

Dificultades en tiradas *menor o igual*

Jorge Alonso*

Vigo, 3/2006 — v1.1

Adaptación de mi artículo *Dificultades para tiradas porcentuales* para *NoSoloRol***

No son pocos los juegos de rol en que, para determinar el resultado de una acción, hay que obtener en una tirada un valor *menor o igual* al de un determinado rasgo del personaje. Sin embargo, sus sistemas de dificultades son poco elegantes, matemáticamente hablando.

Por ejemplo, en *La llamada de Cthulhu* (y demás juegos basados en el *Basic Role-Playing System*), las habilidades del personaje se expresan en porcentajes, y se utilizan dados de 100. Las dificultades se aplican sumando un modificador al valor del rasgo, positivo para situaciones fáciles y negativo para las difíciles. Por ejemplo, +25 si es fácil, y -25 si es difícil. Esto lleva a que surjan valores por encima de 100 o por debajo de 0.

En cambio, en *Paranoia* se utilizan dados de 20, y el sistema de dificultades se basa en multiplicadores. El multiplicador es mayor que 1 en las tiradas fáciles, y menor que 1 en las difíciles. Para las fáciles se emplea $\times 2$, y para las difíciles $\times 1/2$. De esta forma se evitan valores menores que 0, pero no valores mayores de 20.

¿Cómo solucionar estas incongruencias, y que nunca los valores modificados se salgan del intervalo considerado? Lo mejor es un sistema con el que no haya que hacer operaciones matemáticas complicadas, ni consultar largas tablas de valores, ni nada que interrumpen el flujo normal del juego.

¿Mi solución?: Hacer varias veces la misma tirada.

Para una dificultad fácil hacemos la tirada dos veces. Con tener éxito en una de ellas, se tiene éxito en la tirada completa. No hace falta tirar dos veces: si la primera tirada es exitosa, se logra; si no lo es, se repite y nos quedamos con este nuevo resultado. Esto también es equivalente a hacer las dos tiradas simultáneas y quedarse con el valor menor de ambas. Con dados de 20 lo más fácil es tirar todos los dados a la vez.

Por ejemplo, nuestro valiente *esclarecedor* tiene que engañar a un sistema de seguridad *inteligente* para entrar en una sala, y para ello se le requiere una tirada fácil de *lógica espuria*. Lanzamos los dados, y obtenemos un 16 y un 3; como nuestro rasgo de *lógica espuria* tiene un valor de 6, hemos engañado al sistema y podemos entrar en la sala.

Con dados de 100, en principio, lo más normal será tener que hacer las tiradas sucesivamente, lo cual le puede dar un contenido dramático a la escena. Imagina, por ejemplo, que tu investigador está ocultándose de un enemigo, y tiene un 35 % en *ocultarse*: tiras el primer dado y sale 62, con lo que fallas, ¡pero aún puedes volver a tirar y evitar ser descubierto! Ahora bien, si el rasgo sobre el que se hace la tirada es múltiplo de 10, basta con tirar dos dados de 10 y multiplicar el resultado de cada uno por 10.

De la misma forma, para una dificultad muy fácil, tiramos tres veces, y nos basta con tener éxito en una de ellas.

Las tiradas difíciles y muy difíciles se manejan igual que las anteriores, sólo que aquí hay que tener éxito en *todos* los dados para que la tirada sea exitosa. Basta con fallar en una para fallar por completo. O bien, se pueden hacer todas las tiradas simultáneas, quedándose con el mayor resultado.

Esta vez, nuestro valiente esclarecedor tiene que reparar un reactor nuclear, y tiene que hacer una tirada muy difícil de *ingeniería* para evitar que explote, pues todos los técnicos cercanos que podrían repararlo están... eh... eran *mutantes comunistas*. Así que tiramos tres dados de 20, confiando en nuestra habilidad de valor 15, y obtenemos 12, 6 y 19, así que más vale que salgamos corriendo de allí a toda prisa.

Hagamos una tabla de probabilidades, expresada en porcentajes. Vemos en ella que un rasgo de valor 60 % (o lo que es lo mismo, un 12 en un dado de 20), tiene un 84 % de probabilidades de resultar exitoso en una tirada

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

Muy fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy difícil
0	0	0	0	0
27	19	10	1	0
49	36	20	4	1
66	51	30	9	3
78	64	40	16	6
88	75	50	25	12
94	84	60	36	22
97	91	70	49	34
99	96	80	64	51
100	99	90	81	73
100	100	100	100	100

fácil, y un 36 % en una difícil.

En conclusión, creo que éste es un sistema sencillo y práctico, y sus valores, correctos. Y el tener que realizar varias tiradas consecutivas le da un interesante potencial dramático. El posible inconveniente es que está, en principio, restringido a estas únicas dificultades; se pueden definir otras (por ejemplo, tirar tres dados y obtener un éxito en al menos dos de ellos) pero no aportan mucho al sistema.