

HIJOS DEL DESTINO

Negro Color Infrarrojo

Era de la pera



***EL MANUAL PARA NO
CAGARLA TANTO Y
PARA TENER UN MEJOR
REGISTRO DE DATOS***


¿Qué incluye el esperpento aquí presente?: cosas útiles como sus estadísticas, información sobre sus acompañantes, los objetos que llevan, el mapa... en fin cosas que uno hace cuando acaba su primer semestre en física y tiene vacaciones, yey

PERSONAJES PRINCIPALES (o sea ustedes kek):

Nombre	Estadísticas	Arma	Espíritu animal	Objetos importantes
Adonis Rebellion 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 40 (+1 boost) 2. Fuerza: 20 	Tridente bendito (escudo, deja a Adonis con 1HP ante un ataque que lo asesine)	Ninguno...	Ninguno...
Marcus Aquilio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 80 (+1 boost) 2. Fuerza: 50 (+1 boost) 	Arco y flechas de plata (siempre aciertan pero reciben penalización en el daño si 25 o menos)	Lobo	<ul style="list-style-type: none"> • Botella de vino (entregado de su amigo)
Clavis Mora por favor revive negro, no te quiero sacar del rol ;_~;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 20 2. Fuerza: 30 (+1 boost) 	Arco y flechas comunes	Ninguno...	<ul style="list-style-type: none"> • Collar de esmeralda
Agustín/Angélica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 50 (+1 boost) 2. Fuerza: 15 	Mangual maldito (instakill con un +95 en el dado sin importar quien excepto rivales no muertos)	Ninguno...	Ninguno...
Abasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 30 2. Fuerza: 20 	Hacha común	Ninguno...	Ninguno...

Esclavos ACOMPAÑANTES:

Nombre	Estadísticas	Arma	Espíritu animal	Objetos importantes
Isaac Aquilio 	1. Salud: 20 2. Fuerza: 25	Dos gladius	Ninguno...	Ninguno...
Clara Dolabela 	1. Salud: 80 2. Fuerza: 30	Espada larga	Araña	Ninguno...
Elba 	1. Salud: 20 2. Fuerza: 25	Látigo común	Ninguno...	<ul style="list-style-type: none"> • Collar de azabache • Collar de zafiro
Octavio 	1. Salud: 30 2. Fuerza: 20	Daga curvada (le permite atacar dos veces seguidas en un turno)	Ninguno...	Ninguno...

<p>Saúl</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salud: 60 (+2 boost) 2. Fuerza: 25 (+2 boost) 	<p>Hacha "comun"</p>	<p>Ninguno...</p>	<p>Ninguno...</p>
---	---	----------------------	-------------------	-------------------

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: $-(2^n)$ / 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 $-(2^n)$ puntos en el dado siendo $n=1$, por tanto pierde -2 puntos 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/parálisis: lanzar segundo dado, 00-50: no atacar. 51-100 ataque. Dura 2 turnos

Ej. "er NegRriTo xHuloooO" le cae un rayo y ahora está 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” está 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

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 crítico (bonus de 7)

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