

# RyF 3.0 Actual

## 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.

1. Físico
2. Destreza
3. Inteligencia
4. Percepción

El mínimo es 4, el máximo es 10.

### Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas por el personaje.

Personaje Versátil:

1. 1 habilidad a nivel 5
2. 2 habilidades de nivel 4
3. 3 habilidades de nivel 3
4. 4 habilidades de nivel 2
5. 5 habilidades de nivel 1

Personaje Especialista:

1. 2 habilidad a nivel 5
2. 2 habilidades de nivel 4
3. 2 habilidades de nivel 3
4. 2 habilidades de nivel 2
5. 2 habilidades de nivel 1

## Lista de Habilidades

- P - Advertir / Notar
- D - Armas a Distancia
- F - Cuerpo a Cuerpo
- D - Atletismo
- P - Bailar
- P - Buscar
- I - Callejeo
- I - Comercio
- D - Conducir
- D - Esquivar
- I - Historia
- I - Idiomas
- I - Informática
- I - Leyes
- I - Mecánica
- I - Medicina
- P - Música
- I - Ocultismo
- P - Reflejos
- D - Pilotar
- D - Sigilo
- I - Supervivencia

La inicial marca qué atributo suma a la habilidad: F: Físico, D: Destreza, I: Inteligencia y P: Percepción.

## Valores Especiales

1. Puntos de Vida : Físico x3
2. Defensa: Destreza + Esquivar + 5
3. Iniciativa: Percepción + Reflejos

## Ejemplo - Mark Reinhart, Detective Privado.

Físico 7 Destreza 8 Inteligencia 7 Percepción 8

Advertir/ Notar 5 Sigilo 4 Reflejos 4 Atletismo 3 Esquivar  
3 Armas a Distancia 3 Cuerpo a Cuerpo 2 Leyes 2  
Atletismo 2 Buscar 2 Callejeo 1 Conducir 1 Mecánica 1  
Ocultismo 1 Informática 1

Puntos de Vida 21 Defensa 16 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 = 2; 8,6,1 = 8; 10,7,10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

## Circunstancias Especiales

1. Malherido: Si los PVs de un personaje o criatura son iguales a su físico, o inferior, guarda el dado menor.
2. Habilidad desconocida: Cuando una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor.
3. 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.

## Tiradas de Atributo

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

1. Fácil: 9
2. Normal : 12
3. Difícil: 15
4. Muy Difícil: 18
5. 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.

1. Fácil: 10
2. Normal: 15
3. Difícil: 20
4. Muy Difícil: 25
5. 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).

## Críticos y Pifias

Una tirada de crítico (algo que se hace MUY bien) es una que supera en 10 la dificultad sobra la que se tira.

Una pifia es un 1 en el dado guardado, y  $\leq 5$  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, etcétera...
3. Una pifia en iniciativa significa que no se actuó 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

1. Un turno dura 3 segundos.
2. Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
3. Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
4. Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.

5. 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).
6. El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.

**Ejemplo:** con dos acciones por turno sacando un crítico en iniciativa, podemos mover 9 metros y disparar mientras corremos 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 + Cuerpo a Cuerpo +103d10 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 si no tiene). Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

### Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 103d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

1. Bocajarro 10
2. Corta 15
3. Media 20
4. Larga 25

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

1. Corriendo +3
2. Tumbado +5
3. Cobertura Ligera (una farola) +2
4. Cobertura Media (un coche) +4
5. Cobertura Grande (un bunker) +6
6. Entre otra gente +2

### Estados de Salud

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto.

1. Normal: Heridas de 0 a Físico x2 (no inclusive).
2. Malherido: Heridas de Físico x2 a Físico x3 (no inclusive).
3. Inconsciente: Heridas de Físico x3 a Físico x5 (no inclusive).
4. Muerto: Heridas Físico x5 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 / 16 / 24 / 40.

### Recuperar el aliento

Tras un combate, los personajes pueden recuperar el aliento, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Ésto recupera 1d6 puntos de vida.

### Dividir Acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ésto, guardará dado menor en ambas acciones.

Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando dado menor por algún motivo (malherido, token...).

## Equipo

Aquí pondremos equipo de ejemplo, para un listado de equipo mucho más completo, mirad RyF 2.0.

1. Machete 1d6+2
2. Katana 2d6
3. Sable 2d6
4. Arco de precisión 2d6, rangos 25m / 50m / 100m
5. Ballesta ligera 2d6, rangos 10m / 25m / 50m
6. Revólver 2d6+1, rangos 10m / 25m / 50m
7. Pistola automática 2d6, rangos 10m / 25m / 50m
8. Subfusil 2d6+2, rangos 10m / 25m / 50m
9. Rifle de Asalto 3d6, rangos 25m / 50m / 100m
10. Ametralladoras 3d6, rangos 100m / 200m / 400m
11. Rifle francotirador 3d6, rangos 100m / 200m / 400m
12. Escopeta 3d6/2d6/1d6, rangos 10m / 25m / 50m
13. Recortada 3d6+2/2d6/-, rangos 10m / 25m / -
14. Chaleco Antibalas, absorbe 3 puntos de las heridas recibidas.

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.

## Curación

Alguien puede recibir curación una sola vez al día si recibe con éxito una tirada de medicina a dificultad 15, y se curaría 1d6 PV. Si se fallase la tirada, debería intentarlo otra persona, nunca la misma, al menos, ese día.