

UN SENCILLO JUEGO DE ROL NARRATIVO  
PARA CUALQUIER AMBIENTACIÓN

**Autor:** Daniel Lorente... con algo de ayuda  
**Corrector:** José Carlos Domínguez, Rodrigo García Carmona  
**Maquetador y Diseñador Gráfico:** Diego Menéndez Carrasco  
**Ilustrador y Portadista:** Manuel Sáez  
**Editor:** Rodrigo García Carmona  
**Publicado por** Other Selves ([www.other-selves.com](http://www.other-selves.com))

**Gracias a todos los mecenas de Ablaneda.**

**Este documento se distribuye gratuitamente. Si alguien te ha cobrado por él y no ha donado a caridad lo que le hayas pagado... probablemente te haya timado. Lo sentimos.**

# INTRODUCCIÓN

- ¿Pero qué...? ¿Un documento de referencia de XD6?

Pues sí. Llevo ya un tiempo queriendo hacer una versión de XD6 donde poder explayarme a gusto sobre el sistema. Pero tranquilos, que no pienso añadir mas reglas: mi intención era poner por escrito una revisión de XD6 sin prisa, con tranquilidad y deteniéndome el tiempo que fuera necesario en aquellos conceptos del sistema que así lo requirieran. Realmente no sé cuál es el motivo por el que en un principio redacté XD6 para que cupiese en apenas 6 páginas (afán minimalista, supongo), pero con el tiempo he visto que hay quien tiene dudas sobre el sistema, a pesar de que en mi cabeza estaba todo claro y diáfano. La responsabilidad es toda mía, por suponer que se pueden explicar ciertos conceptos en apenas un par de párrafos y un ejemplo apresurado.

Además, también está el tema de la segunda edición de *Ablaneda*. A la hora de escribir estas líneas su campaña de mecenazgo ha sido un éxito rotundo, y dado que José Carlos y Rodrigo han sido tan temerarios como para volver a usar XD6 como motor del juego, yo no puedo hacer menos que liberar este documento. Por lo menos que se comprenda el cómo y el porqué de sus mecánicas.

Por la presente **publico este texto bajo licencia CC-BY-SA**, lo que quiere decir que en el momento en que estéis leyendo esto el texto ya no es mío, sino vuestro para hacer con él lo que queráis mientras a) publiquéis vuestra obra derivada con la misma licencia, b) respetéis mi autoría y c) mencionéis quién es el padre. Aunque si no me mencionáis tampoco me voy a enfadar, porque lo cierto es que no me considero padre de la criatura; más bien soy un amalgamador de ideas y, para más inri, no me faltó ayuda a la hora de crear XD6. Un saludo a los foreros de SPQRol; vosotros ya sabéis quiénes sois.

Con todo, querría hacer una especial mención a las siguientes personas:

Cifuentes y su grupo de juego (Silvia y Marcos), padres de SD6 y abuelos de XD6, porque no es ningún secreto que XD6 nació del intento de mezclar su sistema con FATE. Y salió bien, lo que son las cosas.

José Carlos Domínguez, por *Ablaneda*. ¿Te acuerdas cuando todavía lo estabas pergeñando hace años y yo te decía “esto se merece una edición física”? ¿Quién se ríe ahora, eh?

Rodrigo García Carmona, por tener más fe en este sistema que yo mismo.

David Rivas, el hombre en la sombra. Tienes el mismo (o más) derecho que yo a ser llamado autor de este sistema.

Pues nada más. Al lío.

Dani Lorente.

# LAS TRES LEYES

A lo largo de este documento encontrarás unas cuantas reglas, directrices y consejos sobre cómo aplicarlas, pero ninguna de ellas es tan importante como las Tres Leyes.

Las Tres Leyes son los cimientos de XD6, su base misma. Cualquier otra regla deberá supeditarse a ellas, pues las Tres Leyes son las únicas reglas lapidarias e irrevocables.

Lo diré de otra forma: las Tres Leyes no son simples consejos. No son la “Regla de Oro” de otros juegos ni un compendio de buenas maneras. Son exactamente eso: leyes. No reglas modificables al gusto de cada cual, sino verdades rigurosas de necesaria aplicación. Con el resto del reglamento puedes hacer lo que te dé la gana, pero no con las Tres Leyes. Grábalas a fuego en tu mente.

## PRIMERA LEY: DIVERSIÓN

Todo se resume en esto: jugamos para divertirnos. A lo largo de este texto encontrarás más reglas y durante el juego puede que surjan dudas sobre cómo aplicarlas o cuál sería el resultado, pero ten esto siempre muy presente: **ignora cualquier cosa que os estropee la diversión.**

Y ojo: estoy hablando de divertido para el jugador, no para el personaje. Es decir, puede que lo divertido para el jugador sea que su personaje lo pase mal. ¿Qué aventuras vivirían nuestros personajes si nunca les pasara nada malo? El conflicto es el motor de las aventuras: nos da un propósito, algo contra lo que luchar. El conflicto es la razón de ser de los héroes.

Tienes que tener mucho cuidado con un tema sobre el que no se suele reflexionar, y es que no todos nos divertimos con las mismas cosas. A una misma partida se le puede dar tonos muy diferentes: realista, oscuro, desenfadado, épico, dramático, humorístico... Para rizar el rizo, los juegos de rol tienen un montón de elementos típicos de otros juegos: está la interpretación, el azar, la gestión de recursos, la táctica, los puzzles, la estrategia... Toda partida de rol tiene alguno o todos de esos elementos en mayor o menor medida, y cada uno de nosotros disfrutamos de unos más que de otros.

No tener todo esto en cuenta puede destrozar una buena partida, así que antes de poneros siquiera a jugar deberíais hablar entre vosotros hasta estar seguros de que todos estáis en la misma sintonía (pero esta es la Segunda Ley y ya llegaremos a ella).

En resumen: la diversión ha de estar por encima de todo lo demás. Da igual lo que ponga el manual, lo que marquen los dados o lo que diga el director: si el resultado no es divertido, ignoradlo. Si estáis jugando, pero no os estáis divirtiendo, no tiene ningún sentido seguir haciéndolo.

*- Pero entonces, si ignoramos todo eso, ¿en qué nos basamos para decidir qué ocurre?*

Buena pregunta. Sigue leyendo.

## SEGUNDA LEY: CONSENSO

Parece obvio que estáis todos jugando al mismo juego y que todos los participantes tenéis el mismo derecho a divertirlos, pero lo que es divertido para cada uno puede variar mucho de una persona a otra. Este es un juego colaborativo y deberíais estar todos en la misma sintonía, así que consensuad cualquier elemento del juego sobre el que surjan dudas. Hay reglas, sí, pero ninguna (salvo la diversión) debería estar por encima de esto: es vuestro juego, y nadie salvo vosotros puede deciros cómo jugar a él. Y cuando digo cualquier elemento quiero decir cualquiera, ya sea relativo a las reglas, a sus resultados, al trasfondo de los personajes, a cómo se está desarrollando la partida... en definitiva: a cualquier elemento de la partida en conjunto. No déis nada por sentado. Muchas veces cosas que puedan parecerle obvias no están tan claras en la cabeza de los demás, así que a la más mínima duda dirígete al resto de los jugadores y hazles la siguiente pregunta, y es tan importante que la voy a poner separada y centrada para que se vea bien:

### ¿QUÉ OPINÁIS VOSOTROS?

Yes que hemos venido a jugar, a pasarlo bien, y todas las personas que estamos compartiendo el juego en ese momento tenemos el mismo derecho a hacerlo, pero también la obligación de respetar el derecho de los demás a divertirse. El problema viene, como comentaba en la Primera Ley, cuando las formas de divertirse de cada uno difieren. Es en ese caso cuando debemos consensuar el juego, hacerlo no solo “mío” sino “nuestro”, dejar el ego de lado al sentarse a la mesa y asumir que esto es un divertimento grupal y colaborativo y que todo funciona mucho mejor cuando todos estamos en la misma sintonía. Esto es como tocar en una orquesta: el director marca el ritmo y los jugadores ponen la melodía, si uno se pone a tocar lo que a él le parece el resultado será un galimatías que nadie disfrutará.

Tal y como yo lo veo, hay ciertos tipos de directores y jugadores que parece que no terminan de pillar de qué va la cosa:

- **El director novelista:** este tipo de directores están convencidos de que han escrito una trama buenisima (y puede que lo sea), pero cometen el error de darle más importancia a su trama que a los protagonistas de la misma. Los jugadores se convierten en poco más que espectadores, cuyos personajes son arrastrados a través de la magna obra de su director sin apenas ningún poder de decisión. La sensación que experimentan esos jugadores es de “vale, todo muy bonito, pero yo aquí pinto muy poco”.
- **La diva:** estos jugadores son los que gustan de buscarle un dramatismo exagerado a sus personajes, los cuales por lo general tendrán personalidades “atormentadas” y “profundas” porque sus padres no les abrazaban lo suficiente. Un par de bofetadas les daba yo. Muchas veces pondrán en aprietos a sus compañeros egoístamente y se escudarán en que “solo están interpretando su personaje”. El error de estos jugadores es que no están jugando a lo mismo que el resto y, lo más grave de todo, que no están jugando en equipo.
- **El competidor:** se parecen a los anteriores en que no saben jugar en equipo, pero tienen la particularidad de que les encanta retorcer las reglas en su favor. Estos jugadores se estudiarán el reglamento hasta la última coma y usarán hasta el más pequeño recoveco legal para obtener la máxima ventaja sobre el resto de personajes. Son muy dados también a poner en duda la interpretación que hace el director de las reglas cuando no les favorecen y pueden pasarse la tarde discutiendo sobre ellas. Juegan para ganar, y en todos los años que llevo jugando a rol todavía no he podido averiguar *qué quieren ganar*.

Tal y como yo lo veo, es cierto que los directores merecen un especial respeto y su palabra debería pesar más por a) su dedicación, b) la responsabilidad de dirigir la trama y c) su información privilegiada, pero no es menos cierto que los jugadores son los protagonistas de la historia y su papel en ella debería ser notorio. Ahora bien, ni una cosa ni la otra debería usarse como excusa para comportarse como un capullo.

Así que ya sabes: no ses un capullo, no juegas solo. Todos tenéis el mismo derecho a divertirnos y a decidir no solo a qué, sino el cómo.

### **TERCERA LEY: SENSATEZ**

Las reglas están para interpretarlas, no para acatarlas a rajatabla. No están escritas en piedra, no son sagradas ni va a venir la policía del rol a poner una multa por incumplirlas. En caso de duda, haced lo que os parezca más sensato y acorde con el tono del juego o, al menos, lo menos descabellado.

Estamos jugando a cosas fantásticas, pero aunque en el mundo en el que se desarrolla nuestro juego existan dragones, robots asesinos o monstruos primigenios, la ficción en la que se mueven los personajes tiene su propia coherencia y lógica. Habrá veces en las que el propio reglamento, o la interpretación del mismo, choque contra esa coherencia; en esos casos solo tenéis que ignorar el reglamento e interpretar la situación con sensatez, y asunto resuelto. No es ninguna broma, he visto un montón de tardes perdidas en partidas a medias mientras dos jugadores se pasan las horas discutiendo sobre que si esta regla me permite hacer esto o no. Aquí vas a encontrar poco reglamento sobre el que discutir, lo que de por sí ya es bueno, pero si encima lo interpretas con sentido común las discusiones te van a durar segundos. Te doy mi palabra.

### **RESPETA EL TONO**

Toda historia tiene su propio tono, y deberías ser coherente con él. El tono de una historia es importante y os ayudará a determinar de qué son capaces los protagonistas y cuáles sus consecuencias.

Sirvan como ejemplo tres escenarios más que conocidos: *Juego de Tronos*, *Las Crónicas de Narnia* y *El Señor de los Anillos*. Los tres son fantasía medieval y los tres tienen muchos elementos comunes: magia, espadas, batallas, héroes, villanos, criaturas sobrenaturales, profecías y destinos ineludibles... pero su tono es muy distinto. El primero es el más “realista”, el más crudo, en el que nos esperamos menos magia y más acero. El segundo es una fantasía más romántica e inocente, más cercana a los cuentos de hadas. El último de ellos es más épico, más grandilocuente, más dado a las grandes gestas donde se decide el Destino (así, en mayúsculas) del mundo.

En *El Señor de los Anillos* nadie ve raro enfrentarse a un puñado de trasgos a la vez. En *Juego de Tronos* todo el mundo entiende que, por muy bueno que seas luchando, si te atacan varias personas a la vez tienes las de perder. En *El Señor de los Anillos* las enfermedades y dolencias son recursos dramáticos; en *Juego de Tronos* puedes morir de una infección.

El problema viene cuando estáis jugando a *Juego de Tronos* y uno de los jugadores se empeña en jugar a *El Señor de los Anillos*, Por eso es tremendamente importante el consenso en un grupo de juego, porque es la única forma de asegurarnos de que estáis jugando a lo mismo.

# PERSONAJES

Antes de nada, un apunte: estas reglas de creación de personajes son válidas solo para los personajes de los jugadores, a los que también podemos llamar protagonistas.

Me explico: las reglas codifican, cuantifican y equilibran. Los jugadores necesitan unas reglas que les garanticen que todos van a tener las mismas condiciones a la hora de crear su personaje, y estoy de acuerdo con esta filosofía. Lo que ya no me termina de convencer es que los personajes no jugadores deban someterse a las mismas reglas. Quiero decir, ¿que sentido tiene algo así en un sistema como este, más aún cuando las Tres Leyes garantizan un uso sensato y coherente del mismo? Personalmente no sigo ninguna norma para crear los personajes no jugadores (también llamados personajes secundarios o del director) más allá del sentido común, pero no obstante al final del capítulo daré consejos sobre cómo solventar esto de una forma más reglada.

## CREACIÓN DE PROTAGONISTAS DE UN VISTAZO:

1. Escribe su trasfondo en no más de 10 frases.
2. Decide cuáles son los puntos fuertes del protagonista. Esos serán sus *rasgos*.
3. Dale un valor a esos rasgos: reparte 15 dados (en adelante abreviados con la letra “d”) entre ellos.
4. Apúntate 3 puntos de *Destino*.
5. Listo para jugar.

## ESCRIBE SU TRASFONDO

El trasfondo es el historial de un personaje, su vida hasta el momento en que comienzas a jugar con él. Deberás escribir su trasfondo siguiendo dos únicas normas (además de las Tres Leyes, se entiende):

- La primera es que tendrás que hablar sobre **seis temas** concretos:
- El *pasado* de tu protagonista: qué le ocurrió durante su infancia y adolescencia.
- Su *presente*: cuál es su situación en la actualidad.
- Su *descripción física*: por qué cosas destaca físicamente tu protagonista, sea para bien o para mal.
- Su *carácter y mentalidad*: es como el punto anterior, pero centrándose en el aspecto mental y emocional.
- Sus *motivaciones*: aquí deberás explicar qué es lo que impulsa a tu protagonista a seguir adelante ante las adversidades.
- Sus *debilidades*: sí, tendrá que tener debilidades. Aunque sea un héroe también es mortal, y todo Aquiles tiene su talón. Sus puntos débiles pueden ser físicos, mentales o de carácter, a tu elección. Ahora puede que no lo veas pero, lejos de penalizarle, las debilidades del protagonista le serán de ayuda (lo explicaremos más adelante, en el capítulo dedicado a los puntos de Destino).

Veamos 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.*



## DECIDE SUS RASGOS

Teniendo en cuenta ese trasfondo, escoge los puntos fuertes de tu protagonista. Un punto fuerte deberá ser algo que lo defina bien **y que puedas usar en su beneficio**. Por ejemplo, si el pasado de tu protagonista es “*creció en las tierras bárbaras del lejano norte, donde el invierno es eterno*”, un buen punto fuerte sería “*bárbaro del norte*”: nos dice un montón de cosas, como que tu protagonista seguramente sabrá sobre la geografía, cultura, flora y fauna de esas tierras, así como moverse de forma rápida y segura por ellas; también nos dice que probablemente se sienta cómodo en climas de baja temperatura y que es casi seguro que sabrá empuñar un arma. Y en lugar de crecer en “*las tierras bárbaras del norte*” podría haberse criado en “*un gueto de Hell’s Kitchen*” o “*entre los muros del castillo de*



*Invernalía*” o “a bordo de un carguero comercial, viajando de planeta en planeta”. Como ves, cada una de esas afirmaciones nos dice cosas completamente distintas, pero muy descriptivas, sobre el protagonista. Eso es un punto fuerte: algo que nos diga quién es tu protagonista y de qué tipo de cosas es capaz. En cuanto tengas definidos estos puntos fuertes, escríbelos en una hoja. A partir de ahora los llamaremos *rasgos*.

Nuestro personaje de ejemplo tendría los siguientes rasgos:

- *Criado en las heladas montañas del norte.*
- *Guerrero bárbaro.*
- *Fuerte y ágil.*
- *Astuto.*
- *“Los bardos cantarán mis hazañas”.*

## NOTAS DE DISEÑO: SOBRE LOS RASGOS

Un asunto que me preocupa, y unos de los motivos que me llevaron a escribir esta nueva versión de XD6, es que veo a quién confunde los rasgos con los *Aspectos* de FATE. Trataré de explicarlo en más profundidad:

Los Aspectos del sistema FATE son facetas del personaje que pueden resultar tanto beneficiosas como perjudiciales. XD6 simula a su manera la mecánica de Aspectos de FATE, pero tienes que tener muy claro que en XD6 no hay Aspectos por ninguna parte. O no exactamente, porque en realidad todo el trasfondo es un único Aspecto, que puede usarse en beneficio o en perjuicio del personaje. Los rasgos, por otro lado, son solamente beneficiosos. No pueden usarse de forma negativa y por eso insisto tanto en llamarlos “puntos fuertes”. Hay varios tipos de rasgos, y cada uno de ellos está asociado a uno de los temas del trasfondo:

**Rasgo del pasado:** normalmente será algo similar a “*creció en tal o cual sitio*”. Nos dicen que el protagonista ha pasado un tiempo importante de su vida en un entorno concreto y que allí aprendió una serie de habilidades necesarias para vivir (o sobrevivir) en el mismo. Incluye conocimientos muy variados y difíciles de clasificar en una lista, desde su cultura y costumbres hasta “*esas huellas son de osoúho, me pregunto qué hacen tan al sur*”. Este rasgo sería lo que el protagonista ha aprendido desde su nacimiento hasta la pubertad.

**Rasgo del presente:** como el anterior, pero centrado en la época más inmediata del protagonista; la idea es que sea equivalente a la “profesión” que ha terminado ejerciendo el protagonista. Abarcaría desde la adolescencia del protagonista hasta la época actual, entendiendo esta como el momento en que comienzan sus aventuras.

**Rasgo físico:** sin olvidar que los rasgos son los puntos fuertes del protagonista, un rasgo físico sería uno que nos dijese qué cualidades físicas del protagonista son especialmente remarcables, si es que tiene alguna. La particularidad de los rasgos físicos es que solo son posibles si el protagonista realmente tiene algo que lo distinga físicamente de los demás, y no todos los protagonistas cumplen con esta regla. En esos casos es cuando tenemos que conformarnos con un personaje sin ningún rasgo físico.

**Rasgo mental:** ídem de lo dicho sobre los rasgos físicos, pero obviamente

aplicado a si el protagonista es especialmente inteligente, testarudo, perceptivo, astuto, intimidante o cualquier otro aspecto de carácter, mentalidad o capacidad intelectual. Y, al igual que con los rasgos físicos, si tu protagonista es un tipo anodino y no especialmente espabilado, no debería tener ningún rasgo mental.

**Rasgo de motivaciones:** se trata de un tipo de rasgo especial, ya que recoge las motivaciones del protagonista y no una serie de capacidades, habilidades o conocimientos. Representa aquello que hace que el protagonista conserve su cordura y determinación. Será el que menos uses, pero es muy bueno como comodín.

La idea, no voy a engañar a nadie, es que los protagonistas tengan cinco rasgos y más concretamente uno dedicado a cada tema de su trasfondo (excepto a sus debilidades, claro): pasado, presente/profesión, físico, mental y motivacional. En mi opinión, es la forma de hacer un protagonista completo y capaz de enfrentar cualquier tipo de conflicto. Pero quiero que esto quede muy claro: es solo mi opinión. Lo que pasa es que mi opinión ha permeado todo el diseño del sistema.

## ¡TENGO MENOS DE CINCO RASGOS!

Eso tiene su parte buena y su parte mala. Por un lado, cuantos menos rasgos tenga tu personaje, a más dados toca cada uno. Además, ten en cuenta que estamos hablando de los **rasgos iniciales**, ya que con el tiempo y la experiencia tu protagonista podrá ganar rasgos nuevos.

Por otra parte, con pocos rasgos tu protagonista tiene más probabilidades de quedar fuera de combate en un conflicto. Esto lo veremos más adelante, pero *grosso modo* la cosa iría así:

El daño recibido en un conflicto puede ser de naturaleza física, mental, social o incluso emocional, y es absorbido por los rasgos; concretamente con el rasgo que más se adecúe al daño sufrido. Si el personaje no posee un rasgo apropiado quedará automáticamente fuera de combate. La buena noticia es que eres tú quien decide qué rasgo recibe el daño, pero tienes que explicar muy bien el porqué. No voy a extenderme ahora sobre este asunto, lo veremos en su sección correspondiente.

## PUES ENTONCES ME PONGO MUCHOS RASGOS

El máximo número de rasgos es siete. Haz las cuentas, simplemente no se pueden estirar más los 15 dados. Te salen seis rasgos de 2d y uno de 3d. Esto es como tener pocos rasgos, tiene su parte buena y su parte mala. Por un lado tu protagonista será más versátil, y además resultará muchísimo más difícil no encontrar el rasgo adecuado para recibir el daño en un conflicto.

Por otro lado, y teniendo presente dicho daño, tus rasgos serán más débiles. Si estás considerando tener más de cinco rasgos, te recomiendo que te leas las reglas de conflictos y daño antes de seguir creando tu protagonista.

## REPARTE 15 DADOS

Si ya tienes claro qué rasgos quieres para tu protagonista, ahora es el momento de darles un valor. Reparte, a modo de puntos, 15 dados entre los rasgos, con un mínimo de 2d y un máximo de 5d. Para que te hagas una idea de qué significan los dados, mira la siguiente equivalencia:

- **1d: Mediocre.** Es el nivel por defecto para cualquier cosa en la que no destaque el personaje.
- **2d: Competente.** Un profesional cualificado tendría este nivel de rasgo.
- **3d: Experto.** No solo sería un profesional, sino que haría obras maestras.
- **4d: Maestro.** La gente vendría desde muy lejos solo por conocer al personaje y estudiar su trabajo.
- **5d: Leyenda.** Sus obras se conservarían en museos y su nombre se recordaría por generaciones.

Como ves, 2d suponen un grado de profesionalidad dentro de un estándar no-heroico, mientras que 5d significan estar por encima de la mayoría de los héroes. Veamos cómo quedan los rasgos de Krujen:

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

### ¿PORQUÉ EL MÍNIMO ES 2D?

Los rasgos son los puntos fuertes de tu personaje, pero eso no significa que no sepa hacer nada más. Krujen, por ejemplo, podría intentar escribir poesía aunque no tenga ningún rasgo apropiado para hacerlo. Si quieres que tu protagonista haga cualquier cosa que no esté reflejada en sus rasgos estás en tu derecho de intentarlo, siempre que cumpla con las Tres Leyes. Ahora bien, dado que esa acción no figura entre sus puntos fuertes, se considerará que su puntuación es de 1 dado. Puedes considerar que todo protagonista tiene 1d en cualquier cosa que quiera hacer, excepto en aquellas en las que es especialmente bueno.

Y ese es el motivo por el cual los rasgos comienzan con un mínimo de 2d, porque 1d ya se da por hecho y, como puntos fuertes que son, los rasgos no pueden sino estar por encima de ese valor.

## PUNTOS DE DESTINO

Apunta que tienes 3 puntos de Destino. Veremos lo que son y para qué sirven más adelante, en su propio capítulo. Baste por ahora con que sepas que son una de las herramientas más importantes que tendrás en el juego.

## LISTO PARA JUGAR

Si ya tienes el trasfondo, los rasgos y los puntos de Destino, tu personaje está listo para la acción. A continuación podrás ver al 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.*

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

*Puntos de Destino: 3*

## PAUTAS PARA LA CREACIÓN DE SECUNDARIOS

Yo suelo distinguir entre personajes protagonistas (los de los jugadores) y secundarios (todos los demás). Una advertencia: a continuación verás referencias a los dados de oposición, que es un término que veremos más adelante. Si no vas a dirigir la partida, te aconsejo que te saltes este apartado, pues solo tiene relevancia para el director y no necesitas conocer estas reglas por el momento.

Existen tres tipos de personajes secundarios:

### FIGURANTE O ESBIRRO

Son personajes sin relevancia en la historia, que están ahí para hacer bulto y ofrecer un telón de fondo o una distracción para los protagonistas. No suelen tener nombre y podemos escribir su trasfondo en una simple frase. Pueden ser desde un campesino que pasaba por ahí hasta el típico monstruo aleatorio que te ataca en mitad del bosque, solo porque te has acercado demasiado a su guarida. A esta clase de secundarios no hace falta ni darles rasgos propios; con la frase de trasfondo y aplicando los dados de oposición según la situación será suficiente. Por ejemplo:

- Uno de los protagonistas intenta, por las razones que sean, atrapar a un “Campesino que pasaba por ahí” (y esa es su frase de trasfondo). El director podría tirar 1d de oposición por el campesino a la hora de escapar del protagonista. Siendo un campesino común y corriente yo no le daría más dados; los campesinos no suelen ser famosos por sus capacidades atléticas.

- Una “*Gigantesca serpiente*” ataca a uno de los protagonistas. En un ataque físico directo el director podría tirar 4 ó 5d de oposición por la serpiente, pero si el protagonista se las ingenia para aprovechar el enorme tamaño de su enemigo en su favor los dados de oposición se verían reducidos según se estime necesario.

## ACTOR DE REPARTO

Tienen una relevancia mayor en la trama. Son los personajes con los que los protagonistas interactuarán en puntos de interés de la historia, pero sin ser personajes determinantes para esta. Tienen nombre propio y un trasfondo de entre dos y cinco frases. Ejemplos: el alcalde del pueblo, el capitán de la guardia, el líder de los trastos... A la hora de asignarles rasgos tienes dos opciones:

- Asignarles simplemente dados de oposición según la situación y teniendo en cuenta su trasfondo, justo como con los figurantes. Esta sería mi opción preferida; ofrece una mayor flexibilidad y descarga de mucho trabajo de preparación al director, que puede centrarse más en la historia que en tener que escribir a los secundarios.
- Darles dos o tres rasgos y repartir 5d entre ellos. Esta opción es la mejor si no te encuentras cómodo dejando a los secundarios tan desdibujados y necesitas verlos más definidos.

## ANTAGONISTAS

Son personajes con al menos tanta importancia para la trama como los propios protagonistas, y normalmente (pero no siempre) son aquellos que se oponen a estos. En este caso serían el “jefe final”, para entendernos. Este tipo de personajes, dada su importancia, se crean igual que si fueran protagonistas: un trasfondo de diez frases, 15d en rasgos y puntos de Destino. Por algo son tan importantes.

# PRUEBAS Y CONFLICTOS

## CUÁNDO TIRAR LOS DADOS Y POR QUÉ

Que se te grabe esto en la cabeza: **las tiradas de dados deberían ocurrir solo cuando el resultado de la acción sea incierto, interesante y dramáticamente importante.** Para que una situación sea lo suficientemente importante como para requerir tirar los dados deberían darse al menos dos de estos tres factores:

- La acción ha de ser llevada a cabo **ahora mismo**.
- Pueden producirse **resultados parciales**, y no simplemente tener éxito o no.
- Habrá **consecuencias** en caso de fallar.

En cualquier caso, una buena regla para saber cuándo tirar es preguntarte si cambiará algo si los protagonistas fallan. Si la respuesta es que no, realmente no vale la pena tirar. En cada tirada debería poder plantearse un “pero si fallas...” y, si esta opción no se ajusta a las Tres Leyes, asumir un éxito automático en lugar de lanzar los dados.

Además, este reglamento está diseñado de forma que el reparto de dados durante la creación de protagonistas **ya presupone que las tiradas no se van a hacer en las circunstancias más favorables.** Observa la siguiente tabla:

		Éxitos								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dados	1	33,33%								
	2	55,56%	11,11%							
	3	70,37%	25,93%	3,70%						
	4	80,25%	40,74%	11,11%	1,23%					
	5	86,83%	53,91%	20,99%	4,53%	0,41%				
	6	91,22%	64,88%	31,96%	10,01%	1,78%	0,14%			
	7	94,15%	73,66%	42,94%	17,33%	4,53%	0,69%	0,05%		
	8	96,10%	80,49%	53,18%	25,86%	8,79%	1,97%	0,26%	0,02%	
	9	97,40%	85,69%	62,28%	34,97%	14,48%	4,24%	0,83%	0,10%	0,01%

Un nivel de 2d sería el de un profesional cualificado. Podemos confiar en que ese profesional haga bien su trabajo en situaciones favorables, pero bajo una situación especialmente estresante tendría solo un 55% de probabilidad de conseguir al menos un éxito. El número de dados asociado a cada rasgo ya lleva implícita esa dificultad, y por eso insisto tanto en que las tiradas no se hagan a la ligera.

## NOTAS DE DISEÑO: ACCIONES VS. TAREAS

En la *teoría de sistemas* rolera, si es que existe algo así, nos encontramos con los conceptos de *resolución de acciones* y *resolución de tareas*. Una tarea estaría dividida en acciones; piensa en que para cocinar un plato (tarea) hacen falta un buen número de acciones (hacer un sofrito, preparar la salsa, cocer la carne...). Tradicionalmente, en los juegos de rol se suele usar la resolución de tareas para prácticamente todo y la resolución de acciones para los combates: no se determina el resultado del mismo en una sola tirada, sino que solemos dividir el combate en turnos que vamos resolviendo hasta que la tarea, en este caso una lucha, se termina.

En los últimos tiempos han aparecido juegos que han experimentado con ambas opciones de muchas formas, desde usar resolución de acciones para enfrentamientos dialécticos hasta lo contrario, resolver combates enteros en una sola tirada. Ambas opciones tienen sus defensores y sus detractores, y en XD6 pretendo ser lo suficientemente ambiguo como para no orientar el reglamento en ninguna dirección concreta. Me gustaría que fueseis vosotros, y no yo, quien determine qué tipo de resolución usar.

## ESCOGE EL RASGO ADECUADO

Si tienes claro que es necesario hacer una tirada, lo primero que debes hacer es elegir el rasgo que vas a usar. Esto es muy subjetivo, y no voy a escribir ninguna norma al respecto más allá de las Tres Leyes. La elección no suele ser difícil, pero en caso de duda no vaciles en preguntar al resto de jugadores y el director. Ejemplos:

- Krujen usaría su rasgo “*Creció en las heladas montañas del norte*” para rastrear, cazar, sobrevivir en entornos hostiles, conocer etnias de la zona, leyendas locales, flora y fauna, y monstruos de las montañas.
- Usaría “*Guerrero bárbaro*” para combatir, intimidar e influenciar a otros guerreros bárbaros.
- Usaría “*Fuerte y ágil*” para proezas físicas como soportar pesos, derribar enemigos, resistir venenos o enfermedades, trepar árboles, escalar muros, sortear trampas de estacas y mantener el equilibrio en un puente que se balancea sobre un lecho de rocas afiladas.
- Usaría “*Astuto*” para averiguar las verdaderas intenciones de un mercader de esclavos, resolver acertijos, regatear en un zoco o saber cuándo le están mintiendo.
- Por último, con “*Los bardos cantarán mis hazañas*” podría resistir tentaciones, sobrellevar el dolor, mantenerse cuerdo ante visiones horribles y sacar fuerzas de flaqueza.

## ¿Y SI NO TENGO NINGÚN RASGO ADECUADO?

Que no sepas hacer bien alguna cosa no significa que no puedas intentarlo. Yo jamás he disparado un arma, pero llegado el caso supongo que tendré alguna posibilidad (aunque sea muy remota) de acertar a una diana. Recuerda que ya hemos hablado acerca de que todo personaje tiene id en cualquier cosa que quiera hacer, excepto en aquellas en las que es especialmente bueno, que tiene más. Eso significa que si no encuentras ningún rasgo

que se adecúe a lo que tu personaje intenta hacer, siempre puedes tirar *1d6* e intentarlo. En la tabla que aparecía antes verás que el 33% de las veces obtendrás un éxito, y para un profano en la materia (y en una situación tensa, recordemos) eso no está nada, nada mal.

## ¿Y SI TENGO VARIOS RASGOS ADECUADOS?

La respuesta fácil es que escojas el mayor de ellos y listo. La respuesta más compleja es que uses uno de ellos y que el otro te proporcione datos de ventaja, pero eso es algo que veremos más adelante.

## PRUEBAS

Este primer tipo de tiradas ocurren cuando es necesario demostrar si el personaje es capaz de superar una situación por sus propios medios. Ejemplos de pruebas son: derribar una puerta, escalar un muro, seguir un rastro por el bosque, disparar a un blanco, pilotar cualquier tipo de vehículo, declamar un discurso, reparar un mecanismo, construir una estructura, realizar una obra de artesanía...

Las pruebas son el tipo de tirada más común, y no son más que la manera de usar las capacidades de los personajes en situaciones clave.

Para realizar una prueba sigue los siguientes pasos:

1. Tira tantos dados como el valor del *rasgo* que vayas a usar.
2. Cada dado que saque 5 o 6 es un *éxito*. Cuantos más éxitos, mejor lo habrá hecho tu protagonista.
3. Si algo en la escena supone una ventaja o beneficio de algún tipo para tu personaje, el director te dará *datos de ventaja*, que son dados extra que se añaden a tu tirada. Cuantos más dados tires, más oportunidades tendrás de obtener éxitos, así que usa tu ingenio y busca la forma de ganártelos.
4. Por otra parte, el director considerará la dificultad de aquello que tu personaje quiere conseguir y en base a ello tirará desde ninguno (dificultad media) hasta cinco (casi imposible) *datos de oposición*. Hablaremos de los *datos de ventaja* y *oposición* con calma más adelante.
5. Gana la tirada quien consiga al menos un *éxito* más que el otro.
6. Si no hay *datos de oposición*, un éxito será suficiente.

## CONFLICTOS

Este segundo tipo de tiradas conllevan un enfrentamiento, una oposición directa y activa hacia el protagonista. Dicho de otra forma: un conflicto ocurre cuando al menos otro personaje está haciendo todo lo posible por impedir que el tuyo tenga éxito. Un conflicto es un tipo especial de prueba en la cual tus rasgos pueden verse dañados, y donde gana quien consiga *derrotar* a su oponente o hacer que se rinda. Los conflictos son más complejos que las pruebas normales, así que vamos a estudiarlos con mayor detalle.



## RESOLVIENDO UN CONFLICTO

Un conflicto ocurre cuando dos contrincantes o bandos se enfrentan entre sí con la intención de no solo de ganar, sino derrotar a su oponente provocándole daño físico (heridas, inconsciencia, sometimiento o incluso la muerte), social (humillación, caída en desgracia), mental o incluso emocional. No es una simple y sana competición, sino que hay una clara intención de **machacar** al contrario. Un combate sería el ejemplo más simple de lo que es un conflicto (uno físico en este caso), pero también lo sería un juicio donde está en juego una pena de muerte (mental), o incluso un intercambio de pullas entre nobles que se juegan un puesto en la corte de especial importancia (social).

En cuanto a las tiradas los conflictos no son muy distintos de una prueba:

1. Ambos oponentes escogen qué *rasgos* van a usar.
2. Si un protagonista tiene ventaja sobre un secundario, el protagonista ganará *dados de ventaja*.
3. Si es el secundario quien tiene ventaja, el director añadirá *dados de oposición* a su tirada.
4. Ambos tiran sus dados. Gana la tirada quien más *éxitos* obtenga.
5. El perdedor recibe *daño*.
6. El conflicto continúa hasta que uno de los oponentes es *derrotado*, se *rinde* o jugadores y director pactan el fin del mismo.

### EL DAÑO

- Quien pierde la tirada recibe tantos *puntos de daño* como la diferencia de *éxitos*.
- Cada *punto de daño* sufrido reduce inmediatamente en 1d uno de tus *rasgos*.
- El *daño* recibido de una misma tirada no puede repartirse entre varios *rasgos*.
- Deberás darle una justificación narrativa a ese *daño* sufrido.

Consideremos un ejemplo:

Krujen se enfrenta a un orco en cruento combate singular. Krujen va a usar “Guerrero bárbaro 4d” y el orco su rasgo “Orco matarife 3d”.

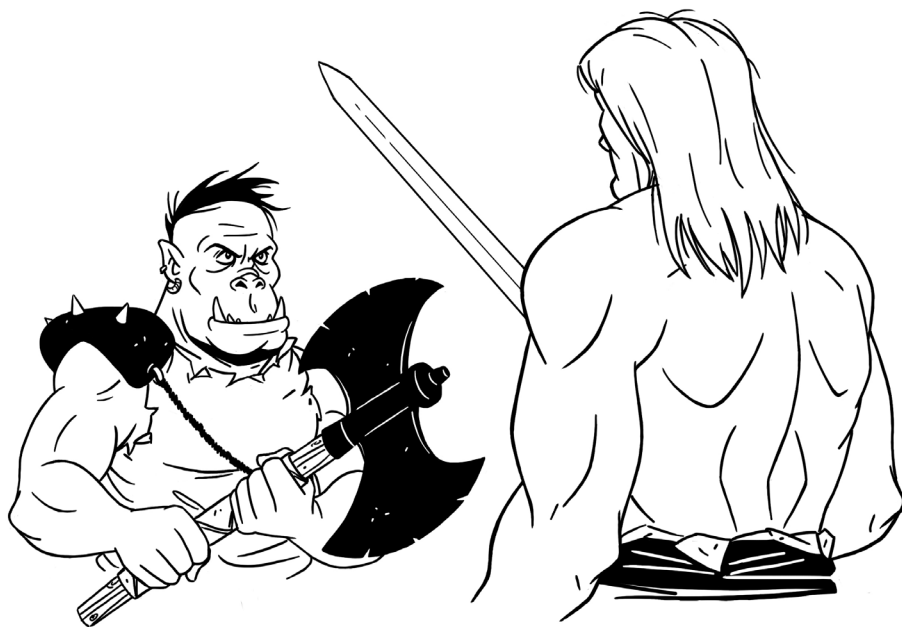
Ruedan los dados; Krujen obtiene un solo éxito y el orco tres. Pues aquí viene el quid de la cuestión: el orco supera a Krujen por 2 éxitos, así que le provoca 2 puntos de daño. El daño se traduce como una merma en tus habilidades, por lo que cada punto de daño supone perder esa misma cantidad de dados en uno de los rasgos.

Bien, pues dado que Krujen ha recibido 2 puntos de daño; **ahora el jugador que lo controla tiene que decidir la naturaleza de ese daño** recibido:

Podría disminuir en 2d el rasgo “Guerrero bárbaro”, explicando que Krujen ha recibido una herida en el brazo que no le permite blandir bien la espada. Podría disminuir en 2d “Fuerte y ágil”, justificándolo como que la herida le habría debilitado. Podría disminuir en 2d su rasgo “Astuto”, diciendo que un golpe en la cabeza le ha dejado aturdido. Hasta podría reducir el rasgo de “Los bardos cantarán mis hazañas”, porque lo que ha sucedido

en realidad es que Krujen ha esquivado el golpe, pero el desánimo de verse superado ha hecho que pierda confianza en sí mismo. Por otra parte, haría falta una muy buena explicación de cómo podría dañarse el rasgo de “*Criado en las heladas montañas del norte*”.

**Es quien recibe el daño, y no quien lo provoca, quien determina la naturaleza del mismo y de qué forma lo sufre.** Como siempre, debes respetar las Tres Leyes.



## DERROTADO

- Cuando uno de sus *rasgos* llegue a cero, el personaje queda automáticamente *derrotado*.
- Si no tiene ningún *rasgo* apropiado para recibir el daño, el personaje queda automáticamente *derrotado*. Este es el motivo por el que es tan importante tener rasgos que puedan cubrir cualquier tipo de conflicto.

Ser derrotado supone estar **a merced de tu oponente**, sin compasión y sin posibilidad de defenderte: este podrá hacer con el personaje derrotado lo que quiera, incluso matarle si ese era su objetivo. Sin embargo, y como con todo en XD6, la derrota deberá cumplir con las Tres Leyes y la resolución del conflicto debe ser consecuente con la naturaleza del mismo:

Un combate termina con el sometimiento o incluso la muerte del vencido. Un debate político la noche antes de las votaciones costaría la presidencia al perdedor. Un juicio por asesinato puede acabar con un inocente condenado a cadena perpetua mientras el auténtico culpable sigue libre, o viceversa.

Nadie quiere ser derrotado. La suerte es que, mientras tu protagonista aún no lo esté, si ves que las cosas pintan mal, todavía queda una opción.

## RENDIRSE

- Puedes decidir *rendirte* en cualquier momento, siempre que tu personaje aún no esté derrotado.

Rendirse significa que tú, como jugador, decides que tu personaje se retire del conflicto a costa de algún perjuicio. Tendrás que negociar los términos de tu rendición con el director y, una vez consensuados, se considerará a tu personaje como fuera de la escena: no podrás actuar más, pero tampoco nadie podrá recibir más daño (ni ningún otro inconveniente) mientras dure el conflicto. Puedes considerar la rendición como que pierdes el conflicto, **pero bajo unos términos aceptables** por ti en lugar de ser derrotado y dejar que sea tu oponente quien decida esos términos. Aquí tienes algunos ejemplos de lo que sería una rendición:

- Los orcos no me matan, sino que me capturan y me llevan a su campamento.
- Pierdo las elecciones, pero consigo votos suficientes como para presentar una fuerte oposición.
- En el juicio no me condenan a muerte, sino a años de cárcel.

Una cosa ha de quedar muy clara: una vez que te rindes tu personaje está *fuera de juego*. No puede actuar de ninguna forma, pero tampoco otros pueden dañarle más. Si te rindes a mitad de un conflicto, aunque todavía queden oponentes, estos no podrán actuar sobre tu personaje. Los términos de la rendición han de respetarse a rajatabla.

## RECUPERARSE DE UN CONFLICTO

Los dados han rodado y el daño está hecho. ¿Cómo restablecer ahora esos rasgos a sus puntuaciones originales? Solo hay una forma de hacerlo, y es a través de los puntos de Destino. Veremos cómo funcionan en otro capítulo, más adelante.

# VENTAJA Y OPOSICIÓN

## DADOS DE VENTAJA

Imagina que Krujen sigue el rastro de unos orcos por un nevado sendero de montaña; el rastro tiene menos de una hora, la nieve es fresca y hace buen tiempo. Las huellas de los orcos se verían con total claridad, lo que supondría una ventaja para Krujen y eso se reflejaría en que, en caso de hacer una tirada, ganaría dados de ventaja.

**Los dados de ventaja son dados extra que ganas cuando las circunstancias favorecen a tu personaje.** A veces será porque el propio escenario le es propicio (como le fue a Krujen rastreando a los orcos) pero si no es así, siempre puedes usar el ingenio y buscar la manera de provocar esa ventaja.

## **EQUIPO COMO DADOS DE VENTAJA**

En este reglamento no encontrarás ninguna referencia a elementos como armas, armaduras ni ningún otro tipo de equipamiento. Tampoco reglas al respecto, y esto es intencionado: el equipo puede y debe reflejarse como dados de ventaja. Al fin y al cabo, no son más que herramientas que tu personaje puede usar en su beneficio.

## DADOS DE OPOSICIÓN

Imagina ahora que la pista de los orcos tiene más de 24 horas y hay una ventisca; el rastro es ya muy tenue y la nieve lo está cubriendo rápidamente. En este caso el director tiraría al menos un dado de oposición y tendrías que sacar más éxitos que él si quieres que Krujen encuentre a esos orcos.

**Los dados de oposición del director son obstáculos a superar.** En realidad todos los dados que lanza el director son dados de oposición: no importa si estos provienen de un secundario, de las circunstancias de la escena o de ambos, todo se reduce a que el protagonista necesita más éxitos para alcanzar la victoria.

## EL TRASFONDO IMPORTA

El trasfondo es la columna central de XD6 y he intentado que el resto del sistema se articule en torno a él. No es solo una bonita historia de la que podemos olvidarnos una vez hecho el personaje, sino que será de capital importancia y con repercusiones a nivel de reglas:

- Si algún detalle del trasfondo mete en problemas a tu personaje, ganarás puntos de Destino, pero esto es algo que veremos más adelante con detalle.
- Si algún detalle del trasfondo **que no esté ya reflejado en tus rasgos** supone una ayuda para lo que esté haciendo el personaje, ganarás una ventaja narrativa o dados de ventaja para reflejar dicha ayuda a nivel de reglas.

Un detalle de trasfondo ya convertido en rasgo es algo que usas de forma permanente; intentar aprovecharte de un mismo detalle dos veces es absurdo y abusivo. El jugador que controla a Krujen tirará 3d por su rasgo “*Crecido en las heladas montañas del norte 3d*” cuando este intente que una patrulla de orcos que le persiguen pierdan su rastro, y por mucho que el jugador de Krujen se empeñe, no podrá ganar dados de ventaja por estar en esas montañas heladas. Veamos, sin embargo, un ejemplo de un buen uso del trasfondo no reflejado en rasgos:

Krujen tiene que ganarse la simpatía del jefe de una tribu rival. 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*”.

En este ejemplo el jefe tendrá en gran estima a la madre de Krujen y se mostrará amistoso con el bárbaro, para hacer honor a su pasado con ella.

## ¿CUÁNTOS DADOS TIRO?

Cuándo hay ventaja, cuándo desventaja y cuántos dados supone cada cosa es algo muy subjetivo y es tarea vuestra determinarlo. Tened en cuenta la siguiente guía:

- **1d:** ventaja / dificultad moderada.
- **2d:** ventaja / dificultad clara y destacable.
- **3d:** ventaja / dificultad indudable.
- **4d:** ventaja / dificultad extrema.
- **5d:** llegados a este punto deberíais plantearos un acierto / fallo automático en lugar de hacer una tirada.

Borja es un chaval de 12 años que va por mal camino, un ladronzuelo de poca monta que está a punto de robar una revista pornográfica de un kiosco de su barrio. Borja usaría su rasgo “*Ladronzuelo adolescente 2d*” y el kiosquero usa su “*Kiosquero hastiado 3d*”.

Sin más datos de la escena no parece que haya ni ventaja ni desventaja para ninguno de ellos. Pero hay muchas formas en las que podría interpretarse la escena:

- Borja espera a que el kiosquero esté distraído atendiendo a otros chavales para robar (+1d de ventaja).
- Hay un accidente en la calle y el kiosquero está en la puerta observando la escena (+2d si el accidente es poca cosa, +3d si hay muertos).
- El kiosquero conoce la fama de Borja y no le quita el ojo de encima (1d de oposición para Borja).
- El kiosquero tiene instalada una cámara de seguridad que cubre cualquier ángulo muerto de visión desde el mostrador (2d o 3d de oposición para Borja).

## ¿QUIÉN TIRA QUÉ?

**Los dados de ventaja le corresponden a los protagonistas.** Si algún secundario tiene ventaja sobre uno de los protagonistas, eso se traduce como dados de oposición extra para el secundario.

**Los dados de oposición le corresponden al director.** Si un protagonista tiene ventaja sobre un secundario, se traduce en dados de ventaja para el protagonista.

Dicho de otra forma:

- El director nunca tira *dados de ventaja*.
- Los protagonistas nunca tiran *dados de oposición*.

De hecho, **todos los dados que tira el director son de oposición, y todos los dados de los protagonistas son de ventaja.** Esto parece una tontería, pero no lo es. Lo que para unos es ventaja para otros es oposición, y viceversa, y esto puede llevar a interpretaciones erróneas y líos de esos de tirarse media tarde discutiendo. Dejando bien clarito quién tira qué la cosa se resuelve mucho mejor. Puede que no lo entiendas ahora mismo, pero una vez estéis jugando todo cobrará sentido.

## ¿Y SI HAY VARIOS PERSONAJES IMPLICADOS?

En esos casos solo tienes que fijarte en quién está más favorecido. Si es un protagonista o protagonistas, sus jugadores ganarían dados de ventaja. Si se trata de un secundario o secundarios, el director añadiría dados de oposición a su tirada.

Puede darse el caso contrario, que alguno de los personajes esté especialmente desfavorecido frente al resto. Si el personaje o personajes en cuestión son jugadores, el director añadiría dados de oposición a su tirada. Si fuera un personaje no jugador, sería el jugador quien ganase dados de ventaja. Por ejemplo:

Borja y su amigo Joséba quieren quitarle el dinero de la merienda a Nicolás, un pobre chico del barrio de quien suelen abusar.

Los tres tienen la misma edad y más o menos la misma estatura, pero...

- Nicolás lleva aparatos en las piernas como los de Forrest Gump (+2d de ventaja para Borja y Joséba)
- Nicolás (que ahora tiene las piernas bien) se ha apuntado hace unos meses al club de atletismo del colegio para poder correr más que ellos. El entrenamiento extra hace que Nicolás tenga ventaja sobre los abusones (+1d de oposición para el director).

Otra situación similar:

Los hermanos mayores de Nicolás ven la escena y persiguen a Borja y Joséba para darles una paliza por ser unos mangantes.

Ahora la ventaja y la oposición quedarían así:

- Borja y Joséba tienen las piernas más cortas y no corren tan rápido (+1d de oposición)
- Los hermanos de Nicolás están muy gordos y no tardan en cansarse (+1d de ventaja para Borja y Joséba)

## REGLA OPCIONAL: TRABAJANDO EN EQUIPO

En ocasiones un compañero podrá ayudar a que tu personaje aumente sus posibilidades de éxito. Esto puede darse de dos formas: pasivamente o activamente.

### AYUDA PASIVA

- Por cada personaje que ayude en la acción, suma 1d de *ventaja*.

Borja quiere robar esa revista, y le pide a su amigo Joséba que entretenga al kiosquero mientras él se la mete bajo la sudadera. Joséba le pide al kiosquero las patatitas que están justo a su espalda, *“en la balda de arriba... no, esas no, las de al lado... ah, ¿esas son de ketchup? Perdón, quería decir las del otro lado, las de barbacoa...”*.

En este ejemplo, el jugador que controla a Borja obtiene +1d de ventaja, a pesar de que Joséba no está haciendo gran cosa excepto entretener a la oposición. En estas situaciones quien ofrece la ayuda no está poniendo a prueba sus rasgos de forma significativa.

### AYUDA ACTIVA

- El jugador que controla a cada personaje que ayude activamente al tuyo hará una tirada antes que tú.
- Por cada éxito que obtengan podrás añadir 1d de *ventaja* a tu tirada.

El Halcón Milenario vuela a toda velocidad en la carrera Kessel. Sería un sprint final hasta la meta, pero atraviesan un campo de asteroides muy denso y otro carguero modificado le pisa los talones. Han tiene una idea: que Chewie tome el puesto de artillero y use los blásters para ayudarlo a abrirse camino destrozando esos asteroides...



En este ejemplo vemos un personaje sobre el que recae la acción principal (Han, pilotando la nave) y otro personaje que intenta ayudarlo de forma activa (Chewie, disparando los blásters). A diferencia de la ayuda pasiva, aquí sí que quien ayuda pone a prueba sus habilidades: la ayuda no se da por hecho, sino que existe el riesgo de que su intento de ayuda no sirva de nada o que, por lo contrario, sea crucial.

## NOTAS DE DISEÑO: REGLAS OPCIONALES

En realidad todas las reglas de XD6 son opcionales (o más bien maleables al gusto de los jugadores y el director), con la excepción de las Tres Leyes. Si recalco aquí lo de *opcional* es porque durante la redacción de esta versión del reglamento hubo una fuerte polarización de opiniones entre quienes tuvieron acceso al mismo con respecto a las reglas de ayuda: unos las defendían, mientras que otros las veían excesivas, pues opinaban que no hacían ninguna falta pudiendo aplicar la lógica a los dados de ventaja y oposición. Aunque personalmente me encontraba en el bando de los que opinan que son una sobre-reglamentación que no hacía ninguna falta, estas reglas se ha mostrado en mi mesa de juego como dinamizadoras de la cooperación entre jugadores. Por dos motivos:

- Lanzar dados mola.
- Lanzar los dados da la sensación de ayudar activamente, en lugar de simplemente declarar tu ayuda y ser un mero observador de la acción.

## UN ÚLTIMO AVISO

XD6 soporta bien los dados de ventaja; podrías lanzar 10 dados y todavía tendrías posibilidades (muy escasas, eso sí) de no sacar ningún éxito. Sin embargo, mucho cuidado a la hora de asignar dados de oposición: recuerda que ya desde la creación del personaje se tiene en cuenta que las tiradas no van a hacerse en las mejores condiciones para el personaje, y que con 3d de oposición ya estaríamos hablando de una dificultad muy alta.



# DESTINO

Dicen que la justicia es ciega, pero que la fortuna observa a los héroes detenidamente y favorece a quienes se han ganado su respeto. Los protagonistas son los héroes de la historia, y como en todo relato, lo único que separa a los héroes de su final es su Destino. En XD6 se representa ese Destino mediante una reserva de puntos, y esta reserva es, sin duda, el recurso más útil e importante que tendrán los protagonistas. Será difícil de ganar, fácil de gastar y prácticamente imprescindible. Los puntos de Destino son lo que diferencia a los protagonistas del resto de mortales.

## PARA QUÉ SIRVE

- Gastando 1 punto de Destino añades 1d a cualquier tirada.
- A cambio de 1 punto de Destino recuperas 1d de un rasgo dañado.
- Por el gasto de 1 o 2 puntos de Destino (a vuestro juicio) puedes provocar una *coincidencia favorable*.

## AÑADIR 1D A UNA TIRADA

No tiene más explicación, simplemente puedes añadir a una tirada cualquiera tantos dados extra como puntos de Destino quieras gastar. Ni siquiera tienes que dar ninguna justificación narrativa, simplemente eres un héroe y los héroes llevan a cabo proezas así todo el tiempo. Nada te impide usar esta opción incluso después de haber tirado los dados.

## RECUPERARSE DEL DAÑO

Probablemente el uso más importante que tengan los puntos de Destino. Los distintos tipos de daño pueden recuperarse de forma natural, bien por medio de cuidados médicos y reposo, bien con terapia psicológica, bien recuperando poco a poco favores y posición social, o bien porque, en definitiva, el tiempo lo cura todo. Los protagonistas no necesitan de ninguna reserva de puntos especial para ello ni de ninguna regla más allá de las Tres Leyes.

Sin embargo, son héroes. Gastando puntos de Destino pueden recuperarse aquí y ahora: habrán sacado fuerzas de flaqueza, habrán experimentado un subidón de adrenalina o simplemente la herida no era tan grave como parecía. No estaría mal darle un significado narrativo a esa repentina recuperación, pero no es necesario. Los héroes son conocidos por volver a levantarse no importa cuán fuerte les golpeen.

## COINCIDENCIAS FAVORABLES

Por un instante será el jugador quien tome las riendas de la narración, introduciendo algún elemento en ella que le sea favorable. ¿Los guardias de palacio te persiguen? Un

conveniente carro lleno de paja aparece a la vuelta de la esquina para que puedas esconderte. ¿La puerta se cierra tras de ti dejándote a oscuras? Casualmente has traído una caja de cerillas. ¿Perdido en la gran ciudad y necesitas reposo? El mundo es un pañuelo, ¿no es ese tu amigo de la infancia?

En las historias, los héroes son gente de recursos. Por difíciles que se vuelvan las cosas, por más adversidades que atraviesen, la fortuna siempre parece sonreírles en los peores momentos. Eso sí, hay coincidencias y coincidencias, por eso el coste de usar esta opción queda a vuestra decisión: escuchad primero qué pretende que ocurra el jugador que quiera provocar la coincidencia y a continuación decidid si basta con 1 punto de Destino o si la cosa es tan inverosímil que requiere el gasto de 2 puntos. En principio no hay más límite a las coincidencias favorables que las Tres Leyes.

## CÓMO GANAR DESTINO

### JUGAR DE FORMA MEMORABLE

Cada vez que interpretes a tu personaje de una forma especialmente divertida, ingeniosa o dramática, el resto de jugadores y el director deberían premiarte con 1 punto de Destino. Cada vez que ayudes a enriquecer la trama o a avanzar en ella, deberías ser recompensado con 1 punto de Destino. Cada vez que contribuyas a enriquecer el escenario con detalles, te mereces puntos de Destino.

### INTERPRETAR TU TRASFONDO, EN LO BUENO Y (SOBRE TODO) EN LO MALO

Cada vez que interpretes a tu personaje de forma fiel a su trasfondo y/o sus motivaciones, deberías ganar puntos de Destino. Cada vez que sus debilidades le perjudiquen, ganarás puntos de Destino. Si alguna parte de su trasfondo mete en problemas a tu personaje te mereces 1 punto de Destino. Y querrás meterle en problemas, porque querrás ganar Destino.

He intentado que la dinámica de puntos de Destino, junto con el trasfondo, sean los principales pilares de este reglamento y que el resto gire en torno a ellos; por tanto, y como expresión de esta importancia capital, las mayores recompensas en puntos de Destino deberían venir de la interpretación del trasfondo, para bien y para mal, y con un mayor énfasis si cabe a cómo puede meter al personaje en problemas.

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, el jugador que controla a Krujen ganará un punto de destino.

En definitiva, cada vez que los demás consideren que debes ser recompensado por tu actuación, o compensado por algo, te premiarán con puntos de destino. Los puntos que no gastes durante el juego no se pierden, sino que se van acumulando. Y te gustará atesorar cuantos más mejor, porque te harán mucha falta.

#### NOTAS DE DISEÑO: PREMIAN TODOS. NO SOLO EL DIRECTOR

Soy un firme defensor de que la autoridad se reparta entre todos, y no dejar la tarea de “tirano” en manos de una persona. Este reglamento es una prueba fehaciente de ello.

Cuando comencé a dirigir a FATE, era yo quien tenía la única potestad para otorgar puntos de Destino. Un buen día di la oportunidad a mis jugadores de que fueran ellos los que gestionasen esa reserva: puse un cuenco con fichas en medio de la mesa y les dije que serían ellos los encargados de premiar a sus compañeros con puntos de Destino cuando lo considerasen apropiado. Para mi sorpresa, la típica dinámica de “jugador intentando ganarse el favor del director” se transformó en “jugadores compitiendo entre ellos por ver quién lo hace mejor y de la forma más divertida”. Con un gesto tan simple como el de otorgar más autoridad a los jugadores, el juego había mejorado. Al tener una mayor responsabilidad habían interiorizado mejor el juego. Ya no eran solo sus personajes los que protagonizaban la historia sino que ellos mismos, como jugadores, tenían una responsabilidad compartida para con el juego.

# EVOLUCIÓN

En un juego tan minimalista y de corte narrativo como es XD6, la evolución de los personajes es un asunto peliagudo. Aquí no hay ni la granularidad ni la variabilidad numérica suficiente como para contemplar una evolución frecuente, así que si bien verás varios ejemplos de cómo llevarlo a cabo, todos tienen en común cierta premisa de base: **la evolución de los protagonistas debería tener lugar con lentitud y tras un verdadero clímax en sus aventuras**. Ahora bien, todas de las opciones tratan la evolución de la misma forma: ampliando el trasfondo de los personajes.

## AMPLIANDO EL TRASFONDO

El trasfondo escrito durante la creación de los protagonistas es su historia hasta el momento en que comienzan sus aventuras. Pero tan importante es su pasado como las cosas que les ocurrirán a partir de ese momento, así que será necesario ampliar el trasfondo según las vivencias del protagonista vayan aumentando:

Al terminar una aventura, añade un máximo de cinco nuevas frases a tu trasfondo. Puedes usarlas para:

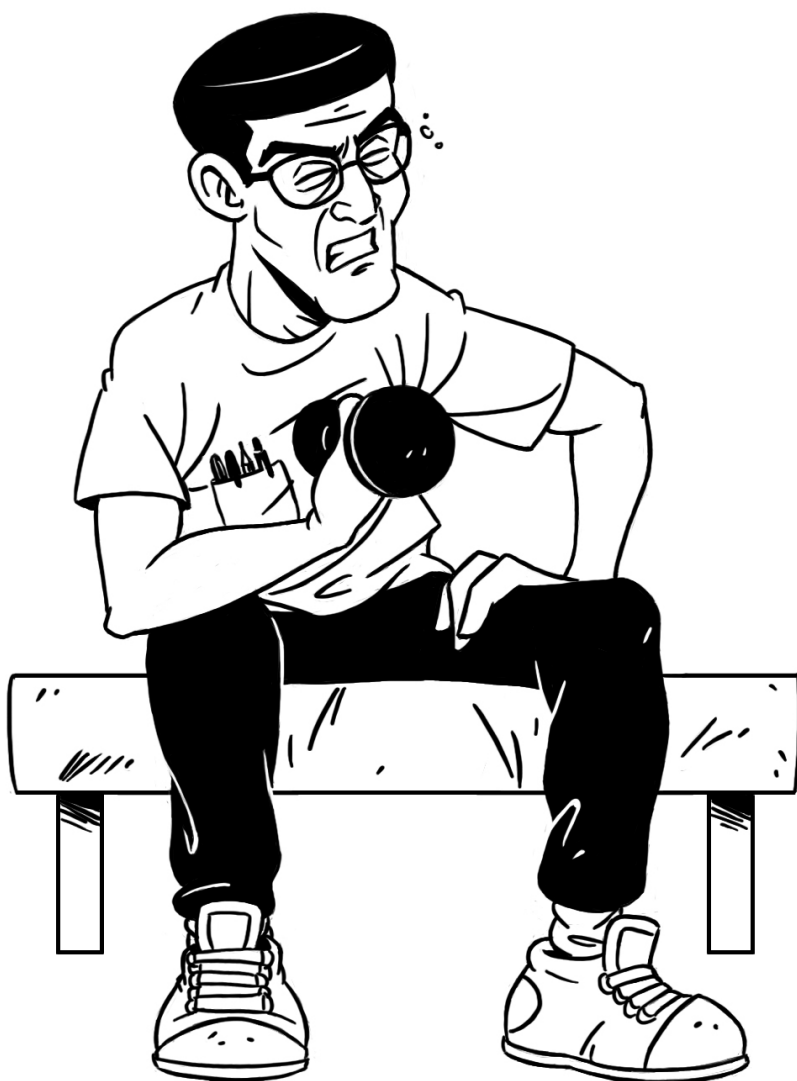
- Reflejar las nuevas experiencias de tu protagonista.
- Aumentar la extensión de algún aspecto de su pasado.
- Añadir nuevas debilidades.
- Ganar un nuevo *rasgo*. Encontrarás a continuación varias formas de hacerlo, pero todas tienen en común que lo primero que deberás hacer es registrar en su trasfondo este rasgo y razonar de qué manera lo está ganando. Podrá ser a través del estudio, del entrenamiento o de cualquier forma razonable que decidas, pero los rasgos no surgen de la nada.

## EVOLUCIÓN DEL PROTAGONISTA

Veremos tres sistemas de evolución, asociado cada uno de ellos a un tono de juego distinto. Antes siquiera de comenzar vuestras aventuras deberíais poneros de acuerdo en cuál de las siguientes opciones queréis usar:

### TONO REALISTA

Puedes intercambiar 1d de un rasgo a otro. Esta opción simula que no hay tiempo para todo y que si tu personaje quiere centrarse en mejorar alguno de sus rasgos esto le supondrá descuidar el resto: si quiere mejorar su forma física no podrá dedicarle tanto tiempo al estudio (quitándole 1d de “*Frikazo hacker*” y añadiéndolo a “*Tío cachas*”), y si quiere mejorar sus conocimientos tendrá que ser quitándole horas al gimnasio (al revés, aumentando en 1d su “*Frikazo hacker*” a costa de “*Tío cachas*”).



De la misma forma tu personaje también puede ganar nuevos rasgos: simplemente quita **id** de uno de los que ya tenga y añádele un nuevo rasgo con un valor de **id**.

- ¡Pero **id** es como si no tuviera ningún rasgo! ¿Para qué molestarse entonces?

Bueno, me temo que estos son los problemas que implica una baja granularidad, aunque tiene su lógica: tener un rasgo a **id** **no es exactamente lo mismo que no tener un rasgo**, sino tener un rasgo tan bajo que apenas se distingue de ese “*proto-rasgo id*” común a todo mortal, pero que tiene potencial para mejorar. Porque ahí está la clave de la cuestión: **un rasgo a id puede mejorar**. Además, tampoco tendría ningún sentido pasar de **od** (desconocimiento absoluto) a **2d** (profesional cualificado), así que cualquier rasgo nuevo tendrá que pasar por el trámite de tener solo **id** durante un tiempo.

## TONO HEROICO

Al igual que en la anterior opción, aumentar 1d en un rasgo te costará 1d de otro. Ahora, sin embargo, a cambio de 3 puntos de Destino podrás añadir un nuevo rasgo a 1d. Recuerda que si tu personaje aprendes un rasgo nuevo deberás antes reflejar en tu trasfondo la manera en que lo ganas. La ventaja de esta opción es que gastando Destino podrás salir de los 15d iniciales.

## TONO ÉPICO

Conste que esta es una opción que **yo no recomendaría**, pero que no puedo dejar de contemplar. Intenta reflejar un estilo de juego para el que XD6 quizás no sea el reglamento más indicado.

Además de poder gastar 3 puntos de Destino para añadir un nuevo rasgo a 1d ahora también podrás invertir estos puntos en mejorar los rasgos ya existentes, en lugar de reducir otros rasgos. La cantidad de puntos de Destino a gastar dependerá del nivel actual del rasgo:

- Subir un rasgo de 1d a 2d: 4 puntos de Destino.
- Subir un rasgo de 2d a 3d: 5 puntos de Destino.
- Subir un rasgo de 3d a 4d: 6 puntos de Destino.
- Subir un rasgo de 4d a 5d: 7 puntos de Destino.

Si así lo decidieráis, podríais incluso superar la barrera de los 5d siguiendo esa misma progresión de coste. Pero tened en cuenta que con el tiempo los protagonistas se volverán muy poderosos, quizá demasiado.