

Resumen de reglas · Sistema XD6 · Ablaneda

Sistema XD6 · Ablaneda

Las tres leyes: ha de ser divertido, consensuado, y sensato

Tiradas:

- tantos dados como el rasgo adecuado (si no hay ninguno, 1D)
- 5 o 6 = éxito (es necesario uno, o uno más que la oposición)
- puede haber dados de ventaja (se añaden a la tirada), según situación o trasfondos
- puede haber dados de oposición (sus éxitos se restan), por lo mismo

Escala de ventaja/oposición:

1D = moderada · 2D = clara · 3D = indudable · 4D = extrema · 5D = ¿es necesario tirar?

Ayuda:

- los colaboradores realizan una tirada de rasgo
- éxitos = dados de ventaja para quien realiza la tirada definitiva

Tiradas enfrentadas: ídem, pero la oposición es una tirada de rasgo + los dados de ventaja (si la hay)

Conflictos:

- tirada enfrentada
- daño: diferencia entre los éxitos del vencedor y perdedor, a detraer de un rasgo del perdedor (no tiene por qué ser el utilizado, y debe explicarse y tener sentido)
- PNJ: tiene un “contador de daño”, del que se detrae el daño sufrido → el PJ obtiene para el siguiente ataque una cantidad de dados de ventaja = al daño sufrido por el PNJ
- derrota: cuando un rasgo llega a 0D o no hay rasgo para absorber el daño → el PJ queda a merced del vencedor
- rendirse: el PJ no actúa más pero tampoco sufre más daño. El jugador pacta con el DJ los términos de la derrota (más leve que una derrota total)

Recuperación del daño: según la lógica narrativa (aplicar “las tres leyes”)

Puntos de Destino (usos):

- para crear un recurso narrativo (precio a convenir)
- para añadir 1D de ventaja a una tirada (es necesario argumentarlo)
- para recuperar 1 daño de un rasgo (es necesario argumentarlo)

Puntos de Destino (recuperación):

- jugando según el trasfondo: mediante hazañas memorables
- jugando según el trasfondo: creando consecuencias desfavorables (precio a convenir)
- mediante una gran interpretación

Magia:

- es necesario contar con un rasgo adecuado con al menos 1D
- debe enunciarse el conjuro mediante una rima
- NO debe revelarse el efecto buscado
- no debe repetirse una misma fórmula ya usada con anterioridad

Sistema XD6 · Ablaneda

Las tres leyes: ha de ser divertido, consensuado, y sensato

Tiradas:

- tantos dados como el rasgo adecuado (si no hay ninguno, 1D)
- 5 o 6 = éxito (es necesario uno, o uno más que la oposición)
- puede haber dados de ventaja (se añaden a la tirada), según situación o trasfondos
- puede haber dados de oposición (sus éxitos se restan), por lo mismo

Escala de ventaja/oposición:

1D = moderada · 2D = clara · 3D = indudable · 4D = extrema · 5D = ¿es necesario tirar?

Ayuda:

- los colaboradores realizan una tirada de rasgo
- éxitos = dados de ventaja para quien realiza la tirada definitiva

Tiradas enfrentadas: ídem, pero la oposición es una tirada de rasgo + los dados de ventaja (si la hay)

Conflictos:

- tirada enfrentada
- daño: diferencia entre los éxitos del vencedor y perdedor, a detraer de un rasgo del perdedor (no tiene por qué ser el utilizado, y debe explicarse y tener sentido)
- PNJ: tiene un “contador de daño”, del que se detrae el daño sufrido → el PJ obtiene para el siguiente ataque una cantidad de dados de ventaja = al daño sufrido por el PNJ
- derrota: cuando un rasgo llega a 0D o no hay rasgo para absorber el daño → el PJ queda a merced del vencedor
- rendirse: el PJ no actúa más pero tampoco sufre más daño. El jugador pacta con el DJ los términos de la derrota (más leve que una derrota total)

Recuperación del daño: según la lógica narrativa (aplicar “las tres leyes”)

Puntos de Destino (usos):

- para crear un recurso narrativo (precio a convenir)
- para añadir 1D de ventaja a una tirada (es necesario argumentarlo)
- para recuperar 1 daño de un rasgo (es necesario argumentarlo)

Puntos de Destino (recuperación):

- jugando según el trasfondo: mediante hazañas memorables
- jugando según el trasfondo: creando consecuencias desfavorables (precio a convenir)
- mediante una gran interpretación

Magia:

- es necesario contar con un rasgo adecuado con al menos 1D
- debe enunciarse el conjuro mediante una rima
- NO debe revelarse el efecto buscado
- no debe repetirse una misma fórmula ya usada con anterioridad