

# 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, sensatez.** 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 (pero sí de intentarlo), y los jugadores no tienen la *obligación de someterse* a la voluntad del Director (pero sí de respetar su autoridad). 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 **dos frases sobre cada uno 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*. Apenas dos frases por cada tema 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. 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.*

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* (su pasado).
- *Guerrero bárbaro* (su presente).
- *Fuerte y ágil* (descripción física).

- *Astuto* (carácter y mentalidad)
- “*Los bardos cantarán mis hazañas*” (motivaciones).

A esos puntos fuertes les llamaremos a partir de ahora **rasgos**. Los rasgos nos dirán cuáles son las habilidades y conocimientos que mejor definen a tu personaje, aquello que nos diga *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. Pero, ¿y todas las demás cosas que una persona podría hacer o conoce? ¿Significa eso que, por ejemplo, Krujen no podría ni siquiera intentar escribir una poesía por no tener ningún rasgo apropiado? Nada de eso. Tu personaje podrá intentar hacer cualquier cosa, incluso aquellas para las que no tiene ningún rasgo específico, pero en todas esas cosas tendrá **un solo dado** al ser habilidades y conocimientos mediocres. Sin embargo recuerda la Segunda Ley: esto es válido siempre que intentes hacer algo posible dentro de la sensatez. Krujen podría llegar a escribir una poesía rudimentaria pero no podría, por ejemplo, comunicarse en un idioma que no conoce o realizar un trasplante de órganos.

Una última cosa sobre los rasgos: 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.

## LAS TIRADAS DE DADOS

Ante una situación cuyo resultado sea **incierto, interesante y/o que entrañe algún riesgo**, escoge el rasgo más apropiado para lo que quieres hacer y tira los dados que tengas en él:

- **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.

**No abusos de las tiradas.** 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.

Ejemplos:

*Krujen se encuentra en un bosque cazando su cena. Podríamos usar su rasgo Criado en las heladas montañas del norte para determinar si tiene éxito en su cacería pero no hay ningún riesgo especial en la escena ni resulta relevante para la trama, así que la mesa determina que tiene éxito sin falta de tirar los dados.*

*Ahora Krujen debe librar de un salto un foso con estacas en el fondo para cazar a un oso que le persigue con intenciones asesinas; Krujen decide usar su rasgo Fuerte y ágil para saltar sobre la trampa. Aquí sí que hay un resultado incierto e interesante, así que sería necesaria una tirada.*

Trabajando en equipo:

Cuando colabores con otros personajes en una misma tarea, **puedes convertir cualquiera de tus éxitos en dados de ventaja** (ver más adelante) **para la tirada de uno de tus compañeros**. La acción de tu compañero **deberá estar inmediatamente relacionada con la ayuda recibida y deberás narrar la forma en que ayudas** a ese personaje. Recuerda esto cuando las cosas se pongan difíciles.

## 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, pues 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: sensatez y consenso. Ejemplos:

*Si Krujen tiene una pelea a puñetazos contra otro bárbaro en una taberna, en principio no habría ventaja para ninguno de los dos.*

*Si Krujen usase una daga contra un enemigo desarmado, supondría una ventaja moderada y 1 dado de ventaja.*

*Si en lugar de una daga fuese espada y escudo contra un enemigo desarmado, la ventaja sería clara y destacable (2d de ventaja).*

*Si Krujen lucha con espada, escudo y armadura contra un anciano desarmado, la ventaja sería indudable (3d de ventaja).*

*Si además el anciano está ciego, sería una ventaja extrema (4d de ventaja).*

*Si, rizando el rizo, el anciano además de ciego está tullido, la ventaja sería tal que podríamos dar a Krujen como vencedor sin falta de tirada alguna.*

## CONFLICTOS Y SUS CONSECUENCIAS

En un conflicto, los contendientes se juegan el todo por el todo; no es una simple competición amistosa, es una lucha por la victoria en la que hay mucho en juego. Un conflicto puede ser tanto una pelea a muerte como un debate político, una partida de ajedrez o una timba ilegal de póker. Lo único que cambia son las circunstancias del conflicto, sea éste de naturaleza física, mental o social.

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.** Es a su elección, pero deberá explicar porqué ese rasgo y no otro.
- **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 aturdido. 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. Pero tendría que dar una muy buena explicación de cómo 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, si ese es su objetivo). 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 porque seguir sufriendo daño. Ya hay una repercusión a nivel narrativo, una en la que tú mismo has participado al negociarla.

## Trabajando en equipo en un conflicto:

Si os enfrentáis a un contrincante especialmente poderoso, recordad que podéis convertir cualquiera de vuestros éxitos en dados de ventaja para la tirada de un compañero. Recuerda: **debes narrar en qué consiste tu ayuda**. Por ejemplo:

*Krujen y su compañero Tubosai, el arquero oriental, se enfrentan a un gigantesco minotauro. Tubosai decide realizar una maniobra de distracción que Krujen pueda aprovechar para golpear al minotauro donde más le duela:*

*Tubosai se sube a una estatua desde donde lanzarse sobre la cabeza del minotauro; una vez allí se agarrará a sus cuernos, distrayéndolo del ataque de Krujen. Tubosai consigue 2 éxitos en la tirada, que transforma en 2 dados de ventaja para el ataque de Krujen. El bárbaro decide usarlos en un ataque usando su rasgo Guerrero bárbaro 4d, con lo que lanza 6 dados en total.*

## 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 porqué 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 ejemplo:

*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 pasan 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 te metas voluntariamente 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, porque te harán falta.

Esa historia que escribiste para crear tu personaje no solo sirve para determinar sus rasgos. 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 la mesa considere oportuno. Si ya está reflejado en tus rasgos lo que no puedes hacer es usar un rasgo dos veces; es como decir “tengo el rasgo de *Guerrero 3d* porque *he aprendido a manejar la espada con los mejores maestros*, y como estoy en combate, *y he aprendido a manejar la espada con los mejores maestros*, tengo dados 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 la mesa 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.*

# RECOMPENSAS Y EVOLUCIÓN

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

- **Añade un máximo de dos nuevas frases a tu trasfondo.** Puedes añadir nuevos detalles o ampliar los ya existentes, pero lo más común es que uses éstas nuevas frases para reflejar las aventuras que vas viviendo. 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 tres si su actuación ha sido especialmente notable. 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:

Debes escribir en tu trasfondo cómo estás entrenando, estudiando o lo que sea que estás haciendo para mejorar o aprender ese rasgo; ten en cuenta que todo eso lleva su tiempo; no se puede subir de valor un rasgo de la noche a la mañana.

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:

- **REALISTA:**

**Aumentar un rasgo en 1d** supone **bajar 1d de otro**. No hay tiempo para todo, y que centrarte en mejorar 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. Sí, 1d ya lo tienes por defecto, pero de ésta forma reflejas que todavía no eres más que un aprendiz en la materia; además, no podrías mejorar un rasgo que *todavía* no existe.

- **HEROICO:**

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 1d**, sin perjuicio en los ya existentes. Recuerda que debes reflejar éste aprendizaje en tu trasfondo. 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.

- **ÉPICO:**

**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 1d te costará 3 pts de destino; Subirlo de 1d a 2d te costará 4PD; subir un rasgo de 2 a 3d te costará 5PD; de 3 a 4d te costará 6PD, y de 4 a 5d te costará 7PD. Incluso, si así lo decidís, podríais aumentar los rasgos por encima de los 5d siguiendo ésta progresión. 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.