

RECLUSE

SISTEMA SOLITARIO
V1.0 Graven Utterance

¿Qué es esto?

Es una herramienta sencilla que puedes utilizar para contestar preguntas y contar historias con giros inesperados, o como reemplazo del oráculo de tu Emulador de D.J. favorito¹. Las dos características que lo definen son:

Interpretación Rápida

No necesitas hacer cálculos, ni búsquedas en grandes tablas o contadores de estado para obtener un resultado. Simplemente compara el valor de los dados y observa si dicho valor es alto o bajo. Después de un par de tiradas de prueba interpretarás los resultados fácilmente.

Sorpresa

Hay un montón de sistemas que inyectan aleatoriedad en forma de giro argumental a tus partidas. Estos giros surgen en el momento de responder a tus preguntas o una vez ya se han respondido. Si estás dirigiendo, o jugando solo, añadirás elementos inesperados a la narración que realmente no te sorprenden tanto como cuando crees que va a pasar algo y finalmente ese algo no pasa. Esta herramienta intenta imitar ese sentimiento de sorpresa que convierte al D.J. en un narrador poco fiable. Cada vez que formules una pregunta usando este sistema cabe la posibilidad de que la pregunta misma sea incorrecta, lo que fomenta giros raros y poco predecibles.

Consultando el oráculo

Necesitarás 2d6 de un color y 2d6 de otro. Yo usaré dados blancos y negros.

Para resolver preguntas de “Sí” o “No”, lanza un dado negro y uno blanco. Si el blanco es mayor, la respuesta es Sí. Si el negro es mayor, la respuesta será No.

Para obtener una respuesta con más matices que un simple Sí o No, mira también el valor de cada dado. Si ambos tienen un valor bajo (3 o menos), añade “Pero” a la respuesta. Si ambos son altos (4 o más) añádele “Y además...”.

Si Preguntaras, ¿Se incinera el vampiro?, y lanzas un dado blanco y otro negro obteniendo un 5 y un 4. La respuesta sería un “Sí”, porque el dado blanco es mayor, y se le añadiría un “Y además...”, porque ambos números son mayores que 4. Si hubieras sacado un 3 con el dado negro, Habría sido solo “Sí”.

Eventos probables e improbables

Sacar “Sí” o “No” es igual de probable si usas un dado de cada color. Si las circunstancias son distintas añade un dado del color de la opción que quieres que sea más probable. Lanza los tres dados y quédate el de valor más alto del color repetido.

Si preguntas, “¿Logra Lydia saltar la valla?” A diferencia del hombre lobo que la persigue ella es una insignificante humana, así que es muy improbable que lo consiga. Lanzas un dado blanco y dos negros. Obtienes un 3 3 5. Ignoras el dado negro con 3, por lo que la respuesta es simplemente “No”; no lo consigue.

Si haces los cálculos te darás cuenta de que la probabilidad de obtener Y además... es $\frac{1}{3}$ mayor que Pero... en este tipo de tiradas, ya que estás quitando los valores bajos de uno de los dados. Esto supone resultados más extremos que añaden un extra de drama.

¿Qué pasa si sacas dobles?

Si los dados son iguales, ¡algo que considerabas seguro en la pregunta es incorrecto!. Esto significa que estás dando por sentado algo que es imposible contestar con un Sí o un No. Si es obvio cual es la suposición errónea cámbiala y pregunta de nuevo. También puedes usar tu generador de giros argumentales favorito si lo necesitas, pero ten en cuenta que la pregunta *en si misma es incorrecta*; necesitará revisar tus suposiciones sobre la situación y lo que sabes de ese mundo (o sobre lo que está pasando en ese momento), no solo añadir algo nuevo.

Si nunca has planteado preguntas así, puede que te cueste reconocer esas asunciones previas erróneas. Te puede ayudar a detectarlas preguntarte, qué seguiría igual en la escena si la respuesta fuera un Sí o un No. Por ejemplo, si pregunto, ¿Escapa el compañero del villano antes de que explote el tren? hay un montón de cosas que no cambiarían si la respuesta de esta pregunta es Sí o No, ¡la más obvia es que el tren explote! (esta es una suposición que introducimos al usar el adverbio “antes”). Hay más suposiciones en esta pregunta, como que el villano tiene un compañero o incluso que hay un tren.

Si Preguntas, “¿Agarra Sam el arma del mafioso?” y sacas un 4 y un 4 el sistema hace que la respuesta sea imposible de contestar con un “Sí” o un “No”, pero ¿Por qué? Podrías pensar: “Bien, puede que lo que el mafioso lleva en la mano no sea un arma sino que sólo lo parezca”, pero por los antecedentes recientes descartas esa posibilidad porque te acaba de disparar hace un minuto. En vez de eso te das cuenta de que el mafioso no es un mafioso en absoluto, sino ¡un policía infiltrado! Esto te inspira una pregunta crucial: “¿Sabe Sam que está interrumpiendo una operación encubierta?” Cruza los dedos...

“Recluse” by Graven Utterance (Oliver N) is licensed under CC BY 4.0. Enjoy!

¹ Me gustan [solum](#) y el [CRGE](#)