

# Manual del Jugador

En este capítulo explicaremos todo lo que debe saber un jugador de Quattrocento, desde la importante creación de personaje, que sería lo primero que debería hacer, hasta la explicación de las reglas, trucos para mejorar la interpretación o simples listados como los de equipo.

Aquí comienza tu aventura en Quattrocento.

## El Mundo

Alrededor del año 900 d.c. la magia volvió a aparecer en el mundo de una forma palpable. No tardaron en aparecer nuevas escuelas de pensamiento y usuarios de la magia aparecían por doquier. En el "centro" de Europa se encontraba la zona donde más era usada y que era la más poderosa del mundo política y económicamente. Dentro de sus fronteras nació una secta que anunciaba que el abuso de la magia llevaría a la perdición debido a que esta era el poder de Dios y por lo tanto no debía pasar por las manos de los humanos.

Llegado el año 1000 un meteorito cayó precisamente sobre este sitio destruyéndolo por completo. A partir de entonces hay una época de oscuridad debido al polvo levantado por el impacto.

Es en ese momento, mucha gente de las otras naciones abrazaron las enseñanzas de la ahora extinta secta, tomando su nombre e ideales. Con un rápido crecimiento nunca visto, consiguen el apoyo de los Príncipes e importantes nobles para re-fundar la nación como una nación santa, sobre la misma Ira de Dios. Consiguen crecer rápidamente gracias al miedo de la gente a que sea cierto lo de la Ira de Dios y al poco tiempo su país está poblado por fieles seguidores y su capital es sita en el lugar de impacto del meteorito y a modo de Tierra Santa.

Poco a poco se va haciendo con el poder político y económico gracias a la pólvora, un invento de un príncipe de otro reino, cuya fabricación fue robada y el príncipe asesinado para asegurarse ser los únicos en poder fabricarla.

Han pasado 400 años desde la caída del meteorito y la secta es ahora una Inquisición que tiene subyugados a todos los reinos. La inquisición condena la magia y su uso está perseguido y el control que ejercen sobre los reinos es tal que existe un día a la semana en que hay que ir a las iglesias, momento que se aprovecha para hacer "censo". Incluso para viajar hay que pedir un permiso para justificar el no pasar por una iglesia.

La inquisición además hace experimentos con seres humanos [usando los restos del meteorito]. Cuando estos salen mal (la mayoría de las veces) se crean abominaciones que aprovecha para "soltar" donde le interesa y echarle la culpa a la magia diciendo que son producto del abuso de esta. Los pocos casos que han salido bien se han convertido en el cuerpo de élite de la inquisición. No son más de 5 o 6 y estarán bien documentados.

Pero existe una resistencia, que sigue usando la magia y que intenta acabar con el reinado de la inquisición, sitio donde estarán nuestros héroes, el blanco contra el negro. Y como elemento gris, el pueblo, que en muchas ocasiones los ayudará pues también están hartos de yugo de la inquisición. Esto incluye a los príncipes de los reinos que aunque públicamente han de perseguirlos en muchas ocasiones buscaran ayudar a esta resistencia para volver a conseguir el poder perdido ya que ahora son poco más que títeres.

## Naciones

- Albión (Inglaterra)
- Highlands (Escocia)
- Eire (Irlanda)
- Ibera (Castilla)
- Lusitania (Portugal)
- Galia (Francia celta)
- Soleil (Francia Franca)
- Las islas estado (Italia)
- Almogavia (Corona de Aragón, cataluña y Valencia)
- Adler (Alemania y otros pueblos nórdicos)

# Personajes

## Crear un personaje

El primer paso para crear un personaje es pensar en un concepto. El concepto es la idea general, el primer boceto mental, que te haces sobre que tipo de personaje te gustaría encarnar. A veces se trata de un frase, otras pensarás en crear alguien parecido a un personaje de una película o de un libro que hayas disfrutado recientemente. Da igual de dónde provenga tu materia prima. Tienes que tener algo ya en mente antes de seguir el procedimiento para rellenar la ficha, ya que si cambias de idea a la mitad del proceso, te resultará incómodo. Con el concepto, es mas sencillo conllevar el hecho de que no puedes tener tantas capacidades ni tan altas como te gustaría. Para definir al personaje, debes elegir sus puntos fuertes, ya que no puedes ser bueno en todo. En resumen, hazte una idea general de que tipo de personaje vas a crear antes de coger el bolígrafo o el lápiz.

Un personaje es algo más que los números en su ficha. Los puntos son sólo la forma en que el juego define las capacidades de un personaje, sus puntos débiles y fuertes, pendientes de batirse el hierro mediante el uso de las reglas. Tú eres quien debe darle el soplo de vida a esos números, mediante la interpretación de ese personaje, usando los datos de la ficha como guía. Sin tu participación, el personaje no existe.

## Ejemplo

A lo largo de este capítulo vamos a crear un personaje de ejemplo, un poco de práctica después de la teoría.

Usaremos un personaje arquetípico como ejemplo, para que se vea de forma clara lo que se puede hacer. Imaginemos un guardia que se dedica a investigar crímenes en los bajos fondos de la ciudad.

Lo primero, buscarle el nombre: Jerome duValais.

Ahora pasamos a darle un poco de trasfondo: Vivió en un barrio marginal, de familia desestructurada, con el padre siempre viajando con su carromato y la madre en casa con problemas de alcoholismo. Intentó salir como pudo de ese mundo, haciéndose guardia, pero los rufianes del barrio le hicieron la vida imposible, al conocer a toda su familia y amistades. Tuvo que mudarse a otro país para poder trabajar en paz.

Es alguien con una especial facilidad para ver cosas que otros no ven, con un físico correcto, y

unos conocimientos que reflejan donde se crió.

Si te das cuenta, aún no hemos hablado de números. En realidad, antes de poner números debemos saber qué vamos a ser. Y una vez sabido... a rellenar números, entonces sí.

## Los conceptos numéricos

Las capacidades de un personaje se describen por medio de una serie de rasgos a los cuales se les califica con un número, en una escala del cero al diez.

- Los Atributos definen las capacidades innatas de un personaje. Los atributos se mantienen fijos, no varían ni con la experiencia ni con el tiempo. Van de 2 a 10.
- Las Habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje y varían con el tiempo y la experiencia. Van de 0 a 10.

## Repartir Atributos

Cada jugador tiene un total de 40 puntos a repartir en atributos para crear el personaje. Esto nos da una media de 8 puntos por atributo. Si asignas menos de esa media, tendrás un atributo por debajo de lo normal para un héroe, mientras que si asignas el máximo, 10 puntos, serás notable en ese Atributo. Es importante remarcar que los atributos son fijos y no mejoran con la experiencia ni con el tiempo, a diferencia de las habilidades, que sí lo hacen.

La media de un atributo para una persona normal se sitúa en 5. Los Personajes de los Jugadores (PJs) son mejores que la media, ya que son gente extraordinaria (si esto no te gusta, puedes dar menos puntos a repartir en atributos).

En Quattrocento hay cinco atributos básicos: Físico, Carisma, Destreza, Inteligencia y Percepción.

- (F) Físico
- (C) Carisma
- (D) Destreza
- (I) Inteligencia
- (P) Percepción

## Ejemplo

Seguimos con nuestro amigo Jerome. Hemos dicho que es una persona avispada, así que vamos a ponerle una excelente percepción, además no es torpe, ni tonto, ni debil, las calles donde ha crecido lo han hecho así, de modo que pondremos una buena destreza y dejaremos el resto por encima de la media normal:

- (F) Físico: 8
- (C) Carisma: 7
- (D) Destreza: 8
- (I) Inteligencia: 7
- (P) Percepción: 10

$8+7+8+7+10 =$  un total de 40 puntos.

## Atributos Explicados

- **Físico:** Capacidad para mover algo o a alguien que tenga peso o haga resistencia, así como para levantar una piedra, tirar una barra, etc. La aplicación directa del uso de músculos y de resistir heridas, cansancio, drogas u otras causas debilitantes.
- **Carisma:** Capacidad para atraer o fascinar a través de nuestros gestos y palabras. Este encanto personal es necesario para transmitir ordenes, dirigir a otros o insuflar animo y confianza a las tropas, siendo este atributo la clave de los grandes generales, políticos y seductores.
- **Destreza:** Facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales, o ejercicios físicos que requieran agilidad.
- **Inteligencia:** Capacidad de entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales (enigmas) como mecánicos o de elementos físicos, (intentar ver que falla antes de hacer una reparación o resolver un puzzle respectivamente).
- **Percepción:** El umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y la expresión corporal.

## La Ocupación

En Quattrocento no existen profesiones predefinidas, ni clases especiales de personaje. Es un entorno narrativo que permite completa

libertad tanto a los jugadores como al narrador. Es recomendable, no obstante, que cada jugador defina la ocupación de su personaje en su hoja. Existen tantas ocupaciones como te permita tu imaginación dentro de la época y ambientación en la que juguéis. Es posible también usar términos que no necesariamente constituyen profesiones remuneradas.

- **Ejemplos:** Guerrero, mago, mercenario, pirata, mosquetero, aventurero, noble, erudito, bribón, vividor...

La elección de las habilidades debe ser medianamente acorde a la ocupación.

## Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. A diferencia de los atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia.

Durante la creación del personaje, tienes 80 puntos a repartir entre todas las habilidades, con un máximo de 5 en cada una. Hay que tener en cuenta que más adelante se explican más sitios donde gastar parte de estos puntos, como en magia o técnicas de combate.

- (I) Academicismo
- (P) Actuar
- (P) Advertir/Notar
- (I) Alquimia
- (D) Armas a distancia
- (D) Armas cuerpo a cuerpo
- (P) Arte
- (D) Artesanía: Cerámica
- (D) Artesanía: Metal
- (D) Artesanía: Madera
- (D) Artesanía: Piel
- (D) Artesanía: Piedra
- (D) Artesanía: Tejidos
- (D) Artesanía: Vidrio
- (D) Atletismo
- (P) Baile
- (P) Buscar
- (D) Cabalgar
- (P) Callejeo
- (I) Comerciar
- (P) Disfraz
- (C) Empatía
- (P) Etiqueta
- (C) Intimidación
- (C) Labia
- (P) Leer Labios
- (C) Liderazgo
- (-) Maná
- (I) Medicina
- (I) Mecánica
- (P) Música
- (I) Navegar
- (D) Pelea
- (C) Seducción
- (P) Sigilo
- (I) Supervivencia

80 puntos a repartir, mínimo 0, máximo 5.

Los costes son:

- Nivel 0: 1 punto (Hay habilidades innatas que parten de 0, directamente)
- Nivel 1: 1 puntos
- Nivel 2: 3 puntos
- Nivel 3: 6 puntos
- Nivel 4: 10 puntos
- Nivel 5: 15 puntos

Si no se tiene el nivel 0, se guarda dado bajo en la tirada.

## Ventajas y defectos

<b>Ventaja</b>	<b>Coste</b>	<b>Descripción</b>
Alerta	-	+2 a Advertir/Notar
Arcano	-	+1 a tiradas de hechizos
Armadura Heredada	+	Armadura especial que absorbe 4PV y sin malus. Llevarla alguien sin permiso es considerado pena de muerte
Atributo Legendario	+	Da un +1 a un atributo y permite tener 11 en un atributo si tenía 10
Berseker	+	+2 a tiradas de combate CaC
Buen Karma	+	Puedes usar el token 2 veces antes de entregárselo al DJ
Burgo	-	Eres parte de un artesanado o gremio. Aparte de la posición social otorga 50mo al mes
Certero	+	+2 a tiradas de armas a distancia
Contactos	-	Permite un conocido que puede ayudarnos o darnos información
Defensor	+	+2 a defensa
Escuela de Esgrima	+	Permite cambiar modos de combate entre ofensivo y defensivo
Golpe Duro	-	+2 al daño en CC
Maná abundante	+	Hechizos diarios es Maná x3
Muro	+	Tus PV se calculan como Físico x5
Nobleza	+	Eres parte de la nobleza. Aparte de la posición social otorga 250mo al mes
Piel de Piedra	-	+1 a absorción
Rápido	-	+1 a iniciativa
Recuperación	+	Cura 2 PV adicional en cada curación, natural o mágica
Recursos	-	Empiezas con 250mo más
Sin Perdón	-	Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares
Suerte	+	Puede repetir una tirada por sesión
Zurdo	+	+1 a ataque y defensa con esgrima
<b>Defecto</b>	<b>Coste</b>	<b>Descripción</b>
Alergia al maná	+	No puedes hacer magia, además esta te hace el doble de daño o en el caso que requiera una tirada de resistencia, obtienes un -5
Cojera	+	-3 a las tiradas físicas donde intervenga la pierna mala
Corto de vista	-	-2 a las tiradas de percepción donde la visión sea un factor importante
Débil	+	-1 a Físico
Despistado	-	-2 a Advertir/Notar
Enclenque	+	Tus puntos de vida se calculan como Físico x3
Fobia	-	Tienes algún tipo de miedo irracional y extremo a algo (arañas, los espacios cerrados, etc.)
Fuga de maná	-	Hechizos diarios es Maná x1
Hemofilia	-	No te curas de forma natural, requieres siempre de atenciones médicas o mágicas para hacerlo
Lento	-	-1 a la iniciativa
Mal Karma	+	Por cada uso del token el director de juego puede devolverlo 2 veces
Perseguido menor	-	Por alguna razón te busca alguien, sin demasiados recursos
Perseguido mayor	+	Por alguna razón te busca alguien, la ley, un enemigo poderoso, puede mover muchos hilos
Problema del habla	-	Tartamudeas, -2 a las tiradas sociales
Sordera	-	-2 a las tiradas de percepción donde el oído sea un factor importante
Torpe	+	-2 a las tiradas de Destreza

## Magia

Cada Vía de Magia tiene un coste distinto.

### Ignem

- Arma de Fuego: Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1d10 turnos.
- Bola de Fuego: Un hechizo de combate que hace nivel x2 de daño.

Coste x2

### Fortuna

- Amistad : Se tira inteligencia+hechizo+1o3d10 contra carisma + 5 + 1o3d10 de la víctima (Dif 20) duración nivel de Fortuna turnos. En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo momentáneamente. Afecta una sola persona.
- Olvido: Borra de la mente un recuerdo concreto.
- Borrar cara: A dificultad 20 hace olvidar una cara.
- Borrar suceso: A dificultad 25 hace olvidar una escena. Si sacamos entre 21 y 25 el objetivo se dará cuenta.
- Borrar persona: A dificultad 30 olvida todo lo que sabe sobre una persona. Si sacamos entre 21 y 30 el objetivo se dará cuenta.
- Posesión mental: Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1d6 turnos. Inteligencia+hechizo+1o3d10 contra carisma + 5 + 1o3d10 de la víctima (Dif 20). El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
- Infundir terror : Se tira inteligencia+hechizo+1o3d10 contra carisma + 5 + 1o3d10 de la víctima (Dif 20) duración nivel turnos. En caso de éxito el afectado huirá, o se quedará pero deberá tirar el dado bajo mientras dure el hechizo. Afecta una sola persona. Si sacamos más de 20 pero aun así fallamos el objetivo se dará cuenta.

Coste x4

## Somni

- Caminar entre sueños: Permite viajar a los sueños de otra persona. Si esta persona no lo desea, +10 a la dificultad (30).
- Dormir: Permite dormir a un objetivo. Inteligencia+hechizo+1o3d10 contra carisma+5+1o3d10 de la víctima (Dif 20). Si sacamos más de 20 y aun así fallamos el objetivo se dará cuenta.

Coste x2

## Portalis

- Comunicación a distancia : Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el hechizo a la misma vez, pero el segundo recibe un "aviso mental".
- Marcar runa: Marca una runa con un lugar concreto. Dif. 20. Duración 3 turnos.
- Viajar con runa: Lleva al hechicero al lugar donde fue marcada la runa. Dif 20. Duración 3 turnos.
- Abrir portal: Abre un portal al lugar donde fue marcada la runa. Dif 25. Duración 1d10 personas o 1d6 turnos.

Coste x4

## Faunum

- Amistad animal: Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1d6 minutos (o turnos de combate).
- Comunicación animal: Permite hablar con un animal.
- Respirar bajo el agua: Permite respirar bajo el agua durante 1d10 horas.
- Sentidos Puros: Aumenta el nivel de Faunum a las tiradas de advertir/notar durante 1d10 turnos.

Coste x3

## Umbrae

- Atravesar: Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1 metro de espesor.
- Escondese en las sombras: Permite esconderse en cualquier sombra y da una dificultad 30 en advertir/notar para descubrirlo.
- Lanza de sombras: Invoca una lanza que debe ser lanzada con una tirada de armas a distancia, y produce 2d6 de daño, precisión +1. Al golpear desaparece. No necesita apuntar.
- Espejo de Sombras: Crea 1d6 imágenes falsas que actúan exactamente igual.

Coste x3

## Ventus

- Baile de Viento: Aumenta la defensa del personaje en nivel de Ventus durante 1d6 turnos. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
- Caida de Pluma: Evita que nos hagamos daño al caer desde grandes alturas. Este hechizo provoca que se aterrice con suavidad.
- Beso de Eolos: Hace que nuestras flechas viajen el doble de rápido, añadiendo +1 a iniciativa, ataque y daño (solo con flechas).

Coste x2

## Anima

- Robar identidad: Necesita contacto visual con la víctima, copiaremos su cuerpo durante 1d6 horas.
- Silencio: Genera un escudo invisible de 1 metro a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1d10 minutos.
- Duplicación: 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. -2 a todas las tiradas por manejar los dos cuerpos.

Coste x3

## Protecto

- Escudo mágico : Absorbe nivel puntos de daño durante 1d10 turnos
- Curación : Cura nivel + 2d6 puntos de vida.
- Aura de Curación: Cura 1d6 puntos a todos los aliados en un radio de nivel x10 metros.

Coste x2

## Magis

- Luz: Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1d6 horas. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno, tirada de percepción-3 para resistirlo.
- Defensa mental: Aumenta el nivel del hechizo a las tiradas de resistencia a magia.
- Detectar magia y identificar objetos mágicos : Exactamente eso, a dificultad variable según objeto.
- Rastro secreto: El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1d10 horas verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.

Coste x3

## Técnicas de Esgrima

Los modos ofensivo y defensivo solo se pueden usar con esgrima y la ventaja escuela de esgrima.

Todas tienen como requisito Escuela de Esgrima y serán, más que escuelas, técnicas concretas aplicables solo una por turno.

- Remolino, Ataque con dos espadas cortas, -2 al ataque, y dos tiradas de ataque por separado. 6 puntos.
- Finta, Si el oponente falla su ataque, +2 a atacar ese objetivo en el próximo ataque. Debe declararse al principio de un turno. 4 puntos.
- Floritura, Aumenta las defensas de ambos contendientes en 3. Hace más difícil el golpear, pero también ser golpeado. 2 puntos.
- Alfiler, -10 a la tirada, usada con arma de punta (espada, daga, lanza) deja la mano clavada a pared de madera, árbol, o algo similar (solo si es posible). 2 puntos.
-

- Golpe Mortal, descarga de golpe inmensamente poderoso y fuerte, para realizar dicho golpe se sacrifica la defensa quedándose ésta a 10. *Solo es realizable con un arma a dos manos como un mandoble o hacha de guerra.* Da un d6 adicional al daño.
- Golpe Preciso, ataque que sacrifica el daño para conseguir el tocado, -2 al daño, +2 al ataque. 3 puntos.
- Parar Proyectiles, esta técnica permite hacer defensas activas contra flechas, piedras, dagas, y otro tipo de proyectiles semejantes. Enfrenta destreza+esgrima del defensor, contra destreza+armas a distancia del atacante, y solo si no se está en combate cerrado contra otro oponente. 4 puntos.

## Equipo y últimos toques

Por último el personaje tendrá algo de equipo básico. Esto normalmente va a cargo del director de juego y sobretodo de como empezará a jugar ese personaje.

Normalmente el director de juego dará una serie de objetos típicos, ropa, enseres personales, algún equipo relacionado con la ocupación del personaje, etc.

También es posible que tu personaje empiece sus aventuras después de un acontecimiento concreto, quizá te dejaron K.O. y te metieron en una caja en un barco mercante, entonces, quizá tu equipo no vaya mucho más allá de tu ropa.

Otra cosa común es dar una cantidad de dinero inicial y permitir al jugador que compre en la lista de equipo algunas cosas. El reparto inicial de dinero es 1d10 \* 10 monedas de oro.

Fíjate que esto es una tarea tanto del director como del jugador. Se ha de conseguir un buen equilibrio entre la imagen que uno se ha hecho de su personaje y de los límites que el director de juego tiene pensados para él. La clave es hablar, negociar, acordar.

Por otro lado, es un buen momento para comentar con el director de juego aspectos de tu personaje como manías, detalles de su personalidad que lo hacen especial, quizá comentar algún momento o persona especial del pasado, etc.

Este tipo de información no solo da color al personaje si no que ayuda al director de juego a poder presentar situaciones "a medida" y acordes con el personaje. Quizá aquella chica con la que tuviste un idilio en tu adolescencia reaparece con magulladuras y una historia que te hará ayudarla, quien sabe.

## Ejemplo

Ya casi lo tenemos todo, Jerome tiene atributos, habilidades y un concepto sólido pero general.

No sería raro equiparlo con una espada ropera, algo de ropa y un peto de cuero, además del uniforme de la guardia. También podríamos darle 20mp en metálico y algunos objetos de valor, como alguna joya de su madre. Ahora, podemos definir donde vive, si tiene una casa propia o si la guardia tiene aposentos propios.

Vamos a ampliar el concepto que teníamos de él. Estamos hablando de alguien que viene de un mal barrio, posiblemente creció con los demás niños de la ciudad correteando por las calles, muchos de ellos han acabado siendo mala gente, delincuentes y bandidos, incluso podríamos hablar de un caso concreto, de como Jerome tuvo que detener a un viejo amigo de la infancia, de como complicó esto las cosas para él ya que el susodicho podía dar información a sus jefes para complicarle la existencia porque obviamente, no le sentó muy bien ir a la cárcel por su culpa.

Ahora han pasado unos cuantos años y este antiguo amigo ha salido de la cárcel, Jerome lo sabe, pero no está seguro de que habrá pasado, de que pensará y está intranquilo, casi paranoide porque quizá "vienen a por mi".

Nuestro personaje no se pasa todo el día detrás de asesinatos, peleas de taberna y demás situaciones típicas de su profesión, tiene aficiones, y concretamente a Jerome le encanta la cetrería. Siempre que tiene un rato libre no es raro encontrarle en las pajareras del castillo, donde aprovecha sus contactos y amigos dentro para poder practicar la afición ya que su posición económica no le permite, aun, tener su propio animal.

## Experiencia

La experiencia es la forma en que los personajes aprenden de lo que han ido haciendo. Es la evolución y su crecimiento, de ser un buen espadachín en las primeras partidas, a ser un espadachín de leyenda cuando ya se llevan jugadas bastantes. Es la manera como un granjero que sale de su granja a ver mundo y un maestro le enseña a manejar la espada; debe mejorar y a través de las historias vamos viendo como cada vez sabe usarla mejor, hasta ser él el gran maestro.

## Repartir Experiencia

Los puntos de experiencia (PXs) se reparten al final de cada partida, y los otorga el master con "nota" sobre lo bien que han jugado los jugadores.

Los puntos de experiencia se utilizan para mejorar las habilidades. El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.

- **Ejemplo:** para poder subir cabalgar de 7 a 8 es necesario gastarse 8 puntos de experiencia.

## Cómo se juega

Quattrocento está diseñado para ayudar a que te sientas dentro de tu personaje, es decir, como si la aventura que se está relatando alrededor de la mesa fuese una segunda realidad que puedes tocar, ver y escuchar. Por ello, tu principal objetivo durante el juego debe ser interpretar a tu personaje.

Cuando tu personaje habla, tú eres quien habla por él. Cuando tu personaje actúa, tú eres quien decide que acción emprenderá. De la misma manera, cuando alguien más le habla o emprende una acción que le afecta, tú decidirás la manera en la que reacciona.

Para ayudar a que alcances esta inmersión interpretativa, es decir, que te sientas dentro del personaje, en RyF nunca se hacen tiradas cuando estás interpretando a tu personaje. Las habilidades sociales de tu personaje son las tuyas propias. Si quieres intimidar a alguien, o enamorarte de alguien simplemente interprétalo. Toda interacción social entre personajes se resuelve utilizando la lógica de los jugadores y las motivaciones de los personajes. Es trabajo del cerebro "al otro lado", sea jugador o máster, decidir qué haría su personaje, y dependerá de esta interpretación el resultado que se obtenga. Es decir, cada jugador decide cómo reacciona su personaje (o personajes, en el caso del máster) hacia los demás.

Un ejemplo de interpretación entre un jugador y un personaje controlado por el máster podría ir cómo sigue:

**Jugador:** "Hola, ¿tienes el paquete?"

**Guardia:** "¿Que paquete?"

**Jugador:** "El señor Berelli me envió a por un paquete"

**Guardia:** "No sé de que me hablas"

**Jugador:** "Me dieron 300 monedas por recoger un paquete aquí y ahora, ¿lo tienes o no?"

**Guardia:** "Te repito que no sé nada de un paquete"

**Jugador:** "Bueno, yo ya cobré mi parte, pero si Berelli se entera que no llegó el paquete esta noche, se va a enfadar y tendré que decirle que fue culpa tuya por no tenerlo a mano. No pienso cargar con tu

problema"

(Jugador hace como que se va)

**Guardia:** "mmmhh vale, espera un minuto que voy a preguntar dentro"

(Jugador cuenta hasta 10 y luego se cuela dentro aprovechando que el guarda se fue a preguntar)

Al interpretar tu personaje, recuerda que lo importante es identificarte con él, no debe ser perfecto, tendrá sus puntos fuertes y débiles. Mientras más consistente sea tu interpretación, te adentrarás más en el personaje y ayudarás a los demás jugadores a aumentar la ilusión de una segunda realidad que se persigue alcanzar con el juego. Además, ganarás más puntos de experiencia. Si tu personaje tiene miedo a las serpientes, disfruta interpretando ese aspecto.

Para el resto de las situaciones, es decir, cuando tu personaje quiere realizar una acción física o mental, se utilizan los dados. Cuando un personaje intenta una acción arriesgada, peligrosa u azarosa, debes hacer una tirada de dados para decidir si la acción tiene éxito o no.

## Tiradas

Para las tiradas básicas, se tiran tres dados de diez caras (d10) nos quedaremos con el del valor del medio, es decir, ni el mas bajo ni el mas alto de los tres (el valor al que un estadístico llamaría la mediana). Al dado de valor medio le llamaremos a partir de ahora "dado objetivo". Para nombrar las tiradas del dado objetivo lo haremos de la siguiente forma: 1o3d10 (1 objetivo en 3d10).

En RyF utilizamos la tirada de 1o3d10 para dar más relevancia a los valores del personaje que al azar del dado. En una tirada de un solo dado es igual de fácil hacer las cosas muy bien, muy mal o regular, mientras que en la realidad la mayoría de las veces lo hacemos igual y solo en casos excepcionales lo hacemos de forma magnífica o pésima. Con la tirada 1o3d10 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 5 o 6 en el dado. Ten esto en cuenta a la hora de enfrentarte a las situaciones de la partida.

Ejemplo: Si tiras 1o3d10 y obtienes un 4, un 8 y un 3, tu dado objetivo sería 4 en caso normal, 8 si por alguna razón (Token, especialización, etc.) fuera el mayor, y 3 si fuera el menor (como al no tener puntos en una habilidad o estar gravemente herido).

## Tiradas de Habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d10 y al resultado le agregas la suma de la habilidad y el atributo pertinentes.

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una dificultad impuesta por el master, de acuerdo a la siguiente tabla:

Dificultad	Tirada
fácil	10
media	15
difícil	20
insólito	25
imposible	30

- **Ejemplo:** Un personaje está buscando una puerta secreta. El Master le da una dificultad 20 (difícil) para encontrarla. El jugador debe tirar Percepción + Buscar + 1o3d10 y obtener 20 o más para encontrarla.
- *iPero yo no sé nada de mecánica cuántica!* En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas será el más bajo de los 3.
- *La peor tirada posible siempre es fallo* Un 1 natural (un 1 de resultado en el dado objetivo) siempre es fallo en tiradas de habilidad.

## Tiradas de Atributo

La tirada de atributo se hacen lanzando atributo + 1o3d10 con las siguientes dificultades:

Dificultad	Tirada
fácil	9
media	12
difícil	15
muy difícil	18

- **Ejemplo:** Un personaje desea usar su Físico para romper unas esposas de buena calidad; Si tiene Fuerza 8 las rompería sacando un 7 o más (dificultad 15, difícil) en el dado objetivo.

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no se haya una habilidad implicada. Resistir en veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla... situaciones así.

## Tiradas Enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el personaje que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, queda a discreción del máster o los jugadores, ya sea

que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo.

- **Ejemplo:** El ganador de una carrera entre dos personajes sería aquel que consiguiera una tirada mayor sumando Destreza + Atletismo + 1o3d10.

## Atributos y habilidad

Las habilidades hay que tirarlas junto al atributo que le corresponda. Decidir cual es el atributo implicado es tarea del Director de Juego y su sentido común.

Por ejemplo, un jugador quiere reparar una máquina. Lo hace con las manos y no cuenta qué tan fuerte sea ni qué tan resistente pueda ser, por lo que el atributo apropiado es Destreza. En otra situación, los personajes encontráis un viejo mecanismo de una civilización desconocida. Si queréis repararlo tras saber en que estado se encuentra o descubrir para qué servía, se trata de un proceso mental, así que el atributo apropiado es Inteligencia.

El Director de Juego puede decidir que una tirada en concreto depende de un atributo diferente al indicado en las listas de habilidades, que es sólo una recomendación para que se tenga en cuenta cual es el atributo que más se relaciona con dichas habilidades para las tiradas. Por ejemplo, si quieres crear a un hábil arquero, Destreza es el atributo más usado para poner la flecha en su objetivo.

- **Ejemplo:** Para moverse en silencio lo adecuado es destreza+sigilo. Pero para esconderse sería mejor inteligencia+sigilo.

## Explotar el dado

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

\*Ejemplo: sacamos un 10 (3, 10, 10), tiramos de nuevo y sacamos un 4 (3, 4, 7). El resultado final sería 14.

## Críticos y Pifias

Existe siempre una remota posibilidad de que el experto se pise los cordones de los zapatos cayendo al suelo o que le lance un puñetazo a su objetivo con la mala suerte de que acierte a un radiador y se hiera la mano. También puede ocurrir lo contrario y que una increíble suerte haga que se vuelva todo a tu favor. Son situaciones extrañas de ver, pero como en la

vida real, pueden pasar. Es trabajo del director contar qué ocurre en estas situaciones basándose en la situación. Recuerda siempre que una tirada, aunque de ella dependa la vida de un personaje, sólo son números; la historia depende de tí.

## Críticos

Un Crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo. Si además el crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido por 2.

Se consigue si el resultado final iguala o supera 30.

- **Ejemplo 1:** Un jugador tira Percepción+Advertir/notar (suma 15) a dificultad 20, y saca un 10 (3,10,10). Vuelve a tirar y saca un 7 (5,7,8) sacando un total de 32. Esto es crítico y consigue no solo ver lo que pretendía, sino darse cuenta de algo más importante.

## Pifia

Hasta al mejor espadachín puede partírsele la espada, o el mejor tirador fallar un tiro y herir a un aliado. La posibilidad es muy pequeña, pero lo mismo que todos podemos tener un golpe de suerte lo contrario es posible. Cuando un ratón de biblioteca y un experto de artes marciales se enfrentan la cosa esta muy decidida hacia el experto, pero la suerte no esta echada hasta que se ven los resultados con los dados.

Se obtiene al sacar un triple 1.

## Combate

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. A saber:

- **Puntos de Vida:** Físico x 4
- **Iniciativa:** Percepción + 1o3d10
- **Ataque:** Destreza + Armas CC/Pelea + 1o3d10
- **Defensa:** Destreza + Armas CC/Pelea + 5
- **Distancia:** Destreza + Armas Dist + 1o3d10
- **Bono al daño:** Si se tiene fuerza 8 es +1, 9 es +2, 10 es +3, etcétera. Este bono se suma cuando se calcula el daño en ataque cuerpo a cuerpo, o pelea.

Al principio de cada combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor a

menor según la tirada. 1 solo ataque por turno.

Para golpear un contrario hay que superar o igualar su defensa con nuestra tirada de ataque. En caso de que suceda esto, se tira el daño correspondiente al arma utilizada (por ejemplo 1d10 si fuera una espada). En caso de utilizar Pelea el daño es 1d6-2+bono al daño. El daño negativo significa que el enemigo no recibe daño alguno, no que se cure.

En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, explota el dado. Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o un puñetazo puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras. Un punzón puede acabar con un caballero en armadura si por suerte aciertas en clavarlo en el cuello metiendo la hoja entre las juntas de las piezas de la armadura.

- **Ejemplo:** Sacamos un 3 y un 6 (2d6) con el mandoble. El 6 lo volvemos a tirar y sale otro 6. Lo tiramos de nuevo y sale un 1. Esto haría un daño total de  $3+6+6+1 = 16$ .
- **Incapacitado:** Cuando un jugador tiene el equivalente en puntos de vida a su Físico o menos, es que está muy herido, y su dado objetivo baja 1 nivel.
- **Ejemplo:** Un jugador es herido y le quedan 7 puntos de vida. En una tirada 3,5,6, su resultado sería un 3, por ser el más bajo.
- **Muerte e Inconsciencia:** Al llegar a 0 puntos de vida un personaje está inconsciente. Para matarlo hay que llegar a -10 PV.

## Las Armas

Las armas además tienen varios valores, dependiendo de que sean para el cuerpo a cuerpo o para herir a distancia.

Las armas cuerpo a cuerpo tienen 2 valores. Daño y Precisión.

El daño se tira en combate para restarle puntos de vida al contrario si se impacta, y la precisión se suma o resta a la tirada de ataque.

- **Ejemplo:** Si Fred tiene Armas cuerpo a cuerpo 6 y Destreza 5, y está usando un hacha (precisión -1), la tirada sería de 10 + 1o3d10.

Las armas a distancia funcionan distinto, teniendo daño, precisión y alcance, ya que el objetivo no puede esquivarlas ni tiene capacidad de defensa contra ser alcanzado. La dificultad de acertar depende de lo lejos que se encuentre y a veces, también de lo expuesto que esté. Alguien a menos de 10 metros

escondido en una trinchera prusiana es más difícil de acertar que un noble mongol a caballo al doble de distancia. Piensa en subir la dificultad un grado de distancia si se dan estas circunstancias.

En las estadísticas de las armas a distancia encontrarás 3 números que corresponden a las distancias Corta, Media y Larga. Entendemos que alguien está a Bocajarro cuando se encuentra pegado a nosotros, medio metro o así, usa el sentido común.

- **Ejemplo:** En el arco medieval se tienen los siguientes rangos: 35/70/150m. Esto quiere decir que para impactar a alguien que está a 35 metros o menos sería dificultad 15, para dar entre 35 y 70 metros, dificultad 20, y para dar entre 70 y 150 m, dificultad 25. A más de 150m, el arma dejaría de ser letal.
- **Ejemplo:** Si Fred tuviera Armas a distancia 4 y Destreza 8, y usara un arco medieval (precisión +0) a una distancia media (dificultad 20), necesitaría sacar 20 o más en  $12 + 103d10$  para impactar al blanco.

## Las Armaduras y Escudos

Las armaduras tienen 2 valores, la absorción de daño y el estorbo. El estorbo se aplica a todas las acciones (Para las acciones no físicas es opcional usarlo). Sencillamente, esto representa que tiene que ser muy incómodo nadar con una armadura medieval. Puedes sufrir mucho más daño protegido así, pero también eres menos ágil para luchar o huir.

La absorción se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a todas nuestras tiradas de destreza incluyendo defensa, iniciativa, habilidades, tiradas de atributo, etcétera.

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa (cuerpo a cuerpo / a distancia) y el estorbo se aplica a toda la destreza, menos a la defensa.

- **Ejemplo:** Duriel el caballero lleva una armadura de placas (absorción 3, estorbo 2) y un escudo mediano (defensa +2/cobertura +4, estorbo 1). Si sus valores normales fueran Ataque 13, Defensa 17, con este equipo pasarían a ser Ataque  $13-2$ (estorbo armadura)- $1$ (estorbo escudo) = 10, Defensa  $17-2$ (estorbo armadura)+ $2$ (bonus escudo) = 17. Adicionalmente, cualquier ataque a distancia que se hiciera contra él tendría +4 a la dificultad (por ejemplo, si estuviera a distancia Corta de su atacante, la dificultad que tendría éste para darle sería 19 y no 15), y absorbería 3 puntos de daño en cada

ataque que le impactara. Así, si le atacaran con una espada, el daño no sería  $1d10$  sino  $1d10-3$ . Es importante notar que hay ciertas armas, como las mazas, que son tan agresivas con la armadura que la absorción no les hace efecto.

## Combate a distancia

Recordemos que las 4 dificultades básicas van por distancia, y son éstas:

- Bocajarro 10
- Corta 15
- Media 20
- Larga 25

## Cobertura

Hay varios tipos de coberturas, desde cuerpo a tierra, pasando por estar detrás de un objeto pequeño, detrás de uno grande, o usando la cobertura de una pared o columna. Pondré primero el modificador a la dificultad, y luego las dificultades en las distancias correspondientes (corta / media / larga), ya que bocajarro solo se considera si no hay cobertura:

- Cuerpo a tierra | +2 | 17/22/27
- Objeto pequeño (barril, piedra...) | +3 | 18/23/28
- Objeto Grande (Coche, carromato, muro de piedra bajo...) | +4 | 19/24/29
- Pared o Columna (O un buen árbol) | +5 | 20/25/30
- Cobertura total (sin posibilidad de hacer nada) | +10 | 25/30/35

## Movimiento

Un blanco en movimiento es más difícil de acertar que uno estático, básicamente tendremos en cuenta dos dificultades, uno corriendo, y otro en un vehículo rápido (o caballo). Bocajarro no se aplica, tampoco.

- Corriendo | +2 | 17/22/27
- En Vehículo Rápido | +4 | 19/24/29

## Flanqueos

Cada persona adicional que dispare a un objetivo desde distintas posiciones, gana un +1 acumulativo al disparar. Así, si disparan 4 al mismo, tendrán lo siguiente:

- El primero : sin modificador
- El segundo: +1
- El tercero: +2

- El cuarto: +3
- ...

Nota: Esta regla solo se tiene en cuenta si el objetivo intenta disparar o hacer algo que lo exponga.

## Curación

### Curación natural

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente. Si se duermen unas 6-8 horas en un lugar medianamente cómodo, podemos recuperar 1 PV por noche. Si el lugar tiene absolutamente todas las comodidades, está bien resguardado, limpio e impoluto, la curación ascenderá a 2 PV por noche.

## Coger aire

Tras un combate, los personajes descansan y se recuperan del estrés y la fatiga de éste, curándose 1d6 pv (sin explosión). Dicha recuperación solo es aplicable al daño recibido en ese combate, y no puede curar daño anterior. Esto permite que salgan de la inconsciencia, y restar importancia a heridas tontas.

Es como cuando peleas, varios puñetazos te pueden tumbar si son seguidos. Pero por separado, no hacen tanto daño. Lo mismo se aplica a los espadaos o cualquier otro tipo de golpe.

Esta regla solo se aplica cuando pase un ratito tras el combate, no inmediatamente al terminar. Hay que dejar un tiempo prudencial de unos entre 5 y 15 minutos relajados.

# Equipo

## Dinero

El cambio de monedas es:

- 1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp)
- 1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de cobre (mc)
- 1 moneda de oro (mo) = 100 monedas de cobre (mc)

## Armas

Arma	Daño	Precisión	Alcance	Precio
Arco corto (2M)	1d6	0	10/20/40m	1 mo
Arco largo (2M)	1d6+2	0	30/75/150m	30 mo
Ballesta (2M)	1d6+1	+1	15/30/75m	50 mo
Bastón	1d6	0	n/a	10mp
Cimitarra	1d10-1	+1	n/a	13mo
Cuchillo	1d6-1	-1	5/10/15m	3 mp
Daga	1d6	0	3/6/9m	1mo
Espada corta	1d6+1	+1	n/a	6 mo
Espada larga	1d10	0	n/a	10 mo
Hacha de combate (2M)	2d6+1	-1	n/a	12 mo
Hacha de guerra	1d10+1	-1	n/a	10 mo
Honda	1d6	-1	20/40/80m	1mp
Lanza ligera	1d6	0	5/15/30m	8 mo
Lanza pesada (a caballo)	1d10 / 2d10 +	0	n/a	50 mo
Mandoble (2M)	2d6	0	n/a	50 mo
Mangual*	1d6+2	-1	n/a	6 mo
Maza*	1d10	-1	n/a	9 mo
Mosquete* (C)	3d6	-1	10/25/50	Solo Inquisición
Sable	1d6+2(1M)/1d10+	0	n/a	15mo

	1(2M)			
Vara	1d6+1	0	n/a	5 mp

\* Las armaduras no absorben daño de este tipo de armas + Daño cuando se hace una carga montado a caballo 2M Las armas necesitan ser usadas a dos manos C Necesita carga tras disparo de 5 turnos

## Armaduras

Armadura	Absorción daño	Estorbo	Precio
Cuero	1	0	7 mo
Malla	2	1	75 mo
Placas	3	2	750 mo

Nota: En Quattrocento apenas se usan armaduras con más absorción que las de cuero.

## Escudos

Escudo	Defensa CC/Defensa Dist	Estorbo	Precio
Pequeño	+1/+2	0	2 mo
Mediano	+2/+4	1	8 mo
Grande	+3/+6	2	20 mo

Nota: En Quattrocento apenas se usan escudos más grandes que el pequeño.

## Varios de Armas

- Flecha 1 mp
- Virote de Ballesta 1 mp
- Piedra de afilar 1 mo
- Vaina sencilla 1mp
- Veneno para armas (+2 al daño, 1 carga) 1 mo

## Ropa

- Botas altas 1 mo
- Capa 4 mo
- Mitones 1 mo
- Muda campesino 2 mo
- Muda aventurero 5 mo
- Muda noble 50 mo

Si se dobla el precio, será de mucha calidad

## Animales

- Burro o mula 10 mo
- Caballo de granja 50 mo
- Caballo de monta 150 mo
- Caballo de guerra 300 mo
- Elefante de guerra 600 mo
- Halcón adiestrado 1000 mo
- Paloma 1 mo
- Perro de guerra 50 mo

## Miscelánea

- Antorcha 1 mc
- Candil o Lámpara 1 mp
- Comida para 1 día 1 mp
- Cuerda (10 metros) 2 mo
- Ganzúas (+1 a abrir cerraduras) 3 mp
- Manta de viaje 1 mo
- Martillo de Herrero 1 mp
- Mochila de cuero 3 mo
- Papel de liar (50 usos) 1 mp
- Pipa (50 usos) 1 mo
- Saco de dormir 5 mp
- Tabaco de liar (50 usos) 1 mp
- Tabaco para pipa (50 usos) 1 mp
- Tienda de campaña (1 persona) 3 mp
- Tienda de campaña (4 personas) 1 mo
- Tienda grande (8 personas o más) 5 mo
- Vela 1 mc
- Vendas y aguja e hilo, en estuche 6 mp
- Yesca y pedernal 1 mo

## Instrumentos

- Flauta 1 mp
- Gaita 3 mp
- Guitarra 5 mp
- Laúd 4 mp
- Lira 2 mo

## Vehículos

- Carro 5 mo
- Carruaje 50 mo
- Barca con remos 5 mo
- Barco pequeño (4 personas) 50 mo
- Barco medio (20 personas) 1000 mo
- Barco grande (100 personas) 7500 mo