

ONE PAGE SOLO ENGINE

Versión: 1.6

CC-BY-SA 4.0

Un juego de herramientas mínimas, todo en uno, para jugar a tus juegos de rol de mesa favoritos sin un DJ.





CÓMO JUGAR

1. Crea uno o más personajes utilizando el sistema de juego que hayas elegido.
2. Tira un **GANCHO ARGUMENTAL** y un **EVENTO ALEATORIO**, y luego **PREPARA LA ESCENA**.
3. Empieza a hacer las preguntas al **ORÁCULO**. Interpreta las respuestas en su contexto.
4. Juega a superar los desafíos de la escena.
5. Utiliza los **MOVIMIENTOS DEL DJ** para mover la acción.
6. **PREPARA LA ESCENA** para lo siguiente que quieras que haga tu personaje.

UTILIZANDO NAIPES

Este sistema utiliza una baraja de cartas para inspirar las respuestas. Busque el rango en la tabla correspondiente y combínalo con el **PALO DE LA BARAJA** que aparece a continuación para determinar la respuesta. Cuando saques un **Joker**, baraja el mazo y añade un **EVENTO ALEATORIO**.

PALO DE LA BARAJA:

-  -Físico (aparición, existencia)
-  -Técnico (mental, funcionamiento)
-  -Místico (significado, capacidad)
-  -Social (personal, conexión)

OPCIONAL: USAR SÓLO CARTAS

Cuando tires un d6, roba una carta y usa el rango dividido por 2 (redondea hacia abajo). Descarta los ases.

OPCIONAL: USAR SÓLO DADOS

Cuando vayas a sacar una carta, tira un d12 para el rango y un d4 para el palo. Con un 12, lanza una moneda para ver si usas la Q o la K.

PREPARA LA ESCENA

Describe dónde se encuentra tu personaje y qué está tratando de lograr, luego tira o elige una **COMPLICACIÓN DE ESCENA**.

COMPLICACIÓN DE ESCENA (D6):

- 1 Fuerzas hostiles se oponen a ti
- 2 Un obstáculo bloquea tu camino
- 3 No sería una mierda si...
- 4 Un PNJ actúa repentinamente
- 5 No todo es lo que parece
- 6 Las cosas van como se planearon

Tira 1d6, con un 5+, es una **ESCENA ALTERADA**.

ESCENA ALTERADA (D6):

- 1 Un detalle importante de la escena se mejora o empeora de alguna manera
- 2 El entorno es diferente
- 3 Hay presentes PNJs inesperados
- 4 Añade una **COMPLICACIÓN DE ESCENA**
- 5 Añade un **MOVIMIENTO DE RITMO**
- 6 Añade un **EVENTO ALEATORIO**

ORÁCULO (SI/NO)

Cuando tengas que hacer una pregunta sencilla, elige la probabilidad y tira 2d6.

Respuesta (d6)		Mod (d6)
Probable	Si con 3+	1 pero...
A Nivel	Si con 4+	2-5
Improbable	Si con 5+	6 y...

ORÁCULO (CÓMO DE)

Cuando se necesita saber cómo de grande, bueno, fuerte, numeroso, etc. es algo.

1	Sorprendentemente escaso
2	Menos de lo esperado
3-4	Aproximadamente la media
5	Más de lo esperado
6	Extraordinario

MOVIMIENTOS DEL DJ

Cuando necesites avanzar la acción, tira en las tablas de abajo y describe los resultados como lo haría normalmente el DJ.

Utiliza un **MOVIMIENTO DE RITMO** cuando haya un parón en la acción o pienses "¿y ahora qué?". Utiliza un **MOVIMIENTO DE FALLO** para hacer avanzar la acción cuando los PJs fallen la tirada.

MOVIMIENTOS DE RITMO (D6):

- 1 Presagia un problema
- 2 Revela un nuevo detalle
- 3 Un PNJ entra en acción
- 4 Avanza un hilo
- 5 Avanza una trama
- 6 Añade un **EVENTO ALEATORIO** a la escena

MOVIMIENTOS DE FALLO (D6):

- 1 Causa daño
- 2 Pon a alguien en un aprieto
- 3 Ofrece una opción
- 4 Avanza un hilo
- 5 Revela una verdad incómoda
- 6 Presagia un problema

EVENTO ALEATORIO

Cuando necesites crear un evento aleatorio, traza lo siguiente.

Lo que sucede: **ENFOQUE DE ACCIÓN**
Que lo involucra: **ENFOQUE DE TEMA**

PREGUNTAS COMPLEJAS

Cuando tengas que hacer una pregunta abierta, intenta encontrar el **ORÁCULO (ENFOQUE)** más apropiado a utilizar. Si la pregunta no tiene suficiente respuesta, añade los resultados de un segundo **ORÁCULO (ENFOQUE)**.

ORÁCULO (ENFOQUE)

Cuando tengas una pregunta amplia o necesites conocer detalles sobre algo, recurre a una de las tablas que aparecen a continuación. Recuerda aplicar el **PALO DE LA BARAJA** al interpretar el resultado.

ENFOQUE DE ACCIÓN (NAIPES):

¿Qué es lo que hace?

- | | | | |
|---|-----------|---|-------------|
| 2 | Buscar | 9 | Mandar |
| 3 | Oponerse | T | Tomar |
| 4 | Comunicar | J | Proteger |
| 5 | Mover | Q | Ayudar |
| 6 | Dañar | K | Transformar |
| 7 | Crear | A | Engañar |
| 8 | Revelar | | |

ENFOQUE DE DETALLE (NAIPES):

¿Qué clase de cosa es?

- | | | | |
|---|----------|---|------------|
| 2 | Pequeño | 9 | Insulso |
| 3 | Grande | T | Especial |
| 4 | Viejo | J | Inesperado |
| 5 | Nuevo | Q | Exótico |
| 6 | Mundano | K | Digno |
| 7 | Simple | A | Único |
| 8 | Complejo | | |

ENFOQUE DE TEMA (NAIPES):

¿De qué va esto?

- | | | | |
|---|----------------|---|-------------------|
| 2 | Necesidad Ya | 9 | Rumores |
| 3 | Aliados | T | Arco Argumental |
| 4 | Comunidad | J | Eventos Recientes |
| 5 | Historia | Q | Equipo |
| 6 | Planes Futuros | K | Facción |
| 7 | Enemigos | A | Los PJs |
| 8 | Conocimiento | | |

ONE PAGE GENERATORS

Versión: 1.6

CC-BY-SA 4.0

Generadores de contenido neutro para ayudar en tus aventuras sin DJ en cualquier escenario.

GENERADOR GENÉRICO

Utilízalo para generar ciudades, naves espaciales, facciones, objetos mágicos, tabernas, monstruos o cualquier otra cosa que se te ocurra.

Lo que hace: **ENFOQUE DE ACCIÓN**
Cómo se ve: **ENFOQUE DE DETALLE**
Cómo de llamativo: **ORÁCULO (CÓMO DE)**

GENERADOR DE GANCHO ARGUMENTAL

Utiliza esto para generar ganchos argumentales, aventuras, o misiones para que los PJs lo sigan.

OBJETIVO (D6):

- 1 Elimina una amenaza
- 2 Aprende la verdad
- 3 Recupera algo de valor
- 4 Escolta o entrega por seguridad
- 5 Restaura algo roto
- 6 Salva a un aliado en peligro

ADVERSARIOS (D6):

- 1 Una poderosa organización
- 2 Forajidos
- 3 Guardianes
- 4 Población local
- 5 Hordas o fuerzas enemigas
- 6 Un nuevo o recurrente villano

RECOMPENSAS (D6):

- 1 Dinero o bienes
- 2 Dinero o bienes
- 3 Conocimientos o Secretos
- 4 Ayuda a un aliado
- 5 Avanza en un arco argumental
- 6 Un objeto único de poder

GENERADOR PNJs

Utiliza esto para generar PNJs que puedan encontrarse durante la partida.

IDENTIDAD (NAIPES):

- | | |
|----------------|--------------|
| 2 Forajido | 9 Animador |
| 3 Vagabundo | T Adherido |
| 4 Comerciante | J Liderazgo |
| 5 Plebeyo | Q Místico |
| 6 Soldado | K Aventurero |
| 7 Mercante | A Caballero |
| 8 Especialista | |

OBJETIVO (NAIPES):

- | | |
|-------------|----------------|
| 2 Obtener | 9 Enriquecerse |
| 3 Aprender | T Vengarse |
| 4 Dañar | J Deber |
| 5 Restaurar | Q Escapar |
| 6 Encontrar | K Crear |
| 7 Viajar | A Servir |
| 8 Proteger | |

RASGOS NOTABLES (D6):

- 1 Si nada que señalar
- 2 Naturaleza notable
- 3 Rasgo físico obvio
- 4 Peculiar o Llamativo
- 5 Equipamiento inusual
- 6 Origen o edad inesperada

Traza un **ENFOQUE DE DETALLE** para la descripción de un rasgo notable.

SITUACIÓN ACTUAL

Actitud ante los PJs: **ORÁCULO (CÓMO DE)**
Conversación: **ENFOQUE DE TEMA**

RASTREADOR DE MAZMORRA

Úsalo cuando explores un lugar peligroso como una mazmorra típica.

TEMA DE MAZMORRA:

Cómo se ve: **ENFOQUE DE DETALLE**

Cómo se usa: **ENFOQUE DE ACCIÓN**

La primera área siempre tiene 3 salidas. Mientras exploras, tira una vez en cada tabla de abajo para crear la nueva área.

LOCALIZACIÓN (D6):

- 1 Área típica
- 2 Área de transición
- 3 Sala de estar o lugar de reunión
- 4 Área de trabajo o útiles
- 5 Área con un rasgo especial
- 6 Localización para un propósito especial

ENCUENTRO (D6):

- 1-2 Nada
- 3-4 Enemigos hostiles
- 5 Un obstáculo bloquea el camino
- 6 Adversario o PNJ único

OBJETO (D6):

- 1-2 Nada, o objetos comunes
- 3 Una interesante pista u objeto
- 4 Dispositivo, llave, o herramienta útil
- 5 Algo valioso
- 6 Objeto especial o extraño

SALIDAS TOTALES (D6):

- 1-2 Callejón sin salida
- 3-4 1 salida adicional
- 5-6 2 salidas adicionales

RASTREADOR DE HEXÁGONO

Utiliza esto para generar mapas de áreas más grandes. Siempre que los personajes entren en un hexágono, genera el **TERRENO** y **CONTENIDOS** de todos los hexágonos circundantes, y luego tira un **EVENTO** para el hexágono actual.

REGIÓN

Cada hexágono forma parte de una región. Defina los tres tipos de terreno para la región inicial (común, poco común y raro). Más adelante se podrán descubrir nuevas regiones.

TERRENO (D6):

- 1-2 Igual que el hexágono actual
- 3-4 Terreno común
- 5 Terreno poco común
- 6 Terreno raro

CONTENIDOS (D6):

- 1-5 Nada notable
- 6 Tira un **RASGO**

RASGOS (D6):

- 1 Estructura notable
- 2 Riesgo peligroso
- 3 Asentamiento
- 4 Rasgo natural extraño
- 5 Nueva región (establece nuevo tipo de terreno)
- 6 Entra a un Rastreador de Mazmorra

EVENTO (D6):

- 1-4 Ninguno
- 5-6 **EVENTO ALEATORIO** y luego **PREPARA LA ESCENA**

MÁS INFORMACIÓN

One Page Solo Engine fue diseñado para ser increíblemente conciso y minimalista, pero aún así tiene todas las herramientas esenciales necesarias para ejecutar un juego sin DJ. Las cuatro primeras páginas de este documento son todo lo que se necesita para jugar. Sin embargo, entiendo que algunas personas podrían querer saber un poco más, así que aquí hay algunas anotaciones.

PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Esto está realmente pensado para gente que ya está familiarizada con los juegos de rol y con jugarlos en solitario. La mayoría de las herramientas asumen que ya has encontrado conceptos similares en otros productos. Si eres completamente nuevo en el juego en solitario o sin DJ, echa un vistazo a algunos de los productos en los Agradecimientos para empezar.

FILOSOFÍA DE DISEÑO

FILOSOFÍA DE DISEÑO

Hay un gran número de herramientas excelentes para dirigir un juego de rol en solitario. Sin embargo, siempre me ha parecido que muchas de ellas son demasiado complicadas. No deberías tener que leer 15 páginas de reglas y hacer 10 tiradas de dados sólo para determinar qué hacen los guardias en una habitación.

Además, muchas herramientas sólo proporcionan una parte de lo que necesitas para jugar realmente. Algunas sólo responden

a preguntas, mientras que otras sólo proporcionan una estructura narrativa o generan elementos aleatorios. Un oráculo completo debería hacer todas estas cosas.

One Page Solo Engine fue diseñado para proporcionar todas las herramientas necesarias para llevar a cabo un juego en solitario utilizando cualquier sistema de juego mientras se utilizan tan pocas palabras como sea humanamente posible.

MOVIMIENTOS DEL DJ

Aunque la sección de Movimientos del DJ está muy inspirada en los juegos PbtA, el sistema funcionará con prácticamente cualquier juego de rol de mesa. La razón por la que se eligió el marco de PbtA es que gamifica el papel del DJ con movimientos discretos que pueden caber en una mesa.

El uso de los movimientos del DJ dependerá del sistema de juego que estés jugando. Si estás jugando una partida de PbtA, será obvio cuándo usarlos porque el PbtA está construido alrededor del concepto del éxito parcial. Si no lo estás, sólo úsalos cuando quieras hacer avanzar las cosas.

Si necesitas más información sobre cómo utilizar los movimientos individuales del DJ, consulta cualquier juego de PbtA como Dungeon World, Uncharted Worlds o muchos otros.

MOVIMIENTOS DEL RITMO

Los movimientos de ritmo deben utilizarse para rellenar los huecos durante los momentos en los que los jugadores normalmente mirarían al DJ para ver qué ocurre a continuación. Representan las pequeñas indicaciones y los detalles adicionales que un DJ suele añadir. Intenta utilizar uno siempre que quieras hacer avanzar la acción.

MOVIMIENTOS DEL FALLO

Los movimientos de fallo representan contratiempos o éxitos parciales. Puede que la tirada haya fallado, pero el personaje sigue consiguiendo parte de lo que quería o todo con un coste. Estos movimientos mantienen la acción en movimiento durante los fracasos y se pueden utilizar en prácticamente cualquier sistema de juego de rol en lugar de decir simplemente "no, eso ha fallado".

JUEGOS NO-PBTA

Cuando se juega un juego No-PbtA, es importante recordar que no todos los fallos deben resultar en un movimiento del DJ.

A veces, la comprobación de la mancha simplemente falla porque no había nada allí. Los Movimientos del DJ deben usarse cuando se falla una tirada y hay consecuencias por el fallo, o la acción debe retomarse. ¿Comprobar si hay puertas secretas en la habitación? Probablemente no. ¿Escalar un acantilado bajo la lluvia para escapar de un grupo de cultistas? Definitivamente.

EL PODER DE LA INTERPRETACIÓN

Algunas herramientas de JUEGOS DE ROL en solitario contienen docenas de tablas con cientos de entradas cada una. El problema con ellas es que, o bien están ajustadas temáticamente a un determinado género de juego, o bien son tan específicas que los resultados no tienen sentido.

Cuando utilices el motor One Page Solo, recuerda que las respuestas deben inspirar una idea que tenga sentido en el contexto de tu juego. La respuesta debe tener un significado, no ser sólo un detalle al azar. El resultado puede ser sorprendente, pero siempre debe ser lógico.

Dé a todos los resultados un significado. Acepte lo inesperado. Rechaza lo que no tiene sentido.

UTILIZAR UNA BARAJA

Muchas personas que prueban este sistema se preguntan por qué se ha elegido una baraja de cartas para la aleatorización. La razón es que un naipe contiene más información que una tirada de dados y los palos funcionan bien para aplicar un "dominio" a los resultados.

He visto que esto se utiliza con gran éxito en sistemas como World vs Hero y decidí aplicarlo a un motor genérico en solitario. En lugar de tener una tabla enorme con todos los adjetivos que puedes sacar del diccionario, tienes una tabla más pequeña con palabras más generales

y un dominio al que se pueden aplicar. Esto da lugar a una mayor interpretación y menos conjeturas sobre cómo "divinamente resbaladizo" podría aplicarse a su situación actual.

CONSEJO PARA OBTENER LOS MEJORES RESULTADOS

- Haga la mayoría de las preguntas de sí/no
- Las interpretaciones sueltas están bien
- Siempre vaya con lo que está bien
- Si no tiene sentido, inténtalo de nuevo
- Utiliza los movimientos del DJ para dirigir la acción
- Prueba el juego en grupo sin DJ, es genial

AGRADECIMIENTOS

One Page Solo Engine fue creado tomando las cosas que me gustaban de otras herramientas de juego en solitario, reduciéndolas a lo esencial, y luego añadiendo un poco del proceso que utilizo para mis propios juegos.

No sería posible sin la inspiración de:

- Mythic (Tana Pigeon)
- World vs Hero (John Fiore)
- Conjeturas, UNE (Zach Best)
- Dungeon World (Koebel, LaTorra)
- The Black Hack (David Black)
- Maze Rats (Ben Milton)
- La comunidad de RPGs de Lobo Solitario

SOBRE

Escrito por:

Karl Hendricks - Inflatable Studios

Correo electrónico:

support@inflatablestudios.dev

Reddit: u/archon1024

Traducido al castellano:

Micky Pardo

Discord: @MickyPardo#2373

Descargar en:

<https://inflatablestudios.itch.io/>

Licencia:

CC-BY-SA 4.0

Libre de usar y adaptar para tus propios trabajos (incluso comercialmente) siempre que des crédito y compartas tus cambios. Consulte el enlace anterior para obtener más detalles.