

Sistema XD6

Una sencilla herramienta para el juego de rol narrativo

<http://sistemaxd6.blogspot.com>



<http://es.creativecommons.org/licencia/>

LAS TRES LEYES

Primera Ley: Ha de ser divertido.

Esto es un juego, y jugamos para divertirnos. Ésta es la primera de las leyes, la más lapidaria, inamovible e incuestionable de todas. Si *cualquier* otra regla va a estropear la diversión, ignórala y recurre en su lugar a éstas 3 Leyes. La diversión debe estar por encima de todo, aunque la forma en que te diviertes ya es cosa tuya, claro.

Segunda Ley: Ha de ser sensato.

La sensatez y el sentido común, por sí solos, pueden despejar cualquier duda o discusión sobre el juego. Si por culpa de una regla el resultado de una tirada desafía al sentido común, ignórala. Si no hay una coherencia con la historia que estamos contando, no nos sirve. Sin embargo la sensatez queda sometida a la primera ley: la diversión. De nada sirve que una cosa sea razonable y coherente si no es divertida.

Tercera Ley: La mesa decide.

Esto es un juego, y jugamos todos. El Director no tiene la *obligación* de entretener a los jugadores, y los jugadores no tienen la obligación de *someterse* a la voluntad del Director. Éste un juego de contar historias, y esas historias toman forma con las aportaciones de toda la mesa. Por tanto, es **la mesa la que debe decidir de forma consensuada** a qué quiere jugar y bajo qué normas. La palabra de la mesa es ley.

Estas son las Tres Leyes.

Toda otra regla queda sometida a ellas.

CREANDO UN PERSONAJE

Para empezar deberás escribir un máximo de 100 palabras hablando sobre tu personaje; su nombre y apellidos no cuentan para el total. Dentro de ese margen deberás intentar narrar los siguientes temas:

- Su pasado: de dónde proviene, dónde se crió, si tuvo una infancia fácil o difícil, si sus padres eran pobres, ricos o eran los dueños de un barco volador a vapor...
- Su presente: si las cosas fueron como esperaba o se torcieron por el camino, si tiene alguna ocupación reseñable, en qué cosas se ha especializado, su forma de vida actual...
- Su descripción física: si es alto, bajo, gordo, delgado, si sueles ir al gimnasio, si te cortas el pelo de alguna forma característica, si su aspecto asusta a la gente o es atractivo...
- Su carácter y mentalidad: si es un tipo simpático, reservado, si ha decidido hacer voto de silencio por algo, si es parco en palabras, si es irascible, calmado, si es codicioso, desprendido, si observa algún código de honor...
- Sus motivaciones: qué espera de la vida, por qué lucha, qué cosas son las que le hacen conservar la cordura, qué cosas le motivan a seguir vivo un día más...

Esa historia es tu **trasfondo**. Cien palabras no te dejan mucho margen para describir todas las facetas de tu personaje, así que deberás ser conciso. Sin embargo ésta es solo la descripción inicial, y según vaya viviendo aventuras tendrás la oportunidad de añadir más aspectos al personaje. Si has terminado la historia y te han sobrado palabras, apúntalas y guárdalas para más adelante.

Vamos a inventar un personaje de ejemplo:

Krujen Tresnueces creció en las heladas montañas del norte, una tierra de cazadores y artesanos. Su padre es un herrero reputado, y su madre fue una de las mejores guerreras de sus tierras. De ambos aprendió el secreto del acero, bien fuera en la fragua o

empuñando una espada. Es musculoso pero ágil, de cabello rubio y ojos de un azul frío como el hielo. Es astuto pero con poca cultura, de carácter fuerte y emocional, de buen humor pero fácil enfado. Su sueño es que los bardos canten sus hazañas, y vaga por el mundo en busca de aventura y gloria. (Sin contar nombre y apellido, son 100 palabras. Perfecto.)

Ahora haz una lista de aquellos aspectos de tu personaje que te parezcan más relevantes, aquellos que mejor lo definan. Por ejemplo, los aspectos más representativos de Krujen podrían ser los siguientes:

- *Criado en las heladas montañas del norte.*
- *Hijo de una guerrera famosa.*
- *Guerrero bárbaro.*
- *Poseedor del secreto del acero.*
- *Buena forma física.*
- *Astuto pero inculto.*
- *Carácter fuerte y emocional.*
- *“Los bardos cantarán mis hazañas”.*
- *Aventurero errante.*

A esos aspectos que les llamaremos a partir de ahora *rasgos*. En realidad todo tu trasfondo es un solo rasgo, hacer una lista de ellos no es más que una forma de tenerlos más a mano. Por ello no tengas miedo si te has dejado alguno o no lo has expresado bien, puesto que lo realmente importante es lo que diga tu trasfondo.

Y eso es todo lo que tendrías que hacer para crearte un personaje, simplemente detallar quién es. El resto ya serán circunstancias de la narración y tiradas de dados.

LAS TIRADAS DE DADOS

Un par de consideraciones con respecto a las tiradas de dados:

- **No abuses de ellas.** Tanto Director como jugadores deberían usarlas sólo cuando el resultado sea *incierto e interesante* para la historia que estáis contando. En cualquier otro caso basta con recurrir a las Tres Leyes: diversión, sensatez y consenso.
- Si eres un *Centurión romano* asume que ya posees una armadura, un gladius, un pilum y un escudo. Si eres *Sheriff de Lickgold* ya tienes un revolver, un despacho en Lickgold con una celda y una estrella de cobre en el pecho. Asume que **ya tienes cualquier herramienta necesaria para cumplir con tus rasgos**, siempre que la situación contemple la Segunda Ley: sensatez y coherencia con la historia.

Si tienes claro que la situación necesita una tirada de dados...

- Coge **un dado** de 6 caras.
- **Por cada rasgo** de tu trasfondo que sea aplicable a lo que quieres realizar, suma **un dado más**.
- Los **dados de ventaja** (ver más adelante) añaden dados extra a tu tirada. Busca la forma de que la situación o el entorno te sean favorables para ganarlos.

Ahora tira los dados:

- Cada resultado de 5 ó 6 es un **éxito**. Cuantos más éxitos, mejor.
- Los **dados de oposición** (ver más adelante) del Director te ponen las cosas difíciles. **Obtén más éxitos que él** para superar la tirada. Si **no hay oposición**, un éxito será suficiente.
- Si **otro personaje compite contra ti**, él también hará una tirada. **Consigue más éxitos que él** para ganarle.

Y recuerda: tira los dados sólo si es importante.

DADOS DE VENTAJA / OPOSICIÓN

No es lo mismo disparar contra un enemigo que huye que hacerlo cuando además es de noche y ese enemigo corre por callejón oscuro. Y encima llueve, y no es un callejón sino una calle llena de gente. Cuando quiera ponerte las cosas difíciles el Director podrá usar los *datos de oposición* contra ti: **deberás sacar más éxitos que él** si quieres salir airoso de la situación.

Pero no todo van a ser penurias para tu personaje; habrá situaciones en las que las cosas están a tu favor. Siempre que tengas algún elemento claramente beneficioso de tu lado, el Director debería ofrecerte sumar *datos de ventaja* a los de tu tirada.

- 1 dado: dificultad/ventaja moderada.
- 2 dados: dificultad/ventaja clara y destacable.
- 3 dados: dificultad/ventaja indudable.
- 4 dados: dificultad/ventaja extrema.
- 5 dados: Llegados a éste punto el Director debería plantearse un fallo/acierto automáticos en lugar de hacer una tirada.

Ten en cuenta que ésto no significa que estos dados se sumen por *cada detalle* que te ayude/perjudique, sino que **se asignan haciendo una estimación de la situación en general**. Primero determina todas las posibles ventajas y todas las posibles desventajas, considera cuáles pesan más y en qué medida, y a continuación usa lo dicho más arriba para determinar el número de dados.

CONFLICTOS Y SUS CONSECUENCIAS

En un conflicto, los contendientes se juegan el todo por el todo; no es una simple competición, es una lucha por la victoria en la que hay mucho en juego. Ambos contendientes se esfuerzan en acorralar a su oponente en una situación en la que quede indefenso, para darle luego el golpe de gracia con una acción ofensiva. Esto es válido tanto para una pelea a muerte como para un debate político, una partida de ajedrez o un campeonato de póker. Lo único que cambia son las circunstancias del conflicto.

En un conflicto, ambos contendientes determinan en cada turno el número de dados que tiran, de la forma habitual. A continuación:

- Con un éxito más que tu oponente, ganas una ventaja sobre él. Decidirás entonces en qué consiste esa ventaja en el contexto del conflicto, y por cada una de ella que acumules tendrás **un dado extra en tus tiradas contra tu oponente** mientras estas sigan siendo aplicables.
- El perdedor de la tirada deberá **anotar lo que para él es una desventaja** a modo de rasgo temporal hasta que consiga eliminarla en el transcurso de la narración.
- Con dos éxitos o más en una misma tirada sobre tu oponente, lo derrotas en el acto. Con el primero ganas una ventaja decisiva que deja a tu oponente indefenso, y con el segundo le das el **golpe de gracia**. El ganador decide en qué consiste la victoria.

Krujen lucha contra un pequeño grupo de orcos. Los orcos luchan como un solo personaje con los siguientes dados: 1 dado, +1 por su trasfondo de orcos agresivos, y el Director determina que se merecen 2 más por su ventaja numérica; en total su tirada será de 4 dados. Krugen tendría 1 dado, +1 por ser un guerrero bárbaro, +1 por tener buena forma física, y +1 por su madre, la famosa guerrera, de la que aprendió a blandir el acero como no lo hace hombre alguno; pongamos que el total de Krugen es de 4 dados también.

En un primer turno Krugen obtiene un éxito más que los orcos, por lo que éstos sufren una desventaja. Krugen decide que ésta va a consistir en que uno de ellos es atravesado por su acero, y el resto están “Intimidados por su habilidad con la espada”. A partir de entonces

tirá 5 dados en lugar de 4 siempre que los orcos sigan intimidados.

Un par de turnos más tarde las cosas se han puesto muy feas para Krujen; ha tenido muy malas tiradas y ha acumulado 2 desventajas. El director ha decidido que éstas son “sobrepasado en número” y “acorralado contra una roca”. Los orcos tiran 6 dados ahora, y obtienen dos éxitos más que Krujen en su siguiente tirada: se abalanzan contra él con la intención de acabar con su vida...

Rendirse:

Como quedar a merced de tu oponente sin posibilidad de réplica no es agradable, antes que eso ocurra tal vez prefieras contemplar la idea de **rendirte**. En una rendición, **puedes negociar la forma de tu derrota con el Director**. Puede que hayas perdido, pero al menos has podido decidir cómo. Una rendición no significa que, en medio de un combate, uno de los combatientes diga “vale, vale, me rindo, pero antes quiero que bailes como un pollo”. No es que el personaje se rinda explícitamente, es que jugador y Director negocian la escena a nivel narrativo. La rendición, por supuesto, **has de hacerla antes de tirar los dados**.

Supongamos que en esa última tirada de 6 dados los orcos obtienen 3 éxitos. Krujen todavía no ha hecho su tirada, pero teme que los orcos le maten si fuese derrotado, así que decide negociar con el Director una rendición: él perderá la lucha, pero los orcos no le matarán sino que le capturarán y lo llevarán a su campamento.

LOS PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de destino son una de las principales herramientas del juego. Todo jugador recibe **tres puntos de destino al crear su personaje**, aunque estos irán aumentando y disminuyendo a lo largo del juego. Puedes gastar los puntos de destino para varias cosas:

- Por 1 punto obtienes un **dado extra** en cualquier tirada.
- Por 1 punto puedes **negar un golpe de gracia**.
- Por 2 puntos puedes provocar una **coincidencia favorable**.
- Por 2 puntos puedes crear un **personaje secundario**.

Negar un golpe de gracia:

En el momento en que en un conflicto tu oponente consiga dos éxitos más que tú, estás acabado. Recuerda: con el primero consigue una ventaja decisiva, y con el segundo viene el golpe de gracia. Pues bien, con el gasto de un punto de destino puedes negar ese segundo éxito, por lo que tienes la oportunidad de seguir luchando. Ahora bien, la ventaja obtenida con el primero de los éxitos sigue ahí, y con ella un nuevo dado extra para tu oponente.

Coincidencias favorables:

Normalmente el Director te permitirá inventar detalles sobre la trama, e incluso te premiará por ello. Éstos hechos no suelen pasar de ser anecdóticos, puramente decorativos, de poca repercusión en la narración. Sin embargo, puedes introducir algún hecho importante en la trama mediante el gasto de 2 puntos de destino. Normalmente ésta opción se usa para hacer que ocurra algún hecho favorable para ti, y ese es un gran poder. De todas formas el Director siempre tiene la última palabra sobre si permite o no la introducción de esos detalles en la trama. Vamos con un par de ejemplos:

Krujen está siendo perseguido por la guardia de la ciudad, y obviamente no quiere que le atrapen. Krujen no ve ninguna escapatoria, así que decide forzar una coincidencia favorable en la trama: “Al doblar la esquina, veo un carro lleno de heno aparcado contra el muro, y me meto dentro para esconderme.” Al Director le parece una buena idea y Krujen pierde 2 puntos de destino. Cuando los guardias doblan la esquina, Krujen parece haber desaparecido y la guardia pasa de largo sin fijarse en un simple carro.

Creando personajes secundarios:

Esto es parecido a la opción anterior, pero ahora por el precio de 2 puntos podrás introducir en la trama a un personaje secundario con las siguientes características:

- Un nombre propio.
- Una frase que explique quién es. Sólo una frase.

Krujen está en el barrio del puerto de una ciudad, buscando un valioso colgante que ha sido robado un par de días antes del palacio del duque. No tiene ninguna pista, pero decide inventarse a alguien que puede que sí la tenga. Por 2 puntos crea al siguiente personaje:

Tom el Gordo regenta la taberna “El tambor remendado” en el puerto, un lugar sórdido frecuentado por todo tipo de ladrones y maleantes.

Cómo ganar nuevos puntos de destino:

Mientras que la justicia es ciega, la fortuna observa a los héroes detenidamente. Hay varias formas de ganar los preciados puntos de destino:

- Por jugar de forma memorable: Cada vez que interpretes a tu personaje de una forma especialmente divertida o dramática, el Director debería premiarte con IPD. Cada vez que ayudes a enriquecer la trama o a avanzar en ella, deberías ser recompensado con IPD. Cada vez que contribuyas a que el escenario sea algo más que un telón de fondo para vuestras aventuras, te mereces puntos de destino.

- Por ser fiel a tu trasfondo, en lo bueno y en lo malo: Cada vez que interpretes a tu personaje de forma fiel a su trasfondo y/o sus motivaciones, ganarás PD. Cada vez que éste te meta en problemas a causa de él, te has ganado al menos 1PD.

En definitiva, cada vez que el Director considere que debes ser recompensado por tu actuación, o compensado por algo, te premiará con puntos de destino. Los PD que no gastes durante el juego no se pierden, sino que se van acumulando, y te gustará atesorar cuantos más mejor.

RECOMPENSAS Y EVOLUCIÓN

Toda partida tiene su recompensa. Al finalizar una aventura...

- **Ganarás 30 palabras nuevas a añadir a tu trasfondo.** Puedes añadir nuevos detalles o ampliar los ya existentes, o puedes no usar esas palabras e ir acumulándolas para más adelante. Cuanto más trasfondo tengas más oportunidades tendrás de sacar beneficio de él, ya que podrás extraer de él más rasgos que puedan servirte en un conflicto.
- **Ganarás nuevos puntos de destino:** cada jugador debería ganar al menos uno, y aquellos que mejor lo hayan hecho deberían ganar dos o incluso 3. Será la mesa la que decida cuántos puntos de destino gana cada jugador.