

Escala 3

Jorge Alonso*

Vigo, 11/2003–01/2007 — v1.0

publicado inicialmente en *NoSoloRol***

Describo aquí la escala y el sistema de tiradas de dados que empleo en mis juegos de interpretación de roles, surgido del crisol de síntesis minimalista de ideas e inspiraciones de muchos otros juegos, tanto profesionales como de aficionados.

Su objetivo es que sea fácil y rápido de comprender y utilizar, obstaculizando lo menos posible la narración. Pero aún así, debe admitir el añadido gradual de todas las reglas complementarias y opcionales que el grupo de juego requiera.

Cada juego en particular tendrá su propia ambientación, sistema de rasgos y reglas específicas.

Índice

1. Lo básico	1
1.1. Escala de niveles	1
1.2. Tiradas de dados	2
1.2.1. Tirada simple	2
1.2.2. Tirada opuesta	3
2. Reglas complementarias	3
2.1. Modificadores	3
2.1.1. Ventajas y desventajas	3
2.1.2. Penalizadores	3
2.2. Éxitos extremos	3
2.3. Acciones simultáneas	4
2.4. Combate	4
2.5. Escala de tamaños	4
2.6. Trabajo en equipo	4
2.7. Fallar a propósito	4
2.8. De opuestas a simples	4

3. Reglas opcionales	5
3.1. Niveles de éxito	5
3.2. Mejora de resultados	5
3.3. Inflado de rasgos	5
3.4. Tirada interpretada	5
3.5. Dispersión	6
3.6. Opciones para penalizadores	6
3.6.1. Penalizadores aleatorios	6
3.6.2. Traspaso de penalizador	6
3.7. Tiradas extendidas	6
3.8. Puntos narrativos	7
4. Apéndices	7
4.1. Variantes	7
4.1.1. Tiradas abiertas	7
4.1.2. Rasgos de valores intermedios	7
4.1.3. Dado único reescalado	8
4.1.4. Media cero	8
4.1.5. Escala 4	8
4.2. Tablas de probabilidades	8
4.2.1. Tirada simple	8
4.2.2. Tirada opuesta	9
4.2.3. Dispersión	9
4.2.4. Penalizadores aleatorios	9
4.3. Referencias	10

1. Lo básico

El núcleo del sistema lo conforma su escala de niveles y su sistemas de tiradas.

1.1. Escala de niveles

Utilizo la siguiente escala de valores para los niveles de los rasgos:

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

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

- 6 Legendario**
- 5 Muy alto
- 4 Alto
- 3 Normal**
- 2 Bajo
- 1 Muy bajo
- 0 Incapacitado**

El nombre de *Escala 3* se debe a que este número es el escogido como el valor *normal* de la escala. Y la escala no está restringida a los valores indicados, si no que continúa indefinidamente tanto hacia arriba como hacia abajo.

Durante la creación del personaje, generalmente sólo se admitirán valores entre 1 y 5, siendo 3 el valor medio. Los niveles legendario (6) y superiores se dejan para personajes muy experimentados y poderosos. El nivel 0 no implica necesariamente la incapacidad de usar el rasgo, si no que su nivel es tan bajo que prácticamente es nulo.

Esta escala permite utilizar fácilmente uno o dos adjetivos para nombrar el nivel de cada rasgo. *Por ejemplo, para un rasgo de agilidad:*

- 6 *Agilidad legendaria*
- 5 *Muy ágil*
- 4 *Ágil*
- 3 *Agilidad normal*
- 2 *Torpe o poco ágil*
- 1 *Muy torpe o muy poco ágil*

Veamos un ejemplo concreto de personaje en una hipotética ambientación:

<i>Sandra — traductora</i>		
<i>Atributos</i>		
<i>Agilidad</i>	4	<i>ágil</i>
<i>Fortaleza</i>	2	<i>débil</i>
<i>Percepción</i>	2	<i>despistada</i>
<i>Ego</i>	3	<i>normal</i>
<i>Elocuencia</i>	5	<i>muy simpática</i>
<i>Porte</i>	2	<i>fea</i>
<i>Habilidades</i>		
<i>Griego</i>	5	<i>gran profesional</i>
<i>Latín</i>	4	<i>profesional</i>
<i>Informática</i>	3	<i>normal</i>
<i>TEX</i>	3	<i>normal</i>
<i>Fotografía</i>	2	<i>torpe</i>
<i>Judo</i>	1	<i>iniciada</i>

1.2. Tiradas de dados

La escala de niveles admite varios sistemas de tiradas diferentes, aproximadamente equivalentes, del que el grupo de juego deberá escoger uno en concreto:

Dado único: Se tira 1d6 y se suma al valor del rasgo.

Dados múltiples: Se tiran tantos dados (del mismo tipo) como el valor del rasgo, sumando todos los resultados. Lo más normal será emplear dados d6 o d10. Este método tiene el inconveniente de que complica utilizar niveles de escala inferiores a 1.

1.2.1. Tirada simple

El narrador define el rasgo apropiado que debe emplearse, y la dificultad. Se hace una tirada, según el sistema elegido. Si el resultado de la tirada es mayor o igual a la dificultad, el personaje tiene éxito; en caso contrario, falla.

La escala de dificultades es análoga a la de niveles, pero sus valores concretos dependen del sistema empleado:

Dado único: Los valores son los de la escala de niveles sumándole 3.

Múltiples d6: Los valores son los de la escala de niveles multiplicados por 3,5 y redondeados hacia abajo.

Múltiples d10: Los valores son los de la escala de niveles multiplicados por 5.

En resumen:

	1d6	d6	d10
Muy Difícil	8	17	25
Difícil	7	14	20
Normal	6	10	15
Fácil	5	7	10
Muy Fácil	4	3	5

El nivel *normal* significa que el personaje tiene entre un 60% y un 70% de probabilidades de éxito.

Como guía para elegir el nivel de dificultad que debe aplicarse a una tirada, se decide qué nivel de rasgo debería tener el personaje para que para él sea *normal* lograrlo, y se transforma ese nivel en una dificultad. *Por ejemplo, si para saltar una zanja con normalidad se necesita una agilidad alta (4), la dificultad para el salto será alta, lo que traducido a múltiples d10 es $4 \times 5 = 20$; pero*

si bastase con una agilidad baja (2), la dificultad será entonces baja $2 \times 5 = 10$.

Aparte de los indicados, pueden emplearse otros valores de dificultad, ya sean mayores, menores o intermedios.

1.2.2. Tirada opuesta

El narrador define los rasgos apropiados que deben enfrentarse. Cada contendiente hace la tirada simple correspondiente, y el que obtenga el mayor valor vence. En caso de empate:

Dado único: Gana el que tenga el rasgo de mayor valor.

Dados múltiples: Gana el que haya tirado el menor número de dados.

Si persiste el empate, se decide aleatoriamente al vencedor (*por ejemplo, a par o impar*).

2. Reglas complementarias

Añadidos a las reglas básicas, para casos frecuentes.

2.1. Modificadores

Estos modificadores a aplicar antes de realizar una tirada consisten, básicamente, en subir o bajar niveles de un rasgo del personaje (lo que a su vez equivale a disminuir o aumentar niveles de dificultad). Ventajas y desventajas son de aplicación circunstancial, mientras que los penalizadores son desventajas de larga duración (de forma análoga, pueden definirse ventajas de larga duración).

2.1.1. Ventajas y desventajas

En tiradas concretas, el personaje puede tener algún tipo de ventaja que le afecte. Esto se puede traducir en disminuir la dificultad de la tirada, o en aumentar el valor del rasgo; ambos métodos son aproximadamente equivalentes. *Por ejemplo, al saltar una zanja se logra un nivel de ventaja si se coge carrerilla, y un nivel de desventaja si se hace cargado.* Las ventajas también pueden emplearse como un premio por un buen plan, una buena interpretación, etc.

Análogamente, las desventajas aumentan la dificultad de la tirada, o bien disminuyen el valor del rasgo.

La escala de ventajas y desventajas es:

- +3 Con ventaja extraordinaria
- +2 Con mucha ventaja
- +1 Con ventaja
- 0 Normal**
- 1 Con desventaja
- 2 Con mucha desventaja
- 3 Con desventaja extraordinaria

Cuando se trate de tiradas opuestas, en las que la desventaja de uno es ventaja para el otro, sólo se aplica el modificador a uno de ellos, no a ambos.

En el sistema de múltiples dados cada nivel equivale a un dado, y esto permite emplear niveles de escala inferiores a 1 interpretándolos como ventajas del contrario (o como aumentos de la dificultad).

2.1.2. Penalizadores

En algunas ocasiones un rasgo de un personaje puede estar penalizado durante determinado tiempo, lo que significará que su valor estará disminuido. *Por ejemplo, si debido a una caída un personaje se hiere en una pierna, el valor de su rasgo de agilidad disminuirá en 1.* Debe anotarse la razón de dicho modificador, ya que esto influirá en su tiempo de recuperación.

La escala de penalizadores es:

- 1 Penalizado
- 2 Muy penalizado
- 3 Penalizado extraordinario

Los penalizadores típicos son: Heridas, fatiga, aturdimiento, locura...

Cuando debido a los penalizadores un rasgo llegue al nivel incapacitado (0), las consecuencias de esta incapacidad dependerán del propio rasgo y de los motivos que la hayan provocado. Las consecuencias serán mucho más graves si el valor ha pasado a ser negativo.

2.2. Éxitos extremos

El narrador puede establecer, además de la dificultad propia de la tirada, una dificultad...

...mínima: En una tirada simple, si se obtiene menos que la dificultad mínima, se produce un fallo desastroso (pifia). En una tirada opuesta, si el vencedor no la iguala o supera, se anula su victoria; esto puede significar que se ha producido un empate.

...máxima: Si se supera ésta, se considera que se ha ganado con ventaja extra.

Esta opción se amplía en 3.1. *Niveles de éxito*.

2.3. Acciones simultáneas

Cuando un personaje realice varias acciones simultáneas, o cuando necesite el uso simultáneo de varios rasgos distintos, entonces se toma el valor mínimo de los rasgos implicados, que se considera su reserva de puntos.

Para acciones simultáneas, el personaje podrá dividir como quiera esta reserva para realizar las acciones declaradas. *Por ejemplo, el personaje quiere saltar y, mientras está en el aire, disparar a su enemigo. Es ágil (4) y tiene muy buena puntería (5), por lo que tendrá 4 puntos para repartir. Decide emplear 2 para realizar el salto y los otros 2 para disparar.* En el sistema de múltiples dados, esta regla se traduce en repartir la reserva de dados entre cada acción a realizar. La dificultad base de cada acción simultánea será la misma que considerándola como una acción independiente.

Para el uso de rasgos distintos a la vez, se realiza (por regla general) una única tirada. *En otra ocasión, el personaje quiere reparar un mecanismo consultando un manual escrito en una lengua que aún está aprendiendo, así que para realizar la reparación emplea el menor valor de los rasgos de reparaciones y de lectura en esa lengua.*

2.4. Combate

El sistema de combate se definirá en cada ambientación en concreto. Hablando en general, un combate es algún tipo de enfrentamiento sucesivo que suponga un desgaste continuo. *Por ejemplo, insultarse mutuamente hasta que rompa a llorar.*

El método más sencillo es hacer tiradas opuestas en cada asalto, aplicando un penalizador acumulativo de -1 al perdedor. La duración de cada asalto y lo que representa el penalizador (heridas, contusiones, fatiga, conmoción, aturdimiento, humillación...) dependerá del tipo de enfrentamiento en concreto.

Para aumentar la cantidad de daño que se realiza en cada asalto, pueden utilizarse las opciones descritas en 3.1. *Niveles de éxito* y en 3.2. *Mejora de resultados*.

2.5. Escala de tamaños

Dado un rasgo referente al tamaño, se considera que cada dos niveles de diferencia significa duplicar el tamaño, y la ventaja (o desventaja) a aplicar es de dos niveles. Es decir, la diferencia de escalas equivale al número de niveles de ventaja.

Tomando como base 80 kg, y realizando aproximaciones simplificadoras:

Tamaño	Masa
:	:
7	320 kg
6	240 kg
Muy grande: 5	160 kg
Grande: 4	120 kg
Normal: 3	80 kg
Pequeño: 2	60 kg
Muy pequeño: 1	40 kg
0	30 kg
-1	20 kg
:	:

2.6. Trabajo en equipo

Se escoge el personaje con el rasgo de mayor valor, y las aportaciones de los demás se consideran como ventajas. Puede darse el caso de que alguno sea un estorbo, por lo que podría transformarse en una desventaja.

En algunos casos, puede emplearse la escala de tamaños como sistema de conversión para determinar el valor final de la unión de esfuerzos. *Por ejemplo, si tres individuos de fuerzas 3, 4 y 5 colaborasen, $80 + 120 + 160 = 360$, lo que equivale a una fuerza de 7.*

2.7. Fallar a propósito

Por los motivos que sean, un personaje puede querer fallar una tirada. El narrador deberá decidir si eso será automático, o si tiene que hacer de todas formas la tirada, aunque sea con algún tipo de modificador (ventaja o desventaja).

2.8. De opuestas a simples

Las tiradas opuestas contra personajes no jugadores pueden simplificarse a tiradas simples, especialmente cuando haya que hacer varias.

3. Reglas opcionales

Añadidos a las reglas complementarias, para casos poco frecuentes.

3.1. Niveles de éxito

Ésta es una ampliación de la opción 2.2. *Éxitos extremos*.

El nivel de una tirada es el nivel de la máxima dificultad que es capaz de vencer. Restando el nivel de la tirada del de la dificultad, se obtiene el nivel de éxito. Si es negativo, también se le conoce como nivel de fracaso.

En el sistema de dado único, basta con restar al resultado de la tirada el valor de la dificultad, y consultando el valor obtenido en la siguiente escala:

Diferencia	Nivel de éxito
+5, +6	Éxito extraordinario
+3, +4	Gran éxito
+1, +2	Éxito
0	Éxito mediocre
-1, -2	Fallo
-3, -4	Gran fallo
-5, -6	Fallo extraordinario (pifia)

Por ejemplo, un personaje está siguiendo un rastro; el narrador ha preparado la siguiente tabla de éxitos:

- Con +5, +6: Logra alcanzar el final del rastro.
- Con +3, +4: Recorre un 75 % del rastro antes de perderlo.
- Con +1, +2: Recorre un 50 %.
- Con 0: Recorre un 25 %.
- Con -1, -2: Pierde la pista.
- Con -3, -4: Confunde el rastro con otro.
- Con -5, -6: Ídem, pero no se da cuenta de que se ha equivocado.

En otras situaciones, el narrador puede emplear otras escalas, más complicadas o más simples.

Los niveles de fracaso pueden conllevar asociado una desventaja o un penalizador, y los de éxito una ventaja. *Por ejemplo, al tomar carrerilla para después saltar, cuanto más rápido se corra más se saltará después.*

En las tiradas opuestas, para calcular el nivel de éxito del vencedor, se emplea el resultado de la tirada del perdedor como la dificultad de la tirada.

En los sistema de dado múltiple, se define la escala de éxitos de forma análoga.

3.2. Mejora de resultados

Al realizar una tirada, el jugador puede optar por no emplear todos los puntos del rasgo en la tirada; es decir, hacer la tirada como si su rasgo fuese de menor valor. Si logra la tirada, según el número de niveles guardados, su éxito será mayor. En el sistema de múltiples dados, esta regla se traduce en tirar menos dados.

Las mejoras que se persigan han de anunciarse antes de tirar los dados, y el narrador declarará su coste en niveles. *Por ejemplo, en una competición de tiro con arco la dificultad de dar en la diana es baja, y el jugador dice que quiere dar justo en el centro; entonces, el narrador dicta que tendrá que reservar dos niveles.*

Cuando sea aplicable, especialmente en las tiradas opuestas, cada nivel reservado por el vencedor equivale a un nivel extra de penalizador que recibe su contrincente.

3.3. Inflado de rasgos

Durante un turno un personaje puede *inflar* un rasgo, es decir, actuar como si ese rasgo tuviese un valor más elevado. A partir del siguiente turno, el rasgo volverá a su valor original pero tendrá un penalizador, cuyo valor será el de los niveles extras obtenidos.

Por defecto, el valor máximo alcanzable con el inflado será del 150 % del valor actual del rasgo (redondeando hacia arriba). En casos extraordinarios, se aceptará hasta el 200 %.

Ejemplo: Un personaje muy ágil (5), que arrastra un penalizador de -1 por cansancio (por lo tanto, el valor actual de su rasgo es 4), quiere trepar un muro rápidamente, antes de que lo alcancen. Decide inflarse al máximo, con lo que pasa a tener agilidad legendaria (4 + 2 = 6) en ese turno. Tira los dados, y lo logra. Tras ese turno, el narrador le aplica un penalizador de -2, debido a la fatiga y al estrés.

3.4. Tirada interpretada

A veces, el narrador puede pedir que una tirada deba ser parcial o totalmente interpretada, o bien que el propio jugador tenga que superar una determinada prueba.

En función del rasgo del personaje, el jugador tendrá más o menos tiempo para realizar la tarea; *por ejemplo: veo que eres un gran poeta (5)... tienes cinco minutos*

para escribir una estrofa. En función de la dificultad, así será la dificultad de la tarea a realizar; *por ejemplo: la dificultad es normal (3), así que llena tres vasos... y prepárate para beberlos.*

3.5. Dispersión

En algunas acciones será más fácil que un personaje logre resultados extremos que en otras. Otras veces, ni siquiera es necesario realizar una tirada, pues basta con que el rasgo tenga un valor determinado.

Para el sistema de dado único:

Dispersión nula: No se tiran los dados. Se considera que el personaje es capaz de superar una dificultad del mismo nivel que el de su rasgo (es decir, como si el dado sumase siempre 3). *Así, un personaje ágil (4) es capaz de realizar saltos difíciles (7), y uno torpe (2), saltos fáciles (5).* En otras ocasiones es justo al revés, *por ejemplo, para pasar a través de un agujero pequeño hay que ser de tamaño pequeño o menor.* Por supuesto, el uso de ventajas y desventajas afecta al valor circunstancial del rasgo.

Dispersión baja: Se suma $1d3 + 1$ en vez de $1d6$.

Dispersión normal: Es la tirada normal del sistema.

Dispersión alta: Se suma $1d6 \times 2 - 3$ en vez de $1d6$.

3.6. Opciones para penalizadores

3.6.1. Penalizadores aleatorios

A veces, el penalizador a aplicar debe considerarse aleatorio. Puede simularse esto mediante una tirada de dados preestablecida, *por ejemplo $2d3 - 1$, con la que se consiguen resultados entre 1 y 5, con 3 como media.*

Si se desea que el penalizador esté comprendido entre dos valores, puede emplearse el siguiente método: Se tiran tantos dados iguales como diferencia entre los valores máximo y mínimo, se cuenta el número de resultados impares, y se le suma el penalizador mínimo. *Por ejemplo, si se quiere obtener un resultado entre 1 y 4, entonces se tiran $4 - 1 = 3$ dados, y al resultado se le suma 1.*

3.6.2. Traspaso de penalizador

A discreción del narrador, podrá pasarse el penalizador que vaya a recibir un rasgo a otro (u otros), quizás duplicado o triplicado.

3.7. Tiradas extendidas

El narrador decide cuántos éxitos son necesarios, y qué pasa cuando se falla una tirada. En cada ocasión, se hace la tirada, y se van anotando los éxitos. Cuando se alcancen los suficientes, se logra el objetivo.

Para entender un libro, el narrador dicta que se han de hacer tres tiradas de dificultad normal, cada una representando un día de estudio. En caso de que se falle una tirada, significa que no se ha comprendido nada, y se tiene que volver a leer la misma parte, pero aumentando la dificultad en un nivel.

Puede emplearse tanto en tiradas simples como en opuestas.

Dos personajes están tirando cada uno de un extremo de una cuerda. Para darle emoción, el narrador dice que la tirada opuesta será extendida. Cuando uno alcanza tres marcas de éxito más que el contrario, logra la victoria.

Este sistema puede emplearse en persecuciones, recibiendo el perseguido varios éxitos iniciales de ventaja.

Este sistema puede detallarse mucho más, mediante los siguientes parámetros:

Éxitos: La cantidad de éxitos que hay que alcanzar. También puede tenerse en cuenta la calidad de los mismos, en función del nivel de éxito. Si es para tiradas opuestas, uno de los personajes puede recibir éxitos iniciales de ventaja.

Dificultad: La dificultad y la dispersión de la tirada correspondiente. Pueden ser variables.

Fallos: Lo que ocurre cuando se falla la tirada. También puede tenerse en cuenta el nivel de fracaso.

Empate: En una tirada opuesta extendida, condiciones que indican que se ha producido un empate.

Frecuencia: Cada cuánto hay que hacer la tirada, en términos del mundo de juego.

Desgaste: Cada cuánto se pierden (o ganan) marcas de éxito de forma automática.

Terminación: Condiciones que indican el fin de la tirada extendida.

Otros: Efectos de otros tipos asociados a la realización de las tiradas, *por ejemplo, los efectos de la fatiga.*

3.8. Puntos narrativos

Esta opción dependerá completamente de la ambientación en que se juegue. Lo que se indican aquí son guías generales.

Los puntos narrativos son adjudicados por el narrador a cada jugador, como recompensa

- porque el personaje ha logrado ciertos objetivos,
- por una buena interpretación del personaje (tanto por sus rasgos positivos como negativos),
- y porque el jugador ha participado activamente en el juego.

Normalmente, al crear un personaje se otorgará un valor inicial de puntos.

A discreción del narrador, mediante el gasto de uno o más puntos narrativos, un jugador podrá:

- Repetir una tirada.
- Obtener ventajas en una tirada mediante una justificación narrativa.
- Aumentar permanentemente un rasgo del personaje, según un sistema de costes preestablecido. Y viceversa, con la adecuada justificación narrativa, perder permanentemente un punto de un rasgo para obtener puntos narrativos extras (pero en menor valor de lo que costaría recuperar el valor del rasgo).
- Hacer retoques en la hoja de personaje, *por ejemplo, adquirir rasgos o equipo que el personaje debiera tener.*
- Realizar algo que vaya en contra de la forma de ser del personaje, *por ejemplo, que un personaje muy cobarde se comporte de forma valiente.*
- Obtener un pequeño control narrativo sobre una situación.

El gasto de puntos narrativos ha de ser siempre aprobado por el narrador.

Los personajes importantes controlados por el narrador también podrán tener su propia reserva de puntos narrativos.

4. Apéndices

4.1. Variantes

Variantes de los sistemas de tiradas de dados.

4.1.1. Tiradas abiertas

Al hacer la tirada, cada dado que muestre su valor máximo vuelve a tirarse (o bien se tira un dado extra), sumando al total este nuevo valor; si se vuelve a obtener el valor máximo, vuelve a tirarse y sumarse, y así indefinidamente. *Por ejemplo, tirando 4d6 se obtiene 2, 4, 6 y 6, con lo que se tiran dos dados más, que muestran 3 y 6; se tira un dado más, que indica un 1; así, el total de la tirada es $2 + 4 + 6 + 6 + 3 + 6 + 1 = 28$.*

Esto requiere ajustar la escala de dificultades:

Múltiples d6: Los valores son los de la escala de niveles multiplicados por 4 y restándoles 1.

Múltiples d10: Los valores son los de la escala de niveles multiplicados por 5,5 y redondeando hacia abajo.

En resumen:

	d6	d10
Muy Difícil	19	27
Difícil	15	22
Normal	11	16
Fácil	7	11
Muy Fácil	3	5

En vez de cambiar la escala de dificultades, lo que puede hacerse es que los dados también sean abiertos hacia abajo, es decir, que si muestran un valor de 1, se vuelven a tirar como los dados abiertos normales (repetiendo los 6), pero todos estos nuevos valores se restan del 1 inicial. *Por ejemplo, tirando 1d6 se obtiene 1, se repite y se obtiene un 6, que se repite y se obtiene un 3; el total de la tirada es $1 - 6 - 3 = -8$.*

Con estos sistemas, se permite que una tirada siempre tenga mayores posibilidades de ser tremendamente beneficiosa o tremendamente perjudicial.

4.1.2. Rasgos de valores intermedios

Para utilizar rasgos con valores intermedios, sin tener que acudir a la opción 4.1.3. *Dado único reescalado*, puede emplearse el siguiente sistema, ejemplificado para el caso 3,7:

Múltiples d10: *Se tiran $3d10 + 1d8$ (o $4d10$ siendo uno de ellos diferenciable). Si el d8 (o el d10 diferente) indica un valor mayor que 7, vuelve a tirarse hasta que deje de hacerlo.*

Múltiples d6: *Como el anterior, pero hay que expresar 3,7 como $3 + \frac{4}{6}$, así que se tiran $3d6 + 1d4$.*

Dado único: $3,7 + d6$. Es decir, no hay cambios en el sistema.

4.1.3. Dado único reescalado

En vez de $+1d6$ puede utilizarse $+1d10$, pero entonces hay que emplear la siguiente escala de rasgos y dificultades:

Nivel	Rasgo	Dif.
Legendario	12	16
Muy alto	10	14
Alto	8	12
Normal	6	10
Bajo	4	8
Muy bajo	2	6
Incapacitado	0	

Dado que la escala de rasgos es la básica multiplicada por 2, las ventajas, desventajas y penalizadores también deben ser multiplicados por 2.

La ventaja de este sistema es que permite emplear fácilmente valores intermedios en la escala de rasgos.

4.1.4. Media cero

En el sistema de dado único, en vez de usar la escala de 0 a 6 (media 3), podría restársele 3 y utilizarse una escala de -3 a $+3$ (media 0).

Si se utiliza con la opción 4.1.3. *Dado único reescalado*, entonces hay que restar 6.

4.1.5. Escala 4

Se toma 4 como valor normal de la escala, en vez de 3, para así tener un valor extra en la escala de niveles por encima de incapacitado:

7	Legendario
6	Muy alto
5	Alto
4	Normal
3	Bajo
2	Muy bajo
1	<i>Extremadamente bajo</i>
0	Incapacitado

Esto modifica la escala de dificultades:

	1d6	d6	d10
Muy Difícil	9	21	30
Difícil	8	17	25
Normal	7	14	20
Fácil	6	10	15
Muy Fácil	5	7	10

4.2. Tablas de probabilidades

Puede observarse cómo, en el sistema de dado único, la probabilidad depende únicamente de la diferencia entre ambos valores consultados, tanto en la tirada simple como en la opuesta. En los demás, la relación es sólo aproximada.

4.2.1. Tirada simple

Se busca en la primera columna el valor del rasgo, y en la primera fila el valor de la dificultad; donde se crucen, es la probabilidad de éxito en tanto por ciento. *Por ejemplo, en el sistema de dado único, un rasgo bajo (2) contra una dificultad alta (7) tiene un 33% de probabilidades de tener éxito.*

		Dado único				
%		8	7	6	5	4
5		67	83	100	100	100
4		50	67	83	100	100
3		33	50	67	83	100
2		17	33	50	67	83
1		0	17	33	50	67

		Dado único reescalado				
%		14	12	10	8	6
10		70	90	100	100	100
8		50	70	90	100	100
6		30	50	70	90	100
4		10	30	50	70	90
2		0	10	30	50	70

		Múltiples d6				
%		17	14	10	7	3
5d6		60	85	98	100	100
4d6		24	56	90	99	100
3d6		2	16	63	91	100
2d6		0	0	17	58	97
1d6		0	0	0	0	67

Múltiples d6 semiabiertos					
%	19	15	11	7	3
5d6+	61	82	97	100	100
4d6+	36	60	86	99	100
3d6+	12	34	58	91	100
2d6+	3	8	31	58	97
1d6+	0	0	0	17	67

Múltiples d6					
%	5d6	4d6	3d6	2d6	1d6
5d6	50	72	91	99	100
4d6	28	50	74	94	100
3d6	9	26	50	78	97
2d6	1	6	22	50	84
1d6	0	0	3	16	50

Múltiples d10					
%	25	20	15	10	5
5d10	68	89	98	100	100
4d10	34	66	90	99	100
3d10	6	28	65	92	100
2d10	0	1	21	64	94
1d10	0	0	0	10	60

Múltiples d10					
%	5d10	4d10	3d10	2d10	1d10
5d10	50	72	90	98	100
4d10	28	50	74	93	100
3d10	10	26	50	78	97
2d10	2	7	22	50	84
1d10	0	0	3	16	50

Múltiples d10 semiabiertos					
%	27	22	16	11	5
5d10+	64	84	97	100	100
4d10+	37	60	87	98	100
3d10+	14	30	61	88	100
2d10+	1	9	25	55	94
1d10+	0	0	10	10	60

4.2.3. Dispersión

Para la opción 3.5. *Dispersión*:

Para un rasgo de 3, la probabilidad de igualar o superar una determinada dificultad, en función de la dispersión, son:

4.2.2. Tirada opuesta

Se busca en la primera columna el valor del rasgo, y en la primera fila el del contendiente. *Por ejemplo, en el sistema de dado único, un corredor ágil (4) contra un normal (3) tiene un 72 % de probabilidades de ganar la carrera.*

Dado único					
%	5	4	3	2	1
5	50	72	83	92	97
4	28	50	72	83	92
3	17	28	50	72	83
2	8	17	28	50	72
1	3	8	17	28	50

%	Dispersión				
	Dif.	Nula	Baja	Normal	Alta
13	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	17
11	0	0	0	0	17
10	0	0	0	0	33
9	0	0	17	33	33
8	0	0	33	50	50
7	0	33	50	50	50
6	100	67	67	67	67
5	100	100	83	67	67
4	100	100	100	83	83
3	100	100	100	83	83
2	100	100	100	100	100

Dado único reescalado					
%	10	8	6	4	2
10	50	72	85	94	99
8	36	50	72	85	94
6	21	36	50	72	85
4	8	21	36	50	72
2	3	10	21	36	50

4.2.4. Penalizadores aleatorios

Para la opción 3.6.1. *Penalizadores aleatorios*:

La siguiente tabla indica las probabilidades resultantes de obtener un resultado igual o mayor al valor indicado, tirando varios dados y contando sólo los resultados impares:

%	Par o impar					
	5	4	3	2	1	0
5d	3	19	50	81	97	100
4d	0	6	31	69	94	100
3d	0	0	13	50	88	100
2d	0	0	0	25	75	100
1d	0	0	0	0	50	100

4.3. Referencias

Las mayores influencias para el desarrollo de *Esca-la 3* han sido:

- *Fudge*,¹ de Steffan O'Sullivan, y su variante *Fate*,² de Robert Donoghue y Fred Hicks.
- *Risus*,³ de S. John Ross
- *The Window*,⁴ de Scott Lininger.
- *Goblins & Grutas*,⁵ de Agis Silverfish.

¹<http://www.fudgerpg.com>

²<http://www.faterpg.com>

³<http://risus.cumberlandgames.com>

⁴<http://www.mimgames.com/window>

⁵http://es.groups.yahoo.com/group/la_gruta_de_agis