

CONTEXTO JUEGO (DISEÑO COMBATE):

El contexto del juego es simplemente una pelea imaginaria de alumnos de un colegio cuando hay cambio de clase de 5 minutos.

Tenemos a los típicos grupos: los guays, los bully, goticas, emos, frikis...

Entre ellos tienen un amor/odio al resto que les diferencia. Pero tienen una peculiar amistad que les hace jugar un juego creado por ellos.

Es decir, no todo un grupo son del mismo rol, puede un empollon ayudar a un bully con su libro de biología para ofrecerle resistencia ante ataques como si fuese un mago. O una emo que tira cardos con su tirachinas como si fuese un mosquete... Todo es parte de la imaginación de unos críos.

REGLAS JUEGO:

FASE 1: HABILIDADES ACTIVAS

Todo personaje tiene su propia habilidad activa que lo puede volver a tener con X turnos, son habilidades que hacen demostrar de lo que es capaz de hacer su rol.

FASE 2: MOVIMIENTO

Todo personaje puede moverse X casillas indicado en su ficha. Puede mover menos casillas de las que puede, aunque esto no haga ahorrar para el siguiente turno.

FASE 3: COMBATE/DISPARO

Depende del personaje y equipamiento que lleve, puede hacer efectos que se indica en los anteriores. El ATAQUE es el daño que le resta a la vida del rival, en cambio hay un atributo llamado DEFENSA, que hace reducir ATAQUES específicos como "+10 DEF. contra disparos", por lo que solo armas físicas de disparo reduce -10 al ataque del enemigo. Las armas cuerpo a cuerpo como la "Regla" tiene alcance de 1 casilla (Tiene que estar al lado del personaje)

IMPACTAR al enemigo siempre se usará un dado de 20 caras, por lo que se usa esta tabla (Y añadiendo modificadores si hay):

1-7 => *FALLO* (No efectúa el ataque)

8-18 => *ÉXITO* (Consigue darle, por lo que le dañara)

19-20 => *CRÍTICO* (ÉXITO con un 150% ATAQUE)

La tabla anterior puede sufrir modificaciones como +1 Impactar o -2 porque el rival tiene evasión. Esto dependiendo del personaje y del objeto que se equipe. Pero **SIEMPRE** las tiradas pueden fallar con un "1" o crítico si sale "20" (Las modificaciones positivas siempre amplía el margen del crítico)

DETALLES Y OTROS:

- Cuando un enemigo se mueva y esté pegado casilla con casilla con un enemigo con equipamiento cuerpo a cuerpo, sufrirá ATAQUE DE OPORTUNIDAD (Recibe un ATAQUE del enemigo aun estando en su turno)
- Todo personaje puede coger cualquier BONIFICACION de la lista hasta un máximo de 2.
- Pero solo puede coger 1 OBJETO DE DEFENSA y 1 ARMA que corresponda a su clase. Por lo que una EMO no puede llevar un escudo de corcho (Ya que es parte del equipamiento de Bully)
- Iniciativa va en orden de mayor a menos en el atributo de Movimiento (Si hay unidades con el mismo movimiento, tendrá que desempatar al azar)
- Los enemigos no tienen críticos aleatorios