

PADRES DEL FUTURO

Negro color cloaca

9/11



El impresionante pdf que hizo su servidor para mantener bien organizadas las reglas del rol, hecho con amor ayer por la noche

PERSONAJES:

nombre	estadísticas	armas	Objetos importantes
Marsella Dee (mago de agua)	<ul style="list-style-type: none"> •SALUD: 5 •FUERZA: 3 •SUERTE: 5 •CARISMA: 6 •MAGIA: 6 	Daga de hierro	Collar de zafiro ¿A qué me recuerda esto?
Magnus (mago de viento)	<ul style="list-style-type: none"> •SALUD: 6 •FUERZA: 4 •SUERTE: 4 •CARISMA: 4 •MAGIA: 7 	Cimitarra	Ninguno...
Terz	<ul style="list-style-type: none"> •SALUD: 4 •FUERZA: 7 •SUERTE: 4 •CARISMA: 5 	cimitarra	Ninguno

ACOMPañANTES:

nombre	estadísticas	armas	Objetos importantes
Bartolomeo "Bartz" (mago de tierra)	<ul style="list-style-type: none"> •SALUD: 5 •FUERZA: 5 •SUERTE: 7 •CARISMA: 4 •MAGIA: 4 	Espada larga	Ninguno...
Elareus	<ul style="list-style-type: none"> •SALUD: 4 •FUERZA: 6 •SUERTE: 5 •CARISMA: 5 	Daga de hierro	Ninguno...

MAGIA:

¿Cómo usar la magia?: usa tu imaginación al usar cualquier tipo de magia que gustes pero acorde a tu elemento magico, luego entre paréntesis explicas que grado es tu magia. EJEMPLO: Elsa Patito usa bolas de fuego (magia Gamma)

Grados de magia:

- Alfa: causan un daño base de 20, gastan 5 MP
- Beta: causan un daño base de 35, gastan 20 MP
- Gamma: causan un daño base de 50, gastan 40 MP
- Delta: causan un daño base de 20 a todos los oponentes, gastan 20 MP
- Lambda: causan un daño base de 35 a todos los oponentes, gastan 35 MP
- Omega: causan un daño base de 50, gastan 55 MP

Los únicos que no pueden curar son los magos de fuego:

- Curación leve: dan una curación base de 20 HP, gastan 15 MP
- Curación normal: dan una curación base de 50 HP, gastan 30 MP
- Curación total: curan toda la vida, gastan 60 MP

>¿Cómo se calcula el daño infligido o curación?

De la siguiente forma:

(Curación/daño base del hechizo)+(magia)+(bonus del dado)

>¿Cómo se recupera la magia?

Durmiendo en posadas (magia recuperada=100% recuperado)

Descansando (magia recuperada=redondear (n de turnos descansando × magia/2)) hay objetos que recuperan la magia con más velocidad

Usando pociones de restauración mágica

>¿Cuáles son las diferencias entre magos de otros elementos?

Agua: +5 HP al curar

Tierra: -2 al gasto mágico

Viento: +1 MP adicional al recuperar magia en cualquier método

Fuego: +5 daño adicional al usar magia

EL SISTEMA DE DADOS:

0-5: te haces daño a ti mismo kek (daño inversamente proporcional al dado, así un 5 quita 1 HP y un 1 quita 5 HP)

6-24: nada de nada, sigue participando

25-49: ataque común (ningún bonus)

50-74: ataque fuerte (bonus de 5)

75-94: ataque devastador (bonus de 7)

95-100: instakill (no en todos los casos) o ataque mortal (bonus de 15)

100-más: instakill (no en todos los casos) o ataque crítico (bonus de $(30+(-\text{ndado}-99))$)

Crítico: se da el triple del daño si $\text{ndado} > 100-\text{magia}$

Falla crítica: pierdes el siguiente turno si $\text{ndado} < 10-\text{magia}$

ESTADOS ALTERADOS:

- Veneno: -10% salud total / cada turno

Ej.: "negrulu" es alcanzado por una flecha envenenada, su salud total es 50, por lo tanto cada turno perderá 5HP hasta que muera o sea curado

- Cansancio: -5 al dado / cada turno (aplica al 5to turno de batalla)

Ej. "negrilda" ataca a ese goblin por quinta vez, es entonces que empieza a cansarse y en el 5to turno pierde 5 puntos al dado, así que si tenía 75 ahora tiene 70

- Desangrado: $-(n^2)$ / cada turno (donde n es el número de turnos que lleva haciendo efecto el desangrado)

Ej. "negroche" tiene un corte en su pecho, en el turno 1 pierde $-(n^2)$ puntos en el dado siendo $n=1$, por tanto pierde -1 punto en el dado, luego en el turno 2 siguiendo la fórmula pierde $-(2^2)$ puntos en el dado que es igual a -4 puntos

- Miembro roto: -25 al dado por cada miembro roto

Ej. A "niggrito" le rompen su pierna, por tanto pierde 25 puntos en el dado (aparte de tener menos movilidad)

- Quemaduras: -5% salud total/turno y -1 punto de fuerza

Ej. "negrote papote" fue quemado por una bruja por consiguiente al tener 40 HP pierde 2 HP por turno y al tener 3 puntos en fuerza ahora tiene 2 puntos hasta ser curado

- Congelación/paralisis: lanzar segundo dado, 00-50: no atacar. 51-100 ataque. Dura 2 turnos

Ej. "er NegRriTo xHuloooO" le cae un rayo y ahora esta paralizado, por eso ahora debe lanzar dos dados para decidir si se queda tirado en el suelo o puede seguir guerreando

- Ceguera/falta de luz: -25 al dado

Ej. "negrito bailarín de bastón y con bombín" esta en una cueva oscura y es atacado por un goblin, al no poder ver a su oponente su precisión baja drásticamente al igual que su dado perdiendo 25 puntos en este

REGLAS DE BATALLA NORMAL:

1. El HP total es conseguido multiplicando los puntos de HP por 10, quedando así: $(n \times 10)$ siendo n los puntos de HP
2. La fuerza total se consigue multiplicando los puntos de fuerza por 5, quedando así: $(n \times 5)$ siendo n los puntos de fuerza
3. El resultado del dado y los efectos de los estados alterados se suman a la fuerza total aplicada. Puedes esquivar el ataque del enemigo pero SOLO cuando no ataques en el mismo turno, así, si esquivas y luego atacas no se contará la evasión pero si el ataque
4. Se puede huir de un combate tirando un dado, si fallas repetidas veces ya no podrás huir luego de un tiempo; hay algunas batallas de las que no podrás huir
5. La magia solo está permitida para dioses, semidioses y adeptos a la magia como brujas/brujos o raras veces ninfas y seres mitológicos
6. El espíritu animal puede ser usado en batalla aumentando en 5 puntos tu HP y fuerza pero al cabo de 3 turnos terminarás fuera de combate por cansancio

REGLAS PARA PVP:

La fuerza se verá dividida en 5, así si tenían 20 en fuerza ahora tendrán 4. El HP quedara igual 2) si en sus dados tienen una diferencia de 9 o menos no se harán daño, así si X saca un 76 y Y saca un 73 no se harán daño (se añade el bonus del espíritu animal y los efectos de los estados alterados)