

RYF LITE

Tienes en tus manos una versión especial de RyF, orientada a partidas heroicas, donde los personajes tienden a hacer grandes proezas, pero donde también es fácil caer fuera de combate. RyF Lite es minimalista en cuanto a números y, si eres el DJ, tu criterio tendrá mucho peso a la hora de aplicar las pocas reglas que tienes a continuación.

CREACION DE PERSONAJES

Atributos

Reparte 35 puntos entre los atributos de la siguiente tabla. Mínimo 4, máximo 10. Un personaje equilibrado serían todo 7.

Atributo	
Físico	Fuerza. Resistencia, aguante atlético
Destreza	Facilidad o soltura para mover el cuerpo
Inteligencia	Capacidad de comprender y resolver problemas
Percepción	Umbral de los sentidos físicos y capacidad de atención
Carisma	Capacidad para atraer o fascinar a otros

Ejemplo:

Mi personaje creció en las calles, parte de un grupo de niños huérfanos debido a la guerra, consiguiendo lo que podían robar. Una vez ya de adolescente sus habilidades le llevaron a la resistencia donde las pone al servicio de la causa en vez de a la simple supervivencia o a la delincuencia, dándole cierta brújula moral que no tenía.

Trasfondo

Define un concepto de personaje muy breve, un par de frases que diga quien es, a que se dedica, que se le da bien, algo sencillo, que de color.



SISTEMA DE JUEGO

Si a todo

En general no se deberían hacer tiradas nunca, como director de juego habrá muchas cosas que se pueden resolver simplemente dándolas como exitosas directamente. No te centres en simular la realidad si no en lo interesante. Al final piensa que no conseguir algo en muchas ocasiones sólo significa que se tarda más y posiblemente eso no tenga impacto real en la partida. Apóyate en los trasfondos que han definido, si uno de ellos es un ladrón y hay una puerta cerrada con llave, es que no hay duda que la va a abrir.

Si pero

No siempre tendrás claro que algo pueda tener éxito directamente. Antes de decirles que no o pedirles una tirada, existe un punto intermedio, añadir consecuencias. Es lo que se llama el “si, pero”, consiguen aquello que se proponen pero habrán de asumir una consecuencia a cambio.

Ejemplo:

Por fin tenéis el cofre, pero estáis rodeados por el pirata Rogers y sus secuaces, que se acerca riendo “Así que estas pequeñas ratas pensaban que podían robarme en mi puta cara, eh?”.

Ana: Jane tiene una puntería increíble, podría lanzar una daga a la linterna de aceite creando un pequeño incendio que nos permita una distracción para escapar.

DJ: Podéis escapar pero el cofre pesa demasiado, por lo que deberéis dejarlo atrás.

Let's roll

Por último habrá muchas ocasiones en que el “pago directo” no sea tan claro, que lleve a cierta discusión o que simplemente queramos tirar dados por que mola.

Cuando haya dudas como director de juego establecerás una dificultad (ver tabla a continuación). Entonces **el jugador tira 3d10, se ordena de menor a mayor y por defecto el resultado será el dado que quede en medio**. A esto se le suma el atributo que más sentido tenga, y si el total es igual o superior a la dificultad, ha conseguido superar el reto.

Dificultad	Tirada mínima
Fácil	9
Normal	12
Difícil	15
Muy difícil	18
Casi imposible	21

Recuerda que el objetivo es medir las consecuencias de la acción. En el ejemplo anterior lo que podría estar en duda es si consiguen llevarse algo del cofre o no y no tanto si escapan o no (entendemos que para que la partida continúe quieres que escapen).

Ventaja y desventaja

Habrán situaciones que pueden hacer que el resultado vaya especialmente a favor o en contra de los personajes.

Cuando una situación se considere “con ventaja” en vez de coger el dado medio tras la tirada cogemos el dado más alto.

Dar ventaja es una forma fácil de premiar las buenas ideas de los jugadores, cuando son imaginativos o trazan un plan. También se suele considerar una situación de ventaja cuando trabajan en equipo, mover un tronco es más fácil si son varios que si lo debe hacer uno sólo.

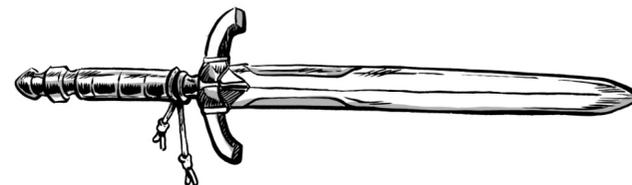
Ejemplo:

DJ: Ok, podéis escapar, pero hazme una tirada de destreza difícil (15) para ver si puedes salvar algo del cofre en tu huida.

Ana hace una tirada y obtiene 5, 9 y 3, que ordenados quedan como 3, 5 y 9. El dado medio es el 5.

El personaje de Ana tiene 8 en destreza por lo que el total es 13, inferior al 15 que era necesario.

DJ: En cuanto el pirata empieza a hablar abres el cofre y lanzas su contenido al aire, dejando al pirata Rogers con la palabra en la boca mientras ve como sus joyas vuelan, intentas coger algo, pero tus compañeros tiran de tí por que es el momento de escapar ahora que todos los piratas están mirando la lluvia de rubíes y perlas.



Usa los trasfondos de los personajes para dar ventaja en las situaciones que tenga lógica que sean especialmente buenos.

Ejemplo:

El personaje de Ana ha crecido robando en las calles y tiene los dedos más rápidos de los que un ojo puede ver. Cogiendo la misma tirada del ejemplo anterior (3,5 y 9) en vez de coger el 5 cogieramos el 9, por lo que el resultado sería 17, esta vez el personaje de Ana consigue llevarse algo.

La desventaja funciona de forma similar, si hay algo que justifique que estén muy entorpecidos, coger el dado bajo hará que sea muy difícil conseguir nada. Por ejemplo, estar heridos o que les superen mucho en número podría crear una situación de desventaja.

Si queremos un sabor heroico debería ser más normal que tengan situaciones de ventaja que no de desventaja. Además procura que las situaciones de desventaja sean puntuales y no se alarguen en el tiempo porque pueden ser especialmente frustrantes.

Explosión de dados

Siempre que en una tirada el dado objetivo sea 10 volveremos a hacer una tirada y la sumaremos a la inicial.

Ejemplo:

Raúl lanza los dados en una situación ventajosa (por lo que su dado objetivo es el alto) consiguiendo un 1, 7 y 10. Como el dado objetivo es un 10, vuelve a lanzar los dados y saca un 3, 6 y 10; el dado objetivo sigue siendo el alto, por lo que lanzaría una tercera vez los dados sacando 1, 3 y 5 para un total de 25 (10+10+5).



Acción

Entendemos acción toda situación que pone en peligro a los personajes. El caso más habitual sería un combate, pero podría tratarse de otras situaciones como una persecución u otras pruebas físicas.

Cuando se de una de estas situaciones y se tenga que resolver con tiradas, trátalo como una tirada más. Asigna una dificultad al enfrentamiento, por ejemplo enfrentarse a un guardia de la ciudad sería un conflicto fácil, pero si hay un capitán de la guardia quizá ya la dificultad es normal. Los antagonistas principales es posible que tengan dificultades superiores, haciendo que deban inventarse cosas para conseguir ventaja.

Cuando lo resuelvas, el éxito significa que vencen, dependiendo del contexto puede ser todo el conflicto, en otros casos podría considerarse que han ganado una ronda, por ejemplo un enfrentamiento contra el villano quizá necesita varias rondas.

Ejemplo:

El personaje de Juan está en una pelea de taberna. Lanza lo dados y obtiene 1, 2 y 8, fallando la dificultad 12 del encuentro.

Juan lanza 1d10, su atributo físico es 7, por lo que no quedará herido si saca entre 1 y 6. Mala suerte, ha sacado un 10, por lo que una botella que no ha visto le da en plena cabeza, está mareado y quizá en el siguiente asalto debería plantearse marcharse.

Cuando fallen reciben daño. En ese momento deben lanzar 1d10 y compararlo con su atributo físico. Si sacan menos que su atributo, han recibido golpes, magulladuras, pero nada que les impida continuar. Si sacan igual o superior, quedan heridos (excepción: un 10 en el dado es siempre una herida). Si reciben una segunda herida en un asalto posterior quedan inconscientes.

Estar herido es una situación de desventaja, si ha de hacer alguna tirada, lo hará cogiendo el dado bajo.

Las heridas no deberían alargarse en el tiempo, si tras una escena los personajes pueden descansar un rato las heridas desaparecen.

OPCIONES

Ten en cuenta que dar ventaja (o desventaja) tiene un impacto muy importante en la tirada. Habrá veces en que querrás darles facilidades (o problemas) menores.

En esos casos modifica la dificultad ligeramente. Por ejemplo, quizá te dicen que en esa pelea de taberna usan un taburete a modo de escudo, podrías bajar la dificultad en 1.

Pasa lo mismo con el equipo, si quieres hacer que un personaje tenga una pieza especial de equipo, juega de la misma forma, ¿una capa mágica? bájale la dificultad cuando quiera pasar desapercibido.

Un posible caso especial, si llevan armadura podría afectar las tiradas de herida. Por ejemplo, en vez de sacar menos del atributo, llevar una armadura hace que se supere la tirada si saca menos o igual. Si tiene físico 7 normalmente sería 1-6, en su caso 1-7.



Créditos

- Autor: Xavier (Theck) Borrut (@Theck0)
- Ilustraciones: Cristina Charneco (@ccharneco)
- Basado en Rápido y Fácil 3.0 (@rapidoysfacil)

Licencia

Creative Commons By Sa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España

Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- Hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.