

The Ruin D100

Anton

Rol: Carroñero (scraper)

8 entre los 6 atributos

		Base	Mod.
INT	10 + 3 + 0	13	+3
FUE	10 + 1 + 1	12	+2
SAL	10 + 1 + 2	13	+3
SOC	10 + 1 + 1 + 1	13	+3
INS	10 + 1 + 2 + 2	14	+4
DES	10 + 1 + 2	13	+3

The Ruin - Anton.note

Atributos

$\bar{8}$ B: del chatarrero

Estadísticas derivadas

Daño: +2 (FUE ^{mod cuerpo} cuerpo) / +3 (DES ^{mod} dist)

Resiliencia (FUE + SAL mod.): 5 + 2

Estómago (cojones) (INS x 5): 70%

Heridas (SAL + mod FUE): 15 + 2

Iniciativa: D10 + 3 + 4 (Mod INS)

Nivel radiación: 0 // Pts. supervivencia: 10

Tasa curación (puntos de superv. - nivel radiac.):

Educación: 2 ⇒ Supervivientes + 2INS + 1SOC
 1º años: 7 ⇒ Banker ⇒ Artesanía, Reparación y Conocimiento (20%)

Habilidades	Base	^{años} cruciales	Rol	Extra	Total
Cap. atlética (FUE)	12x5		20		80
Atención (INS)	14 "		25		95 (+10)
Truque (SOC)	13 "		15		80
Artesanía (DES)	13 "	20			85
Lucha (FUE)	12 "			10	70
Armas fuego (DES)	13 "				65
Interacción (SOC)	13 "			30	95
- Intimidar					48
- Persuadir					48
- Engañar					48
Conocimiento (INT)	13 "	20		10	95
- Cultura del yerrano					48
- Fracciones					48
- El pasado					48
Mecánica (INT)	13				13

Habilidades	Base	^{años} lunares	Rol	Extra	Total
Medicina (INT)	13x5			10	75
Armas a distancia	13 "			20	85
Reparación (DES) (DES)	13 "	20		10 (nargo)	95
Montar (DES)	13 "				65
Búsqueda (INT)	13 "		25	10	100
Sigilo (DES)	13 "		15	20	100
- Asesinato					50
Supervivencia (INT)	13 "		20	20	100
- Recolector					50
- Rastreador					50
Tecnología (INT)	13 "				
Muerto (DES)	13 "				65
Trampas (DES)	13 "				65
Vehículos (DES)	13 "				65

Habilidades Búsqueda y Atención +25%
especiales Supervivencia y Cap. atlética +20%
por el rol de Trueque y Sigilo +15%
chatarrero Guía del yerno: +10% en Atención
para navegar y detectar peligros/trampas.

Reputación en el yerno 0

ante las facciones 0

Carro 12 Inmune a la radiación
+20% resist. a efectos radiaes.

-10% resist. a venenos y comida en
mal estado
y doble daño si hace efecto

9 Manitas

+10% a Reparac. o Artesanía

se distrae fácil / ∇ - seguridad
al ver material potencial / útil
se pierde

Puntos extra

INT x 10 = 130 a repartir en habilidades

Equipo
inicial

4 piezas de equipamiento
• linterna (a manivela) (1) • saco dormir (3)
• Cantimplora (1) • Raciones secas (1)

Ranuras
disponibles:

Armadura ligera (chatarra)
↳ Ropa de cuero tratado

26 (FUE x 2)

1 arma de mano (chatarra)
↳ lanza (2 ranuras)

(11)

+ 1 cuchillo
por ir en
solitario

1 arma de fuego o a distancia (chat.)
↳ florinda (1 ranura)
Munición → 1 flecha (1)

Combate



3 acciones de combate

- 1 libre

- caminar 3m o correr 6m

- tirarse a cubierto

- recargar arma

- soltar algo

- gritar una orden

- agacharse

- 1 reacción (a usar en cualquier momento)

- desviar

- esquivar

- bloquear

- 1 acción

- usar una habilidad

- disparar una arma

- atacar a un oponente

- lanzar una arma

- apuntar



Metahumano Mazarico

La ruina de Metrocity.note - page 9

Atributos Derivados

Heridas 19 #4 -10

Aguante y resiliencia (grit) 2

Daño (lucha) +2

Iniciativa D10 +4

Terror -10

Habilidades Lucha 65%

Supervivencia 55%

Sigilo 70%

Capacidades Mucho estómago y coraje

Visión nocturna

Bocado podrido

Armas Bocado D4 +2

Garras 2x D6 +2

Lanza o garrote D6 +2

Combate contra el metahumano
Kazarico El metahumano ha
tomado la iniciativa
claramente, por lo que
su 1^{er} acción libre es correr
hacia Antón. Dado que
su habilidad sigilo es tan
alta (70%) y saca un 52,
se entiende que en la
oscuridad se ha empujado
a mover antes de que
Antón se diera cuenta,
por lo que en vez de
correr 6 metros, han
sido 12, el doble, con
lo que ha salvado la
mitad de la distancia
que le separaba de
Antón en pocos segundos.

No ha lugar para usar una reacción.

Turno de Antón
La imagen es horripilante, lo que le restará lo en sus acciones, ~~pero su habilidad de lucha cuerpo a cuerpo y a distancia son máximas~~. Además, a tanta distancia la honda es inútil. Se ve obligado a esperar. Su primera acción libre será tirarse al suelo; la segunda, usar la acción de apuntar.

Turno de Nazario
El metahumano corre otros 6 m. Ya está a solo 12 m. de él. No puede usar ninguna otra acción en este momento.

Turno de A como ya está a 12 m y el rango de la honda es de 10, decide tirar. El modificador negativo de tirada a distancia a un blanco en movimiento es de menos 10, pero se compensa con el +10 por haber apuntado durante todo el turno previo. Aún hay que restar 10 por el terror que infunde la criatura. La habilidad de tiro a distancia de Aton es de 85 (-10 por el terror a la criatura)

→ 60 de acierto de Aton.
El juego tiene la opción de contabilizar el daño según las partes del cuerpo,

para disparos hechos a conciencia.

→ 6. Brazo izquierdo ~~7'9~~
19 heridas / 10 = 1'9

Tirada de daño: 1d4 = 2

+ 3 modif. Daño a distancia
⇒ 5 le deja inutilizado el
brazo izquierdo. Además,
la potencia le afecta al torso.

Torso (7-9): ~~5'4~~ ~~2'6~~ → 4'6 → 0 ^{Pierna} _{daño 3'8}

Turno de
Marzavico

No puede ejecutar acciones de
habilidad ni de reacción. _{3'4}

1ª acción: correr 6m. se queda
a 6m de Antón

Turno de
Antón

Antón tira una última
vez; por cercanía recibe
el modificador que no
consigue por apuntar
durante un turno, y el

nido ya lo ha perdido en la emoción del momento y al ver que ha logrado hacer daño a este ser.

Según el D/Solitario, la actitud primaria del jugador que juega por Honor es la de ir por todas (power gamer)

aprovechando al máximo las reglas de juego. Por tanto, recarga la ballesta y dispara a distancia sin mod. - mi + \Rightarrow 12 \leq 85

¿Dónde en el cuerpo?

8 \Rightarrow En el torso.

Daño 1 + 3 (mod. a dist.)

\Rightarrow Torso: ~~8~~ \rightarrow 4/6

3^{ra} acción: le grita.

Turno de Corre los últimos 6 m. y
Margarico ataca a Antón

T. de Antón Esquiva al mutante, se
agacha y, a la vez que
suelta la honda, planta la
lanza justo antes de llegar.
Se da en el torso, pues es
difícil fallar a esa distancia
(actitud de powergamer)
Daño (1d6): 2+3 en torso $\frac{4}{6} \rightarrow 0$
2 pierna derecha $3\frac{1}{2} \rightarrow + 3\frac{1}{4}$