

[Teoría rolera] Base de sistema lineal con límites de éxito

Author : Rasczak



Con un artículo anterior en mente he estado pensando varias fórmulas que usar como base para sistemas de rol, siendo el primero y más sencillo el que os comento ahora y que, por continuar con la nomenclatura chorra que uso para estos menesteres, he llamado GenL3A. Lo mismo un día explico de qué van los nombres.

El sistema utiliza exclusivamente un dado para resolver todas las tiradas y tiene como base tanto Atributos como Habilidades. Cada Habilidad está relacionada con uno o más Atributos (siendo la relación fija o variable, permitiendo relaciones para dar más versatilidad).

Los chequeos se realizan tirando el dado y sumando el valor de la Habilidad contra una dificultad media igual al máximo del dado (que sería 6 en caso de usar d6, 10 en el d10, 20 en el d20, etc.), contabilizándose un grado de éxito por cada punto con el que se supera la dificultad establecida, siendo un éxito parcial cuando se obtiene un resultado igual a la dificultad. El valor del Atributo asociado representa a su vez el máximo número de grados de éxito que puede obtenerse en una tirada.

Un resultado natural de máximo en el dado representa un crítico y eso permite duplicar el número máximo de grados de éxito aplicables. Un 1 natural podría implicar un fracaso y tener efectos muy perniciosos.

Un ejemplo

Frankie está siendo perseguido por un grupo de zombies y su mejor oportunidad está en escalar por un poste de teléfono y alcanzar el tejado de una casa. Su Atributo de Destreza es 3 (en una escala de d10, con lo que no está demasiado en forma) pero en la época del instituto

tuvo una beca de atletismo y algo queda así que tiene una Habilidad de Atléticas de 7. El poste de la luz tiene travesaños metálicos que ayudan a subir, aunque no están en muy buen estado, así que deja la dificultad en 10.

El jugador de Frankie tira 1d10 y obtiene un 8, que sumado al 7 da como resultado un 14. Eso haría 4 grados de éxito, pero el tono físico de Frankie es un handicap y por muy bien que la técnica le indique hacerlo su cuerpo no da más de sí, así que los éxitos se quedan limitados a 3.

Frankie se queda a mitad de subir el poste por estar algo fondón, ya que si estuviera en mejor forma (con 5 o 6 en Destreza) habría podido aplicar los 5 grados de éxito y quedarse en el mismo borde del tejado.

Justificación de decisiones

Quería un sistema Justo, con una progresión lineal para que fuera directo ver los resultados y, a ser posible, que hiciera patentes que en cada situación afecta tanto el entrenamiento como las aptitudes naturales de los personajes.

Los Atributos representan las cualidades naturales de alguien y eso limita el potencial explosivo, sin embargo para conseguir éxito en cualquier tarea la parte más importante sigue siendo el aprendizaje adquirido. Por eso decidí que las Habilidades son las que suman a la tirada, y por tanto cualquiera puede llegar a conseguir cualquier cosa de forma independiente a sus aptitudes de nacimiento pero éstas le pueden limitar cómo de "rápido y potente" alcanza el resultado.

Los personajes con Habilidades altas y Atributos bajos aseguran fáciles éxitos ajustados y los personajes con Habilidades bajas y Atributos altos pueden conseguir resultados más extremos aunque dependen más de la suerte.

Esto también permitiría la existencia de Ventajas y Desventajas, que pudieran aumentar o reducir el número de éxitos obtenibles por una Habilidad concreta, modificando para ese caso concreto los límites que marca el Atributo asociado.