

Tears of Time.

Este rol es un spin-off **no canónico** de Divine Wars que presenta un futuro alternativo.

*“Universal Century 0079*

*En una realidad alterna donde las brigadas jamás existieron, la guerra entre los Divine Crusaders, La federación terrestre y el principado de Zeon continuó mientras los Britannia y los Lancaster jamás resolvieron sus diferencias y el doctor infierno fue vencido por las fuerzas de japon lideradas por Mazinger Z.*

*La federación consiguió derrotar a Zeon en Solomon y A Baoa Qu, pero los Divine Crusaders tomaron Pezun y Belfast. La guerra entre una debilitada federación y los Divine Crusaders continuó hasta que los Divine Crusaders tomaron Jaburo...poco después de que su líder, Bian Zoldark, fuese derrotado en el pacífico. Sin líder, los Divine Crusaders se debilitaron gravemente, permitiendo que la federación recuperase Jaburo. Algunos remanentes se encerraron en un complejo criogénico en Marruecos, esperando el día en que puedan regresar. Otros liderados por Elzam V. Branstein permanecieron ocultos.*

*Poco después, una amenaza alienígena: los Balmarianos amenazaron la tierra desde su “luna” artificial: la estrella blanca. La federación, con el inesperado apoyo de algunos remanentes de los DC, entre ellos la otra hija de Bian, Lune, consiguieron derrotarlos.*

*Tras la guerra, con Elzam desapareciendo de nuevo y Lune yéndose al mundo subterráneo de La Gias, no se volvió a saber de los DC por un tiempo.*

*Universal Century 0083*

*Remanentes de Zeon roban un Gundam, nukean Solomon y media flota de la federación, y estrellan una colonia en Norteamérica. Esto llevo un mensaje a la federación: los remanentes de Zeon existen, y son una amenaza. En respuesta, un cuerpo de élite, los Titans, es creado para perseguir y detener a posibles insurrecciones. En papel sonaba bien, pero los titans no hicieron más que dominar las colonias con mano dura.*

*Universal Century 0086.*

*La tiranía de los titans domina la tierra y sus colonias, pero dos grupos se rebelan: por un lado, la AEUG (Anti Earth Union Group) formada por exmiembros de los 3 bandos y por el otro, una organización secreta: Celestial Being. Ambas unen fuerzas para luchar contra la tiranía de los Titans.*

*Mientras tanto, en el desierto de Australia, un gremio de chatarreros se dedica a vender restos de mechas para ganarse la vida, pero con la mayoría de batallas peleándose en el espacio, los grupos de asaltantes del desierto en pleno apogeo y los impuestos abusivos de los titans en aumento, los miembros del gremio han pasado por tiempos difíciles, y aunque han intentado diversificarse a negocios -algunos de ellos turbios o no muy decorosos- desde la herrería hasta la prostitución e incluso, algunos mercenarios. Si no pagan sus impuestos a tiempo su negocio será cerrado y todos los miembros del gremio serán arrestados y posteriormente reclutados forzosamente por los Titans.*

*¿salvarán su negocio? ¿permanecerán neutrales? ¿se unirán a las fuerzas de los titans voluntariamente por los jugosos sueldos, excepciones de impuestos y geniales uniformes antes de que los obliguen a hacerlo sin beneficios? ¿o se rebelarán contra su tiranía para cambiar el mundo y sus colonias?"*

### **"VERÁS LAS LÁGRIMAS DEL TIEMPO."**

Ficha de personaje

>nombre

>edad

>sexo

>aparición y/o pic

Ficha de mecha.

>Stats

Tienes 10 puntos que repartir entre 5 stats: vida, resistencia, movilidad, capacidad y armas integradas.

Todos los stats tienen dos puntos por defecto aparte de los 10 a repartir, deben tener al menos un punto por stat.

<vida

Cada punto otorga 1000 de vida

<resistencia

Cada punto reduce en 50 el daño recibido

<movilidad

Cada punto aumenta en 2 el dado de precisión que necesitará el enemigo para acertarte

<capacidad

Cada punto aumenta en 10 cuanto peso puede cargar el mecha

<armas integradas

Cada punto otorga 2 puntos adicionales para repartir entre sus armas integradas, las cuales no cuentan en el peso del mecha.

Las armas integradas tienen 2 stats: daño y precisión, los cuales cuentan con 2 puntos por defecto adicionales a los puntos otorgados por el stat armas integradas.

<daño

Aumenta en 500 el daño del arma por cada punto asignado

<precisión

Reduce en 2 el dado mínimo que necesitará el arma para acertar

>Equipamiento

Existen 2 categorías: armas y objetos.

>Armas

Son armas que el mecha carga consigo y tienen stats predeterminados, peso y costo.

>Objetos

Son objetos que el mecha carga consigo, cumplen una función en concreto y tienen peso, costo y usos.

Tienen 1000\$ para comprar lo que necesiten, los objetos que no vayan a utilizar pueden guardarlos para después.

>Pistola

Daño: 1000

Precisión: +2

Costo: 200\$

Peso: 5

Se pueden usar dos a la vez, para atacar dos veces o una vez con el doble de daño.

>Subfusil

Daño: 2000

Precisión: +2

Costo: 300\$

Peso: 10

Se pueden usar dos a la vez, para atacar dos veces o una vez con el doble de daño.

>Escopeta

Daño: 2500

Precisión: +4

Costo: 400\$

Peso: 15

Se pueden usar dos a la vez ~al puto estilo Front Mission~, para atacar dos veces o una vez con el doble de daño.

>Rifle

Daño: 3000

Precisión: +3

Costo: 600\$

Peso: 20

>Rifle láser

Daño: 5000 (500 bajo el agua y contra enemigos con protección especial)

Precisión: +3

Costo: 800\$

Peso: 15

>Bazuca

Daño: 6000

Precisión: +1

Costo: 800\$

Peso: 40

Causa el doble de daño contra enemigos voladores.

>Bazuca láser

Daño: 8000 (1000 bajo el agua y contra enemigos con protección especial)

Precisión: +1

Costo: 900\$

Peso: 40

>Espada térmica

Daño: 3000

Precisión: +2

Costo: 400\$

Peso: 30

corta escudos enemigos, pero no hace daño al enemigo el turno que rompa el escudo

>Espada láser

Daño: 5000 (500 bajo el agua y contra enemigos con protección especial)

Precisión: +2

Costo: 500\$

Peso: 15

>Hacha térmica

Daño: 2500

Precisión: +3

Costo: 400\$

Peso: 15

corta escudos enemigos, pero no hace daño al enemigo el turno que rompa el escudo

>Cañón de 180mm

Daño: 8000

Precisión: +1

Costo: 900\$

Peso: 80

>Escudo

Daño: 1500

Duración: 3000

Costo: 400\$

Peso: 40

Impide recibir daño de armas no térmicas hasta romperse. Las armas térmicas pueden romperlo. Puede usarse para atacar, pero recibirá tanto daño como el que produzca.

>rifle francotirador

Daño: 3000

Precisión: +5

Peso: 30

Costo: 700\$

>Lanzagranadas

Daño: 4000

Precisión: +1

Peso: 30

Costo: 700\$

>Protección antiláser

Costo: 500\$

Peso: 0

Protege de las armas láser y pinta tu mecha de un llamativo y fabuloso color dorado

>Equipo de reparación

Costo: 100\$

Peso: 10c/u

Permite reparar 200 de vida a un aliado, un solo uso

>cuerda de minas

Daño: 8000

Peso: 40c/u

Costo: 400\$

Permite hacer daño explosivo a un enemigo, un solo uso

>Granada de fragmentación

Daño: 4000

Peso: 20c/u

Costo: 200\$

Permite hacer daño explosivo a un enemigo, un solo uso.

>Granada de humo

Peso: 20c/u

Costo: 200\$

Crema una cortina de humo que impide que aliados y enemigos acierten ataques durante 2 turnos, un solo uso.