

# 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. 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.

**Ante la duda, usad el sentido común.** 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.  
Todo lo demás es opcional.

## CREANDO UN PERSONAJE

Para empezar **escribe un máximo de 100 palabras** hablando sobre tu personaje; su nombre y apellidos no cuentan para el total. Dentro de ese margen deberás hablar de 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, así que deberás ser conciso. Pero éste es solo el trasfondo inicial, y según vayas viviendo aventuras tendrás la oportunidad de ampliarlo. 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. (100 palabras)

Ahora, **de cada tema, escoge el punto fuerte de tu personaje**, aquel que mejor lo defina. Por ejemplo, los puntos fuertes de Krujen podrían ser los siguientes:

- Criado en las heladas montañas del norte (*de su pasado*).
- Guerrero bárbaro (*de su presente*).
- Fuerte y ágil (*sobre su descripción física*).
- Astuto (*de su carácter y mentalidad*).
- “Los bardos cantarán mis hazañas” (*de sus motivaciones*).

A esos puntos fuertes les llamaremos a partir de ahora **rasgos**. Los rasgos nos dirán cuáles son las habilidades y conocimientos de tu personaje, aquello que nos defina *quién o qué es y de qué es capaz*.

Ahora **reparte 15 dados de 6 caras (llamaremos “d” a los dados a partir de ahora para abreviar) entre los rasgos** que has definido con un **mínimo de 2d y un máximo de 5d por rasgo**. 2d representan una nivel competente pero nada fuera de lo común, y 5d una característica excepcional. Hagámoslo con Krujen:

- Criado en las heladas montañas del norte: 3d
- Guerrero bárbaro: 4d
- Fuerte y ágil: 3d
- Astuto: 2d
- “Los bardos cantarán mis hazañas” 3d

Tus rasgos son tus puntos fuertes, y por eso tienes tantos dados en ellos. Cualquier conocimiento o capacidad no reflejada en ellos serán habilidades mediocres **con un valor de 1d**. Por ejemplo, Krujen no tiene ningún rasgo que le ayude a escribir poesía, así que tendría 1d como poeta.

## LAS TIRADAS DE DADOS

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

- **No abusos de ellas.** Deberíais usarlas **sólo cuando el resultado sea incierto e interesante**. 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 de acuerdo a la Segunda Ley: sensatez y coherencia con la historia.

Si tenéis claro que la situación necesita una tirada de dados, escoge el rasgo más apropiado para lo que quieres conseguir y tira los dados:

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

Y recuerda: tirad 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 determina el número de dados. Suena más complicado de lo que es en realidad. Y recuerda siempre la 2ª Ley.

## 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 hacen sus tiradas, de la forma habitual. A continuación:

- **La diferencia de éxitos** entre ganador y perdedor **es el número de daños** que recibe este último .
- **El perdedor deberá decidir cuál de sus rasgos va a sufrir el daño.** Recordad ser sensatos.
- **Cada daño restará 1d** a ese rasgo.
- El perdedor deberá asimismo **explicar en qué consiste el daño sufrido** en el contexto del conflicto:

*Krujen recibe daños luchando contra un orco: podría aplicar ese daño a “Guerrero bárbaro”, explicando que ha recibido una herida en el brazo que no le permite blandir bien la espada. Podría dañar “Fuerte y ágil”, aduciendo que la herida le ha debilitado. Podría incluso escoger su rasgo “Astuto”, diciendo que un golpe en la cabeza le ha dejado medio tonto. Hasta podría usar su rasgo de “Los bardos cantarán mis hazañas”, porque el desánimo de verse vencido ha hecho que pierda confianza en sí mismo y sus motivaciones. Pero tendría que dar una muy buena explicación de cómo una herida física podría dañar su rasgo de “Criado en las heladas montañas del norte”.*

- **Cuando uno de tus rasgos llegue a 0d, quedarás derrotado.** Estarás a merced de tu enemigo y éste podrá narrar tu derrota de la manera que considere oportuna (incluso matándote). De cualquier manera, la derrota deberá ser narrada con coherencia dentro del contexto del conflicto.

*Krujen pelea contra un grupo de orcos, y las cosas se han puesto muy feas. Ha tenido muy malas tiradas y acaba de perder el último dado de su rasgo “Fuerte y ágil”, por lo que queda derrotado. Los orcos se abalanzan contra él con la intención de acabar con su vida.*

- **Si no tienes ningún rasgo apropiado** para recibir el daño sufrido, quedarás **automáticamente derrotado**.

## 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 tu derrota con el Director**. Puede que hayas perdido, pero al menos has podido decidir cómo. Esto 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.

*Supongamos que a Krujen todavía le queda ese último dado en su rasgo “Fuerte y ágil”. Con temor a que los orcos pudieran acabar con él si fuese derrotado, 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.*

¿Y qué ocurre con los rasgos cuando te rindes? ¿No deberíamos reducir un rasgo a cero por haber sido derrotado? Nada de eso. Quedar fuera de combate significa haber superado tu límite de tolerancia al daño en un rasgo, lo que te impide seguir en la competición. Como ya no puedes seguir ofreciendo resistencia, el vencedor es quien decide la forma de tu derrota. En una rendición, tú negocias los términos de tu derrota, pero tus rasgos no tienen por qué seguir sufriendo daño. Ya hay una repercusión a nivel narrativo, una en la que tú mismo has participado al negociarla.

## 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 **recuperarte de 1 daño sufrido**.
- Por 2 puntos puedes provocar una **coincidencia favorable**.

- Por 2 puntos puedes crear un **personaje secundario**.

## Recuperarse del daño:

La única forma de recuperar los dados en un rasgo dañado es mediante el gasto de puntos de destino. Por cada punto gastado recuperas 1d, pero deberás dar una buena explicación de por qué ocurre ésta recuperación; puede ser algo tan simple como “no era tan grave como parecía”, pero estarías haciendo un flaco favor a la narración. Recuerda también la 2ª Ley: si has sufrido heridas físicas lo normal es que necesites asistencia sanitaria; si tus secuelas son psicológicas vas a necesitar terapia. Eres tú quien decide la naturaleza del daño que sufres, pero has de ser consecuente con tu decisión.

## Coincidencias favorables:

Mediante el gasto de 2 puntos de destino puedes introducir algún hecho importante en la trama. Normalmente ésta opción se usa para hacer que ocurra algún hecho favorable para ti y ese es un gran poder, pero tened siempre presentes las 3 Leyes. 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.
- Dos rasgos a 2d que obviamente puedas extraer de esa 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. Rasgos de Tom: Tabernero 2d, contactos criminales 2d.*

## 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 1PD. Cada vez que ayudes a enriquecer la trama o a avanzar en ella, deberías ser recompensado con 1PD. 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. Y querrás meterte en problemas, porque querrás ganar Destino.

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.

## TU TRASFONDO IMPORTA

Esa historia de 100 palabras que escribiste al principio no solo sirve para determinar los rasgos de tu personaje. Tampoco es algo meramente decorativo sino que es el núcleo de tu personaje, a partir del cual se articula todo lo demás. Tu trasfondo realmente importa:

**Si algún detalle de tu trasfondo que no esté ya reflejado en tus rasgos puede servirte de ayuda** en un momento dado, **ganarás tantos dados de ventaja** como el Director considere oportuno. Si ya está reflejado en tus rasgos, lo que no puedes hacer es extraer un rasgo dos veces; es como decir “tengo el rasgo de Guerrero 3d y estoy en combate, y como mi historia dice que *he aprendido a manejar la espada con los mejores maestros* entonces tengo un dado de ventaja”. Ya has obtenido el rasgo de *Guerrero* por esa frase, querer usarla dos veces sería absurdo y abusivo.

**Si algún otro detalle te mete en problemas ganarás puntos de destino**, tantos como el Director considere oportuno. Sí, te interesará meter a tu personaje en problemas. Los problemas son divertidos de jugar, son una oportunidad para el dramatismo y el conflicto que son el motor de las aventuras. Además, meterte en líos te hará ganar nuevos puntos de destino, unos puntos muy útiles y muy escasos. Así que no esperes a que el Director te recuerde tu trasfondo, *busca tú mismo los problemas*. Si necesitas reflejar esos problemas en una tirada, recuerda que para eso están los dados de oposición.

*Krujen tiene que ganarse la simpatía del jefe de una tribu rival, pero no tiene ningún rasgo que le ayude a hacerlo. Sin embargo, Krujen sabe que ese líder fue de joven compañero de aventuras de su madre, y como apunta su trasfondo, su madre fue una de las mejores guerreras de sus tierras. El jefe tendrá en gran estima a la madre de Krujen, y se mostrará amistoso con su hijo para hacer honor a su pasado.*

*Ahora Krujen es invitado a una cena de gala en el palacio del duque. Krujen, como dice su trasfondo, creció en las heladas montañas del norte, una tierra de cazadores y artesanos, con lo que desconoce las más elementales reglas de la etiqueta cortesana. Los zafios modales de Krujen probablemente ofendan a los asistentes a la cena, lo que le pondrá en aprietos. A cambio Krujen ganará un punto de destino, por las molestias.*



# 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 detalles que puedan servirte en un conflicto, o bien para ganar Destino al meterte en líos.
- **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.

Tu personaje también evolucionará con el paso del tiempo: podrá mejorar en alguno de sus rasgos, puede que empeore en otros, puede incluso que gane rasgos nuevos... Para representar eso, lo primero que has de hacer es lo siguiente: escoge el rasgo que quieras aumentar y gasta palabras para explicar en el trasfondo cómo haces para subir de valor en él. Ten en cuenta que eso significará que estás entrenándote, estudiando, etc., y todo eso lleva su tiempo; no se puede subir de valor un rasgo de la noche a la mañana. Si tu intención es adquirir un rasgo nuevo, también deberás hacer que tu trasfondo lo justifique. Ahora, tu grupo de juego deberá decidir cuál de estas opciones decide usar para la evolución de sus personajes en vuestra partida. Escoged una teniendo en cuenta vuestro estilo de juego:

- **ESTILO REALISTA:** aumentar un rasgo en 1d supone bajar 1d de otro. Ésta opción presupone que no hay tiempo para todo, y que centrarte en uno de tus rasgos supone que descuides los demás. Puedes aprender nuevos rasgos de ésta misma forma: baja 1d de un rasgo ya existente y escribe un nuevo rasgo con un valor de 1d.
- **ESTILO AVENTURERO:** subir 1d de un rasgo te seguirá costando bajar 1d a otro, pero ahora puedes gastar 3 puntos de destino y ganar un nuevo rasgo a 2d, sin perjuicio en los ya existentes. El resultado de ésta opción es que al final no te quedarás solo en los 15d iniciales, sino que con el tiempo tendrás más y tu evolución será más dinámica.

- **ESTILO HEROICO:** no hay perjuicio en los rasgos a la hora de subir sus valores; los personajes sólo pueden mejorar. Gasta puntos de destino para subir de valor tus rasgos: un nuevo rasgo a 2d te costará 3PD; subir un rasgo de 2 a 3d te costará 3PD; de 3 a 4d te costará 4PD, y de 4 a 5d te costará 5PD. Como ves, con el tiempo tu personaje será muy poderoso al no haber ninguna merma en sus capacidades, aunque a la larga verás que ser bueno en todo puede resultar aburrido al no encontrar retos a tu altura.