidad virtual). Regresar y luego dedicar tiempo a estudiar o practicar. Las materias basadas en reflejos (REF) exigen practicar. Las basadas en TEC requieren que la mitad de las horas sean estudio y la otra mitad sean práctica.

Todo ello implica que tu PJ debe disponer de tiempo, medios de desplazamiento, y un espacio físico donde estudiar o practicar. ¿Duermes en un saco de dormir en una fábrica abandonada? ¿Quizás en un ruidoso apartamento compartido en un vecindario desfavorecido? ¿Tu trabajo está en una punta de la ciudad? Debes rolear estos aspectos y encajarlos con tu personaje.

Maestros neuronales y otras máquinas

Se puede prescindir de profesores usando chips y neurodanzas. El alumno debe disponer de un zócalo para chips donde encarájará un chip especializado que le enseña los movimientos, si hablamos de disciplinas físicas, o los conocimientos si hablamos de habilidades intelectuales.



El chip lleva un programa con ejercicios y lecciones que se entrena paulatinamente. Al revés que los chips de habilidades o idiomas, el uso de estos chips no es pasivo, no es algo que te pongas y ya está, o que puedas usar mientras vas repartiendo en el autobús. Hay que estar dedicado a las lecciones y luego a los ejercicios prácticos y preguntas de test, hincando codos como en un aula de verdad.

Las disciplinas físicas se mapean en los músculos y nervios. El chip intenta entrenar la memoria muscular, fijando unas rutinas nerviosas y luego retirándolas paulatinamente mientras se combinan con ejercicios en los que realmente se aprende. Si se usa con unas gafas especiales o ciberopticas, la inmersión es total: puedes estar entrenándote contra Flash Gordon y notar cómo te pincha con su espada dorada arrebatada a los guardias de El Malvado Ming.

Los chips son caros, pero efectivos, te ahorran desplazamientos y simplifican el encaje de horarios, con estilos de enseñanza para todos los gustos. Enseñan habilidades hasta el nivel 6. Quizás encuentres uno exótico que vaya más allá del nivel 6.

Las **reglas** son similares a recurrir a un profesor: recibes tantos PP como la habilidad ENSEÑAR del chip, y debes estudiar y practicar el mismo tiempo, con las mismas limitaciones para retener PP.

Los chips de **habilidades intelectuales** cuestan:

- 500 E\$ de precio base
- + 100 E\$ por nivel que enseñan
- + 100 E\$ por habilidad de ENSEÑAR del chip.

El precio base es de 800 E\$ para los chips de **habilidades físicas**, +100 E\$ por nivel +200 E\$ por habilidad de ENSEÑAR. Ejemplo: un chip para estudiar ALEMÁN hasta el nivel 2 que ENSEÑE 6 PP / hora, cuesta $500 + 100 \times 2 + 100 \times 6 = 1300$ E\$.

NOTAS

El manual indica que se consiguen de 1 a 5 PP por clase, arbitrariamente (pág 54). Con esta regla casera se consigue que se tengan en cuenta diferentes factores y que el aprendizaje sea diferente para cada personaje. Es decir, que importe dónde pones tus puntos al crear el personaje. Aunque esta regla permitiría que un PJ adquiera hasta 10 PP por hora de clase, el doble de la regla oficial, en realidad hay un tope semanal que viene dado por la suma de características del PJ.

Este sistema premia la regularidad y ayuda a tener un control del tiempo invertido. Para mantenerlo fácil, se evitan los coeficientes entre factores. Sería más realista con coeficientes, pero mantenerlo sencillo hace que sea rápido de aplicar sin calculadora: excepto para calcular el reparto de PP entre alumnos, el sistema no usa decimales.

Redondear puntos de perfeccionamiento

No redondees. 0,99 PP son... cero PP.

Sobre la tarifa horaria

Un buen profesor debería cobrar más que uno malo. Si multiplicas la habilidad enseñada por la habilidad de ENSEÑAR, sale una tarifa hora bastante razonable. Y si multiplicas esa tarifa por 160 horas y le aplicas un coste de estructura del 30%, sale algo bastante parecido a la tabla de salarios del manual básico (pág 58). Para un mercenario que imparte clases de esgrima y que tenga ENSEÑAR 10 y ESGRIMA 10, su salario sería de 12.000 al mes. El coste de estructura es lo que debe pagar por el local, ayudantes, alguien que le lleve las cuentas y se ocupe de las inscripciones, etc.

La universidad

Este sistema de PP no funciona bien con estudios más reglados. Tomada como modelo, la universidad de EE.UU. tiene unos cursos introductorios de 1000 horas/año en aulas de 100-200 personas, y luego los cursos especializados se imparten en grupos pequeñísimos de 10-20 personas. Para abreviar, los PP que se producen no cuadran en el caso universitario, pero lo importante es que esta regla casera cuadra con la regla de clases particulares del manual.