



RyF Piratas: Rufianes y Filibusteros

Bienvenidos al resumen de reglas de Rápido y Fácil para jugar partidas con ambientación pirata.

Creación de personajes

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

Listado 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

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.

Cómo se juega

El sistema de juego se basa en unas reglas básicas.

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 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 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.
6. 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.

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 estandar 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.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico 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 + 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 sin arma).

Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado. Los siguientes 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 + 103d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

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

También aumenta 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 combate 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.

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...).

Emboscadas

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

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.

Curación

Este apartado describe cómo afecta el daño a los personajes, y las formas que existen de que los personajes recuperen los puntos de vida perdidos.

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.

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.

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. Ésto recupera 1d6 puntos de vida.

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.