

Mente de Máster 02

Por DM Pablo (Rol Añejo en Youtube)

Este breve artículo es un resumen de la serie de videos "Aprendiendo a jugar al rol en solitario" (Julio-Agosto, 2021). Para profundizar en las fuentes, visitar los canales: Geek Gamers, Me, Myself & Die, Runehammer y Dungeon Craft. Con agradecimientos a la comunidad entusiasta del grupo de Telegram "Jugando Solo RPG".

INTRODUCCIÓN AL ROL EN SOLITARIO

Los cuatro elementos del rol S.O.L.O

- **S-istema:** las reglas del juego a seguir (e.g. *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Call of Cthulhu*, etc.): nos explican cómo crear personajes y cuáles son las mecánicas básicas de resolución de conflictos y tareas.
- **O-iginadores:** generadores aleatorios de contenido (tablas, dados, barajas, tarots, story cubes o versiones digitales de cualquiera de estas): encargados de poblar el mundo y determinar. Los **originadores cerrados** dan respuestas concretas (e.g. qué tipo de monstruo nos acecha, qué tesoro encontramos, cómo se llama la archidruida, etc.). Los **originadores abiertos** generan semillas de historia pero requieren de la interpretación del jugador. Por lo general son tablas aleatorias que presentan términos contrastantes (e.g. "Procesar traición", "Encontrar Crimen", "Asistir Creación") o objetos concretos con imágenes conceptuales (tarots, story cubes, cartas de Dixit), a las cuáles el jugador presentará escenarios posibles que se siguen **lógicamente** de la situación del personaje. Estos escenarios pueden ser sometidos, si parecen favorecer o perjudicar mucho el flujo de la historia, a un **oráculo** para determinar si suceden o no.
- **L-ocal:** recursos presentados por el mismo **sistema** (e.g. ambientaciones o gazeteers de D&D) o ajenos a éste (e.g. mapas,

tableros de juego, recursos externos, miniaturas, etc.) que pueblan y dan sabor al universo donde se desarrolla el juego. Aunque este componente es opcional, ayuda mucho a generar semillas de aventura y a poblar el universo de manera independiente al jugador.

- **Oráculo:** un método aleatorio de determinar si una narrativa o pregunta del jugador es un hecho en el mundo del juego. Pueden ser binarios (cara o cruz), probabilísticos (tomando en cuenta las posibilidades lógicas de que algo ocurra) y/o producir resultados con sutilezas (sí y además, sí pero..., no pero..., no y además). En el oráculo el jugador pregunta a los dados una teoría o sospecha sobre la narrativa y los dados (o las cartas) contestan. La respuesta del oráculo puede requerir otras preguntas aclaratorias o el uso de **originadores** para poblar el mundo.

¿Cómo comenzar a jugar al rol en solitario?

1. Escoger un SISTEMA

- ¿Qué sistema de reglas voy a usar?
- Determinar el tono de la campaña

2. Crear PERSONAJE (S)

- Juegos de 1 sólo PJ: *Ironsworn*, *Scarlet Heroes*, *D&D 5e en niveles intermedios*
- Juegos más ligeros que permiten grupos más grandes de héroes (2-4): *D&D BX*, *Vieja escuela*, *La marca del este*, *Maze Rats*.
- Ajustar niveles para nivel de dificultad (3 nivel es mi favorito, con un personaje de 1 nivel como aprendiz o escudero)

3. Notas para jugadores de D&D y Pathfinder

- **Mecánica unificada:** 1d20 + Modificadores vs. Cociente de Dificultad (Difficulty Class)
- Central para D&D 3.0-5 y Pathfinder
- Labor central del DM es asignar este DC.
- ¿Cómo determinar el DC de manera objetiva?
 - **Lógica:** ¿Esto es fácil o difícil para mi PJ? Si no es obvio, consultar al **oráculo**.
 - **Aleatoriamente:** Ver **Apéndice 1**
 - **Room DC:** Mecánica de *ICRPG (Index Card Role Playing Game)* donde todas las actividades de un encuentro o “cuarto” tienen la misma dificultad. El Room DC puede incrementarse de manera lógica, progresiva o aleatoria.

4. Escoger ORIGINADORES

- **Originador abierto:** Tablas de contenido de *Mythic / Ironsworn, Story Cubes*
- **Originadores cerrados:** Tablas del sistema, tablas externas, fanzines, dados especiales (climáticos, reacción)

5. Escoger LOCAL (Opcional)

- Ambientación
- Mapas
- Películas, libros, atlas
- Minis, tableros de juego

6. Escoger ORÁCULO

- *Mythic Game Master Emulator*
- *Ironsworn*
- *Otros oráculos (Ver Apéndice 2)*

7. Definir ¿QUIÉN SOY?

- Darle toques finales a los PJ (s) (*ÜNE, Tablas de Maze Rats, etc.*)
- Definir el tono y la naturaleza del grupo de aventureros (si lo hay)

8. Definir ORÍGEN

- ¿Dónde estoy?
- ¿Qué estoy haciendo?

9. Definir OBJETIVO

- ¿Qué quiero?
- ¿Qué necesito?
- Definir el alcance del juego (partida singular, campaña, etc.)
- **Objetivos a largo plazo:** objetivo(s) de campaña
- **Objetivos a corto plazo** (semillas de **confite**): objetivo de sesión o de encuentro

10. Definir OBSTÁCULO

- ¿Qué se interpone entre mí y el objetivo?
- ¿Qué me separa del objetivo?

11. Definir PRIMER ENCUENTRO:

- Zoom-In en el **origen**: ¿dónde está exactamente mi personaje?
- Ubicación Temporal: Hace un año... Hace un mes... Ayer... Hace un minuto... (creación de mundo) (**opcional**)
- **Confite**: el **objetivo** del encuentro
- **Conflicto**: el **obstáculo** del encuentro
- **Confinamiento**: formas en que el origen limita a los personajes y los insta a actuar
 - **Confinamiento espacial**: mazmorras, interrupción del espacio, zonas muertas
 - **Confinamiento temporal**: timers, ritmos, sorpresas

Apéndice 1: Tablas aleatorias para encontrar DC

Método 1

2d6	Dificultad	Juegos OSR	5 edición / Pathfinder
2-3	Fácil	Exito inmediato	10
4-7	Mediana	11	15
8-9	Difícil	14	20
10-11	Muy Difícil	17	25
12	Casi Imposible	20	30

Método 2

- Mecánica ICRPG: Todos los tiros en un encuentro tienen el mismo DC (clase de armadura de los adversarios, dificultad de los tiros de habilidad, DC de los tiros de salvada, etc.)
- ICRPG es un juego más afín a la escala matemática de los juegos OSR que los juegos más modernos.
- Sugerencia: para personajes de nivel 1-3 comenzar con Room DC $9+1d4$; para personajes de nivel 4-6 comenzar con Room DC: $10+1d4$; para personajes de nivel 7-10 comenzar con Room DC: $11+1d4$
- Cada vez que los PJ comiencen un encuentro en el escenario tirar en la siguiente tabla:

2d6	Dificultad
2	-1 al Room DC
3-5	Room DC se mantiene igual
6-8	+1d2 al Room DC
9-11	+1d3 al Room DC
12	2+1d3 al Room DC

Apéndice 2: Oráculo Mente de Máster

Por Rol Añejo

Requiere: 2d6 y Rory's Story Cubes o un originador abierto (Tablas de Mythic/Ironsworn)

1. Lanzar 2d6 y sumar/restar los modificadores pertinentes:

- Imposible -3
- Muy Improbable -2
- Improbable -1
- Probable +1
- Muy Probable +2
- Tiene que ser +3

2. Si el resultado es 7 o un pero.../además... que no sea obvio, lanzar un story cube o un originador abierto para clarificar la pregunta. Si no hay una respuesta, seguir añadiendo Story Cubes.

2 o menos	No y además...
3-5	No
6	No pero...
7	¡Sorpresa! Lanza un Story Cube.
8	Sí pero...
9-11	Sí
12 o más	Sí y además...