

Magical and Mechanical

Hace 3 años, un objeto no identificado apareció en la órbita de la luna, se trataba de una nave alienígena que en su interior contenía algo siniestro: un burdel de esclavas. Poco después, extrañas criaturas y robots maliciosos han aparecido por todo el mundo para secuestrar mujeres humanas para llevárselas a aquel establecimiento, los ejércitos del mundo han peleado una guerra de guerrillas pero la situación está cada vez peor.

Pero cuando todo parecía perdido, llegó una luz de esperanza.

Primero en japon y después en otros países, diversos poderes mágicos que han existido bajo las narices de la humanidad han despertado para darle poderes a niñas y adultas Jóvenes. Conocidas como chicas o mujeres mágicas según su edad, ellas han visto a sus familiares y amigas siendo raptadas por los alienígenas y ahora buscan rescatarlas o vengarlas. Pero no están solas, ingenieros en todo el mundo han desarrollado nuevos vehículos de guerra: Mechas, máquinas de guerra para pelear contra el enemigo para las cuales tanto soldados como chicas mágicas han sido entrenados para pilotar, en el caso de las últimas, estas se han diseñado para aprovechar sus poderes mágicos con el fin de volverlas aún más poderosas y así poder salvar a las mujeres de la tierra de tener que exhibir sus cuerpos a los ojos de alienígenas lujuriosos.

...

Esto será más que nada un funrol para aprovechar dos temáticas poco aprovechadas en el tablón (casi ningún rol de Mahou Shoujo sobrevive y Divine Wars es cada vez más un shonen feo con hentai ocasional que un mecha)

>ficha

<Nombre civil

<Nombre de chica o mujer mágica

<Edad (entre 10 y 25 años, si eres adulta debes ser virgen (las tijeras no cuentan) y sin hijos biológicos (se permiten adoptivos), puedes tener o haber tenido novio pero no tener esposo actualmente aunque puedes ser divorciada o viuda. Las adultas son mejores con los mechas y las niñas mejores con la magia. Las adultas tendrán 8000 de vida fuera de los mechas mientras que las niñas tendrán 4000. Los mechas tendrán 12000 de vida para ambas. Todas pueden ser lesbianas y meter tanto Yuri como quieran.)

<Apariencia o pic

<Historia

<Habilidades (tienen 10 usos y 8 niveles (la mitad si eres adulta) que repartir dándole al menos uno a cada una, pueden personalizar sus nombres.

Curar: restaura 5% por nivel de la vida total de una aliada. Solo las niñas pueden usarla en mechas.

Buff: incrementa en 5 uno de los dados (o en 2 ambos) por nivel de una aliada

Debuff: reduce en 5 uno de los dados (o en 2 ambos) por nivel de un enemigo)

El uso de habilidades consume un turno (dos en adultas) y no pueden atacar en el mismo.

<Ataques mágicos (se usarán en combates fuera de los mechas, tienes 2000 de daño (4000 si eres niña) que repartir entre al menos 2 ataques, los ataques con más de 500 de daño (1000 si eres niña) deberán tener un límite de usos, siendo de 10 (20 si eres niña) para ataques que hagan 500 de daño (1000 si eres niña) y dividiéndose entre 2 por cada 500 (1000 si eres niña) de daño redondeando decimales hacia abajo, es decir, si eres adulta un ataque con 1500 de daño o más solo podrá usarse dos veces. Aparte las niñas tienen un ataque final que solo puede usarse contra enemigos con menos de $\frac{1}{4}$ de su vida total y que mata instantáneamente pero puede fallar. Las adultas pueden llevar arma de fuego y objetos)

<Armas de fuego, mejoras y objetos

Solo las adultas pueden comprar y usar armas de fuego y sus respectivas mejoras, pero le pueden darle algunos objetos a las niñas. Los objetos requieren un turno para usarse.

Tienen 750\$ para comprar las que necesiten, conseguirán más dinero al acabar una misión.

Armas:

>pistola de mano.

Costo: 100\$

Munición: 20 balas, 5 cartuchos por misión, recargar consume un turno

Daño: 10 por bala

>subfusil

Costo: 200\$

Munición: 100 balas (dispara 10 por turno, 5 cartuchos por misión, recargar consume un turno)

Daño: 15 por cada 10 balas.

>Rifle de asalto

Costo: 300\$

Munición: 150 balas (dispara 10 por turno, 3 cartuchos por misión, recargar consume un turno)

Daño: 20 por cada 10 balas

>Rifle francotirador

Costo: 400\$

Munición: 5 balas, 2 cartuchos por misión, recargar consume un turno, debe apuntarse un turno antes de disparar, si se apunta por más turnos, aumenta el dado de precisión en 10 por cada turno.

Daño: 300 por bala

>Escopeta

Costo: 300\$

Munición: 12 cartuchos (se pueden cargar 3 en un turno o usarse de uno por turno con recarga inmediata, sin repuestos)

Daño: 200 por cartucho

>Ametralladora

Costo: 600\$

Munición: 1000 balas (dispara 500 por turno, 2 bandas por misión, recargar consume 2 turnos, debe enfriarse un turno tras disparar antes de recargar)

Daño: 2 por bala

>Lanzamisiles

Costo: 600\$

Munición: 4 cohetes por misión, requiere un turno para cargar y uno para apuntar.

Daño: 1000 por cohete

>Lanzallamas

Costo: 700\$

Munición: 2 tanques de combustible por misión, usa uno por dos turnos tarda un turno en cambiar el tanque, sin repuestos

Daño: 800 por tanque, el enemigo recibirá 100 de daño por turno durante 5 turnos por cada tanque usado.

Mejoras:

Carga rápida: permite recargar instantáneamente.

Costo: 150\$

Compatible: pistola de mano, subfusil, rifle de asalto, rifle francotirador, lanzamisiles

Munición adicional: aumenta la munición por cartucho en un 50%

Costo: 150\$

Compatible: pistola de mano, subfusil, rifle de asalto, rifle francotirador

Cartucho de perdigones: permite utilizar una vez por misión un cartucho especial que hace el doble de daño

Costo: 200\$

Compatible: escopeta

Enfriamiento eficiente: enfría instantáneamente

Costo: 100\$

Compatible: ametralladora

Tanque extra: permite llevar un tanque de combustible adicional

Costo: 50\$

Compatible: lanzallamas

Mira automática: permite apuntar instantáneamente (se puede seguir apuntando con el rifle francotirador y permite hacer lo mismo con el lanzamisiles)

Costo: 150\$

Compatible: Rifle francotirador, Lanzamisiles

Lanzagranadas: permite disparar una granada por turno (500 de daño) en lugar de la munición del arma, hasta 4 por misión, requiere un turno para recargar

Costo: 200\$

Compatible: rifle de asalto, escopeta

Objetos:

Botiquín: cura el 10% de la vida de una aliada o de la usuaria

Costo: 100\$ cada uno

Granada de mano: hace 500 de daño a un enemigo. No apto para niñas, un solo uso.

Costo: 150\$ cada una

Escudo de policía: permite bloquear dos ataques normales o un ataque grave del enemigo, de dos a un uso según como se gaste.

Costo: 250\$ cada uno

Jugo: aumenta en 5 (10 en niñas) uno de los dados de una aliada por un turno. El efecto no es acumulable, un solo uso.

Costo: 20\$ cada uno

Licor: aumenta en 10 el dado de daño pero disminuye en 10 el de precisión por 5 turnos, efecto y duración acumulables, no apto para niñas, un solo uso.

Costo: 30\$ cada uno

<Mecha (con pic)

<Historia del mecha (opcional)

<Armas del mecha (tienes 4000 de daño (8000 si eres adulta) que repartir entre al menos 3 armas, las armas con más de 1000 de daño (2000 si eres adulta) deberán tener un límite de usos, siendo de 15 (30 para adultas) para un arma que haga 1000 de daño (2000 para adultas) y dividiéndose entre 5 por cada 1000 de daño asignado al arma, es decir, un arma con 3000 de daño o más solo podrá usarse una vez si eres niña.)

>cupos: infinitos

>sistema de combate

El dado derecho determina el daño y el izquierdo la precisión

>daño

00-24: nulo

25-74: normal (el del arma o ataque por defecto)

75-99: grave (doble de daño)

>precisión

Menos de 50: fallo

Más de 50: acierto

Si pierden en batalla son capturadas y llevadas a ya saben donde pero sus personajes aún no saben a donde las llevan. Cuando pase explicaré que pueden hacer si son capturadas.