

RiF 3.0 Actual

Creant un personatge

Crear un personatge consisteix en donar-li història, i números que l'acompanyin. Cal recordar sempre això, els números són un mitjà, no un fi.

Atributs

Els atributs són les capacitats innates del personatge. Es tenen 30 (22 si es vol una ambientació més dura) punts a repartir entre 4 atributs.

- Físic
- Destresa
- Intel·ligència
- Percepció

El mínim és 4, el màxim és 10.

Habilitats

Les habilitats són les capacitats apreses pel personatge.

Personatge Versàtil:

- 1 habilitat de nivell 5
- 2 habilitats de nivell 4
- 3 habilitats de nivell 3
- 4 habilitats de nivell 2
- 5 habilitats de nivell 1

Personatge Especialista:

- 2 habilitats de nivell 5
- 2 habilitats de nivell 4
- 2 habilitats de nivell 3
- 2 habilitats de nivell 2
- 2 habilitats de nivell 1

Llista d'habilitats

P - Advertir/Notar
D - Armes a Distància
F - Cos a Cos
D - Atletisme
P - Ballar
P - Buscar
I - Comerç
D - Conduir
D - Esquivar
I - Història
I - Idiomes
I - Informàtica
I - Lleis
I - Mecànica
I - Medicina
P - Música
I - Ocultisme
P - Reflexos
I - Rondar carrers
D - Pilotar
D - Sigil
I - Supervivència

La inicial marca quin atribut se suma a l'habilitat: F: Físic, D: Destresa, I: intel·ligència i P: Percepció.

Valors Especials

- Punts de Vida (PV): Físic x3
- Defensa: Destresa + Esquivar + 5
- Iniciativa: Percepció + Reflexos

Personatge d'exemple

Mark Reinhart, Detectiu Privat

Físic 7 Destresa 8 Intel·ligència 7 Percepció 8

Advertir/ Notar 5 Sigil 4 Reflexos 4 Atletisme 3
Esquivar 3 Armes a Distància 3 Cos a Cos 2 Lleis 2
Buscar 2 Rondar carrers 2 Conduir 1 Història 1
Mecànica 1 Ocultisme 1 Informàtica 1

Punts de Vida 21 Defensa 16 Iniciativa 12

Com es juga

Tirades

Les tirades poden ser d'habilitat o d'atribut, i enfrontades o contra una dificultat establerta.

En aquestes tirades sempre es tira 1o3d10, que vol dir, 3 daus de 10 i es guarda el dau objectiu.

El dau objectiu pot ser el més alt, el mitjà, o el més baix, depenent de les circumstàncies. Per defecte és el mitjà.

Si es treu un 10 al dau objectiu, se suma i es tornen a tirar els daus, i es guarda el mateix dau objectiu que en la tirada anterior. D'això es diu que els daus "exploten".

Exemple amb dau mitjà: 5, 3, 9 = 5; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 6; 10, 7, 10 = 10 suma i segueix.

Exemple amb dau alt: 5, 3, 9 = 9; 4, 4, 2 = 2; 8, 6, 1 = 8; 10, 7, 10 = 10 suma i segueix (i es guarda una altra vegada el major).

Circumstàncies Especials

- **Malferit:** Si els PV d'un personatge són iguals al seu Físic, o inferior, es guarda el dau menor.
- **Habilitat desconeguda:** Quan una habilitat no té punts, es guarda el dau menor.
- **Token:** Un objecte que es té al principi de la partida, i que es pot donar al Director de Joc abans d'una tirada d'atribut o habilitat, cosa que permet guardar el dau major. El Director de Joc pot tornar-lo en qualsevol moment, cosa que obliga a guardar el dau menor.

Tirades d'Atribut

Es tira l'atribut corresponent + 1o3d10 contra les dificultats següents:

- Fàcil: 9
- Normal : 12
- Díficil: 15
- Molt difícil: 18
- Quasi impossible: 21

En tirada enfrontada contra altre jugador, el que tregui la tirada més alta aconsegueix el seu objectiu. Per exemple, un torcebraç consistiria en tirades enfrontades de Físic.

Tirades d'Habilitat

Se sumen: atribut + habilitat + 1o3d10 contra les dificultats següents:

- Fàcil: 10
- Normal: 15
- Díficil: 20
- Molt difícil: 25
- Quasi impossible: 30

En tirada enfrontada contra altre jugador, el que tregui la tirada més alta guanya. Per exemple, algú intenta amagar-se (Destresa + Sigil + 1o3d10) i algú intenta trobar-lo (Percepció + Advertir/Notar + 1o3d10).

Crítics i Pífies

Una tirada de crític (una cosa que es fa MOLT bé) és una que supera en 10 la dificultat sobre la qual es tira.

Una pífia és un 1 al dau objectiu, i 5 o menys al dau immediatament anterior (perillósíssim si s'està Malferit).

Combat

La seqüència de combat funciona de la manera següent:

1. Es tira Iniciativa +1o3d10 de cada personatge, i s'actua en cada ronda segons el que s'ha tret. El que traguem en Iniciativa s'usa per a tot el combat.
2. Si es treu 20 o més, es tenen 2 accions, 30 o més, 3 accions, 40 o més, 4 accions, etc.
3. Una pífia en Iniciativa significa que no s'actua en el primer torn, i s'anirà últim en els següents.
4. En el seu torn, el jugador tria l'acció que farà el seu personatge. Aquesta pot ser fugir, atacar, intentar amagar-se, intentar dialogar...
5. El combat sense armes, amb punyades, puntades de peu o similars, fa un dany d'1d6.

Accions i moviment en combat

- Un torn dura 3 segons.
- Els torns es divideixen en dos tipus de accions, majors i menors.
- Una acció major seria usar un conjur o realitzar un atac.
- Una acció menor seria alguna cosa como tirar una arma, prendre's una poció o donar alguna cosa a algú.

- També es poden usar per a moure's, de manera que una acció major equival a 6 metres, i una menor a 3 metres. Això és especialment útil si s'usen miniatures, ja que la mesura estàndard és una casella = 1,5 metres (major 4 caselles, menor 2 caselles).
- El moviment màxim és 9 metres (6 caselles) independentment que es tregui crític en Iniciativa i es puguin fer diverses accions per torn.
- Un personatge pot realitzar una acció major i una menor per torn, excepte que tregui crític en Iniciativa, fet que li donaria accions majors addicionals. Una acció major pot ser bescanviada per una de menor si es volgués, i tenir diverses menors.

Exemple: amb dues accions per torn per haver tret un crític en Iniciativa es poden moure 9 metres i disparar al mateix temps que es corre sense penalització.

Atac cos a cos

Quan un personatge ataca en cos a cos, ja sigui amb armes o amb el seu propi cos, s'ha de tirar Físic + Cos a Cos +10d10 contra la Defensa de l'altre personatge. Si la iguala o la supera, aconsegueix impactar i fer el dany de l'arma que tingui (o 1d6 si no en té).

Per cada 10 que se superi la defensa se suma 1d6 al dany realitzat.

Atac a distància

El personatge que ataca tira Destresa + Armes a Distància + 10d10 contra una dificultat en funció de la distància de l'objectiu.

- A boca de canó 10
- Curta 15
- Mitjana 20
- Llarga 25

També augmenten la dificultat coses com ara cobertura, estar corrent, o tenir l'objectiu entre més gent.

- Corrent +3
- Tombat +5
- Cobertura lleugera (una farola) +2
- Cobertura mitjana (un cotxe) +4

- Cobertura pesant (un búnquer) +6
- Entre altra gent +2

Estats de Salut

Existeixen 4 estats de salut: Normal, Malferit, Inconscient i Mort.

- Normal: Ferides de 0 a Físic x2 (no inclòs).
- Malferit: Ferides de Físic x2 a Físic x3 (no inclòs).
- Inconscient: Ferides de Físic x3 a Físic x5 (no inclòs).
- Mort: Ferides Físic x5 o superior.

Cal recordar que les ferides són el dany rebut, directament, no la resta amb Punts de Vida.

Exemple: Amb Físic 8 els estats serien els rangs de ferides següents: 0 / 16 / 24 / 40.

En resum, es tenen Físic x3 PV, quan quedin menys PV que Físic s'està Malferit, quan es tenen 0 o menys, Inconscient, i quan s'arriba a Físic x2 negatiu, Mort.

Recuperar l'alè

Després d'un combat, els personatges poden recuperar l'alè, és a dir, descansar durant 5 minuts i recuperar-se una mica de les ferides i el cansament. Això recupera 1d6 Punts de Vida.

Dividir accions

Un personatge pot fer dues accions majors alhora en el seu torn, encara que només li'n correspongui una. Per poder fer-ho cal guardar el dau menor en les dues accions.

Això no és aplicable si el jugador ja està guardant el dau menor per algun motiu (Malferit, Token...).

Equip

Aquí hi ha equip d'exemple, per a un llistat d'equip molt més complet es pot recórrer a RiF 2.0.

- Matxet 1d6+2
- Katana 2d6
- Sable 2d6
- Arc de precisió 2d6, rangs 25m / 50m / 100m
- Ballesta lleugera 2d6, rangs 10m / 25m / 50m
- Revòlver 2d6+1, rangs 10m / 25m / 50m
- Pistola automàtica 2d6, rangs 10m / 25m / 50m
- Subfusell 2d6+2, rangs 10m / 25m / 50m
- Rifle d'assalt 3d6, rangs 25m / 50m / 100m
- Metralladora 3d6, rangs 100m / 200m / 400m
- Rifle de franc tirador 3d6, rangs 100m / 200m / 400m
- Escopeta 3d6/2d6/1d6, rangs 10m / 25m / 50m
- Retallada 3d6+2/2d6/-, rangs 10m / 25m / -
- Armilla Antibales, absorbeix 3 punts de las ferides rebudes.

Les tirades de dany també "exploten". És a dir, si en un dau es treu el valor més alt, aquest valor se suma i es continua tirant.

Exemple: 2d6, 4, 6 = 10 10 i es tira 1 dau de nou, si surt 6 de nou, se suma (16) i es continua tirant.

Curació

Algú pot rebre curació una sola vegada al dia si rep amb èxit una tirada de Medicina a dificultat 15, fet que cura 1d6 PV. Si es fallés la tirada, hauria d'intentar-ho una altra persona, mai la mateixa, almenys aquest dia.