



FICHA PARA HUMANOS:

>NOMBRE

>EDAD

>SEXO

>HABILIDADES

LAS HABILIDADES CONSTAN DE 40 PUNTOS A REPARTIR ENTRE AMBOS DADOS, PUEDEN SER PARA AUMENTAR LOS TUYOS O PARA DISMINUIR LOS DEL ENEMIGO

<EJEMPLOS

EXPERTO FRANCOOTIRADOR: +20 DADO IZQUIERDO

DISTRACCIÓN: -20 DADO IZQUIERDO ENEMIGO

LAS HABILIDADES SE DIVIDEN ENTRE ACTIVAS Y PASIVAS. LAS ACTIVAS NECESITAN ACTIVARSE Y TIENEN 3 USOS POR BATALLA, PERO PUEDEN TENER TANTOS PUNTOS COMO QUIERAS. LAS PASIVAS SIEMPRE ESTÁN EN USO PERO SOLO PUEDES ASIGNARLES UN MÁXIMO DE 10 PUNTOS. TAMBIÉN PUEDES TENER UNA HABILIDAD QUE NO DEPENDA DE DADOS, AQUÍ HAY ALGUNOS EJEMPLOS:

<RECARGA RÁPIDA: PERMITE CARGAR EN UN TURNO, 3 USOS

<CIRUGÍA IMPROVISADA: PERMITE CURAR 200 DE VIDA AL USUARIO O A UN ALIADO “AL ESTILO FAR CRY” SI SE TIENE AL MENOS UN CUCHILLO DE COMBATE EQUIPADO, 3 USOS.

EL SISTEMA ES FLEXIBLE Y SI HACES HABILIDADES QUE NO LO SIGAN PERO ME CONVENCEN LAS PERMITIRÉ.

>ARMAS Y EQUIPAMIENTO

SE EXPLICARÁ MÁS ADELANTE

FICHA PARA GEMAS:

>TIPO DE GEMA

>APODO (OPCIONAL)

>PODERES

LO QUE TU GEMA ES CAPAZ DE HACER.

<EJEMPLOS

HIDROKÍNESIS, CLARIVIDENCIA, FERROKÍNESIS, ETC. SE USARÁ UN DADO 1D99 PARA DETERMINAR EL ÉXITO DE LAS ACCIONES CON PODERES SALVO EN SITUACIONES DONDE EL MISMO SEA LÓGICAMENTE INEVITABLE. PUEDES TENER HASTA 4 PODERES SIEMPRE Y CUANDO CUMPLAN EN CONJUNTO ALGÚN ROL O PROPÓSITO.

>ATAQUES

SON LOS ATAQUES QUE REALIZAS MEDIANTE TUS PODERES, TIENES 2000 DE DAÑO QUE REPARTIR ENTRE AL MENOS 2 ATAQUES, TENIENDO MÍNIMO 200 Y MÁXIMO 1800 DE DAÑO. LOS ATAQUES CON MÁS DE 1000 DE DAÑO TENDRÁN UN USO

LIMITADO A 8 POR BATALLA, DIVIDIÉNDOSE ENTRE 2 POR CADA 400 DE ATAQUE ASIGNADOS. LOS ATAQUES CON MENOS DE 600 DE DAÑO RECIBIRÁN UN BONUS DE +5 DE PRECISIÓN POR CADA -200 DE DAÑO.

>ARMAS Y EQUIPAMIENTO

SE EXPLICARÁ MÁS ADELANTE

>DADOS

EL IZQUIERDO ES LA PRECISIÓN Y EL DERECHO ES EL DAÑO

<IZQUIERDO

MENOS DE 50 FALLAS, MÁS DE 50 ACIERTAS

<DERECHO

MENOS DE 25 NO HACES DAÑO, ENTRE 25 Y 75 HACES DAÑO NORMAL Y MÁS DE 75 HACES DOBLE DE DAÑO

>STATS

TODOS TIENEN 3000 DE VIDA, EL DAÑO QUE HAGAN DEPENDERÁ DE SU ARMA. LAS GEMAS NO PUEDEN SER CURADAS EN COMBATE PERO PIERDEN SU FORMA FÍSICA AL TENER MENOS DE 500 DE VIDA. SI NO SON ENCERRADAS PUEDEN RECUPERARLA DESPUÉS DE 5 TURNOS, VOLVIENDO CON 1500 DE VIDA.

LOS HUMANOS PUEDEN SER CURADOS DURANTE EL COMBATE PERO PUEDEN PERDER EXTREMIDADES O SUFRIR LESIONES Y EFECTOS DE ESTADO QUE LOS AFECTEN DE ALGÚN MODO.

>ARMAS

PUEDEN ELEGIR UN MÁXIMO DE 2 ARMAS Y 4 CONSUMIBLES (LAS GEMAS PUEDEN LLEVAR 2 CONSUMIBLES EXTRA). LAS ARMAS DE FUEGO REQUIEREN UN TURNO PARA RECARGARSE. LA CANTIDAD DE MUNICIÓN DISPONIBLE VARÍA EN CADA MISIÓN.

ANTES DE CADA MISIÓN, CADA JUGADOR ELEGIRÁ LOS CONSUMIBLES QUE LLEVARÁ CONSIGO, EL QUE TENGA EL CARGO DE LÍDER ELEGIRÁ LOS DE LOS NPC'S (EN CASO DE HABER)

NUEVO EQUIPO Y MEJORAS PARA EL YA EXISTENTE SERÁ AÑADIDO CON EL TIEMPO.

ARMAS PREDETERMINADAS QUE PUEDEN ELEGIR:

<CUCHILLO DE COMBATE

200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO REQUIERE MUNICIÓN Y POR LO TANTO NO NECESITA RECARGARSE. PUEDE ARROJARSE PARA NO AUMENTAR LA PRECISIÓN DEL ENEMIGO PERO DEBE RECOGERSE, SE RECUPERA AUTOMÁTICAMENTE AL ACABAR LA BATALLA. PUEDEN USARSE DOS A LA VEZ. TAMBIÉN PUEDE USARSE PARA DESARMAR O MUTILAR AL ENEMIGO.

<PISTOLA

400 DE DAÑO POR BALA, CAPACIDAD DE 5 BALAS. PUEDEN USARSE DOS A LA VEZ PERO DEBERÁN RECARGARSE DE UNA EN UNA.

<RIFLE DE CAZA

DISPARO: 500 DE DAÑO, CAPACIDAD DE 6 BALAS. +10 PRECISIÓN AL USUARIO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN.

<ESCOPETA

A MEDIANA DISTANCIA: 500 DE DAÑO, CAPACIDAD 6 CARTUCHOS.

A CORTA DISTANCIA: 1000 DE DAÑO, CAPACIDAD 6 CARTUCHOS, +10 PRECISIÓN A USUARIO Y ENEMIGO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN.

<AMETRALLADORA SEMIAUTOMÁTICA

DISPARO: 10 DE DAÑO POR BALA, DISPARA 10 BALAS POR SEGUNDO (ES DECIR, LA CANTIDAD DE BALAS DISPARADAS DEBERÁ SER UN MÚLTIPLO DE 10), CAPACIDAD 100 BALAS. DISPARA POR EL TIEMPO QUE EL USUARIO PRESIONE EL GATILLO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN

<LANZACOHETES

DISPARO: 1400 DE DAÑO, CAPACIDAD 1 COHETE. SI SE DISPARA A CORTA DISTANCIA PUEDE DAÑAR AL USUARIO.

ARIETE: 400 DE DAÑO, +20 PRECISIÓN AL ENEMIGO. SI HACE DAÑO DOBLE DERRIBA AL ENEMIGO, IMPIDIÉNDOLE ATACAR POR UN TURNO.

<RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

DISPARO A LARGA DISTANCIA: 400 DE DAÑO, SI SE USA UN TURNO PARA APUNTAR ANTES DE DISPARAR EL USUARIO OBTIENE +30 EN AMBOS DADOS. CAPACIDAD 4 BALAS.

DISPARO A CORTA DISTANCIA: 400 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO. CAPACIDAD 4 BALAS.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO.

<AMETRALLADORA AUTOMÁTICA

DISPARO: 5 DE DAÑO POR BALAS, CAPACIDAD 220 BALAS. DISPARA TODO EL CARGADOR

ARIETE: 500 DE DAÑO, +20 PRECISIÓN AL ENEMIGO. SI HACE DAÑO DOBLE PUEDE ATURDIR AL ENEMIGO, IMPIDIÉNDOLE ATACAR POR UN TURNO.

CONSUMIBLES:

<GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

500 DE DAÑO, UN USO. SI SE USA A CORTA DISTANCIA PUEDE DAÑAR AL USUARIO.

<GRANADA CEGADORA “FLASHBANG”

DEJA CIEGO A UN ENEMIGO POR UN TURNO, PROVOCANDO QUE NO PUEDA ATACAR. UN USO

<BOTIQUÍN DE EMERGENCIA.

**CURA 400 DE VIDA Y MITIGA EFECTOS DE ESTADO. 1 USO,
USAR 2 CURA CIERTOS EFECTOS DE ESTADO.**

<MUNICIÓN EXTRA

OTORGA MUNICIÓN ADICIONAL 1 USO.

TAMBIÉN PUEDEN CREAR SUS PROPIAS ARMAS.

<ADITAMENTOS Y MEJORAS

<PISTOLAS, RIFLES Y AMETRALLADORAS

MIRA “RED DOT”: +10 PRECISIÓN

SILENCIADOR: -10 DAÑO +10 SIGILO

CARGADOR EXTENDIDO: +20 MUNICIÓN

<ESCOPETA

**LANZAGRANADAS: PERMITE LANZAR UNA GRANADA
(APARTE DE LAS LLEVADAS COMO CONSUMIBLES). HASTA 3
GRANADAS.**

FICHA PARA CREACIÓN DE ARMAS DE FUEGO:

>NOMBRE

>CAPACIDAD

**>MODO DE DISPARO (MANUAL, SEMIATOMÁTICO O
AUTOMÁTICO)**

<MANUAL

DISPARAS HASTA 5 BALAS O UN PROYECTIL POR TURNO.

<SEMIAUTOMÁTICO

DISPARAS UNA CANTIDAD CONTROLABLE DE BALAS POR TURNO

<AUTOMÁTICO

VACÍAS EL CARGADOR EN UN TURNO

>DAÑO POR BALA

INTENTA MANTENER EL DAÑO POR BALA INVERSAMENTE PROPORCIONAL A LA CAPACIDAD DEL CARGADOR. A MAYOR CAPACIDAD, MENOR DAÑO POR BALA.

<EJEMPLO:

>MODELO

TANGO 51

>CAPACIDAD

CINCO BALAS

>MODO DE DISPARO

SEMIAUTOMÁTICO

>DAÑO POR BALA

315