

# Para 1d6 – 1d6

Jorge Alonso\*

Vigo, 11/2006 — v1.0  
publicado inicialmente en *NoSoloRol*\*\*

Dos pequeñas ayudas matemáticas para aquellos juegos de rol que, como *sLang*, emplean el sistema 1d6 – 1d6. En el primer caso, cómo restar los dados sin tener que hacer la resta; en el segundo, una regla opcional para variar la influencia del azar en tiradas concretas.

## Índice

1. Restar sin restar 1

2. Dispersión 1

### 1. Restar sin restar

Presento aquí un sistema que evita el tener que realizar la resta; el resultado de la tirada no va a ser idéntico al que se obtendría haciendo la resta, pero la distribución estadística de todas las tiradas posibles sí es igual:

1. Lanza los dados como siempre.
2. Si ambos muestran el mismo número, el resultado de la tirada es cero. Hasta aquí, no hay nada novedoso en el método.
3. Si son distintos, ignora el dado que muestre el mayor valor, y quédate con el de menor valor. Aplica a este número el signo correspondiente, y ése es el resultado de la tirada.

Veamos unos ejemplos del sistema en plena acción:

- El dado blanco (positivo) muestra un 3, y el rojo (negativo) un 5, así que el resultado de la tirada es +3.
- El dado blanco muestra un 4 y el rojo un 2, por lo que el resultado es –2.

\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

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

### 2. Dispersión

Hay ocasiones en que los límites normales de una tirada no son los más adecuados para lo que se quiere simular, principalmente porque los efectos del azar sobre ella son mayores o menores a los de una tirada normal. Considera los siguientes casos:

**Dispersión alta:** Tira los dados y multiplica por 1,5 el resultado obtenido, redondeando lejos de cero. De esta forma, en vez de los márgenes normales de +5 y –5, se pasa a +8 y –8. Es decir, el resultado final va a ser más aleatorio, y va a depender poco de los rasgos del personaje; va a ser fácil obtener un resultado tremendamente bueno o tremendamente malo. *Por ejemplo, imagina que tu personaje está terriblemente nervioso y aterrorizado; tiene una pistola en su mano y el dedo en el gatillo; en ese momento, alguien se te acerca por detrás y te toca la espalda... tu impulso es girarte y disparar. ¿Tu estado alterado te ha favorecido notablemente la puntería, o te la ha perjudicado?* Este método es apropiado para aquellas tiradas en las que su nivel de éxito va a tener influencia en tiradas subsiguientes. *Continuando con el ejemplo, un éxito grande puede traducirse en que matas al visitante directamente, sin necesidad de hacer la tirada de daño; un gran fracaso, en que la bala rebota en la pared y te impacta.*

**Dispersión normal:** Se trata de una tirada normal, la básica del juego.

**Dispersión baja:** Tira los dados y divide el resultado entre 2, redondeando hacia el cero. En este caso, el resultado estará entre +2 y –2, con lo que los efectos del azar están disminuidos frente a los rasgos del personaje, que cobran mayor importancia. *Por ejemplo, estás entrenando con calma tu puntería, así que te tomas tu tiempo para apuntar al*

*blanco.*

**Dispersión nula:** No tires los dados. Imagina que su valor final es cero, así que lo que cuenta aquí son los rasgos del personaje, y no el azar.

Por supuesto, puedes cambiar el factor por el que multiplicas (o divides), para adecuarlo a cada caso particular.