

Juegos de Rol en solitario

Un documento creado por
www.tabernadelkender.blogspot.com



SIMULADOR DE DIRECTOR DE JUEGO

Por tabernadelkender.blogspot.com

CREADOR DE MUNDO:

Nombre(Nueva York, Poniente, Hobbiton...):

Extensión(mundo, continente, país, ciudad...):

Edad (Primitiva, medieval, moderna...):

¿Magia? ¿Cómo funciona?:

¿Tecnología?¿Cómo funciona?:

Razas que lo habitan (humanos, elfos, enanos, robots...)

Sistema político y social (feudalismo, imperio esclavitud...):

Eventos: añade 6 valores diferentes a cada columna. Después, lanza 1d6 por cada una y une los resultados con una frase corta. Esto podrá dar pie al comienzo de la aventura.

Localización	Personaje importante	Evento
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.

Breve resumen de la historia del mundo hasta el momento:

Localización inicial (y descripción):

ORÁCULO GENERAL:

1º. Haz una pregunta al oráculo cuya respuesta pueda ser Sí o No.

2º. Elige una probabilidad de que la pregunta sea posible.

3º. Lanza 1d6 y comprueba la tabla para obtener la respuesta.

PROBABILIDAD	SÍ	NO
<i>Imposible</i>	-	1, 2, 3, 4, 5, 6
<i>Improbable</i>	1	2, 3, 4, 5, 6
<i>Poco probable</i>	1, 2	3, 4, 5, 6
<i>Probable</i>	1, 2, 3	4, 5, 6
<i>Muy probable</i>	1, 2, 3, 4	5, 6
<i>Casi seguro</i>	1, 2, 3, 4, 5	6
<i>Seguro</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6	-

ORÁCULO ESPECÍFICO:

Escribe varias respuestas a una pregunta dependiendo de su posibilidad. Después lanza 1d6 para comprobar la respuesta que obtienes.

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

1 (Raro)	
2, 3 (Poco probable)	
4, 5, 6 (Común)	

GENERADOR DE FLUJO NARRATIVO

Cada vez que ocurra un evento importante que pueda repercutir en la aventura en un futuro, escríbelo en esta tabla. Cada vez que vuelvas a esa localización, lanza 1d6 y comprueba si ocurre algo relacionado con lo que anteriormente escribiste. Cada localización importante tendrá su propio Generador de flujo narrativo.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

Eventos en (escribir localización):		
1, 2	3, 4	5, 6
1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.	1. No ocurre nada 2. 3. 4. 5. 6.

TABLA ALEATORIA 1d3:

Escribe 3 posibles resultados aleatorios y lanza 1d6 para obtener uno de ellos.

1, 2	
3, 4	
5, 6	

1, 2	
3, 4	
5, 6	

1, 2	
3, 4	
5, 6	

1, 2	
3, 4	
5, 6	

1, 2	
3, 4	
5, 6	

PATRONES DE COMPORTAMIENTO DE ENEMIGOS:

Cada vez que comience un combate y en cada turno del enemigo, se lanzará 1d6 para comprobar su reacción:

Si además ocurre algo de esto, se añadirá a la tirada el modificador correspondiente por cada apartado que se cumpla:

- El enemigo está siendo comandado en ese momento por un superior (+1)
- El enemigo sigue órdenes y sabe que si no cumple con su tarea le traerá consecuencias (+1)
- El enemigo es fanático (+1)
- El enemigo se siente en superioridad (+1)
- El enemigo se siente en inferioridad (-1)
- El enemigo ha sido sorprendido (-1)
- El enemigo sorprende al personaje o los personajes (-1)
- El enemigo está malherido (-1)

Tras lanzar el dado y añadir los modificadores, si el resultado es 1, 2 o 3 lanza otra vez 1d6, añade de nuevo los modificadores y comprueba el resultado de la tabla:

1-2= el enemigo intentará huir

3-4= el enemigo se rendirá

5-6= el enemigo seguirá luchando

Si el resultado es 4, 5 o 6, lanza de nuevo 1d6, añade de nuevo los modificadores y comprueba el resultado en esta tabla:

1-2= si el enemigo puede atacar a un Personaje, lo hace. Si no, se moverá hacia el que más puntos de salud posea y, si después del movimiento le fuera posible, le ataca.

3-4= si el enemigo puede atacar a un Personaje, lo hace. Si no, se moverá hacia el que menos puntos de salud posea y, si después del movimiento le fuera posible, le ataca.

5-6= si le es posible, el enemigo realizará su ataque o acción especial si la poseyera. Si no, volverá a lanzar el dado para generar un nuevo resultado.

¿CONOCE EL PNJ LA INFORMACIÓN QUE LE PIDES?:

Cuando preguntes por algo a un PNJ, elige una probabilidad en el oráculo general. Si resulta que sí conoce la información sobre la que preguntas, lanza 1d6 y comprueba el siguiente resultado:

1.Sí la conoce y te proporciona la información de buena gana

2.Sí la conoce, pero te miente y te da falsa información

3.Sí la conoce, pero debes persuadirle para obtenerla

4.Sí la conoce, pero debes socializar para obtenerla

5.Sí la conoce, pero debes sobornarle para obtenerla

6.Sí la conoce, pero debes herirle para obtenerla

CÓDIGO HTML PARA CREAR TABLAS ALEATORIAS

Copia este código en un Block de Notas y guárdalo como .html

Puedes añadir nuevas frases siguiendo el patrón establecido por el ejemplo:

La población a la que llegas es

```
<!-- FRASES -->
```

```
<script language="JavaScript">
```

```
frases = new Array()
```

```
frases[0] = "una villa"
```

```
frases[1] = "un castro"
```

```
frases[2] = "un burgo"
```

```
frases[3] = "un pueblo"
```

```
frases[4] = "un puerto"
```

```
aleatorio = Math.random() * (frases.length)
```

```
aleatorio = Math.floor(aleatorio)
```

```
document.write(frases[aleatorio])
```

```
</script>
```

```
<!-- FRASES -->
```

Y tiene una población de

```
<!-- FRASES -->
```

```
<script language="JavaScript">
```

```
frases = new Array()
```

```
frases[0] = "50 habitantes"
```

```
frases[1] = "100 habitantes"
```

```
frases[2] = "150 habitantes"
```

```
frases[3] = "200 habitantes"
```

```
frases[4] = "250 habitantes"
```

```
aleatorio = Math.random() * (frases.length)
```

```
aleatorio = Math.floor(aleatorio)
```

```
document.write(frases[aleatorio])
```

```
</script>
```

```
<!-- FRASES -->
```

Estos generadores aleatorios pueden componerse de todas las tablas de resultados que se desee, además de poder añadir la cantidad de resultados que necesites, sin tener que recurrir a un dado específico.

Tras crear el generador aleatorio y guardarlo como .html, deberás abrir ese documento en un buscador de internet (explorer, chrome, firefox...) Puede que no todos los buscadores sean compatibles.

Para generar un nuevo resultado aleatorio, bastará con cargar la página de nuevo (en la mayoría de los buscadores se consigue pulsando la tecla F5).