

Probabilidades en la habilidad obsesiva de Unknown Armies

Jorge Alonso*

Vigo, 02/2008 — v1

Marchando una ración de números, que responden a la pregunta: ¿Cómo de buena es en realidad mi habilidad obsesiva de Unknown Armies?

Una de las mecánicas del sistema porcentual de Unknown Armies consiste en dar la vuelta a una tirada, es decir, en intercambiar las unidades por las decenas. Por ejemplo, si tenemos una habilidad al 69% y obtenemos un 82 en la tirada, habremos fallado; pero si le podemos dar la vuelta, se convierte en un 28, ¡lo cual es un éxito! En general, es en la habilidad obsesiva del personaje en la que se puede dar la vuelta a sus tiradas.

Este mecanismo aumenta de una forma invisible el valor numérico del porcentaje de la habilidad, ¿pero cuánto? La respuesta está dentro de la tabla adjunta, que correlaciona el porcentaje actual de la habilidad, con el porcentaje real por tratarse de la obsesión del personaje (nota: obtener un 100 es siempre un fallo).

Algo muy curioso de observar es que los porcentajes obsesivos aparecen repetidos, por lo que, por ejemplo, teniendo la habilidad desde el 69% al 76%, el valor real es el mismo, 90%. Teniendo esto en cuenta, al crear tu personaje puedes ahorrarte unos míseros percentiles para asignárselos a otra habilidad, porque en la obsesiva no vas a notar la diferencia. También, te permite reconsiderar cuántos puntos de experiencia necesitarás gastar para realmente subir el valor de tu obsesión.

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

Nor.	Obs.	Nor.	Obs.	Nor.	Obs.	Nor.	Obs.	Nor.	Obs.
0	0	20	35	40	63	60	83	80	95
1	2	21	35	41	63	61	83	81	95
2	4	22	36	42	63	62	83	82	95
3	6	23	38	43	63	63	83	83	95
4	8	24	40	44	64	64	83	84	95
5	10	25	42	45	66	65	83	85	95
6	12	26	44	46	68	66	84	86	95
7	14	27	46	47	70	67	86	87	95
8	16	28	48	48	72	68	88	88	96
9	18	29	50	49	74	69	90	89	98
10	18	30	50	50	74	70	90	90	98
11	19	31	50	51	74	71	90	91	98
12	21	32	50	52	74	72	90	92	98
13	23	33	51	53	74	73	90	93	98
14	25	34	53	54	74	74	90	94	98
15	27	35	55	55	75	75	90	95	98
16	29	36	57	56	77	76	90	96	98
17	31	37	59	57	79	77	91	97	98
18	33	38	61	58	81	78	93	98	98
19	35	39	63	59	83	79	95	99	99