RyF 3.0 Medieval

Creando Personaje

Crear un personaje consiste en darle historia, y números que la acompañen. Recuerda siempre esto, los números son un medio, no un fin.

Atributos

Los atributos son las capacidades innatas del personaje.
Tenemos 30 (22 si se quiere una ambientación más dura) puntos a repartir entre 4 atributos.

- Físico
- Destreza
- Inteligencia
- Percepción

El mínimo es 4, el máximo es 10.

Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas por el personaje.
Personaje Versátil:

- 1 habilidad a nivel 6
- 2 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 4 habilidades de nivel 3
- 5 habilidades de nivel 2
- 6 habilidades de nivel 1

Personaje Especialista:

- 1 habilidad a nivel 6
- 3 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 3 habilidades de nivel 2
- 3 habilidades de nivel 1

Lista de Habilidades

- (P) Advertir/Notar
- (D) Armas a distancia
- (F) Armas cuerpo a cuerpo
- (D) Atletismo
- (P) Buscar
- (D) Cabalgar
- (I) Callejeo
- (I) Comercio
- (P) Disfraz
- (D) Escalar
- (D) Esquivar
- (P) Etiqueta
- (I) Fauna
- (I) Leyes
- (P) Música
- (I) Navegar
- (D) Nadar
- (I) Ocultismo
- (P) Rastrear
- (P) Reflejos
- (I) Religión
- (D) Robar bolsillos
- (P) Rumores
- (I) Sanación/Hierbas
- (D) Sigilo
- (I) Supervivencia/Cazar

- (I) Tradición/Historia
- (D) Trampas/Cerraduras

La inicial al principio marca con qué atributo debe sumarse la habilidad: F: Físico, D: Destreza, I: Inteligencia y P: Percepción. Si se va a tener magia, es importante saber que los hechizos cuentan como una habilidad.

Valores Especiales

- Puntos de Vida : Físico x4
- Defensa: Esquivar + 5 (Esquivar = Atributo Destreza + Nivel habilidad Esquivar)
- Iniciativa: Reflejos (Reflejos = Atributo Percepción + Nivel habilidad Reflejos)
- Maná: Inteligencia x3

Ejemplo

Grognard el Desdichado, Guerrero Bárbaro

Físico 8 Destreza 7 Inteligencia 7 Percepción 8

Armas cuerpo a cuerpo 6 Advertir/Notar 5 Esquivar 5 Reflejos 4 Cabalgar 4 Supervivencia/Cazar 4, Sigilo 3 Escalar 3 Rastrear 3 Buscar 3 Nadar 2 Escalar 2 Fauna 2 Sanación/Hierbas 2 Callejeo 2 Armas a Distancia 1 Rumores 1 Robar 1 Navegar 1 Comercio 1 Atletismo 1

Puntos de Vida 32 Defensa 17 Iniciativa 12

Cómo se Juega

Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.
En estas tiradas siempre se lanza 1o3d10, que quiere decir, 3 dados de 10 guardando el dado objetivo.
El dado objetivo puede ser el más alto, el medio, o el más bajo, dependiendo de las circunstancias, por defecto, es el medio.
Si se saca un 10 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.
Ejemplo con dado medio: 5, 3, 9 = 5; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 6; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue.
Ejemplo con dado alto: 5, 3, 9 = 9; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 8; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

Tiradas de Atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

- Fácil: 9
- Normal : 12
- Difícil: 15
- Muy Difícil: 18
- Casi imposible: 21

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo. Ejemplo: un pulso sería tiradas enfrentadas de Físico.

Tiradas de Habilidad

Se suman atributo + habilidad + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

- Fácil: 10
- Normal: 15
- Difícil: 20
- Muy Difícil: 25
- Casi Imposible 30

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta gana. Por ejemplo, alguien intenta esconderse (Destreza + Sigilo + 1o3d10) y alguien intenta encontrarlo (Percepción + Advertir/Notar + 1o3d10).

Granularidad: Nada te impide pedir tiradas intermedias, hacer tiradas con dificultad de 12 o 18 también funciona perfectamente, en función de lo que se quiera.

Circunstancias Especiales

- Malherido: Si los PVs de un personaje o criatura son iguales a su físico, o inferior, guarda el dado menor.

- Habilidad desconocida: Cuando una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor.
- Token: Un objeto que se tiene al principio de la partida, y que se puede dar al Director de Juego antes de una tirada de atributo o habilidad, permitiendo guardar así el dado mayor. El Director de Juego puede devolverlo en cualquier momento, obligando así a guardar el dado menor.

Críticos y Pifias

Una tirada de crítico (algo que se hace MUY bien) es una que supera en 10 la dificultad sobre la que se tira.
Una pifia es un 1 en el dado guardado y 5 o menos en el dado inmediatamente anterior (peligrosísimo estando Malherido)

Combate

La secuencia de combate funciona de la siguiente manera:

1. Se tira Iniciativa +1o3d10 de cada personaje, actuando en cada ronda según lo que se ha sacado. Lo que saquemos en iniciativa se usa para todo el combate.
2. Si se saca 20 o más, se tienen 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etc.
3. Una pifia en iniciativa significa que no se actúa en el primer turno, y se irá último en los siguientes.
4. En su turno, el jugador elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...
5. El combate sin armas, con puñetazos, patadas o similares, hace un daño de 1d6.

Acciones y movimiento en combate

- Un turno dura 3 segundos.
- Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
- Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
- Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.
- También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 6 metros, y una menor a 3 metros, esto es especialmente útil si usamos miniaturas, pues el tamaño estándar es una casilla = 1,5 metros (mayor 4 casillas, menor 2 casillas).
- El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.
- Un personaje puede realizar una acción mayor y una menor por turno, a menos que saque crítico en iniciativa que le daría acciones mayores adicionales. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se quisiera, y tener varias menores.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un critico en iniciativa, podemos mover 9 metros y realizar un ataque con la espada sin penalización.

Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo, sea con armas o con su propio cuerpo, se debe tirar Físico + Armas Cuerpo a Cuerpo +1o3d10 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 sin arma).
Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

Los siguentes son modificadores al ataque por circunstancias especiales en combate:
- Por la espalda: +4 al ataque
- Flanqueando: +2 al ataque

Ataque con dos armas

Un personaje puede luchar con armadura de cuero (o sin armadura) y dos armas ligeras a la vez, espadas cortas o dagas. Ésto hace que el personaje obtenga un +3 a la tirada de ataque. El daño causado es el mayor de las armas usadas (1d6+1 si es la daga, 1d6+3 si es la espada corta).

Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.
- Bocajarro 10
- Corta 15
- Media 20
- Larga 25

También aumentan la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

- Corriendo +3
- Tumbado +5
- Cobertura Ligera (un arbolito) +2
- Cobertura Media (una carroza) +4
- Cobertura Grande (una almena) +6
- Entre otra gente +2

Armas a distancia en cuerpo a cuerpo

Cuando alguien con un arma a distancia entra en distancia de melee, debe usar su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada 1d6+1 o cambiar a un arma más adecuada.

Estados de Salud

Existen 4 estados de salud: Normal, Malherido, Inconsciente y Muerto.

- Normal: Heridas de 0 a Físico x3 (no inclusive).
- Malherido: Heridas de Físico x3 a Físico x4 (no inclusive).
- Inconsciente: Heridas de Físico x4 a Físico x6 (no inclusive).
- Muerto: Heridas Físico x6 o superior.

Recordad que las heridas, son el daño recibido, directamente, no la resta con Puntos de Vida.
Ejemplo: Con Físico 8 los estados serían los siguientes rangos de heridas: 0 / 24 / 32 / 48.

En resumen, tienes Físico x4 PV, cuando te queden menos PV que Físico estás Malherido, cuando tengas 0 o menos, Inconsciente, y cuando llegues a tu Físico x2 negativo, Muerto.

Armaduras y Escudos

Las armaduras sirven para absorber el daño recibido. Su índice de absorción es lo que restamos al daño recibido, siendo el resultado final las heridas que entran al personaje.
El estorbo se aplica a todas las habilidades de destreza cuando no se está en combate y a la iniciativa. También se aplica al lanzamiento de hechizos (aunque vayan por inteligencia).
Los escudos tienen dos valores:

- Defensa - se suma a Defensa (cuerpo a cuerpo).
- Cobertura - se suma a la dificultad de los atacantes en los ataques a distancia.

Recuperar el aliento

Tras un combate, los personajes pueden recuperar el aliento justo tras un combate si ha recibido daños, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Esto recupera 1d6 Puntos de Vida.

Recuperación Natural

Cada noche, cuando se duerme unas 8 horas aproximadamente, se recupera de forma natural 1 Punto de Vida aunque se duerma al raso o en el suelo, o 2 si se duerme en un lugar confortable como una cama en una habitación.

Dividir Acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para esto, guardará dado menor en ambas acciones.
Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando dado menor por algún motivo (malherido, token...).

Emboscadas

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (sigilo vs advertir/notar) el primer ataque es gratuito.

Equipo

Aquí tenemos equipo de ejemplo.

- Arco corto (2M)1d6+3 15m / 30m / 60m
- Arco largo (2M) 2d6 25m / 50m / 100m requiere Físico 8
- Ballesta (2M)2d6+2 (con recarga) 15m / 30m / 60m

- Bastón 1d6+2
- Cimitarra 1d6+3
- Cuchillo 1d6+1 3m / 6m / 9m
- Daga 1d6+1 3m /6m / 9m
- Espada corta 1d6+3
- Espada larga 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Hacha de combate (2M) 2d6+2
- Hacha de guerra 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Honda 1d6+1 (1d6+2 proyectiles plomo) 10m / 20m / 40m
- Lanza ligera 1d6+2 10m / 20m / 40m
- Lanza pesada (solo a caballo) 3d6
- Mandoble (2M) 2d6+2, requiere Físico 9
- Mangual 2d6
- Maza 2d6
- Sable 2d6(1M)/2d6+1(2M)
- Vara 1d6+3
- Armadura ligera Absorción 2 estorbo 1
- Cota de mallas Absorción 4 estorbo 2 Req. Físico 7
- Armadura placas Absorción 6 estorbo 3 Req. Físico 8
- Escudo Defensa +1, Cobertura +2

Las tiradas de daño también "explotan". Es decir, si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando.
Ejemplo: 2d6, 4, 6 = 10 y tiramos 1 dado de nuevo, si sale 6 de nuevo, se suma (16) y se sigue tirando.

Módulo de reglas: Armaduras especiales

Estas serían las mejores armaduras disponibles, y costarían un ojo de la cara. O necesitarían hacer misiones especiales.

- Túnica de archimago, absorción 1, sin estorbo
- Armadura élfica, absorción 3, estorbo 1
- Cota de Mithril, absorción 5, estorbo 2
- Escamas de dragón, absorción 7, estorbo 3

Módulo de reglas: Razas

Los personajes podrán ser de las siguientes razas, con las siguientes ventajas:

- Artificial, Androide, Robot, Forjado, Golem: Absorción natural 5, no puede llevar armaduras. No necesita dormir. No tiene ventaja. Gana 1px menos por partida. Solo puede usar pirámide especialista.
- Alto Elfo: Recibe la ventaja Arcano de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).
- Elfo del bosque: Recibe la ventaja Punteria o Certero de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).
- Enano: Recibe la ventaja Muro de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).
- Humano: Recibe 1px más por partida.
- Mediano: Máximo 7 en físico. Recibe la ventaja suerte de forma gratuita.

Módulo de reglas: Ventajas

Cada jugador podrá escoger en la creación tan sólo una de las siguientes ventajas, siempre y cuando cumpla los requisitos entre paréntesis.

- Arcano (I8+): +1 a tiradas de hechizos.
- Berseker (F8+): +2 a tiradas de combate CC.
- Certero (P8+): +1 al daño en armas a distancia.
- Defensor (D8+): +1 a defensa.
- Despiadado (F8+): Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares.
- Golpe Duro (F8+): +1 al daño en CC.
- Maná abundante (I8+): El Maná es inteligencia x4, en lugar de x3.
- Mula de carga (F8+): Ignora 1 punto de estorbo.
- Muro (F8+): PV = Físico x5, en lugar de x4.
- Piel de Piedra (F8+): +1 a absorción.
- Puntería (D8+): +2 a tiradas de armas a distancia.

- Rápido (P8+): +2 a iniciativa.
- Recuperación (F8+): Cura 2 PV adicional en cada curación, natural o mágica.
- Suerte (ninguna): Puede repetir una tirada por escena.

Módulo de reglas: Magia

Los hechizos se compran como si fuesen habilidades, tal cual. Al repartir los puntos de la pirámide, acuerdate de ponerte puntos en los hechizos. Todos los hechizos se tiran por el atributo inteligencia.

- Disipar Magia (distancia): Cancela un hechizo o efecto mágico a dificultad del conjuro +2, y a coste del conjuro a disipar.

Dif 12 - Coste Maná: 1

- Comunicación a distancia (personal): Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el hechizo a la vez, pero el segundo recibe un "aviso mental".
- Convertir agua (toque): Permite convertir 1 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.
- Luz (personal): Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salv: PER 10)
- Mano de mago (distancia): Telekinesis con objetos de hasta 2kg, 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma.
- Detectar magia (distancia): Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad varible según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

Dif 14 - Coste Maná: 1

- Toque eléctrico (toque): 2d6 daño que ignora armadura. Requiere tirada C/C.
- Amistad animal (distancia): Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1 minuto/nivel (o turnos de combate).
- Caída de Pluma (distancia): Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).
- Convocatoria (personal) : Hace que alguien sepa que lo necesitamos y donde estamos. Afecta a una sola persona.
- Curación (toque): Cura 1d6 pv por punto de maná gastado, con un máximo de 3.
- Materializar arma (personal): Permite invocar un arma, durante 1 turno/nivel.
- Pies de araña (personal): Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).

Dif 16 - Coste Maná: 2

- Arma de Fuego (distancia): Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1 turno/nivel.
- Atravesar (personal): Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1m de espesor.
- Aura de Curación (personal): Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.
- Espejo (personal): Cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 1 día o hasta que se reciba un hechizo.
- Invisibilidad (personal): Invisibilidad durante 1 min/nivel o hasta que ataque.
- Rastro secreto (personal): El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.
- Respirar bajo el agua (toque): Permite respirar bajo el agua durante 10 min/nivel.
- Silencio (personal): Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.
- Amistad (distancia): En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INT 15)
- Proyectil mágico (distancia): 2d6 daño
- Invocar Lobo (personal): Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 en activo.

Dif 18 - Coste Maná: 3

- Lanza de sombras (distancia): 3d6 daño.
- Relámpago (distancia): 2d6 daño que ignora armadura.
- Atar demonio (distancia): Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno/nivel (Salv: FIS 18).
- Tentáculos Negros (distancia): Tentáculos que agarran todo, no permitiendo desplazarse, en 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salv. DES 15).

- Infundir terror (distancia):. En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (salvación: INT 15)
- Espejo de Sombras (personal): Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel.
- Niebla (personal): -2 a PER (vista) durante 1 turno/nivel. Area de 10x10 metros.
- Sentidos Puros (personal): +4 a PER durante 1 turno/nivel.
- Absorción (personal): +4 Absorción durante 1 turno/nivel.
- Fuerza sobrehumana (personal): +4 a FIS durante 1 turno/nivel.
- Defensa mental (personal): +4 a salvación contra magia durante 1 turno/nivel.
- Aura de Poder (personal): Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.
- Baile de viento (personal): +4 Defensa durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
- Caminar entre sueños (personal): Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salv: INT 16).
- Anticipación (personal): Prevé los actos del enemigo y da +2 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.
- Alzar muerto viviente (personal): Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

Dif 20 - Coste Maná: 4

- Bola de fuego (distancia): Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.
- Toque vampírico (toque): Drena 2d6 pv's al objetivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque C/C.
- Campo Antimágico (personal): Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno/nivel.
- Terremoto (personal): Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 15 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.
- Robar identidad (distancia): Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.
- Posesión mental (distancia): Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 16. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
- Olvido (toque): Borra de la mente un recuerdo , Salvación INT 8, 10 o 12 + nivel de olvido según importancia.
- Esconderse en las sombras (personal): Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +10 sigilo.

Dif 22 - Coste Maná: 5

- Cadena de Relámpagos (distancia): Rayo de 2d6 de daño que salta hasta a 3 objetivos. Ignora armadura.
- Rayo Solar (personal): Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 4d6 a cualquiera a 5m de distancia.
- Duplicación (personal): El personaje se convierte en 2, con la mitad de PVs cada uno. Si uno de los dos llega a 0 o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.
- Escudo anti-magia (personal): Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.
- Ojos de Lince (personal): Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

Dif 24 - Coste Maná: 6

- Tormenta de fuego (distancia): 4d6 de daño en un área de 10x10m
- Teleportarse (personal): Exige conocer la posición de destino.

Notas:

- El maná es Inteligencia x3.
- El rango 'toque' implica tocar al objetivo.
- El rango 'personal' indica que el conjuro afecta a, o sólo puede lanzarse sobre, el própio mago.
- El rango 'distancia' sería de un máximo de unos 50m.
- El término 'nivel' en la descripción del conjuro hace referencia al nivel de la habilidad del personaje en el conjuro en cuestión.
- Un mago puede 'quemar maná' para conseguir bonificadores extra en el lanzamiento de un conjuro. Por cada 2 puntos de maná extra gastados, gana un +1 a la tirada.
- Si el lanzamiento de un conjuro supera en +10 la dificultad fijada, se considera crítico. Los beneficios dependerán del conjuro, siendo aplicables +1d6 (conjuros de daño y curación), +1 (bonos de atributo), o 2 turnos extra.

Módulo de reglas: Daño Cinemático

El daño cinemático es algo tan simple como permitir ataques diferentes al arma, como tirarse desde una mesa encima de alguien, o balancearse con una lámpara para patearle a alguien la cara, hasta cogerle a alguien la cabeza y estampársela contra un muro. Básicamente, consiste en darle color al combate sin conseguir ninguna ventaja por ello.

El daño que se hará en esos ataques, será exactamente el mismo que se habría hecho con las armas que se llevan, y si se tiene alguna ventaja especial como el +3 al ataque por llevar dos armas, también se tendría.

Para que se pueda utilizar, no debe haber ventaja adicional como el que se considere no haber desenvainado una espada, haber perdido las armas, o cosas así. Simplemente, en lugar de pegar un espadazo, pegamos una patada en las partes nobles haciendo el mismo daño. Eso siempre queda bien.

Historial de Cambios

03/05/2012

- Añadido historial de cambios.
- Mejorada maquetación en turnos de combate.

15/05/2012

- Mejorada la lista de equipo con los cambios del foro de Mistery.

13/12/2012

- Corregido error en el texto de “Combate con 2 armas” para indicar que no se puede usar con mallas y placas.

24/04/2013

- Cambiada la sección “Estorbo” por una más amplia que explique en detalle Armaduras y Escudos, incluyendo conceptos como estorbo y cobertura.

03/05/2013

- Corregidas algunas faltas y errores tipográficos.