

Road to lattich station

GRUPO DE ROLEPLAY DE ACCIÓN SEMI-CASUAL CENTRADO EN LA CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE
MUNDOS Y DESARROLLO DE PERSONAJES.

+18 / POST-APOCALÍPTICO / ACCIÓN / DRAMA / SUSPENSO / HUMORÍSTICO

Australia, 2050

La humanidad se vió perjudicada luego de que una compañía multimillonaria pusiese a prueba su nuevo pesticida en productos vegetales y debido a un malentendido fueron enviados a los mercados para su venta al público. Lo que provocó después un sin fin de muertes causadas por envenenamiento y una futura epidemia que afectó de manera mundial.

Justo ahora, nos situamos en algún lugar de Canberra; donde las personas restantes de esa zona luchan por sobrevivir luego de que aquella epidemia terminará provocando algo más que solo muertes que cesarían tarde o temprano...sino el origen de una especie de no-muertos que son una amalgama entre humanos y vegetales.

Sistemas

Sistema de experiencia

En este grupo utilizamos un sistema de exp a base de eventos mensuales y actividades.

Los eventos mensuales, en caso de no poder asistir a estos, pueden ser recuperados a través de dibujos o escritos

Recompensas por nivel

Al comenzar, todos los personajes tienen 0 experiencia y 0 zinn coins

Para avanzar en la historia, recibir mejoras y más dinero, es necesario que suban de nivel.

Para subir el nivel es necesario 150 brotes de exp. Es la misma cantidad para todos los niveles.

NIVEL	EXP	RECOMPENSA
0	0	
1	150	Habilidad de Facción: Inicial
2	300	Desbloqueo de Tienda
3	450	Sistema de Crafteo
4	600	1+ Stat a Elección
5	750	Sueldo Mensual 300 Zinn Coins
6	900	Desbloqueo de Tienda de Usuario
7	1050	Mejora Habilidad: Inicial
8	1200	1+ Stat a Elección
9	1350	Mejora de Arma a Elección
10	1500	Habilidad de Facción: Segunda
11	1650	1+ Stat a Elección
12	1800	Mejora Habilidad Inicial
13	1950	1+ Stat a Elección
14	2100	Sueldo Mensual 600 Zinn Coins
15	2250	Habilidad de Facción: Tercera

SISTEMA DE EVENTOS

Los eventos imparten la actividad principal en los grupos de rol y este grupo no es excepción. Contamos con dos modalidades, así que se procederá a hacer una descripción breve de cada una:

Eventos principales

Eventos centrados principalmente en el desarrollo de la historia del grupo y sus personajes. En estos no se requiere un número excesivo de líneas para sus respuestas (es más; se recomienda ser lo más resumido posible para agilizar los eventos de la mejor manera) y se tiene programado hacer 1 evento principal por mes.

Cómo estos intervienen de manera directa en la trama, se pide su mayor participación en estos y son los que tendrán mayor peso en términos de actividad para su estadía en el grupo.

Eventos secundarios

Eventos centrados en el entretenimiento y posible desarrollo de los personajes. Estos eventos pueden ser manejados por un admin en específico y pueden ocurrir en cualquier momento, además pueden acaparar un poco de trama, no son necesarias sus participaciones pero son más que bienvenidos a convivir.

Misiones

Una modalidad algo diferente que sirve para cumplir encomiendas dadas por personajes de la administración (NPC'S). En estos puedes obtener desarrollo, posible trama, objetos interesantes y relación con los personajes no jugables que podría ser de beneficio a futuro.

Al igual que la modalidad anterior, este no es obligatorio pero la participación es bien recibida.

Dados

Las acciones se contemplaran su efectividad según el número de dado en un rango de 1 a 20:

1-3: Fallo
4-8: Mediocre
9-13: Normal
14-17: Bueno
18-20: Satisfactorio

Modificadores (Stats de Personaje)

Los Stats aportarán un bonus a la tirada de 1d20 dependiendo de qué tan alto sea el stat y la función que se le quiera dar:

Inteligencia (INT): Sirve para acciones de búsqueda, investigación, persuasión, negociación, etc.

Fuerza (FRZ): Funciona en combates o resistencia (cuando se trate de llevar o retener un objeto/persona pesada). Puedes golpear, empujar, desgarrar o cualquier acción que necesite de fuerza.

Agilidad (AGD): Representa que como su nombre lo indica, que tal ágil es el personaje. Ya sea escapando del peligro, esquivando obstáculos o que tan bien puede moverse el personaje sin ser detectado, entre otras cosas.

Defensa (DEF): Sirve para medir la resistencia del personaje en combate u otras condiciones que afecten su bienestar, ya sea veneno, parálisis, desangrado, etc. En caso de combates, los dados de defensa compiten con los dados de fuerza (ataque) del enemigo para saber cuánto daño puede ser infligido al personaje.

Habilidades Innatas con uso de dados

Curación: Se puede curar sin el uso de objetos curativos, solo con lanzadas de DEFENSA. Para los personajes miembros de la facción de Medicina (Facción que otorga +1 Bonus Stat de DEFENSA) tiran con ventaja.

Sigilo: Para no ser detectado se usará dado de AGILIDAD. La habilidad de "Nervios de Acero" de Investigación cumple con esta consigna solo que sin el uso de dados.

Elaboración y construcción

Así nos dirigimos al sistema de craftero en la Estación Lattich. Los integrantes de la estación tienen oportunidades y límites durante la semana para aventurarse y obtener objetos con los cuales pueden construir armas, medicamentos y otras soluciones interesantes. Estas búsquedas se darán por medio de un bot que les permitirá obtener objetos que pueden almacenar en su inventario y encontrarles un uso útil durante su estadía en la Canberra. Esta sección se encontrará en actualización durante los avances en el grupo y aún no se ha encontrado el recetario...