

SISTEMA [XD6]

En una página

Una sencilla herramienta para el juego de rol narrativo

Sistema: Fldaniel, www.sistemaxd6.blogspot.com
Resumen: Khazike, www.paladinenelinferno.blogspot.com



LAS TRES LEYES

1

Ha de ser divertido

Esto es un juego y jugamos para divertirnos.

2

Ha de ser sensato

Ante la duda, senseatez.

3

La mesa decide

A este juego jugamos todos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Trasfondo

Escribe 10 frases sobre tu personaje.

2 sobre su pasado.
2 sobre su presente.
2 sobre su físico y apariencia.
2 sobre su carácter y mentalidad.
2 sobre sus metas y motivaciones.

Rasgos

Escoge sus puntos fuertes en base al trasfondo.

Reparte 15 puntos entre ellos.

Mínimo 2 puntos, máximo 5.

Equipo

¡Aplica la segunda ley!

Un personaje tendrá todo lo necesario para realizar la(s) actividad(es) que indique su trasfondo.

TIRADAS

Ha de ser interesante o entrañar riesgo.

Tira tantos d6 como el valor del rasgo más apropiado.

Añade dados de ventaja.

Cada 5 o 6 es un éxito.

Obtén más éxitos que la oposición u otro personaje para lograr la acción.

Trabajando en equipo, los éxitos de otro personaje se convierten en dados de ventaja.

¡Aplica la segunda ley!

VENTAJA Y OPOSICIÓN

En base a la situación, el director puede otorgarte dados de ventaja o tirar contra ti dados de oposición.

¡Aplica la segunda ley!

Guías:

- 0d Situación normal.
- 1d Ventaja/oposición moderada.
- 2d Ventaja/oposición clara.
- 3d Ventaja/oposición indudable.
- 4d Ventaja/oposición extrema.
- 5d Plantéate el éxito/fallo automático.

CONFLICTOS

Hay demasiado en juego para una sola tirada.

Se resuelve con tiradas enfrentadas.

Cuando pierdes una tirada, escoge uno de tus rasgos para que absorba daño. Réstale la diferencia de éxitos.

¡Aplica la segunda ley!

Un personaje pierde si...

El rasgo que absorbe haza de 0.

A merced del vencedor.

No tiene un rasgo adecuado.

Se rinde.

Puede pactar.

Puede pactar.

PUNTOS DE DESTINO

Gastarlos

(0 PD)

- 1d Obtener un dado de ventaja.
- 1d Recuperar un punto de un rasgo.
- 2d Producir una coincidencia favorable.
- 2d Crear un personaje secundario.

Nombre
con 1 frase
2 rasgos

Ganarlos

Interpretar bien al personaje.

Ser fiel al trasfondo en lo bueno y en lo malo.

Conseguir que todos se diviertan.

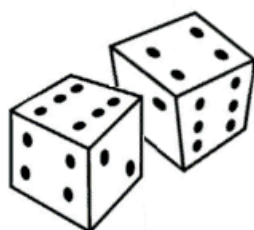
Cumplir la primera ley.

TRASFONDO

Tu trasfondo importa.

Si algo reflejado en tu trasfondo, pero no en tus rasgos ayuda en una acción, recibirás un dado de ventaja.

Si algo reflejado en tu trasfondo te trae problemas, recibirás un punto de destino.



Realista

Heroico

Épico

EVOLUCIÓN Y RECOMPENSAS

Al terminar la aventura recibes...

+2
Frasas

y

PD

Al menos uno, según cómo lo hayas hecho.

Escoged el tipo de evolución

Aumenta en 1 un rasgo a costa de bajar otro.

+

Obten un nuevo rasgo a 1 por 3PD.

+

Sube 1 un rasgo pagando tantos PD como el nuevo valor +2.