derideal

Juego de Rol 1ra ed

Manual de Reglas Básico

www.derideal.net

Título Original: **Derideal RPG 3.1**

Primera Edición Ilustrada Julio 2011

Ilustraciones de **Andrés Oscar Barra Marín**

Diseño de Colección por **Andrés Oscar Barra Marín**

Ediciones Biocoypu

ISBN: 080-80-80000-880-8

Depósito Legal: B-808080-2011

*Desarrollado en los talleres de **Editorial Biocoypu**, Chile*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

w w w . d e r i d e a l . n e t

Índice

Sistema del juego 7

Descripción 8

Sistema general.....8

Ejemplo Completo 11

Atributos 13

Atributos..... 14

Fuerza.....15

Agilidad.....16

Salud..... 17

Carisma 18

Inteligencia 19

Instinto 20

Voluntad 21

Puntos de Vida.....22

Cordura..... 23

Conocimientos y aptitudes... 25

Generales..... 26

Especificos 27

Combate..... 29

Atributos de Combate.....30

Profesiones de Personaje 33

Experto en Tecnología.....34

Soldado 36

Infiltrador.....38

Médico 40

Trasfondos de Personajes 43

Trasfondos Especiales: 44

Trasfondos de Elección.....48

Expansión de Personajes 53

Expansión 54

Beta 01 56

Beta 02.....58

Beta 03 60

Proyecto Custus: 62

Custus Gamma..... 64

Proyecto Exiguus: 66

Proyecto Dextra:..... 68

Proyecto Dirimo:.....70

Equipamiento.....72

Armaduras 74

Armaduras Especiales F.O.E ... 75

Cascos 76

Propiedades de Armadura 78

Armas 80

Armas Especiales 82

Resumen Armas.....84

Primeros Auxilios..... 86

Anexo- Enemigos.....88

Robot de Seguridad 91

Cazador Prime 92

Torreta simple 93

Oficial Func. Supervivencia.... 94

F.O.E Urbano.....95

F.O.E Asalto..... 96

F.O.E Veterano 97

F.O.E General..... 98

W.A.L.L.Y-80 V2 99

W.A.L.L.Y-80.....100

Transporte Blindado.....101

Sombras.....102

Cazador..... 103

Jauría 104

Cazadora..... 105

Anomalía eléctrica.....106

Abominación Orgánica 107

Anexo- El Mundo 108

Derideal: Mundo.....110

Nexus..... 111

Consorcio Tecnológico.....112

F.O.E 114

Sistema del juego

www.derideal.net

Derideal RPG Primera edición

Descripción

El sistema utilizará solo dos dados de **10** caras. Se basa en un sistema porcentual, en el que cada dado de 10 representa respectivamente unidades y decenas. De un valor % de **1** a **100%**

Todas las habilidades y acciones se llevarán a cabo con tiradas de este estilo.

La idea detrás de este sistema es que sea fácil y simple, con pocos valores numéricos que recordar, y de cálculo fácil.

Sistema general

Reglas generales

Todos los personajes tienen un **10%** base en cualquiera de estos atributos y habilidades recién adquiridas (*es decir, un sola casilla de la hoja de jugador*)

Cada casilla extra en atributos o habilidades otorga un **5% extra**; esto se aplica a todas las reglas del juego, aunque puede haber excepciones.

Ejemplo de atributo y habilidad en hoja de jugador.

Fuerza y la habilidad poseen un 15% y 10% de éxito respectivamente.

Ejemplo 1

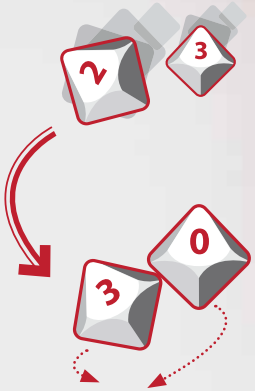
Uso de atributos

Supongamos que un personaje con una puntación de Fuerza de 30% intenta levantar un objeto pesado.

Los pasos a seguir para llevar a cabo esta acción serían:

1. Arrojar 2 dados de 10 caras, uno será el nominador y el otro el denominador
2. Revisar los resultados, un numero corresponde al % obtenido
3. Si el resultado es menor o igual a 30% el personaje ha conseguido realizar con éxito la acción

(arrojar dados)



30% = éxito
(Éxito ≤ 30)

Ejemplo 2

Golpes - Modo 1

Supongamos que un personaje con 50% de éxito en golpear a un enemigo

1. Arrojar 2 dados de 10 caras, uno será el nominador y el otro el denominador
2. Revisar los resultados, un numero correponde al % obtenido
3. Si el resultado es menor o igual a 50% el personaje ha conseguido realizar con éxito la acción
4. El personaje enemigo puede intentar esquivar el golpe utilizando su ***agilidad***(en este caso un 30%), lo cual determinará si el golpé surte efecto final o no.

Jugador- ataca:

30 =éxito
(Éxito ≤ 50)

Enemigo-esquiva:

13 =éxito
(Éxito ≤ 30)

Resultado: El jugador falla al golpear a su enemigo

Ejemplo 3

Golpes - Modo 2

Supongamos que un personaje con **50%** de éxito en golpear a un enemigo con un en **60%** en su atributo de agilidad, *o éxito al esquivar.*

1. La habilidad del jugador al golpear con un determinado tipo de arma ***se resta*** *al atributo de* ***esquivar*** *del enemigo.*
2. El % de éxito al realizar el golpe será de un **10%**, es decir el enemigo deberá obtener una tirada de dados menor o igual a 10 para esquivar el golpe; o el personaje deberá sacar en una tirada de dados más de 10 para golpear a su enemigo; o a la inversa deberá obtener un numero igual o menor de **90%**

Enemigo:

=Fallo esquivar

(Éxito ≤ 10)

Jugador:

=éxito

(Éxito ≤ 50)

Ejemplo 4

Uso de habilidad

Jugador:

=Éxito

= Fallo

Supongamos que un personaje posee la habilidad "Asalto" con 3 casillas llenas en su hoja de personaje (20% de éxito)

1. Jugador arroja 2 dados de 10 caras
2. Si el resultado obtenido es menor o igual a 20% el personaje lográ un ataque extra contra todos los enemigos.

Ejemplo Completo

Combate

El PJ posee un **30%** en combate con armas de fuego y efectúa un ataque contra un enemigo con un **50%** de agilidad, pero que usa una armadura pesada *(las armaduras añaden Absorción de daño y suelen restar puntuaciones de agilidad)*. En este caso sería un **50%** de resistencia total al daño con **-20%** de penalización al daño; lo cual significa qué el enemigo esquiva el ataque con un **30%** de éxito.

Jugador:

=Éxito

(Éxito ≤ 30)

Enemigo:

esquivar 20%

=Fallo

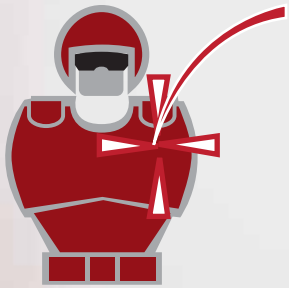
(Éxito ≤ 30)

Armadura:

(50% Absorción de Daño)

=Éxito

(Éxito ≤ 50)



Resultado

Combate

El resultado de esta acción de combate es que pese a que el personaje jugador ***consigue*** asestar un golpe al enemigo, y este falla totalmente al esquivarlo, su armadura pesada ***absorbe la totalidad del daño***

Capitulo II

Atributos

Atributos

En el RPG de derideal todas los atributos básicos del personaje se manejan siguiendo un simple sistema de casillas, donde la ***primera siempre vale 10%*** y las siguientes solo ***suman un 5%*** al atributo.

Los Atributos se utilizan en cualquier ocasión que requiera ejecutar alguna pericia de carácter básico como pruebas de fuerza, agilidad, inteligencia y hasta la fuerza de voluntad.

Ya que su uso es general son uno de los aspectos más importante para caracterizar al personaje, pues determinan su rendimiento en diversas situaciones que pudieran presentarse a lo largo del juego, por lo mismo representan las primeras fortalezas y debilidades del personaje.

Los Atributos de Personaje pueden mejorarse a lo largo del juego gastando puntos de experiencia.

En los atributos la primera casilla es automáticas o gratis, pues cada personaeje posee un minimo de lograr ejecutar alguna acción.

Elegir Atributos por primera vez:

Al crear el personaje cuentas con **20** puntos para repartir entre estos 8 atributos:

1. Fuerza
2. Agilidad
3. Salud
4. Carisma
5. Inteligencia
6. Instinto
7. Conciencia
8. Voluntad

Conocimientos	Valor										
[20]	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Fuerza											
Agilidad											
Salud											
Carisma											
Inteligencia											
Instinto											
Conciencia											
Voluntad											

Cuadro de Atributos de la hoja de jugador.

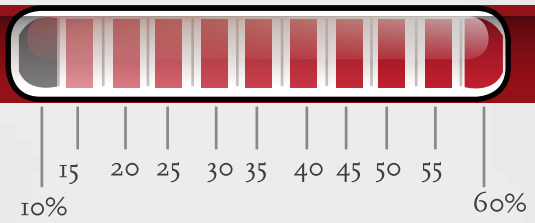
Importante:

Mejorar un atributo cuesta siempre el doble de la cantidad de casillas llenas, pero en puntos de experiencia.

Fuerza

Representa la fuerza física del personaje, musculatura, por lo tanto gobierna todas las pruebas de fuerza física.

El Atributo de Fuerza



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerandose que un 10% de éxito corresponde a un personaje con poca fuerza

Adres utiliza su fuerza física para romper los cables que lo aprisionaban.

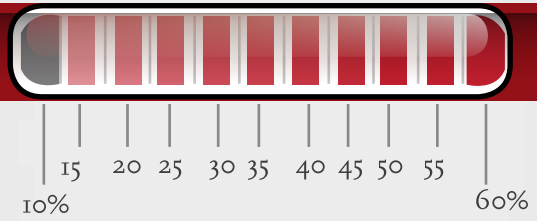
(Capitulo IV)

Ágilidad

Representa la coordinación, rapidez y reflejos del personaje, gobierna todo tipo de acrobacias y pruebas de destreza. También implica el grado de dificultad natural de defensa contra impactos del personaje.

[La puntuación de agilidad es la dificultad innata del personaje al esquivar ataques.]

El Atributo de ágilidad



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerandose que un 10% de éxito corresponde a un personaje torpe y lento de movimientos.

▶ Adres esquiva ataques a distancia mediante el uso de la ágilidad

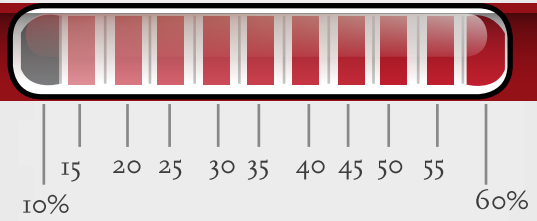
(Capitulo IV)

Salud

Representa el estado de salud y condición física del personaje, su resistencia a enfermedades, venenos o shocks traumáticos.

[Cada dos puntos de salud, el personaje suma un punto de vida extra]

El Atributo de Salud



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerandose que un 10% de éxito corresponde a un personaje de salud frágil

▶ Adres mantiene la conciencia aún herido de muerte

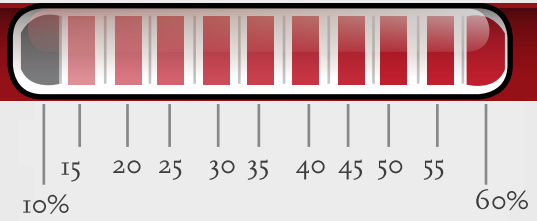
(Capitulo IV)

Carisma

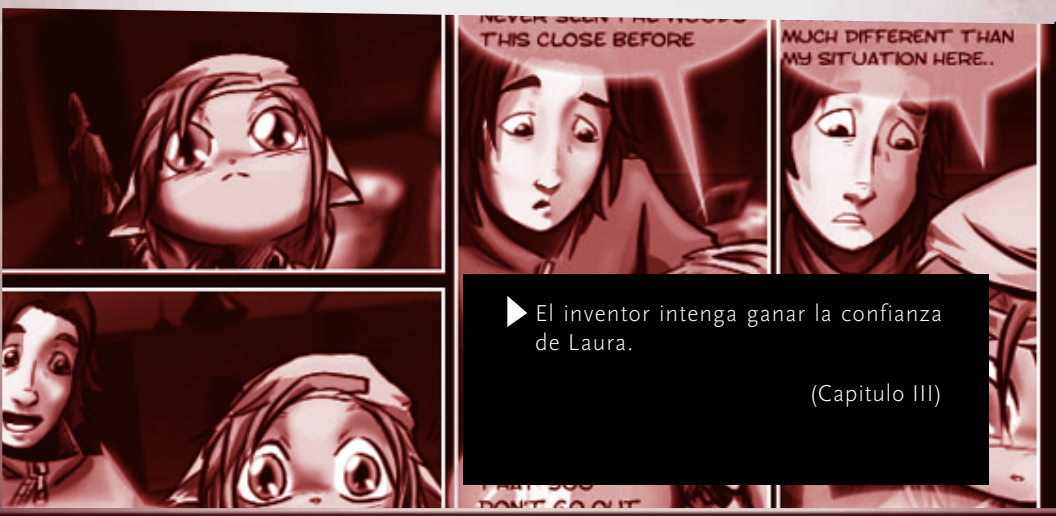
Representa la habilidad en conversación, encanto del personaje, habilidad de persuasión cuando se enfrenta a otros personajes.

Otra manera de verlo es que tan encantadora es su personalidad.

El Atributo de Carisma



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerandose que un 10% de éxito corresponde a un personaje tímido.



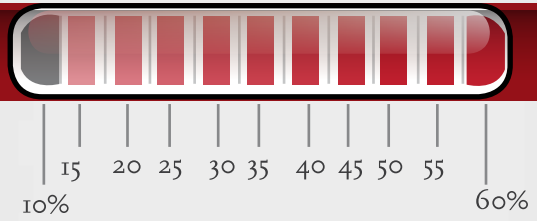
▶ El inventor intenga ganar la confianza de Laura.

(Capitulo III)

Inteligencia

Representa el poder de deducción, memoria u otras funciones cognitivas del personaje, se utiliza para resolver distintos tipos de problemas, como también para aprender cosas nuevas o crear estrategias complejas.

El Atributo de Inteligencia



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerandose que un 10% de éxito corresponde a un personaje de pobre intelecto.

▶ Una investigación cientifica como la que realiza el médico Carlos Ganong requiere Inteligencia.

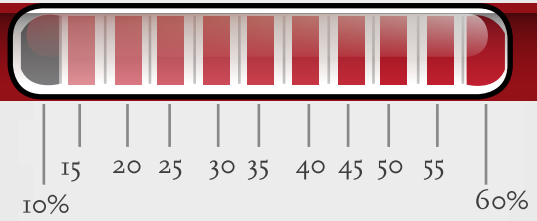
(Capitulo III)

Instinto

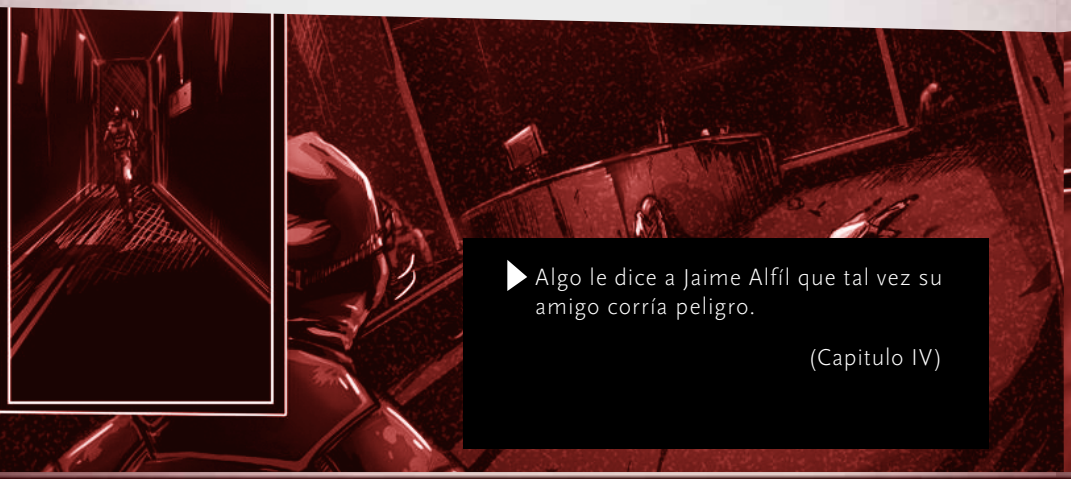
La capacidad innata del personaje para percibir cosas que escapan a su razón, su conexión natural con el entorno, sirve sobre todo para descubrir mentiras, engaños, o posiblemente encontrar los caminos correctos en cualquier situación, es una habilidad general que puede salvar al personaje en casi cualquier situación.

También podría decirse que es la cualidad de entender los sentimientos propios y ajenos.

El Atributo de Instinto



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerando que un 10% de éxito corresponde a un personaje que actúa más por lógica.



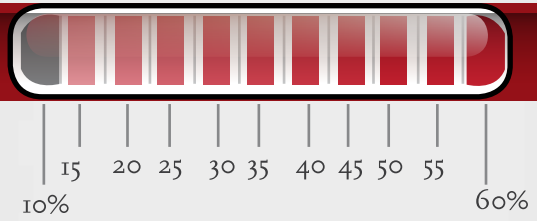
Voluntad

La voluntad determina qué tan resistente a la manipulación mental, torturas o esfuerzo sobre humano a que es sometido el personaje.

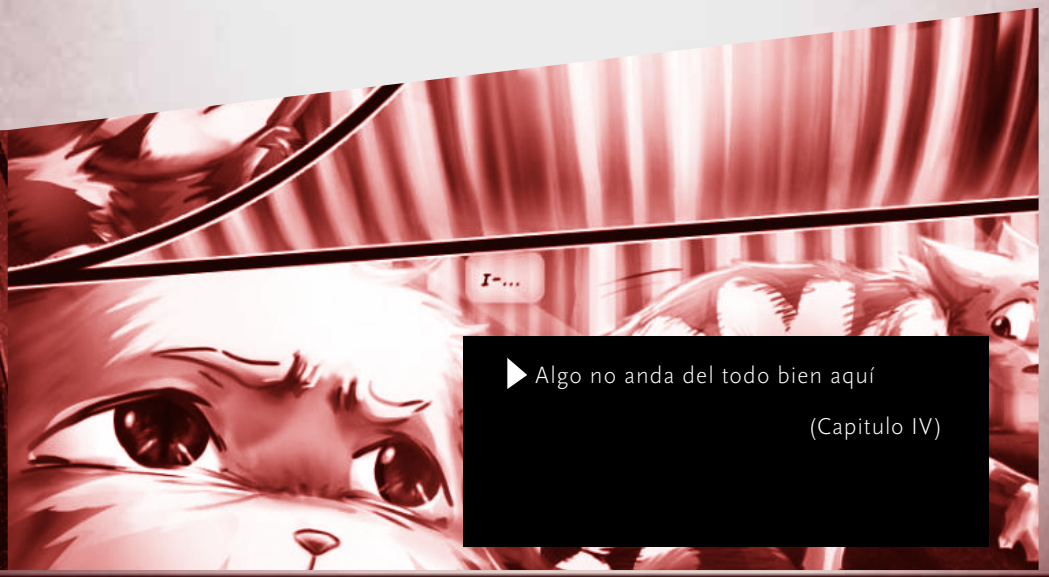
Es un atributo importante para resistir los shocks psicológicos de cualquier tipo, siendo sumamente importante para enfrentarse a la locura y cambios conscientes de la realidad.

> La Voluntad evita que tu personaje pierda cordura

El Atributo de Voluntad



Como en todos los atributos, la primera casilla es automática, considerando que un 10% de éxito corresponde a una persona de fragilidad mental que podría caer fácilmente en la locura.



Puntos de Vida

Los puntos de vida es la cantidad de daño que puede soportar un personaje antes de desmayarse o morir.

El atributo salud por cada dos puntos otorgados a esa categoría otorga 1 punto de vida extra.

Puntos de vida adicionales pueden ser comprados a través del uso de la experiencia del personaje utilizados en subir el atributo de salud.

Cada personaje posee

10 puntos de vida base.

Cordura

Hay formas de dañar la cordura de los personajes, mediante torturas o eventos de alto estrés, funciona de forma similar a la salud.

10 puntos de cordura base.

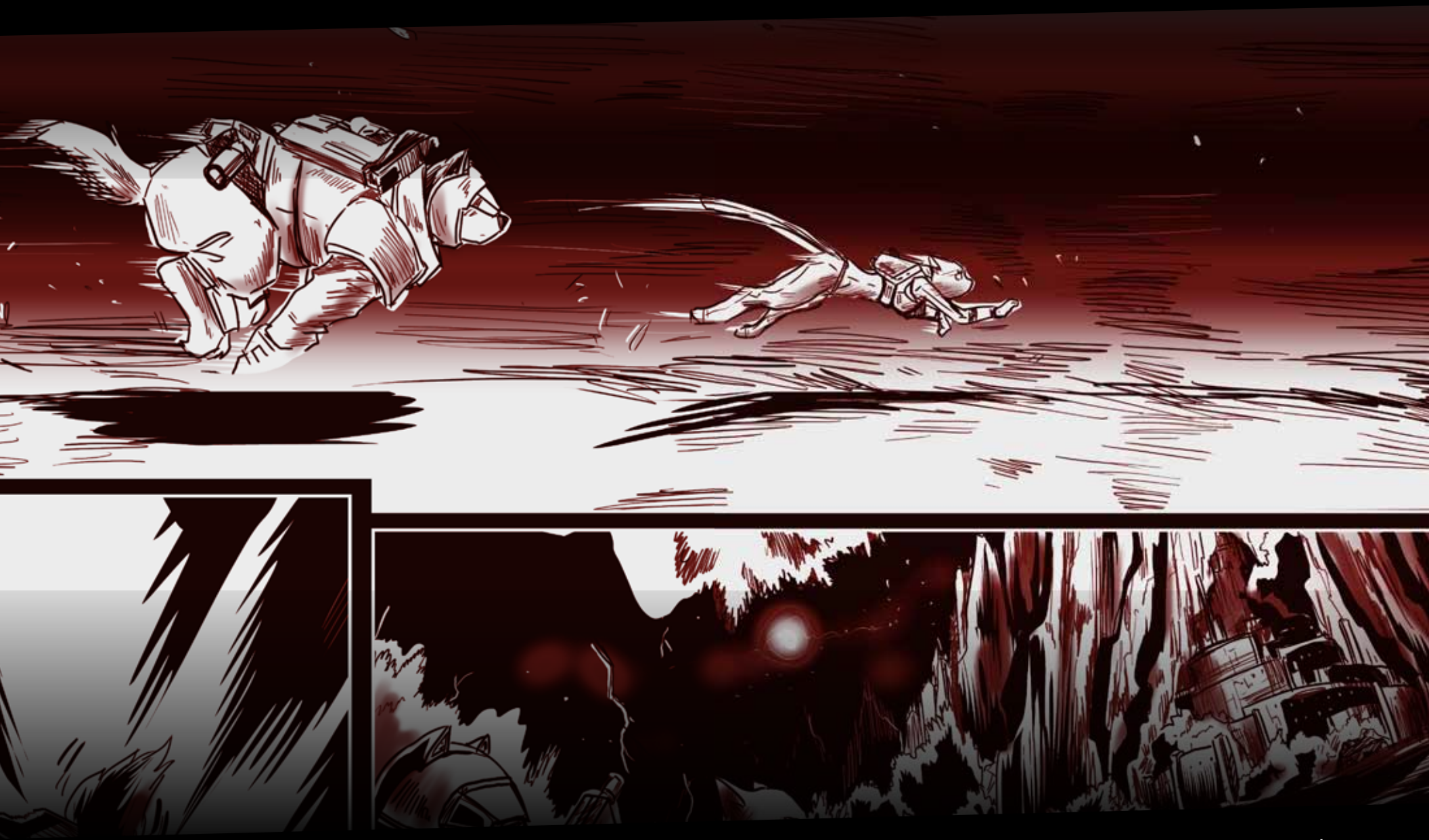
Cada punto de voluntad eleva la cordura en 1 punto.

Puntos de cordura extra pueden ser obtenidos gastando puntos de experiencia en Voluntad.

*El uso de la cordura en una partida es **totalmente optativo**, y ha sido diseñado para campañar que impliquen un alto stress psicologico en los personajes*

Cuando un personaje pierde la cordura puede tener problemas distinguiendo la realidad de la fantasía

Capitulo III



Conocimientos y aptitudes

Conocimientos Generales

Son los conocimientos y aptitudes que posee un personaje sobre tópicos ya determinados.

Son útiles para enfrentar diversas situaciones o para reforzar la efectividad de algunos atributos.

Todos los conocimientos Generales poseen 11 casillas, es decir 10% a 60% de éxito.

- **Leyes y Politica:** Grado de conocimiento del personaje en esta categoría, sirve para conocer diversas leyes que puedan ser explotadas o usadas como defensa.
- **Cultura General:** Grado de conocimiento del personaje en esta categoría, sirve para conocer mitos, habladurías, historias y rumores que podrían ser útil en ciertas situaciones; también representa la posibilidad de conocer a una persona famosa localmente.
- **Conducir:** Representa el conocimiento y aptitudes del personaje pare conducir vehículos. Es importante pues también sirve para conducir y operar otros artefactos mecánicos.

Conoc.	Valor										Total
	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
Politica y leyes												
Cultura y Artes												
Mentir												
Conducir												
Actuar												

Cuadro conocimientos generales en hoja de jugador.

- **Mentir:** Qué tan hábil es el personaje manipulando la verdad, o creando situaciones falsas que parezcan muy verosímiles, es útil para cualquier tipo de subterfugio
- **Actuar:** Complementa la habilidad de mentir, actuar se utiliza para fingir con maestría cualquier papel deseado.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **10** puntos para repartir entre estos conocimientos.

Conocimientos Especificos

De profesión

Estos conocimientos son propios para cada tipo de profesión de personaje, pero pese a que son específicos de profesiones, también los jugadores pueden crear personajes con conocimientos cruzados de otras profesiones, pero esto significa un gasto mayor de puntos de experiencia.

Todos los conocimientos Generales poseen 11 casillas, es decir 10% a 60% de éxito.

- **Ciencia (Médico):** Maestría científica en los dominios de interés del personaje.
- **Primeros Auxilios (Médico):** Grado de conocimiento que posee el personaje para tratar heridas y aplicar curaciones, vendaje e incluso operaciones complicadas.
- **Hardware / Electrónica (Experto en tecnología):** Maestría del personaje en cuestiones de construcción y reparación de computadoras y equipo de alta tecnología

Ciencia (md)												
Médicina (md)												
Hardware (tec.)												
Programación (tec.)												
Seguridad (infl)												
Estrategia (sold.)												

Cuadro conocimientos especificos en hoja de jugador.

- **Software/Programación (Experto en Tecnología):** Maestría del personaje en cuestiones de informática y programación de computadoras y similares.
- **Seguridad General (Infiltrador):** Conocimientos del personaje para burlar sistemas de seguridad ya sean mecánicos y anticuados como dispositivos de alta seguridad; también es útil para desarmar explosivos u otros dispositivos trampa.
- **Estrategia (Soldado):** Habilidad para planear ataques y estratagemas, útil para el soldado si quiere dirigir efectivamente tropas u instruir a otros personajes en planes de combate.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **5** puntos para repartir entre estos conocimientos.

Capitulo IV

Combate

Atributos de Combate

Los atributos de combate representan el entrenamiento y habilidad del personaje para combatir en diversas situaciones o distintos tipos de armas, en general se distingue entre combate a distancia y combate cuerpo a cuerpo.

Los atributos de combate poseen 11 casillas, es decir de 10% a 60% de éxito.

Combate	Valor										
	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
A Distancia											
Cuerpo a Cuerpo											
Disp. en movimiento											
Improvisado											
Marcial (sin armas)											
Armas duales											

Cuadro de combate en hoja de jugador

- **Combate a Distancia :**
  Es la habilidad del personaje para utilizar armamento de distancia, representa la puntería del personaje.

  Es importante pare el uso de Metralletas, Pistolas, cohetes y cualquier tipo de arma arroja proyectiles.

- **Combate Cuerpo a Cuerpo :**
  Es la habilidad del personaje para combatir con armas de corto alcance o cuchillas.

  Es importante para el combate con cuchillos, cierras o artes marciales.

- **Disparar en Movimiento :**
  Se utiliza cuando el personaje dispara corriendo o sobre un vehículo que se desplaza a gran velocidad o se mueve mucho.

  Es importante para el uso de ametralladoras montadas en vehículos o mientras se dispara mientras se corre.

- **Improvisado :**
  La capacidad del personaje de utilizar objetos cercanos como metodo de defenza o combate.

  Es una habilidad versátil pues tambien podría determinar la capacidad del personaje para encontrar cobertura en una balacera o crear una trampa con objetos de una habitación.

- **Marcial (Sin Armas) :**
  Conocimiento en el combate solo con puños y piernas. Es el equivalente a saber artes marciales o tener algún tipo de entrenamiento de combate o de luchador.

  Es útil si quieres que tu personaje pueda combatir eficientemente desarmado utilizando solo sus armas naturales como puños o garras.

- **Armas Duales :**
  Costumbre o entrenamiento del personaje para combatir con dos armas al mismo tiempo, utilizando ambas manos.

  El personaje utiliza su puntuación de armas duales para disparar utilizando armas duales del tipo en que este mejor entrenado (ya sean cuerpo a cuerpo o distancia)

[Sin esta habilidad el personaje tiene un 50% de fallo con su mano diestra y un 80% con su mano torpe.]

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **10** puntos para repartir en atributos de combate

ROJECT. AND I
AND ANY OF IT,
RPOSE OF THIS
CT?
IT! THERE'S
HING ELSE, SOME
LOG RECORDS
WELL WHAT ARE YOU
WAITING FOR?
PLAY THE VIDEOS!

Experto en Tecnología

El experto en tecnología es un ingeniero especialista en la electrónica y computación bélica, como también versado mecánico cuando se trata de ensamblar armas, robots o dispositivos de alta tecnología.

Las habilidades especiales poseen 11 casillas, es decir de 10% a 60% de éxito.

Conocimientos de profesión:

- **Hardware / Electrónica**
- **Software / Programación**

Habilidades de Profesión:

- **Experto Tecnológico:**

Añade 5% de bonificación extra a sus tiradas de dominio tecnológico, como también a las de cualquiera de sus compañeros que se encuentren junto a él.

- **Hackeo de computadora:**

El experto en tecnología es capaz de añadir bonificación extra a cualquier intento de hackear una computadora

Cada casilla añade un 5% de éxito a hackear algún ordenador o sistema de seguridad.

- **Hackeo de IA:**

El experto en tecnología ha desarrollado programas y algoritmos que le permiten infiltrar la programación de inteligencias artificiales.

Añade un 5% al intento del técnico para hackear una inteligencia artificial.

- **Mejora de Tecnología:**

El experto añade bonos a cualquier intento por mejorar una tecnología mecánica o electrónica, esto incluye armas, armaduras, vehículos, etc.

Cada punto añade un 5% extra de éxito.

- **Mecánica/Electrónica:**

Añade bonificación en la construcción e instalación de torretas, robots automáticos o con IA.

Cada punto añade un 5% extra

- Deshabilitar Defensas:

10% de probabilidad de desactivar las defensas de cualquier objeto tecnológico por unos instantes, incluso anular armaduras.

Cada casilla extra suma 5% de éxito a la habilidad.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **10** puntos para repartir en habilidades de profesión.

Soldado

No hay mucho más que decir: un experto en el combate, es la profesión más efectiva combatiendo a todo nivel.

Las habilidades especiales poseen 11 casillas, es decir de 10% a 60% de éxito.

Conocimientos de profesión:

- **Estrategia**

Habilidades de Profesión:

- **Soldado:**

Añade 5% de bonificador extra a los ataques efectuados con cualquier arma.

- **Asalto:**

El Soldado puede intentar un ataque especial al entrar *por primera vez* en combate

Con armas de fuego:

5% de posibilidad de conseguir una oportunidad de tiro contra todos los enemigos al alcance del arma

Con Armas cuerpo a cuerpo:

5% de posibilidad de asestar dos golpes extra en contra de un enemigo

Cada punto extra añade un 5% más de éxito.

- **Apuntar:**

Un disparo o golpe ejecutado con fía precisión y calculo, esta habilidad ocupa dos turnos, en el primero se apunta y en el segundo se ejecuta el ataque.

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de golpear al enemigo, no funciona con ráfagas

- **Ráfaga:**

El soldado es capaz de disparar varios tiros de una sola vez a un objetivo.

Al ejecutar un disparo en ráfaga el personaje podrá hacer un ataque en todos los turnos siguientes hasta que se acabe la munición.

Cada casilla extra añade un 5% de posibilidades de mantener la puntería durante turnos consecutivos.

- **Golpe Poderoso:**

(Sólo armas cuerpo a cuerpo)
EL soldado es capaz de enfocar toda su energía en un golpe que hace el triple de daño a un enemigo, y si este enemigo posee poca salud, podría llegar a mutilarlo; sin embargo este golpe implica una pérdida de precisión importante, el soldado no puede aplicar ninguno de sus bonos de ataque con arma al utilizar este golpe, tan solo utiliza el % de éxito que posea en la habilidad.

Cada casilla extra añade un 5% de éxito extra.

- Héroe:

Otorga una probabilidad de sobrevivir a un golpe mortal y seguir en pie, regenerando la salud hasta el mínimo posible (1 de vida)

Cada casilla extra suma 5% de éxito a la habilidad.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **10** puntos para repartir en habilidades de profesión.

Infiltrador

El infiltrador es un individuo altamente entrenados en las artes del sigilo y el robo de información. Pese a que no es un experto combatiente, sus trucos sucios muchas veces lo compensan en un combate.

Las habilidades especiales poseen 11 casillas, es decir de 10% a 60% de éxito.

Conocimientos de profesión:

- Seguridad General

Habilidades de Profesión:

- **Infiltrador:**

Añade 5% de bonificación extra a sus tiradas de dominio infiltración.

Añade un punto de daño extra por cada nivel de habilidad al momento de ejecutar un ataque furtivo

- **Violar Seguridad Informatica:**

Aunque no es un experto, el infiltrador ha sido entrenado para violar la seguridad de computadoras y extraer información, abrir puertos o desactivar cámaras.

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de éxito.

- **Violar Seguridad mecánica:**

El infiltrador se ha entrenado para atentar contra la integridad de dispositivos de seguridad de baja complejidad, mecánicos o sencillos, es útil además para forzar cerraduras.

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de éxito.

- **Ataque Furtivo**

El infiltrador es capaz de hacer un ataque que añade puntos de daño extra al enemigo si se lo sorprende con la guardia baja.

El daño se multiplica por el numero de casillas de la habilidad.

- Sigilo:

Cada casilla extra añade un 5% de bonificación para superar la dificultad de conciencia de un enemigo.

Esta habilidad puede considerarse también como la probabilidad de efectuar una acción sin ser visto.

Cada casilla extra suma 5% de éxito a la habilidad.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con 10 puntos para repartir en habilidades de profesión.

Médico

El personaje aunque no es un luchador nato, se ha visto envuelto en una situación donde su única defensa son sus altos conocimientos médicos y científicos. EL médico es el soporte por excelencia de un grupo.

Las habilidades especiales poseen 11 casillas, es decir de 10% a 60% de éxito.

Conocimientos de profesión:

- Ciencia
- Primeros Auxilios

Habilidades de Profesión:

- **Médico:**

Añade 5% de bonificaciónextra a sus tiradas de Primeros Auxilios, como también a las de cualquiera de sus compañeros que se encuentren junto a él.

- **Regenerar / Resucitar:**

El médico es capaz de intentar regenerar todos tus puntos de salud de un compañero moribundo o desmayado.

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de éxito.

- **Crítico**

El médico tiene la oportunidad de conseguir un golpe crítico contra el enemigo que hace doble de daño

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de éxito luego de un golpe exitoso.

- **Cóctel Farmacológico**

El médico puede intentar inyectar a si mismo o un amigo con una dosis de medicamentos que mejoran la inmunidad y resistencia física durante 1d10 turnos

-50% de absorción de daño, acumulable con bono de armadura.

-50% de velocidad extra al personaje: el personaje consigue 2 acciones por turno mientras dure el efecto.

-10% de éxito adicional en cualquier pericia física.

Cada casilla añade un 5% extra de probabilidad de éxito.

- Incapacitar:

El médico es capaz de asestar un golpe critico que incapacita a su adversario, ya sea deja cojo o adolorido mientras dure el combate.

Esta penalización es acumulativa.

Efectos:

-Cada golpe efectivo le quita un turno al enemigo

-10% de reducción de agilidad

-10% reducción a la salud

Cada casilla extra suma 5% de éxito a la habilidad.

A la creación del Personaje:

Al crear el personaje cuentas con **10** puntos para repartir en habilidades de profesión.

Capitulo VI

Trasfondos de Personajes

Trasfondos

Todos los personajes poseen un trasfondo, el cual muchas veces puede ser automático o otorgado por el director del juego dependiendo de la historia, o algunos más simples elegidos por el jugador, los trasfondos elegidos al crear el personaje son máximo 2: automático y uno voluntario.

Los trasfondos otorgan bonificaciones de ítems, atributos o incluso pueden funcionar como pequeñas habilidades que se ejecutan automáticamente llegado el momento

Un jugador *puede elegir* optar tomar un trasfondo de tipo "optativo" o no; además *no es obligación* utilizarlos en todas los juegos del rpg de derideal, han sido creados para darle un poco más de complejidad a la trama o profundidad adicional a los personajes, pues los trasfondos muchas veces atañen a la personalidad o al pasado de los mismos.

Trasfondos Especiales:

Son aquellos trasfondos también llamados "Automáticos" , los otorga el director del juego dependiendo de la historia del personaje o si la campaña lo requiere.

Los Trasfondos especiales se desprenden directamente del webcomic derideal, y consideran la pertenencia de los personajes a organizaciones de una alta actividad y mención en el universo de la historia.

Los Trasfondos especiales son tres:

1. **Consorcio Tecnológico**
2. **Función de Supervivencia**
3. **Fuerzas de Operaciones Especiales**

Consorcio Tecnológico

El personaje pertenece a esta organización, por lo menos desde hace unos meses. (Más información en el anexo sobre el mundo)

El Consorcio tecnológico no solo contrata a científicos, todo tipo de profesiones les son útiles, y podrán elegir alguno de estos beneficios:

Contactos en el Consorcio:
Nunca sabes cuándo serán útiles.

Acceso de terminales del Consorcio
Credencial de usuario de nivel intermedio:
Necesitas información extra, o tal vez ingresar a algún edificio, puede que tu credencial del consorcio te venga útil.

Acceso restringido a armamento
Tecnología y municiones:
Tal vez sea mejor comprarle armamento directamente al consorcio, he escuchado que cualquier tipo de arma y munición es posible encontrar en sus catálogos.

Función de Supervivencia

En estricto rigor el personaje es parte de la fuerza policial, posee obligaciones para con la Unión y el Consorcio, pero además de eso goza de ciertos beneficios de entre los cuales puede elegir un de estos:

Rango:
Una posición privilegiada en la función de sobrevivencia puede servir de mucho, además de inspirar respeto en los ciudadanos.

Uso de Equipamiento Edificios de Función Sobrevivencia:
Digamos que puedes pasearte como Pedro por su casa cuando estas dentro de una Estación de Sobrevivencia, esto significa acceso a bases de datos de la policía, conoces a prácticamente todo el mundo allí, hasta la señora que sirve café tiene uno extra para ti.

Patrullero:
Conoces tu ciudad como la palma de tu mano, encuentras atajos fácilmente entre sus calles y callejones; y más de alguna persona de la ciudad te debe algún favor.

F.O.E.

Fuerzas de Operaciones Especiales

El mejor de los mejores, un asesino despiadado o un tirador experto, tu personaje es una unidad de élite (más información en anexo sobre el mundo)

El personaje es un candidato a pertenecer a la organización y ya goza de beneficios limitados.

Uniforme F.O.E.
Posees el traje multipropósito F.O.E. el cual de por si goza de algunos beneficios especiales únicos de entre todos los equipos de armadura disponibles

Pistola F.O.E:
utiliza un tipo especial de munición solo disponible para unidades F.O.E.
Puede aplicarse mejoras a mejoras.

F.O.E.:
Todos los ataques hacen el doble de daño

Trasfondos de Elección

Son aquellos trasfondos que el jugador puede elegir libremente par su personaje, solo UN trasfondo de personaje puede ser elegido, y no se puede cambiar.

Sobreviviente:
El personaje es un sobreviviente nato, logró sobrevivir algún incidente trágico en su vida el cual le ha dado cierta fama entre sus conocidos, el personaje se aferra a la vida:

-10% de posibilidad de sobrevivir a cualquier situación que implique muerte segura.

Sin embargo estos eventos te han dejado una cicatriz psicológica indeleble.

-10% de voluntad ante cualquier tipo de shock que atente contra la vida del personaje o la psiquis/voluntad

Líder:
Sabes dirigir a tus compañeros, eres un líder natural.

5% extra de ataque para todos tus compañeros que se encuentren en tu cercanía.

Vendedor:
Sabes cómo vender un producto, y también como comprar, conoces como funciona la economía y las transacciones, posiblemente fuiste dueño de una tienda o trabajaste en alguna durante un tiempo.

50% de conseguir un descuento en tiendas, pero si falla el vendedor puede negarte la venta o subir los precios.

Psíquico:
Tienes una conexión especial con fuerzas más allá de tu comprensión, no sabes bien por qué pero siempre pareces saber que va a pasar. Sin embargo siempre has sido un poco más delicado de salud.

10% de tener una visión reveladora en situaciones que el director del juego decida oportuna.

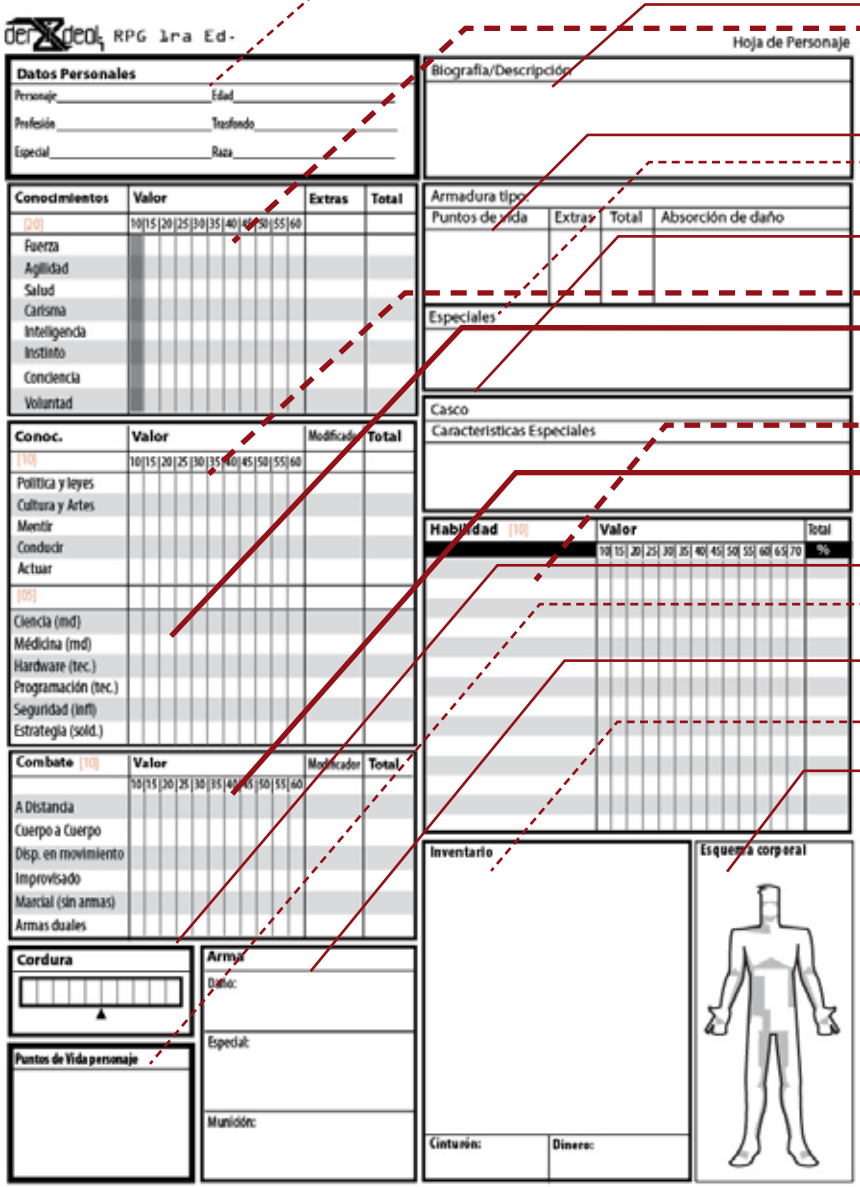
-10% de salud base.

Trastornado:
Nunca has sido del todo estable mentalmente, pero tu particular forma de ver el mundo a veces te permite ver cosas que los demás no ven.

+10% de posibilidades de descubrir algo oculto cuando el director del juego lo estime conveniente.

-3 de cordura

Hoja de personaje



*Hoja de personaje completa al final del libro

- Datos básicos del personaje.
- Breve descripción o biografía del personaje
- Atributos del personaje 20 casillas a repartir en la creación del personaje
- Datos de armadura; aquí se registran los datos básicos de la armadura
- Espacio para anotar características o atributos especiales de la armadura.
- Datos de casco y especiales
- Conocimientos generales del personaje 05 casillas a repartir en la creación del personaje
- Conocimientos especificos del personaje 10 casillas a repartir en la creación del personaje
- Habilidades de profesión del personaje 10 casillas a repartir en la creación del personaje
- Habilidades de combate del personaje 10 casillas a repartir en la creación del personaje
- Barra de cordura, todos los personajes parten con 10. Su uso es optativo.
- Espacio para anotar los puntos de vida del personaje
- Cuadro para anotar datos de armas
- Espacio designado para anotar lo que el personaje lleva de equipaje y no usa; También un espacio para ítem en cinturón y dinero.
- Esquema corporal para marcar heridas u otros daños relevantes del personaje.

Casilla	Coste por incremento normal	Coste por incremento de profesión	Coste por incremento por otra profesión
Atributos	1xp * casillas actuales	1xp * casillas actuales	El doble
Conocimientos Generales	1xp *casillas actuales	1xp * casillas actuales	El doble
Habilidades		1xp * casillas actuales	
Combate	1xp * casillas actuales		
Conocimientos Especificos		1xp * casillas actuales	El doble

Capitulo VII

PROJECT PRIME

Expansión De Personajes

Expansión
Proyecto Prime

El juego de rol se ha ajustado para representar mejor el mundo expandido de *derideal* de *Proyecto Prime,* siendo posible utilizad personajes antropomorfos, experimentos genéticos realizados por el consorcio tecnológico.

Sobre el Universo Proyecto Prime

Una historia totalmente nueva para el mundo de ***Derideal***.

Esta historia toma lugar años después de la historia actual del webcomic, podríamos decir que sitúa en un posible futuro, donde el *Consorcio tecnológico* sigue haciendo de las suyas y los experimentos del Proyecto Prime ya han dado sus frutos finales.

Las criaturas del Proyecto Prime son animales genéticamente diseñados por el Consorcio tecnológico para ser unidades versátiles.

Muchos años han transcurrido y la primera, segunda y tercera etapa del proyecto están completas, y ahora el proyecto ha sido considerado todo un éxito.

Ahora hay varias líneas de criaturas del Proyecto Prime, cada una con habilidades únicas que las hacen apropiadas para desempeñar tareas especificas.

Todas las criaturas de la siguiente generación del **Proyecto Prime** fueron obtenidas a partir de la primera criatura "Beta", así que ya tenemos las series **Beta1**, **Beta2** y **Beta3**.

Ahora con sus avanzados conocimientos en genética y el triunfo del primer proyecto, el consorcio ha desarrollado nuevos proyectos genéticos con distintas ventajas entre sí, como son el proyecto Custus, Exiguus y Dextra.

Razas especiales de Jugador

En el universo de Proyecto Prime ya es común que los seres humanos creen y utilicen para distintos fines animales genéticamente modificados, mutantes desarrollados para suplir preciada mano de obra humana, efectuarla de mejor manera o simplemente evitarle la molestia a los seres humanos que sin duda están ocupados en asuntos de mayor importancia.

Además de las razas que son parte integral de la historia en cómic, se han añadido nuevos animales para dar mayor variedad al juego, inspirados en un submundo desarrollado para el juego de rol, el cual se discutirá más adelante.

La importancia del Consorcio

Los únicos proveedores de este tipo de criaturas es el Consorcio, quienes poseen el equipo y el personal calificado para diseñar, desarrollar y finalmente criar y entrenar a este tipo de criaturas, por esta razón todas las criaturas derivadas del Proyecto Prime son prácticamente incapaces de resistir una orden humana o atacar a miembros del consorcio, pues su psiquis se encuentra siempre propensa a cumplir la voluntad humana.

Proyecto Prime: Beta 01

Los proyecto Prime *beta 1*, son gatos antropomórficos desarrollados para ejercer funciones de servicio, derivan de la primera generación de proyectos prime en el cual se perfeccionó el condicionamiento mental, debido a este son inestables mentalmente, su voluntad es débil y obedecen ordenes casi sin pensar.

Recomendado para:
Cualquier profesión

Atributo débil:
Carisma

Principal fortaleza:
Resistencia física y inmunológica

Actitud:
Introvertidos, tímidos.

Los Prime Beta1 son imperfectas versiones de sus hermanos posteriores

Ventajas

Salud extra:
+30% de posibilidades de resistir venenos y enfermedades
Se suma a las pruebas de salud.

Inmunidad a veneno:
El Proyecto prime beta 1 si es envenenado no puede morir.
Aunque puede sufrir algún tipo de enfermedad de corto plazo.

Duro de matar:
30% de posibilidades de resistir un golpe mortal y sobrevivir.
Vale por todas las veces que un golpe pueda matarlo, aunque sean seguidos.

Constitución extra:
+10% más de salud y 10 puntos de vida extra.

Visión nocturna:
Puede ver mejor de noche.
Mientras exista alguna fuente de luz por mínima que sea.

Desventajas

Tímido:
-10% Al atributo Carisma
Se resta al atributo en la hoja de personaje.

Condicionamiento Perfecto:
La unidad beta 1 no posee fuerza de voluntad suficiente para resistirse a un comando directo de un humano; *puede intentar resistirse* pero si lo hace puede entrar en shock, desmayarse o hasta perder la cordura.

Inestabilidad Mental:
Esta clase de personaje puede perder parte de su cordura si decide dañar a un ser humano.
Permite al director del juego ejecutar tiradas de prueba de cordura antes eventos estresantes.

Proyecto Prime: Beta 02

El soldado; la mejora lógica del proyecto prime beta 1, pensado como unidad de asalto, resistencia moderada y reflejos rápidos.

Más estable mentalmente pues el proceso de condicionamiento ha sido perfeccionado, dándole más autonomía.

Recomendado para:
Soldado

Atributo débil:
Ninguno

Principal fortaleza:
Regeneración

Actitud:
Orgullosos y dominantes,
Tendencia a querer ser jefes.

Los Prime Beta2 son resistentes y aguerridos, conservan muchas de las ventajas de Adres.

Ventajas

Fuerza Mejorada:
+10% extra de fuerza

Reflejos mejorados:
+10% extra de agilidad

Regeneración:
Regenera un punto de vida por turno.

Entrenamiento de Combate:
+10% extra en todas las habilidades de soldado.

Garras:
+20% extra en combate marcial

Desventajas

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.

Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Guerrero:
La unidad beta 2 es **sólo soldado**; han sido diseñados para combatir y morir.

No puede ser de ninguna otra profesión.

Proyecto Prime: Beta 03

Cazadoras, son principalmente hembras; diseñadas como una alternativa al Beta2 más ágil y propicia para el asesinato furtivo.

Fueron desarrolladas a partir del beta2.

Recomendado para:
Infiltrador

Atributo débil:
Salud

Principal fortaleza:
Ligera y ágil

Actitud:
Orgullosos y estrictos.

Las Beta3 son más ágiles y flexibles que un Beta2, aunque sacrifican mucha de su fuerza física.

Ventajas

Reflejos mejorados:
+10% extra de agilidad

Cazador:
+10% extra en combate a distancia

Alerta:
+10% de conciencia

Visión nocturna mejorada:
Puede ver en la oscuridad total.
Con o sin fuentes de luz.

Desventajas

Frágil:
-20% de salud
Son más delicadas debido a su ligereza.

Débil:
-10% de fuerza
Son más delicadas debido a su ligereza.

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.
Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Proyecto Custus: Beta 01

El proyecto custus son caninos, principalmente perros de alto poder muscular, su propósito es el de cumplir funciones de guardia y seguridad.

Recomendado para:
Soldado

Atributo débil:
Inteligencia

Principal fortaleza:
Fortaleza

Actitud:
Leales y respetuosos.

Los Custus son fuertes y leales, usualmente son guardaespaldas o guardias de seguridad.

Ventajas

Fuerza Mejorada:
+20% extra de fuerza

Constitución Fuerte:
+10% extra de salud

Resistente:
+10 de vida extra

Habilidad Extra -
Voluntad Oculta:
Una vez al día el proyecto custus puede desatar toda su fuerza de voluntad y física para llevar a cabo cualquier tarea:

-Aumenta todas sus habilidades en un 50%.

Duración **1d10** turnos.

No puede ser detenido ni caer muerto aunque pierda todos su puntos de vida mientras dura esta habilidad.

Desventajas

Inteligencia Mejorada:
-20% de Inteligencia

Obediente:
-10% a las tiradas de voluntad. el proyecto custus tiene dificultades para intentar resistir el condicionamiento del consorcio.

Manos Torpes:
Las manos del proyecto custus son más grandes y menos aptas para la manipulación de objetos complejos.

A elección del director del juego, este puede decidir que objeto el proyecto custus puede o no utilizar.

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.

Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Proyecto Custus: Gamma

Los proyecto Custus Gamma son uno de los pocos aportes del Consorcio a la sociedad civil, creados como criaturas inofensivas y amigables para con los humanos, son desarrollados a pedido para ser mascotas familiares.
Comparten muchos de los atributos del Proyecto Prime beta 1

Recomendado para:
Cualquier profesión

Atributo débil:
Voluntad

Principal fortaleza:
Resistencia física y inmunológica

Actitud:
Amigables y confiables

Los Custus Gamma son la version perfeccionada y estable de los Prime beta 1

Ventajas

Salud extra:
+30% de posibilidades de resistir venenos y enfermedades
Se suma a las pruebas de salud.

Inmunidad a veneno:
El Proyecto prime beta 1 si es envenenado no puede morir.
Aunque puede sufrir algún tipo de enfermedad de corto plazo.

Duro de matar:
30% de posibilidades de resistir un golpe mortal y sobrevivir.
Vale por todas las veces que un golpe pueda matarlo, aunque sean seguidos.

Constitución extra:
+10% más de salud y 10 puntos de vida extra.

Desventajas

Condicionamiento Perfecto:
La unidad beta 1 no posee fuerza de voluntad suficiente para resistirse a un comando directo de un humano; *puede intentar resistirse* pero si lo hace puede entrar en shock, desmayarse o hasta perder la cordura.

Inestabilidad Mental:
Esta clase de personaje puede perder parte de su cordura si decide dañar a un ser humano.
Permite al director del juego ejecutar tiradas de prueba de cordura antes eventos estresantes.

Proyecto Exiguus: Beta 02

Este tipo de proyecto corresponde una raza de animales de tamaños pequeños modificados genéticamente para cumplir labores de reparación, mantención y ensamblaje.

Comúnmente son ratones u otros roedores pequeños.

Recomendado para:
Experto en Tecnología

Atributo débil:
Fuerza

Principal fortaleza:
Inteligencia

Actitud:
Trabajadores y cooperadores.

Los Exiguus son pequeños y energéticos, dispuestos a ayudar.

Ventajas

Inteligencia Mejorada:
+20% extra de inteligencia.

Conciencia:
+10% extra de conciencia

Estatura Pequeña:
Comparativamente más pequeño que un proyecto prime, usualmente llegan a la rodilla de un humano, les permite pasar por lugares pequeños.

Flexible:
Su composición esquelética es muy flexible, pudiendo pasar por lugares a veces en extremo estrechos.

Liviano:
Sufre 50% menos de daño ante caídas grandes y potencialmente letales.

Habilidad Extra -
Encontrar Alimento:

Una vez al día puede buscar alimento fácilmente para todo el grupo.

(50-80% de posibilidades depende de la dificultad del paraje)

Desventajas

Débil
-30% de Fuerza

Manos pequeñas:
El proyecto exiguus *es incapaz* de utilizar armamentos pesados u de gran tamaño; usualmente deben utilizar armas simples con las dos manos debido al peso/tamaño.

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.

Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Proyecto Dextra: Beta 01

Desarrollados como soporte en toda ocasión para la guerra, fáciles de producir y resistentes, el proyecto Dextra muchas veces no conoce el miedo (porque lo ignora).

Usualmente animales herbívoros de tamaño mediano sin mucha inteligencia práctica, pero si mucho instinto.

Recomendado para:
Médico

Atributo débil:
Ninguno

Principal fortaleza:
Voluntad

Actitud:
Calmados y confiables

Confiables y resistentes, Dextra es la mano derecha en cualquier situación.

Ventajas

Voluntad férrea:
+20% extra de voluntad

Sin Miedo:
El proyecto Dextra puede ignorar el peligro durante un momento de extrema necesidad y sacrificarse si es necesario.

Duro de Matar:
30% de posibilidades de resistir un golpe mortal y sobrevivir, vale por todas las veces que un golpe pueda matarlo, aunque sean seguidos.

Bajo Consumo:
De fácil mantención, el proyecto Dextra puede consumir casi cualquier tipo de alimento derivado del reino vegetal, hasta procesados y basura.

Desventajas

Mal luchador:
-10% de atributo combate cuerpo a cuerpo.

Manos torpe:
Las manos del proyecto Dextra son menos aptas para la manipulación de objetos complejos.

A elección del director del juego, este puede decidir que objeto el proyecto custus puede o no utilizar.

Fobia Irracional:
El proyecto Dextra ha conseguido su inmunidad al miedo mediante condicionamientos psicológicos que pueden dejar secuelas, la unidad Dextra posee una fobia irracional hacia algún tipo de peligro frecuente: fuego, electricidad , agua.

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.

Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Proyecto Dirimo: Beta 03

Desarrollados como una alternativa mejor adaptada a la humedad el proyecto Dirimo es usado principalmente en labores de procesamiento de desechos, desmantelamiento de chatarra y mantención general de sistemas de cloacas.

Recomendado para:
Experto tecnológico

Atributo débil:
Fuerza

Principal fortaleza:
Ágilidad

Actitud:
Desconfiados y nerviosos

Hábiles y algo paranoicos, los Dirimo son ágiles y flexibles.

Ventajas

Agilidad Mejorada:
+10% extra agilidad.

Sigiloso:
+10% de sigilo bonus

Estatura Pequeña:
Comparativamente más pequeño que un proyecto prime, usualmente llegan a la rodilla de un humano, les permite pasar por lugares pequeños.

Flexible:
Su composición esquelética es muy flexible, pudiendo pasar por lugares a veces en extremo estrechos.

Liviano:
Sufre 50% menos de daño ante caídas grandes y potencialmente letales.

Habilidad Extra -
Regeneración sombrosa:
Puede regenerar miembros amputados.

Desventajas

Débil
-30% de Fuerza

Manos pequeñas:
El proyecto exiguus *es incapaz* de utilizar armamentos pesados u de gran tamaño; usualmente deben utilizar armas simples con las dos manos debido al peso/tamaño.

Condicionamiento:
La unidad prime esta sometida al condicionamiento del consorcio, pero puede intentar resistirse mediante pruebas de voluntad.
Si el personaje se resiste al condicionamiento, pierde un turno.

Capitulo VIII

Equipamiento

Armaduras

Funcionamiento de Armaduras

Las Armaduras funcionan de distintos modos dependiendo su clasificación, estas pueden afectar negativamente a la capacidad natural del personaje a esquivar ataques, pero pueden poseer capacidad absorber daño.

Absorción de daño

Todas las Armaduras protegen al portador otorgándole un % de no sufrir ningún daño, pero si pasa un daño al personaje la armadura pierde puntos de vida.

Todas las armaduras se consideran estropeadas al perder la totalidad de puntos de vida, es decir sus puntos de vida llegan a 0.

Al llegar a 0 todas las capacidades de absorción de daño de la armadura se reducen a la mitad

- Armadura Ligera; delgadas capas de Kevlar u otros materiales.

- Armadura Mediana; construida a base de más capas de materiales protectores.

- Armadura Pesada; Construida con muchas capas de material absorbe impacto y hasta placas metálicas

Tipo de Armadura	Penalización de agilidad	Puntos de Vida extra/Vida de armadura	Resistencia al daño	Resistencia al daño al estar estropeadas
Ropas	0	0	0,00%	0,00%
Ligera	0	5	10%	5%
Intermedia	-0% del total	10	40%	20%
Pesada	-30% del total	10	50%	30%
Cibernética/ robotizada	0	10	70%	45%

Cada tipo de Armadura puede poseer algunas características especiales entre las cuales están:

- Camuflaje
- Generadores de Camuflaje
- Tejido Irrompible
- Resistencia a la corrosión
- Tejido a prueba de fuego
- A prueba de agua
- Blindaje extra

- Armadura Robotizada; pieza diseñada con alta tecnología, de extrema resistencia

Armaduras Especiales F.O.E.

- Armadura de Asalto F.O.E; construida a base de más capas de materiales protectores.

Bonificaciones:

Blindaje Extra
La armadura ha sido reforzada, lo cual le confiere una mayor cantidad de puntos de vida extra

Tejido Irrompible
No quiere decir que el tejido sea completamente irrompible, pero la calidad de fabricación de las fibras o placas de la armadura son de tal calidad que es súper resistente al daño.

- Abrigo Táctico F.O.E;
- construido a base de más capas dte tejidos especiales..
-

Bonificaciones:

Blindaje Extra

Tejido Irrompible

Tejido resistente a la corrosión

Resistencia a prueba de fuego

A prueba de agua

Cascos

Protección del casco

Los cascos brindan protección contra golpes criticos a la cabeza.

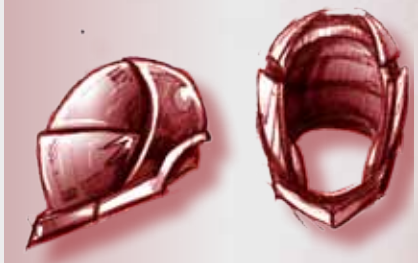
Además de esta protección pueden brindar otras propiedades que benefician al personaje:

- Visión nocturna
- Visión térmica
- Interfaz táctica
- Mascara de gases

Los cascos poseen la misma cantidad de vida que las armaduras, y si son rotos pierden toda su protección y bonificaciones.

- Casco estándar; 50% de protección a criticos en la cabeza.

- Casco de Asalto; 70% de protección contra criticos
- Interfaz táctica
- Visión nocturna.



- Casco F.O.E pesado.; 100% de protección a criticos
- Todas las propiedades de bonificación

Propiedades de Armadura

Tipo de Armadura	Características permitidas						
	Camuflaje	Generador de Camuflaje	Irrompible	Resistencia a la corrosión	Resistencia al fuego	A prueba de agua	Blindaje extra
Ropa	si	si	si	si	no	si	si
Ligera	si	si	si	si	si	si	si
Mediana	si	si	no	si	si	si	no
Pesada	no	no	no	si	si	si	no
Robotizada	no	no	no	si	si	no	si

Camuflaje:
Estas ropas están desarrolladas con patrones o colores oscuros que le permiten obtener bonificación de sigilo.
Generador de Camuflaje:

Los generadores de camuflaje
Son a menudo usados por infiltradores, son la característica principal de toda armadura desarrollada específicamente para esta profesión, el generador de camuflaje trabaja en conjunto con una tela de tejido con capacidades reflectantes en la armadura; este tejido bajo ciertas circunstancias, como cuando es estimulado por frecuencias energéticas especificas puede cambiar la estructura y posición de sus moléculas, y se vuelve completamente reflectante a la luz que reflejan otros objetos, así que se vuelve un espejo.
Normalmente esta tela es muy opaca y oscura, pero al ser estimulada por el generador de camuflaje se convierte en el dispositivo de camuflaje perfecto, pudiendo imitar el entorno como un camaleón.
Los generadores de camuflaje son muy raros y difíciles de fabricar, así que no es frecuente encontrarlos en muchas armaduras, sin embargo son eficaces en casi cualquier terreno.

Tejido Irrompible
No quiere decir que el tejido sea completamente irrompible, pero la calidad de fabricación de las fibras o placas de la armadura son de tal calidad que es súper resistente al daño.

Esto significa que una vez que la armadura pierde todos sus puntos de golpe naturales, no pierde su capacidad de absorción de daño.

Tejido resistente a la corrosión:
El tejido esta tratado para resistir agentes corrosivos, químicos, biológicos o ambos, lo cual le confiere propiedades especiales para absorber o resistir cierto tipo de daño en su totalidad o parcial

Resistencia a prueba de fuego
La tela esta especialmente tratada para no incendiarse, es decir esta tela protege al portador permitiéndole resistir mejor las temperaturas, y es imposible incendiarla.
Otorga un % o absorbe parte de daño por fuego.

A prueba de agua
Justamente esto, una armadura a la cual mantiene seco al portador, especialmente útil en escenarios anfibios o campañas acuáticas.

Blindaje Extra
La armadura ha sido reforzada, lo cual le confiere una mayor cantidad de puntos de vida extra.

Armas

Pistola:

Cartucho normal: hasta 15 balas

Cartucho Especial: hasta 17 balas

Cartucho desechable: reduce el tiempo de carga a la mitad

Metralleta:

Cartucho normal: hasta 30 balas

Cartucho desechable: reduce el tiempo de carga a la mitad

Pistola de Clavos:

Cartucho normal: 10 clavos

Cartucho Especial: 15 clavos

Cartucho desechable: reduce el tiempo de carga a la mitad

Escopeta:

Cartuchos individuales

Carga variable según escopeta

Todos los cartuchos son desechables

Lanzacohetes:

Misiles individuales

Carga variable según modelo

Cierras:

Daño depende del tamaño y potencia.

Cuchillas:

Daño depende del tipo y peso

Granadas:

Daño afecta en un radio de proximidad a la explosión.

Existen diversos tipos

Armas Especiales

Descripción:

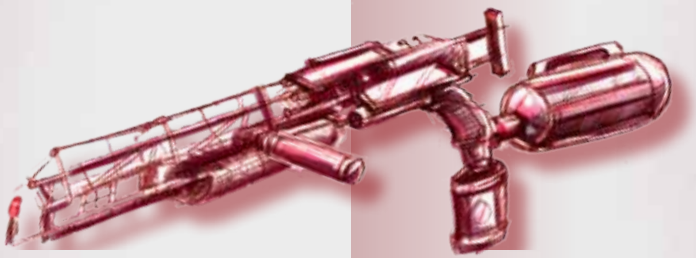
Pistola de clavos impulsada por pólvora, utiliza clavos especiales.

Los clavos especiales hacen el ***doble de daño*** que un clavo normal.

Pistola F.O.E.:

Cartucho normal: hasta 15 clavos

Cartucho Especial: hasta 17 clavos
Cartucho desechable: reduce el tiempo de carga a la mitad



Lanzallamas:

Estanque normal: 10 disparos

Estanque Especial: 15 disparos

Especial:

Puede rociar fuego consumiendo la mitad de su carga e impactando a los enemigos que alcance en ***un solo turno.***

Mina antipersonal:

Daño afecta en un radio de proximidad a la explosión.

Se activa por proximidad y presión.

Funciona como una granada.

Mina de clavos:

Mina dispara clavos hacía blancos rápidos como proyectiles

Se activa por proximidad y presión

Sirve para destruir misiles que se acerquen al rango de acción.

Resumen Armas

Nombre	Daño basico	Especial	Tiempo de recarga	Máxima carga
Cuchilla de combate	1		ninguno	No
Sable, kindjal, machete, cuchillo grande	2		ninguno	No
Pistola de mano	2		Un turno	12
Ametralladora	5		Dos turnos	30
Subametralladora	3		Un turno	
Motosierra	6		2 turnos	No
Granadas explosivas	8	Posee daño radial a multiples blancos	Un turno	Limitado a las que el jugador posea
Pistola de clavos	1	Silenciosa	Medio turno	10
Escopeta	5	El daño podría variar en algunas situaciones	3 turnos	7
Lanza cohetes	8	Daña a varios blancos, sus municiones podrían ser esquivadas.	5 turnos	1
Lanzallamas	2	Daña varios blancos y los deja quemando por 1d10 turnos.	5 turnos	1

Las Armas pueden ser mejoradas con las siguientes propiedades:

Tecnología de punta:
1 punto de daño extra.

A prueba de agua:
Permite a las armas funcionar debajo del agua

Arma enorme
-Esta clase de armas no son utilizables por seres humanos debido a su tamaño desproporcionado.

-Hacen el doble de daño que su tipo base.

-Estas armas pueden ser equipadas en vehículos, bases o torretas.

-Todas las armas enormes utilizan municiones especiales.

Resplandeciente
La munición del arma al impactar genera una luz resplandeciente que puede cegar a los enemigos por 1d10 turnos, afectando su puntería, 50% menos de puntería.

-Esta propiedad niega cualquier daño ocasionado por la munición o granada.

Resistente al fuego
El arma tarda más tiempo en recalentarse.

Carga Extra
Permite cargar munición extra en los cargadores.

Recarga rápida-automática (Lanzacohetes)
Permite recargar el lanzacohetes en 1 turno

Primeros Auxilios

Cartuchos de Inyección:

Normalmente sirven para el alivio rápido e instantáneo del dolor.

Pueden ser utilizadas para tomar muestras

Aplicación: 1 turno

Medicamentos:

De tipos variables, y diversos efectos.

Pueden aliviar el dolor, como ayudar a contrarrestar enfermedades.

Aplicación: 1 turno

Parches y Sueros:

Soluciones de alto poder curativo, regeneran tejido muerto.

Alivian quemaduras y heridas expuestas.

Aplicación: 2 turno, no durante la batalla

Pistola de Inyección:

Carga cartuchos de inyección, rápida y dosificándoteme.

Cartuchos duran por dos

Aplicación: 1 turno

Inyección	Efecto
Curativa	Cura **1d10** puntos de daño
Regenerativa	Cura **1** punto de daño durante **1d10** turnos
Antídoto	Cura los efectos del veneno
Analgésica	Restaura **5** puntos de vida durante una batalla. De forma momentánea
Vacía	Sirve para recolectar muestras

Medicamentos	Efecto
Curativos	Cura **1** punto de vida por consumo
Energéticos	Permite realizar dos acciones por turno durante **3** turnos.
Antídoto	Anula los efectos del veneno momentáneamente
Analgésica	Restaura **2** puntos de vida durante una batalla. De forma momentánea

Sueros	Efecto
Regenerador Total	Cura toda la salud del personaje y heridas
Soporte	Puede evitar la muerte del personaje debido a venenos o desangramiento
Antídoto	Cura los efectos del veneno

Parches	Efecto
Regenerador	Regenera tejidos, cura heridas y quemaduras
Regenerador profundo	Regenera huesos rotos
Cicatrizante	Evita el sangrado

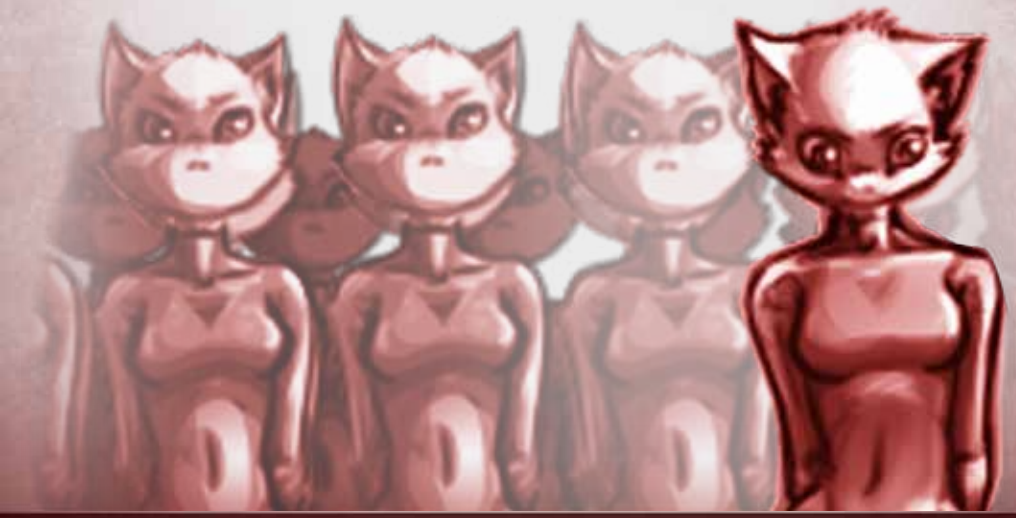
Capitulo IX

Anexo- Enemigos

Anexo de Enemigos

Aunque virtualmente es posible cualquier tipo de enemigo dentro del juego, a continuación se detallarán algunos que son específicos del cómic o relacionados fielmente con el mundo del mismo.

Se detallaran los enemigos con una breve descripción, orígenes, posibles escenarios y estadísticas recomendadas, además de su respectiva dificultad en un enfrentamiento contra los personajes jugadores.



Robot de Seguridad

Tipo:
Robot - Inteligencia Artificial básica

Descripción:
Un robot medianamente blindado, ligero y usualmente armado con una solo armamento, su inteligencia artificial es moderada y es capaz de distinguir blancos enemigos de amigos.

Usualmente se encuentran desactivados y ocultos, desactivados tienen formas de cajas o rectángulos que se ensamblan rápidamente al ser activados.

Hábitat:
Instalaciones militares, laboratorios y edificios importantes en general.

Dificultad:
Fácil

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0	60%	Ametralladoras Sub Ametralladoras Escopetas	3

Cazador Prime

Tipo:
Robot - Inteligencia Artificial básica

Descripción:
Robot capaz de levitar y moverse a suficiente velocidad como para atrapar e inmovilizar a su blanco.
Desarrollados para atrapar unidades Prime rebeldes.

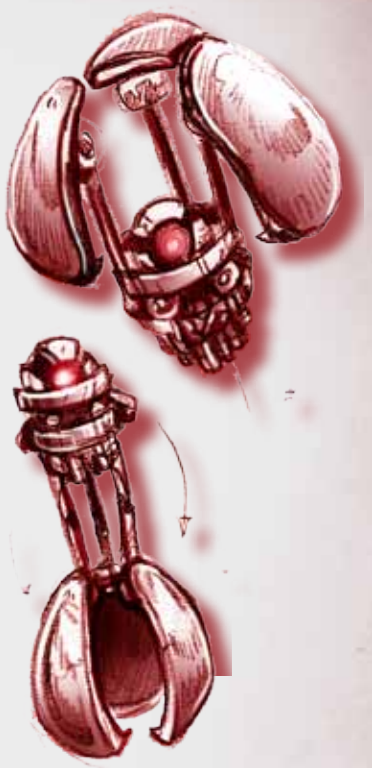
Hábitat:
Instalaciones militares, laboratorios y edificios importantes en general.
Ciudades y espacios urbanos.

Dificultad:
Fácil

Especial:

Habilidad- Atrapar:
sus placas funcionan como tenazas, puede atrapar al personaje, arrastrarlo o evitar que se mueva.
(VS Agilidad)
Reduce el blindaje del robot a 50%

Habilidad-Cableado de choque:
El robot lanza cables eléctricos que pueden paralizar durante **1d10** turnos. 5 puntos de daño.
El robot se desactiva y quema.



Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
50%	60%/ 50%	Ametralladoras Sub Ametralladoras Escopetas	3

Torreta simple

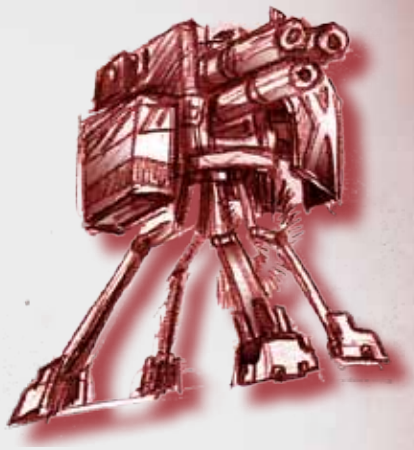
Tipo:
Robot

Descripción:
Robot básico consistente en una torreta blindada que dispara automáticamente

Hábitat:
Instalaciones militares, laboratorios y edificios importantes en general.
Posible en otras ubicaciones.

Dificultad:
Normal

Especial:



Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0%	40%	Cualquier armamento mediano y pequeño es posible	5

Oficial Func. Supervivencia

Tipo:
Humano, Soldado

Descripción:
Soldado de la función de supervivencia, la fuerza defensiva estándar de las ciudades de la **Unión**, son una fuerza policiaca con autoridad para aplicar la ley.

Hábitat:
Ciudads y Pueblos.
Urbanos en general.

Dificultad:
Moderada

Especial:

Habilidades de Soldado

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
10%	Armadura pesada 70% blindaje	Ametralladoras Sub Ametralladoras Escopetas Lanzacohetes Granadas	6

F.O.E Urbano

Tipo:
Humano, Soldado

Descripción:
Soldado de élite, equipamiento mejorado versátil y ligero, Equipo de enfrentamiento en ambientes urbanos o en interiores.

Hábitat:
Cualquier escenario si la historia lo justifica.

Usualmente comandos del Consorcio.

Dificultad:
Alta

Especial:

Habilidades de Soldado

Inmunes a veneno y corrosivos

Combate cuerpo a cuerpo elevado

Visión Nocturna

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
80%	Armadura ligera 10% blindaje	Ametralladoras Sub Ametralladoras Escopetas Lanzacohetes Granadas	10

F.O.E Asalto

Tipo:
Humano, Soldado

Descripción:
Soldado de élite en uniforme de combate y guerra.

Hábitat:
Ciudades y Pueblos.
Urbanos en general.

Dificultad:
Alta

Especial:

Habilidades de Soldado

Visión Nocturna

Combate cuerpo a cuerpo elevado

Habilidad- F-O.E elite

30% de posibilidades de resistir a la muerte y continuar luchando.

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
30%	Armadura Mediana 50% blindaje	Ametralladoras Sub Ametralla-doras Lanzacohetes Granadas	5

F.O.E Veterano

Tipo:
Humano, Soldado

Descripción:
F.O.E de alto rango, veterano. Usualmente uno por pelotón.

Hábitat:
Guiando pelotones de F.O.E

Dificultad:
Muy Alta

Especial:
Habilidades de Soldado

Visión Nocturna

Combate cuerpo a cuerpo elevado

Habilidad- F-O.E veterano

50% de posibilidades de resistir a la muerte y continuar luchando.

Habilidad-Rechazo
Puede empujar a cualquier enemigo y arrojarlo al suelo con un 50% de éxito.

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
80%	Armadura Mediana 50% blindaje	Pistola de clavos de alto calibre Cuchilla	10

F.O.E General

Tipo:
Humano, Soldado

Descripción:
F.O.E de máximo rango, usualmente guiando misiones de extrema importancia y varios pelotones.

Hábitat:
Especial

Dificultad:
Muy Alta

Especial:
Habilidades de Soldado
Visión Nocturna
Inmune a venenos
Combate cuerpo a cuerpo elevado

Habilidad- F-O.E veterano
50% de posibilidades de resistir a la muerte y continuar luchando.

Habilidad-Rechazo
Puede empujar a cualquier enemigo y arrojarlo al suelo con un 50% de éxito.

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
50%	Armadura Cibernética 70% blindaje	Pistola de clavos de alto calibre Cuchilla	15

W.A.L.L.Y-80 V2

Tipo:
Robot, Inteligencia artificial avanzada

Descripción:
Robot de ataque y defensa de alta tecnología

Hábitat:
Consorcio

Dificultad:
Extrema

Especial:
Levitar:
El wally-80 puede levitar si lleva blindaje mediano y 2 armas ligeras

Ataque de choque
El robot es capaz de lanzar cables capaces de desatar un shock electrico inmovilizados con consecuencias usualmente fatales.
1d10 turnos de parálisis
prueba vs salud o el blanco se desmaya
(vs agilidad)

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0%	Armadura Cibernética 80% blindaje Inmune a las balas de bajo calibre	Ametralladoras y lanzamisiles/granadas Ametralladora de Clavos Cañón de alto calibre	50

W.A.L.L.Y-80

Tipo:
Robot, Inteligencia artificial avanzada

Descripción:
Robot de ataque y defensa de alta tecnología

Hábitat:
Consorcio

Dificultad:
alta

Especial:
Levitar:
El wally-80 puede levitar si lleva blindaje mediano y 2 armas ligeras

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0%	Armadura Cibernética 80% blindaje Inmune a las balas de bajo calibre	Ametralladoras y lanzamisiles/granadas Ametralladora de Clavos Cañón de alto calibre	30

Transporte Blindado

Tipo:
Vehículo

Descripción:
Vehiculo de transporte de tropas; dependiendo del tamaño puede transportar hasta 20 personas.

Hábitat:
Común

Dificultad:
Moderada-Alta

Especial:
Desembarco:
El vehiculo puede estacionarse, abrir sus puertas y desembarcar todas sus tropas de manera rápida.
Cobertura
El vehículo puede estacionarse y serviría de bunker de ataque, permite que 2 solados por cada lado o cara del vehículo puedan disparar hacia afuera.

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0%	Armadura Cibernética 80% blindaje Inmune a las balas de bajo calibre	8 compuertas que permiten a los soldados del interior disparar	50

Sombras

Tipo:
Entidad demoniaca, etérea

Descripción:
Entidad incorpórea que habita en las profundidades del vacío, su origen es incierto, y aunque no es capaz de hacer daño directamente, puede re-animar cuerpos muertos.

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Normal

Especial:
Poseer cadáver:
Puede poseer y reanimar un cadáver o esqueleto, utilizando a este como medio de ataque.

Debilidad:
Una vez que la sombra esta fuera del cadáver, la única manera de espantarla es alumbrarla con cualquier tipo de luz

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
50%	100% en sombra 0% cadáver	garras/manos	Cadáver poseído: 5

Cazador

Tipo:
Humano

Descripción:
Algunos humanos más sanguinarios y atrevidos se adentran en las profundidades del vació para cazar a las criaturas que allí habitan, ya sea por deporte o por que están cumpliendo alguna misión allí

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Normal

Especial:
Sigilo:
Los cazadores poseen dispositivos de camuflaje como los infiltradores además poseen una capacidad natural para la infiltración.
Visión nocturna/térmica: Pueden ver en la oscuridad y registrar el calor.

- **Apuntar:**

Un disparo o golpe ejecutado con fía precisión y calculo, esta habilidad ocupa dos turnos, en el primero se apunta y en el segundo se ejecuta el ataque.

Añade +20% de bono a un disparo

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
50%	40% armadura ligera	cuchillo Rifle pistola granadas/minas	10

Jauría

Tipo:
Proyecto Custus Beta 1

Descripción:
Criatura que ha vuelto a sus instintos más básicos, se juntan en jaurías y atacan en masa.

Se recomienda escapar o esconderse.

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Alta

Especial:

Líder alfa
La jauría puede ser espantada asesinado al líder.

Jauría:
Usualmente al menos media docena de custus prime hambrientos componen la jauría

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
30% 50% líder	Ninguna	Dientes	1x cantidad de custus líder: 5

Cazadora

Tipo:
Proyecto Prime Beta 2

Descripción:
Criatura que ha vuelto a sus instintos más básicos y caza presas heridas , pequeñas o indefensas para su alimentación.

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Normal

Especial:
Cazar
Un ataque que permite que la cazadora se arroje sobre su blanco y lo inmovilice y lo ataque.
(vs Agilidad)
(vs fuerza para liberarse)

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
60%	Ninguna	Garras Dientes	5

Anomalía eléctrica

Tipo:
Monstruo mecánico enorme

Descripción:
Inmensa masa de aparatos electrónicos y metal animado por medio de inteligencias artificiales y generadores magnéticos.

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Extrema

Especial:

Ataque de coloso:
Un ataque lento que hace 10 de daño si impacta con éxito.
Permite esquivar usando agilidad.
el daño de un golpe exitoso solo puede ser absorbido parcialmenente por medio de armaduras pesadas.

Ataque de choque
El robot es capaz de lanzar cables capaces de desatar un shock eléctrico inmovilizados con consecuencias usualmente fatales.
1d10 turnos de parálisis
prueba vs salud o el blanco se desmaya
(vs agilidad)

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
0%	80% Inteligencia artificial primaria 70% generador magnético	Brazos colosales 10+1d10 de daño	10 núcleo de IA 15 núcleo magnético

Abominación Orgánica

Tipo:
Proyecto Prime Beta 2

Descripción:
Una criatura abominable nacida por la unión anómala entre núcleos de inteligencia artificial y maquinaria electrónica que he logrado reanimar tejido orgánico para construir un cuerpo putrefacto.

Hábitat:
El vacío

Dificultad:
Alta

Especial:
Ataque de coloso:
Un ataque lento que hace 10 de daño si impacta con éxito.

Agilidad	Blindaje/Armadura	Armamento	Vida
10%	30%	Brazos colosales 10 daño	30

Technological
CONSORTIUM

Derideal: Mundo

En este anexo se describirán de forma superficial y descriptiva la organización del mundo de Derideal el webcomic, de esta forma será más fácil ambientar partidas en él.

Nexus

El mundo se encuentra bajo una dictadura global llamada la unión, el objetivo de la unión es asegurar la supervivencia humana bajo cualquier costo, se han abolido fuentes conflictivas como la religión, los partidos políticos y en realidad cualquier situación que involucre una lucha de ideas.

Nexus Gobierna sistemáticamente países y ciudades, siendo las fronteras meros recuerdos, aunque muchas siguen manteniéndose por una suerte de tradición, los gobiernos dependen del gobierno central de la unión, un grupo constituido por los líderes y dirigentes de mayor rango en el mundo.

Símbolo de Nexus
(No definitivo)

Funciones de Gobierno

Nexus controla el funcionamiento de sus ciudades mediante sistemas de orden independientes que responden directamente ante el gobierno central.

Función de Control:

Constituye el centro neurálgico del funcionamiento fluido y estable de cualquier ciudad, controla el estado de sanitización, urbanización y salud de la ciudad. Se encarga de dirigir todos los asuntos económicos de la ciudad, inversiones futuras. Vale la pena mencionar que también se encarga del sistema de salud, hospitales, clínicas, etc.

Funciona como sistema de gobierno local, y administrador de los recursos de la comunidad.

Función de Supervivencia

Sin el desmedro de la función de Control la función de supervivencia se considera a si misma como la mano derecha de Nexus, pues esta organización o ministerio se encarga de las leyes, tiene el poder de juzgar, encarcelar o ejecutar según amerite el caso.

La función de supervivencia se organiza como un centro de tipo policial, pues controlan y manejan gran parte del armamento disponible local, sus funcionarios deben patrullar las calles de la ciudad y desbaratar cualquier tipo de situación potencialmente conflictiva o que no se encuentre dentro de los límites de la ley.

Actualmente se comportan casi como guardias de seguridad de la propia ciudad, considerando prácticamente todo como propiedad privada de Nexus, un oficial de la función de supervivencia no durará en usar la fuerza bruta o incluso llegar al abuso de poder para “detener” lo que ellos consideren sea una violación de la ley y la autoridad.

Y Aunque de carácter independiente y autónomo, la Función de supervivencia responde ante la función de control, la cual supervisa sus actividades en terminos administrativos y financia sus actividades.

Consorcio Tecnológico

Comúnmente llamado solo *"el consorcio"* , representa un poder casi autónomo respecto al resto del mundo; esta conformado por todos aquellos laboratorios, fabricar y empresas que alguna vez fueran competencia en el campo de desarrollo de tecnologías médicas, militares, comunicacionales e informática, así pues representa una macro estructura sin límites morales ni éticos para el desarrollo de tecnología en "beneficio" de la raza humana.

Por si solo el consorcio no tiene poder oficial sobre ninguna de las otras funciones de gobierno, pero muchas veces es un factor de presión y decisivo para la toma de decisiones, pues el Consorcio es quien administra la tecnología e insumos mundiales de esta índole.

Fuera del desarrollo militar, médico e informático que se pueda llevar a cabo en el campo de la investigación, el Consorcio desarrolla además todas las labores de la mantención de las instalaciones y tecnologías mundiales, ya sea reparando partes dañadas, haciendo revisión y mejoras etc.

Technological
CONSORTIUM

Marca del Consorcio

Funciones del Consorcio:

Desarrollo e investigación de nuevas tecnologías: en los campos de la medicina, informática, biología, química y hasta su aplicación bélica. Y aunque muchas de estas actividades no se llevan a cabo en un solo lugar, ni muchas veces están inter-relacionadas, sí los une un único propósito:

El beneficio de la humanidad.

Instalación: el consorcio posee técnicos especializados que instalan muchas de sus tecnologías, lo cual incluye muchas veces la construcción de edificios.

Mantención: el consorcio construye, el consorcio revisa, diagnostica y repara.

El consorcio no posee un ejercito oficial, pese a que, potencialmente, son el mayor poder bélico del mundo, no utilizan ellos mismos sus armas con propósitos que no sean de pura defensa y seguridad.

Un destacamento de oficiales de la función de supervivencia se encarga de ejercer labores de seguridad en sus edificios y además de proteger y vigilar al personal.; sin mencionar el sin fin de sistemas de seguridad automatizados con que cuentan sus instalaciones.

Es bien conocido de que además de la función de supervivencia, el consorcio puede hacer uso de la llamada **"Fuerza de operaciones especiales"**, un grupo de comandos de elite que son equipados con la última tecnología bélica y de defensa existente; por estos mismo motivos, erróneamente la gente cree que la división de operaciones especiales son comandados por el Consorcio y constituyen parte del mismo; El Consorcio puede solicitar asistencia en asuntos delicados y que necesiten una fuerza de combate poderosa y compuesta por miembros completamente leales a Nexus.

El *Consorcio* posee diversas instalaciones secretas a lo largo del globo, pero pose una especial la llamada ***Ciudad del Consorcio,*** una especie de laboratorio-ciudad impenetrable y oculto para todo el público, en esta ciudad el Consorcio posee poder total y autónomo, no respondiendo ni siquiera ante la función de control ni Nexus por lo que haga allí ni a su población.

Fuerzas de Operaciones Especiales (F.O.E)

Compuesta por un cuerpo de veteranos y tropas entrenadas para ser la Elite, las **F.O.E** poseen experiencia en combates reales, compuestas en su mayoría por soldados y tropas de choque, *desprecian* las tácticas de combate furtivas como la infiltración, pues prefieren el combate directo.

De una convicción férrea, estos soldados luchan por la humanidad y su supervivencia, dedican sus vidas a ser la última barrera contra la estupidez e insensatez humana; se consideran a si mismos héroes responsables por la supervivencia de la humanidad, sentimiento que es mucho más fuerte en sus veteranos de mayor rango, sobrevivientes de cruentas batallas de las cuales se salvaron solo por poseer una habilidad y resistencias extraordinarias, su recompensa ha sido poder más allá de todo límite, el cual ellos creen usar con responsabilidad.

Las **F.O.E** muchas veces actúan solo por orden directa de la Unión y se aseguran de que todos sus objetivos se cumplan, también prestan asistencia sin dudarlo al Consorcio tecnológico, pues las **F.O.E.** Apoyan cualquier causa encaminada al beneficio de la Humanidad.

Un destacamento especial de F.O.E. esta siempre al servicio del Consorcio, como protección especial de sus laboratorios secretos.

Datos Personales

Personaje _____ Edad _____

Profesión _____ Trasfondo _____

Especial _____ Raza _____

Biografía/Descripción

Conocimientos	Valor												Extras	Total
[20]	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60			
Fuerza														
Agilidad														
Salud														
Carisma														
Inteligencia														
Instinto														
Conciencia														
Voluntad														

Conoc.	Valor												Modificador	Total
[10]	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60			
Política y leyes														
Cultura y Artes														
Mentir														
Conducir														
Actuar														
[05]														
Ciencia (md)														
Médicina (md)														
Hardware (tec.)														
Programación (tec.)														
Seguridad (infl)														
Estrategia (sold.)														

Combate [10]	Valor												Modificador	Total
	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60			
A Distancia														
Cuerpo a Cuerpo														
Disp. en movimiento														
Improvisado														
Marcial (sin armas)														
Armas duales														

Cordura

Puntos de Vida personaje

Arma

Daño:

Especial:

Munición:

Armadura tipo:

Puntos de vida	Extras	Total	Absorción de daño

Especiales

Casco

Caracteristicas Especiales

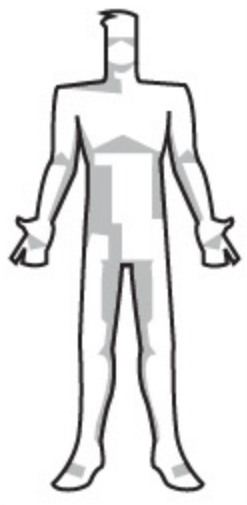
Habilidad [10]	Valor													Total
	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	%

Inventario

Cinturón:

Dinero:

Esquema corporal



Explora y vive el oscuro mundo futurista de Derideal

Por Andrés Barra

Prepárate para aventurarte junto a tus compañeros en el oscuro mundo de ciencia ficción de Derideal. Este libro contiene todas las herramientas y guías para la creación de personajes del juego de Rol de *DERIDEAL*, Atrévete a formar parte de las maquinaciones del Consorcio o a sobrevivir como parte del experimento prime.

ANDRES BARRA

PROJECT PRIME

derideal

Derideal ® Andrés Barra 2005-2011