

PROJECT PRIME

ROLEPLAYING GAME



Manual de Reglas Básicas

THE
VEIO
TRASFONDO DE JUEGO

EDICIÓN DIGITAL



PROJECT PRIME ROLEPLAYING GAME versión 1

Primera Edición Ilustrada Diciembre 2014

Ilustraciones de Andrés Barra M.

Diseño de colección por Andrés Barra M.



ISBN: 090-80-80808080-8

www.projectprime.org

www.projectprimerpg.net

Chile

Este producto cuenta con la protección de licencia Creative Commons que permite su libre copia y distribución mientras sea para uso personal sin fines de lucro y se de crédito al autor original de la misma; no se debe alterar ni modificar la obra original.

project prime

ROLEPLAYING GAME

LIBRO DE REGLAS BÁSICAS &
TRASFONDO DE JUEGO
VERSIÓN 1.0

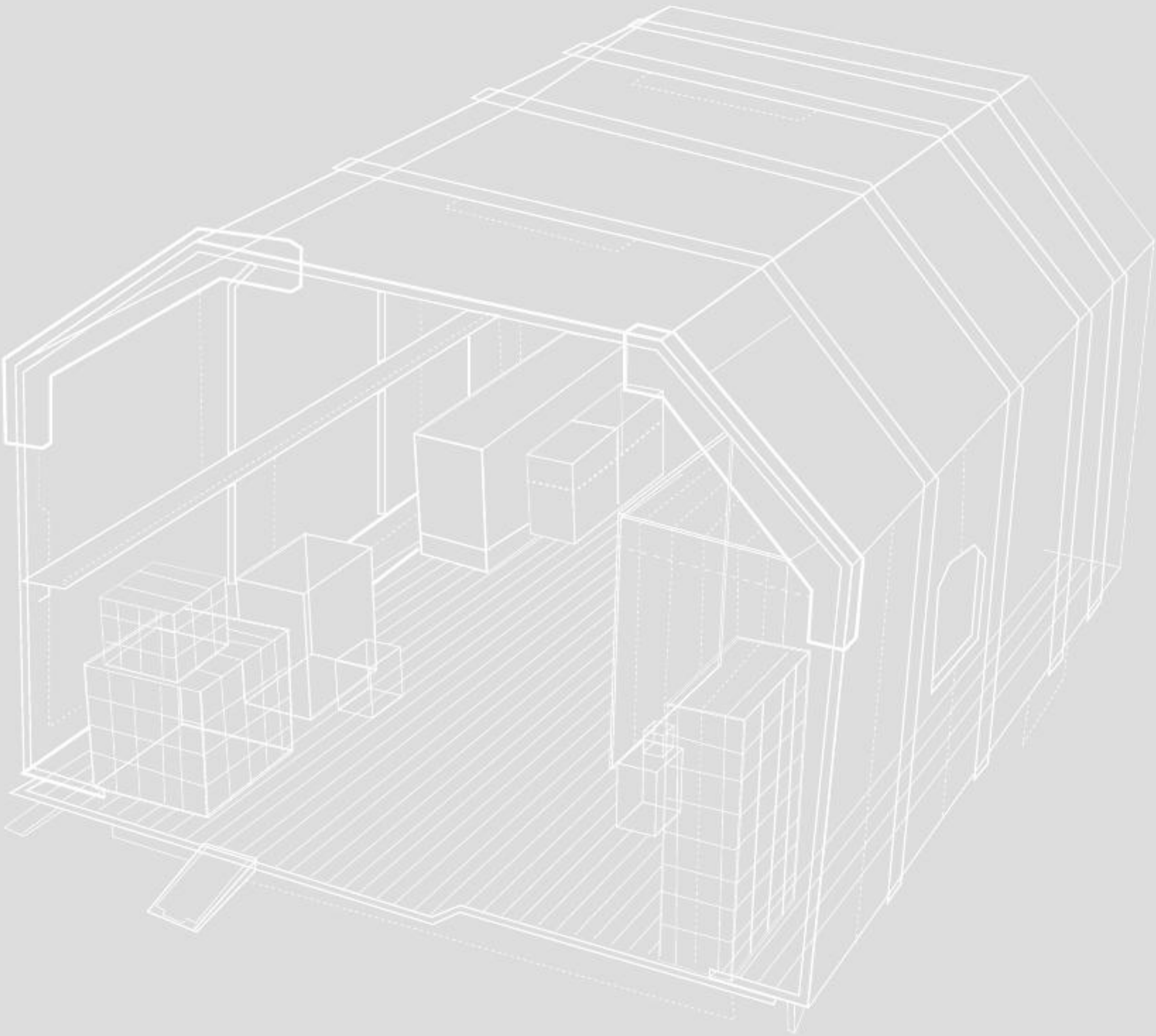
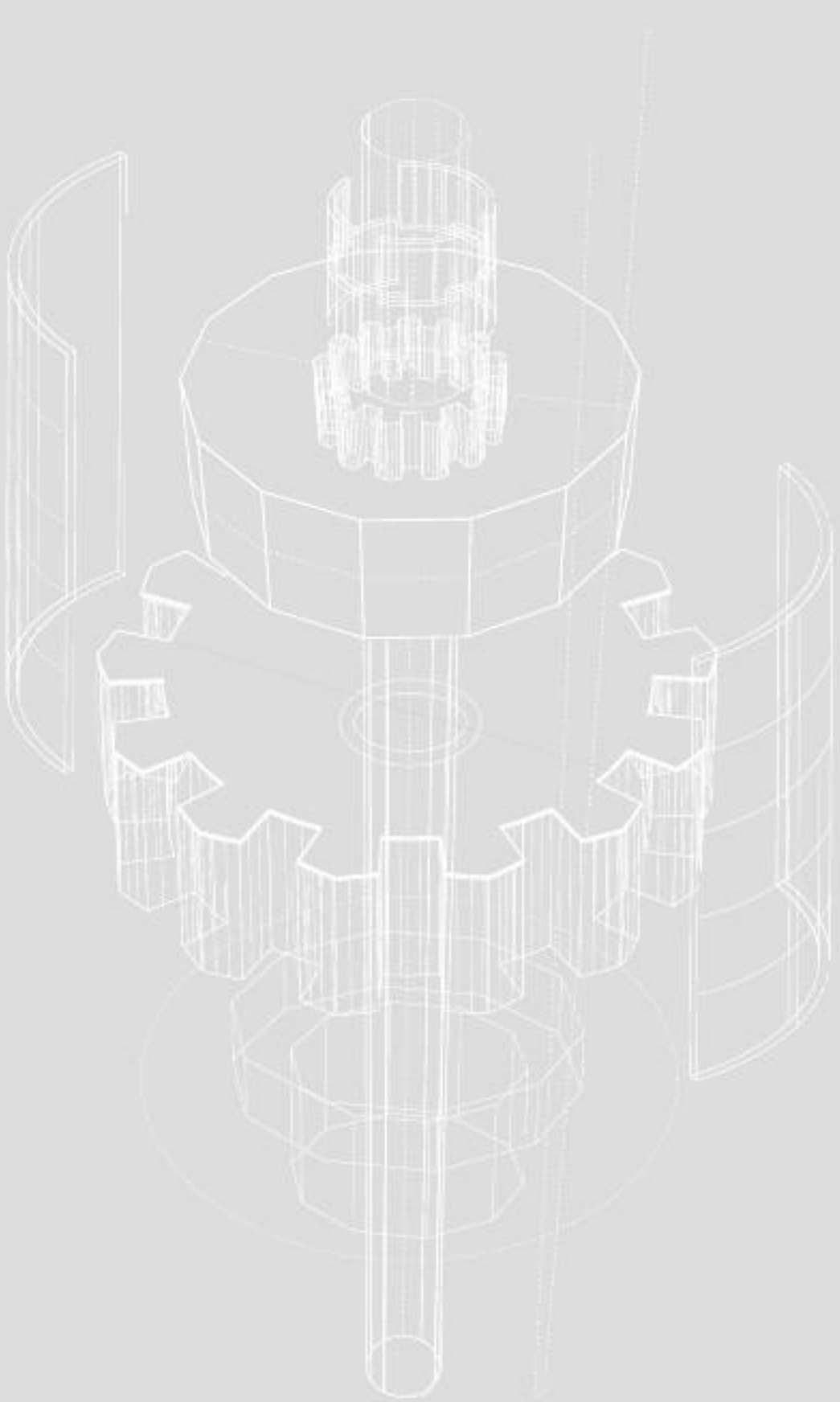
THE
VEID
GAME SETTING

Basado en la historia y trasfondo original de Derideal, creado por Andrés Barra

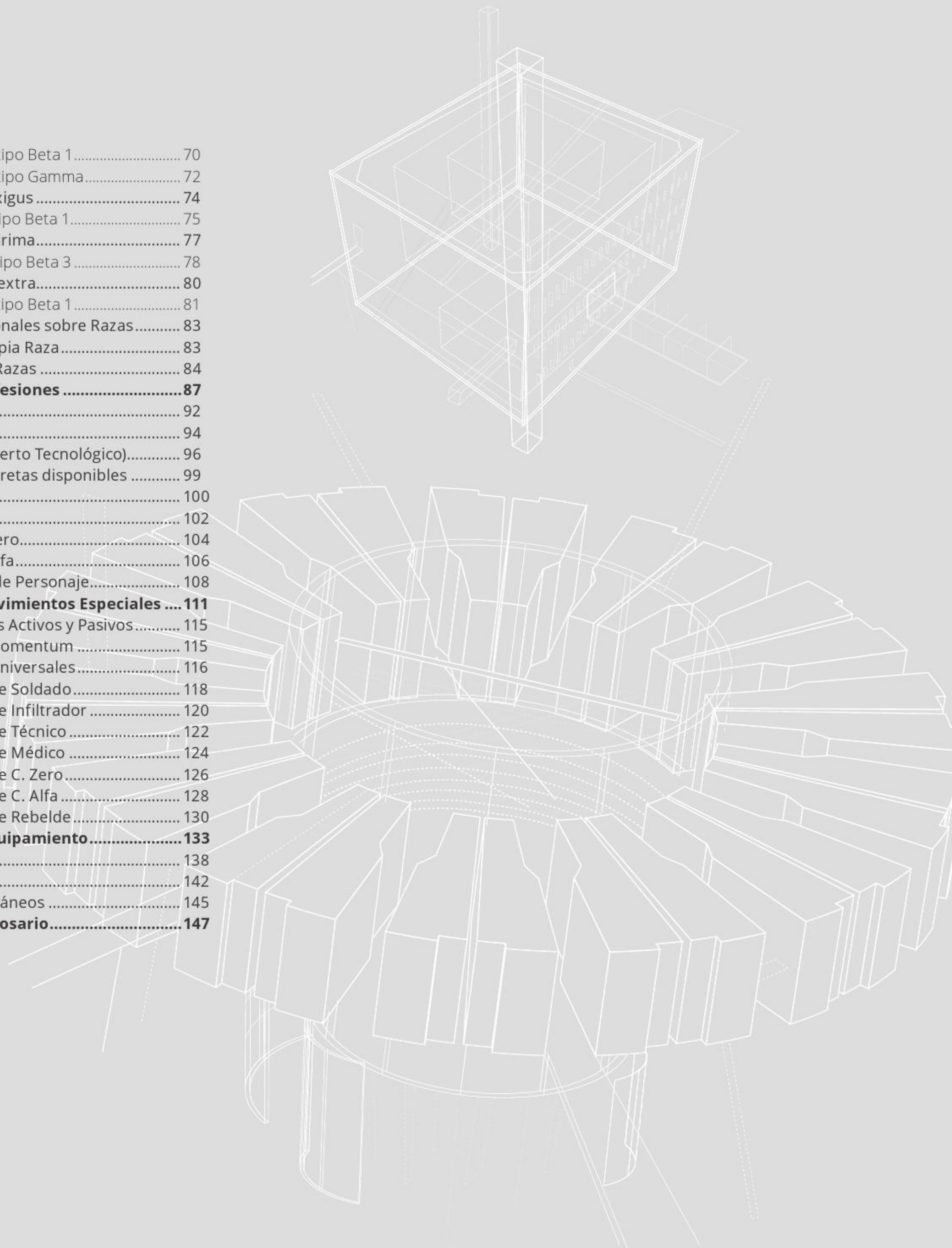


Contenido

Introducción.....	6
Sobre Derideal y Proyecto Prime	7
CAP. I-Las Reglas.....	9
¿Cómo jugar?.....	12
Acciones durante el juego.....	13
Un turno del juego	13
Sistema de juego	14
Mecánica de juego	14
Dificultades Estándar	15
Fallos y Criticos	16
Fallos Críticos.....	16
Éxitos Críticos	16
SISTEMA DE COMBATE	18
CAPÍTULO II.....	21
Trasfondo	24
El Vacío	24
Estructura del Vacío.....	25
CAP. III-Creación de Personaje	33
creación de personaje.....	36
Atributos y Habilidades.....	37
Atributos.....	37
Fuerza	38
Destreza	39
Fortaleza	40
Intelecto.....	41
Sentidos.....	42
Suerte.....	43
Habilidades generales.....	44
Habilidades de Combate.....	47
Habilidades de Cautela	50
Puntos de Vida y Estabilidad	52
Puntos de Vida.....	52
Estabilidad.....	53
Descripción de Personaje	54
Motivación.....	54
Otros Datos de Personaje.....	55
CAP. IV- Razas	57
Personajes Antropomorfos.....	60
Proyectos Prime	62
Prime tipo Beta 1	63
Prime tipo Beta 2.....	65
Prime tipo Beta 3.....	67
Proyectos Custus.....	69



Custus tipo Beta 1	70
Custus tipo Gamma	72
Proyectos Exigus	74
Exigus tipo Beta 1	75
Proyectos Dirima	77
Dirima tipo Beta 3	78
Proyectos Dextra	80
Dextra tipo Beta 1	81
Notas Adicionales sobre Razas	83
Crear tu propia Raza	83
Tamaño de Razas	84
CAP. V -Profesiones	87
Soldado	92
Infiltrador	94
Técnico (Experto Tecnológico)	96
Robots y Torretas disponibles	99
Médico	100
Rebelde	102
Xeno Tipo Zero	104
Xeno Tipo Alfa	106
Progresión de Personaje	108
CAP. VI- Movimientos Especiales	111
Movimientos Activos y Pasivos	115
Puntos de Momentum	115
Especiales Universales	116
Especiales de Soldado	118
Especiales de Infiltrador	120
Especiales de Técnico	122
Especiales de Médico	124
Especiales de C. Zero	126
Especiales de C. Alfa	128
Especiales de Rebelde	130
CAP. VII- Equipamiento	133
Armamento	138
Armaduras	142
Ítems Misceláneos	145
CAP. VIII- Glosario	147



Introducción

Juego de rol de sci-fi con personajes antropomorfos inspirado en los cómics y el mundo de *Derideal*, creado por **Andrés Barra**.



Sobre Derideal y Proyecto Prime

Derideal es un cómic de acción y ciencia ficción que trata sobre las desventuras de sus dos protagonistas principales Adres y Laura, quienes son animales genéticamente diseñados por lo que el mundo conoce en ese entonces como **El Consorcio Tecnológico**, en esencia, el mundo de **Derideal** representa un futuro *distópico* en el que la humanidad es globalmente gobernada por un sistema militarizado, en donde las cadenas de la ciencia como la moral y las buenas intensiones se han roto bajo la excusa de que cualquier avance científico será en ayuda y progreso de la especie humana.

Es bajo esta premisa en la que se construye y desarrolla el universo de los cómics de **Derideal**, sin embargo a lo largo del tiempo el universo detrás de la simple historia del cómic llegó a expandirse a tal nivel que ya no fue suficiente un sólo cómic para contar todas las historias y trasfondos existentes, así nació el cómic **Proyecto Prime**, una suerte de universo expandido que existe para crear y complementar al *Derideal* original, sin intervenir ni modificar la historia principal, bajo este universo el autor había llevado varias partidas de rol por foro usando este universo ántes de la existencia de esta versión del libro, existieron muchas otras versiones de este libro, de un juego de rol que pudiera representar el universo del cómic, luego de mucho ensayo y error se llegó a la conclusión que era necesario un nuevo o universo en el cual desarrollar las partidas del juego, pues en muchos casos la mayoría de los jugadores no querían utilizar los personajes humanos que estaban disponible en la primera versión, así fue como se creó una adaptación que permitía a los jugadores tomar el papel de los **Xenos**, experimentos genéticos de animales con distintas habilidades y propósitos al servicio de la humanidad; Sin embargo aunque esto se planteó como solución inicial pronto se hizo notable que sería muy difícil ambientar partidas donde hubieran humanos y personajes híbridos, pues par ser fieles al concepto del cómic, estos personajes deberían ser muy poco autosuficientes.

Es así que nace el trasfondo de **“El Vacío”** un entorno muy hostil donde los humanos son raras veces vistos y las criaturas *Xeno* están por su cuenta; la idea era simple: un laberinto lleno de peligros para llevar a cabo partidas donde el enfoque fueran las aventuras, la supervivencia y los peligros pudieran ser de cualquier índole, un lugar que pudiera dar una amplia libertad creativa.

Sobre el sistema de juego

El sistema de juego está diseñado para la acción, es simple y la progresión, las mejoras de los personajes es posible en base a mejorar habilidades y atributos; El juego esta diseñado para contar *historias de Acción*, pero es tan simple que puede ser utilizado para contar casi cualquier tipo de historia de *ciencia y ficción*. El juego se ha probado con historias que involucraban mucho combate, otras con mucha exploración y parece adaptarse bien a ambas; Sin embargo puede que las reglas y el sistema sea muy simple para jugadores experimentados, más considerando que es la primera versión del juego; Sin embargo los jugadores pueden modificar y adaptar el juego y sus las reglas como gusten.

Este libro, además contiene una serie de ilustraciones y explicaciones del trasfondo **“El Vacío”**, que permitirán a los jugadores familiarizarse con la historia, los personajes, armas y *look* general del ambiente.

Links de interés

Sitio Web de Derideal:

<http://www.projectprime.org>
<http://www.derideal.net>

Galería de arte del autor:

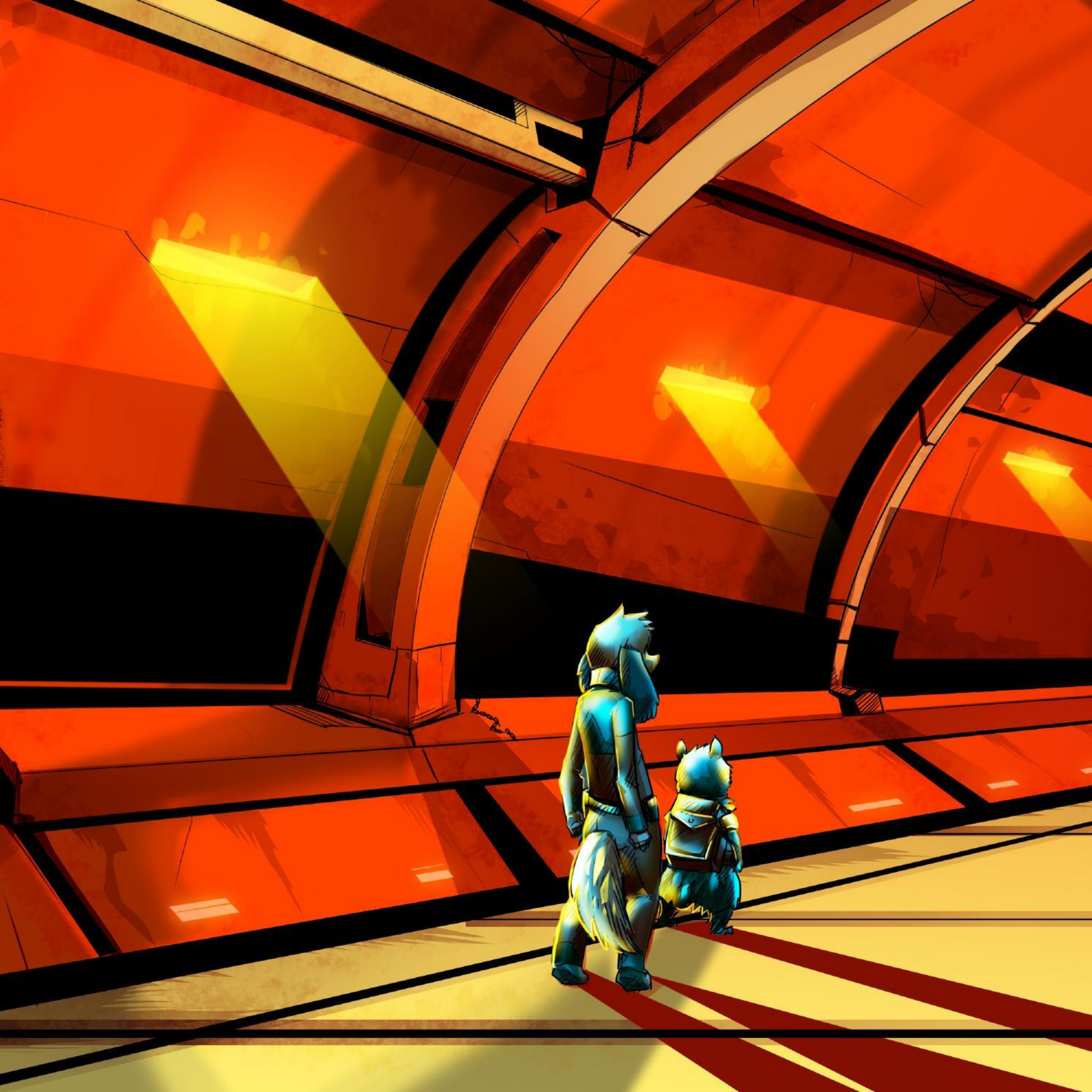
<http://andalar.deviantart.com>

Más sobre el autor y links:

<http://about.me/abarra>

Comunidad oficial del cómic:

<http://projectprime.org/forum/>





CAPÍTULO I

Reglas Básicas



CAPÍTULO I | Reglas Básicas

“Como en todo lugar al que llegases, deberías conocer sus reglas, estas son importantes especialmente en un lugar como este, para sobrevivir como principiante aquí deberás conocerlas... Una vez que seas un veterano como yo, bueno, entonces podrás saber las excepciones.”

Las reglas

Es importante considerar que no hay por qué saber de memoria este libro para jugar, una vez que hayas comprendido los fundamentos del juego solo tendrás que usar este libro como referencia durante la partida, recuerda que si surgen algunas dudas o situaciones no descritas en este libro siempre puedes solucionarlas usando tu propio criterio, sigue jugando y diviértete.

A continuación se explicará el sistema de juego y los elementos necesarios para jugar *Project Prime RPG*.

¿Cómo jugar?

El sistema de juego será descrito más adelante en detalle, pero nunca esta de más hacer una breve reseña al respecto para irte familiarizando.

El juego utiliza una mecánica básica en base a comparar dificultades estándar contra resultados de dados.

Mecánica de juego

Cada vez que trates de realizar una acción que tenga alguna posibilidad de fallo, tira un dado de 10 caras. Para determinar si tu personaje tuvo éxito o no en cualquier tarea esta es la mecánica:

1. *Arroja un dado*
2. *Suma las puntuaciones aplicables de tu hoja de personaje al resultado.*
3. *Compara el resultado obtenido, si este iguala o supera la dificultad estándar (que puede ser fácil, media o difícil), tu personaje tiene éxito. Por otra parte si el resultado es menor que el objetivo, fallas.*

¿Qué se requiere para jugar?

- *Set de reglas básicas como guía*
- *Una copia de la hoja de personajes para cada jugador*
- *Un juego de dados de rol. Aunque este juego utiliza solo uno o dos dados de 10 caras, siempre puedes modificar las reglas y utilizar dados con menos o más caras para tomar decisiones y agregarle más sabor al juego*
- *Lápices y papel para tomar notas, así como papel para dibujar los escenarios y hacer mapas de donde se encuentren los personajes.*
- *Puedes usar figuritas para representar a los personajes y enemigos del juego.*

“¿Qué rayos era esto? Poco antes de llegar aquí me habían arrojado por un conducto de ventilación, la caída había sido larga, y dolorosa, apenas pude levantarme y observar a mi alrededor”

Acciones durante el juego

Un personaje puede ejecutar cualquier acción imaginable, siempre y cuando sea coherente con el escenario que esté narrando el director del juego. Querrás que tu personaje busque trampas o lugares escondidos, hable con sus aliados y personajes no jugadores, convencer a un personaje, dar un salto, utilizar un objeto o atacar a un oponente.

La mayoría de las habilidades que tienen posibilidad de fallo se llevan a cabo mediante una prueba de habilidad o de atributo, cuya mecánica básica fue descrita anteriormente.

Un turno del juego

Todas las acciones que pueden ejecutarse inmediatamente como tomar algo, atacar, correr, saltar se dice que consumen un turno, para evitar valores numéricos se prefiere pensarlo como un valor abstracto de tiempo, es decir acciones que por lógica sean muy rápidas e inmediatas de realizar consumirán un turno, mientras que acciones con varios pasos, más complejas y difíciles puede que consuman dos o más.

Existen habilidades y objetos que pueden acelerar a tu personaje y conseguir hacer una acción que normalmente toma 2 turnos en solo 1, o ejecutar 2 acciones en un solo turno.

Dirigiendo a tu personaje

Como jugador puedes utilizar este manual para crear y dirigir a tu personaje durante el juego, tu personaje es una criatura híbrida antropomorfa creada por los seres humanos para cumplir su voluntad, pero tu te has rebelado y a consecuencia de esto has sido arrojado a las profundidades del Vacío.

El Director dispondrá cada situación y describirá la acción. Tu trabajo como jugador es decidir como se comportará tu personaje, su personalidad y sus reacciones ante el mundo y sus compañeros. Siempre ten en cuenta la personalidad y el cómo deseas desempeñar el papel de tu personaje, pues debes actuar en concordancia. A veces puede ser necesario el combate, pero recuerda que existen otras posibilidades para resolver los conflictos, como el dialogo o la persuasión.

Considera el como expresarás las acciones de tu personaje, ¿narrarás las acciones de tu personaje? ("Jack da un salto hacia el pasillo y ataca al enemigo") o hablarás como si fueses tu personaje ("Doy un salto hacia el pasillo y disparo mi escopeta contra el enemigo")?

Cualquiera de los dos está bien, recuerda ser creativo, audaz y ser fiel a tu personaje, ¡diviértete!



Sistema de juego

El objetivo de este set de reglas es generar una mecánica dinámica y simple, que además sean flexibles, fáciles de explicar y que facilite el flujo de una partida.

El sistema de reglas de **Project Prime RPG** es el resultado de algunas pruebas caseras buscando un sistema cómodo y de calculo rápido para llevar partidas sin perder mucho tiempo sumando valores para saber como termina una acción.

Mecánica de juego

Aunque ya se mencionó en las páginas anteriores, vale la pena repetirlo, cada vez que trates de realizar una acción que tenga alguna posibilidad de fallo, tira un dado de 10 caras. Para determinar si tu personaje tuvo éxito o no en cualquier tarea esta es la mecánica:

- Arroja un dado
- Suma las puntuaciones aplicables de tu hoja de personaje al resultado.
- Compara el resultado obtenido, si este iguala o supera la dificultad estándar (que puede ser fácil, media o difícil), tu personaje tiene éxito. Por otra parte si el resultado es menor que el objetivo, fallas.
- Utiliza solo uno o dos dados de 10 caras, siempre puedes modificar las reglas y utilizar dados con menos o más caras para tomar decisiones y agregarle más sabor al juego
- Lápices y papel para tomar notas, así como papel para dibujar los escenarios y hacer mapas de donde se encuentren los personajes.
- Puedes usar figuritas para representar a los personajes y enemigos del juego.

El sistema de juego utiliza solo un dado de 10 caras, la idea es arrojar e intentar conseguir un resultado numérico que sea igual o superior a la dificultad estándar, cada rango de habilidad y atributo suman puntos al valor obtenido al arrojar dado, para así alcanzar más fácilmente el valor de dificultad.

Por ejemplo, si la dificultad para ejecutar una acción es 5, el jugador debe arrojar el dado y conseguir un 5 o superior, supongamos que el jugador consigue un 4, pero su personaje tiene puntuaciones positivas aplicables en la acción que quiere ejecutar, así el jugador deberá sumar el valor del atributo o habilidad a su resultado.

Ejemplo

Supongamos que la habilidad a utilizar es fuerza para levantar un objeto con dificultad 5 y el personaje en cuestión tiene 2 puntos en fuerza.
El jugador arroja el dado y obtiene un 4, pero más sus 2 puntos de fuerza, realmente consigue un 6, superando la prueba.

Dificultad 5:

$4(\text{resultado de dado}) + 2(\text{puntuación de fuerza}) = 6$

El jugador ha obtenido un resultado superior a 5

Supera la prueba.

La premisa básica del sistema es esta:

$$\begin{array}{c} \text{Puntuación habilidad} + \text{Dado} \\ \text{VS} \\ \text{Dificultad estándar} \end{array}$$



Dificultades Estándar

Para ejecutar cualquier acción los jugadores deben arrojar los dados y aplicar sus **bonificadores** para intentar alcanzar o superar *dificultades de dado estándar* o *dificultades estándar*

Tabla de Dificultades Estándar

Dificultad	Rango	Sugerencias
Fácil	2-5	Usar solo para situaciones muy fáciles de conseguir, con casi éxito asegurado.
Media	6-7	Recomendada para cualquier acción, especialmente para personajes recién creados.
Difícil	12-16	Sólo para situaciones extremas con pocas posibilidades, como personajes intentando conseguir ejecutar acciones para los que están no entrenados.

Tiradas Enfrentadas

El jugador arroja el dado y suma su puntuación en el tributo o habilidad; este resultado se compara con el resultado obtenido por el jugador o criatura opositora por el mismo mecanismo. La tirada mayor triunfa.

Fallos y Críticos

Fallos Críticos

Sacar un 10 (o 1 dependiendo del dado) el jugador consigue un fallo crítico (o pifia), es decir cualquier acción que el jugador quería ejecutar saldrá mal o terriblemente mal dependiendo del juicio del director del juego.

Prueba de Fallo

Al sacar 1 en el dado el jugador tiene acceso a **otra tirada de dado con dificultad 5**, que no admite bonificaciones al resultado del dado de ningún tipo; Si el jugador tiene un 5 o más la acción habrá fallado, pero no tendrá un efecto de fallo crítico.

En caso de que el jugador obtenga menos de 5 en la prueba de fallo, la acción se considera un grave error, mal calculo y se ejecuta de la peor manera posible, casi siempre con efectos nefastos descritos por el director de juego.

Éxitos Críticos

Al obtener un 00 (100 dependiendo del dado) el jugador puede intentar ejecutar una acción crítica, es decir, cuyos resultados son siempre exitosos o en el caso de un ataque, duplica el daño.

Prueba de critico

Para conseguir ejecutar la acción crítica el jugador tiene acceso a **otra tirada de dado con dificultad 5**, que no admite bonificaciones al resultado del dado de ningún tipo; Si el jugador tiene un 5 o más la acción se ejecuta de forma impecable, espectacularmente y sin fallo.

El jugador puede describir con lujo de detalle como su personaje ejecuta asombrosamente la acción o el director del juego puede describirla, como se prefiera.

En caso de que el jugador obtenga menos de 5 en la prueba de critico, la acción es exitosa pero no posee efecto crítico descrito.



Ataque Critico

Un personaje puede causar un daño doble e incluso triple si su ataque resulta de éxito critico, pudiendo incluso destrozar de un solo golpe a un enemigo



Ejemplo de Fallo y Éxito Crítico

Éxito

Supongamos que un jugador obtiene un 100 en el dado mientras intenta bajar de un salto desde un lugar alto; normalmente tendría que sumar su puntuación de Destreza para determinar el éxito, pero en esta ocasión el éxito es automático debido al 100; sin embargo tiene acceso a una tirada de dado que le permitirá decir si su éxito fue crítico.

Salto Dificultad 7:

10(resultado de dado)= Éxito automático

Prueba de Critico dificultad 5:

5= la acción se realiza de forma espectacular
(el personaje da un triple salto mortal impecable, ¡o cualquier cosa imaginable!)

En caso de que el jugador hubiera obtenido en su prueba de dado un 4 o menos, el salto hubiera sido exitoso igualmente, pero sin tanto estilo.

Fallo

Supongamos que en el ejemplo anterior, en vez de un 100 el personaje obtiene un 1, esto significa que la acción es automáticamente fallida; sin embargo de la misma forma se debe ejecutar una prueba de fallo para ver si el fallo fue o no crítico.

Salto Dificultad 7:

1(resultado de dado)= Fallo automático

Prueba de Critico dificultad 5:

4= la acción se realiza torpemente con resultados nefastos
(el personaje tropieza y cae de cabeza causándose un daño duplicado y queda inconsciente, por ejemplo)

En caso de que el jugador hubiera obtenido en su prueba de dado un 5 o más, el salto hubiera sido fallido igualmente, pero sin los resultados nefastos, el doble daño o la pérdida de conciencia.

SISTEMA DE COMBATE

El Vacío es un lugar peligroso, las criaturas Xeno luchan por su supervivencia contra los enemigos y peligros del peligroso complejo de laboratorios... e incluso entre si. Los Jugadores se verán frecuentemente envueltos en situaciones de combate y en estas páginas se detallará como resolver estas situaciones.

¿Cómo funciona el combate?

El combate en este juego de rol es **por turnos**, cíclico: Todos los jugadores mediante turnos de acción de todos los jugadores y los enemigos; Está es la secuencia básica:

1. *Los contendientes se encuentran, pueden estar desprevenidos o conscientes de los enemigos que enfrentan.*
2. *El Director del Juego determinará que personajes son conscientes del peligro; Si los enemigos no son conscientes del peligro podrá efectuarse un turno de ataque sorpresa .Durante un ataque sorpresa los “sorprendidos” no podrán actuar en aquel turno.*
3. *Si los enemigos y los jugadores ya son conscientes de sus oponentes, se deberá decidir los turnos de combate: Se sugiere arrojar dados para determinar iniciativa, y los que obtengan mayor resultado actuaran primero que los que obtengan menor resultado. En este punto se podrá realizar una acción de ataque o de movimiento.*
4. *Los adversarios podrán atacar y moverse de acuerdo a sus turnos decididos por iniciativa.*
5. *Una vez que todos actúan, el ciclo se repite y el primero en actuar vuelve a la carga; El ciclo se repetirá hasta que el combate finalice.*

Acciones y Conceptos de Combate

En el combate varios factores interactúan y se influyen entre si, a continuación se detallará como utilizar cada factor y como se consigue el éxito y el fracaso en combate.

Tirada de Ataque

Una tirada de ataque representa el intento de golpear a un enemigo. Al realizar una tirada de ataque se debe arrojar un dado 1d10 y añadir tus rangos de bonificación de ataque con el arma que tu personaje esté utilizando; Este resultado se comparará con la Dificultad estándar de

golpe de tu enemigo. Si el resultado de la tirada de dados es superior o igual a la dificultad de golpe del oponente el golpe será exitoso y el golpe causará daño, en caso contrario será un fallo.

Es en este punto cuando los **golpes Críticos y los fallos críticos** (Descritos anteriormente) pueden ocurrir.

Bonificadores de Ataque

La bonificación de ataque es igual a la cantidad de rangos adquiridos en el uso de un arma determinada en la hoja de personajes.

Formula de Ataque
Puntuación en armas + Resultado Dado VS Dificultad de Golpe

Daño

Cuando logras golpear, el daño que infliges está determinado por el arma que estés utilizando (*Ver el apartado de equipamiento*). Los ataques con garras y golpes se consideran también daño causado por armas e igualmente reducen los puntos de vida de los oponentes.

Modificadores de Daño: a veces una puntuación alta de **fuerza** puede aumentar el daño causado en combate cuerpo a cuerpo, además algunas armas pueden tener daño aumentado.

Daño mínimo: Un ataque exitoso como mínimo podrá causar 1 punto de daño, incluso si el daño ha sido reducido por alguna razón.

Multiplicador de Daño: En algunas ocasiones será necesario multiplicar el daño causado por un arma cuando realizas un golpe crítico (*Nota, el año ocasional causado por ataques furtivos o de sorpresa no se multiplican*)

Daño a Armadura: Si un personaje esta utilizando una armadura tendrá puntuaciones de vida adicionales, antes de dañar la salud de un personaje es necesario destruir su armadura (*Puede que en algunas ocasiones o situaciones el daño pase directamente a la vida normal, como utilizando un lanzallamas*)

Turnos

El combate se divide en turnos. Durante cada turno todo contendiente tendrá el derecho de efectuar alguna acción. *La duración de un turno es abstracta pero es bastante corta en terminos de tiempo, lo suficiente como par moverse un poco o intentar golpear algo.*

Iniciativa

Antes del primer turno, cada jugador deberá arrojar un dado, el Directo del juego deberá arrojar los dados por los enemigos. Una prueba de iniciativa consiste en arrojar un dado y los resultados más altos inician primero su turno en combate.

Acciones

Cada turno un personaje puede realizar una acción estándar (Atacar, Usar un objeto) y una acción de movimiento simultáneamente, o en su defecto dos acciones de movimiento; **Existen acciones gratuitas como Soltar un objeto, echarse al suelo y hablar durante el turno.**

Ataques

Esta es la acción más habitual en un combate, el personaje se puede mover y efectuar un ataque a un enemigo que tenga en su rango. *Algunas veces será posible efectuar dos ataques por turno si tu personaje está acelerado.*

Dificultad de Golpe

*Este es el número que necesitas igualar o superar en tu tirada de ataque para golpear a tu enemigo. **La dificultad golpe estándar de todos los personajes es 7.** La dificultad de Golpe puede ser aumentada con puntuación alta de Destreza.*

Puntos de Vida

Representan la cantida de daño que puede soportar un personaje antes de quedar inconsciente o moribundo.

Puntos de Durabilidad de Armadura

Representan la integridad de la armadura y por lo tanto la cantidad de protección que otorga, estos puntos de *durabilidad* se dañan primero y de igual forma que los de vida normal que el personaje, al momento de agotarse la *durabilidad* se daña la armadura y el daño recibido es absorbido directamente por el personaje del jugador.

Esquivar

Cuando un personaje es objetivo de un proyectil lento, una roca en caída o un rocío de ácido por ejemplo, será posible utilizar la habilidad general de esquivar. Para lograr esquivar un personaje deberá superar una dificultad estándar determinada por el Director del Juego (*arrojando un 1d10 y sumando su bonificador, si tiene*)

Movimientos

Cada personaje se mueve a determinada velocidad, siempre es posible efectuar un movimiento en un turno, e incluso no efectuar un ataque para conseguir moverse una mayor distancia.

Ataques Oportunistas

A veces es posible que un enemigo se acerque tanto y desprevenidamente a una criatura que podría darle la oportunidad de atacarlo de forma “gratuita” es decir, sin consumir un turno. Por ejemplo si un personaje pasa corriendo al lado de un enemigo, este podría aprovechar y atacarle.

Curación

Es posible efectuar curación durante un turno, es decir, aplicar un botiquín, o una inyección curativa; además intentar reanimar o estabilizar a un compañero utilizando la habilidad de primeros auxilios.

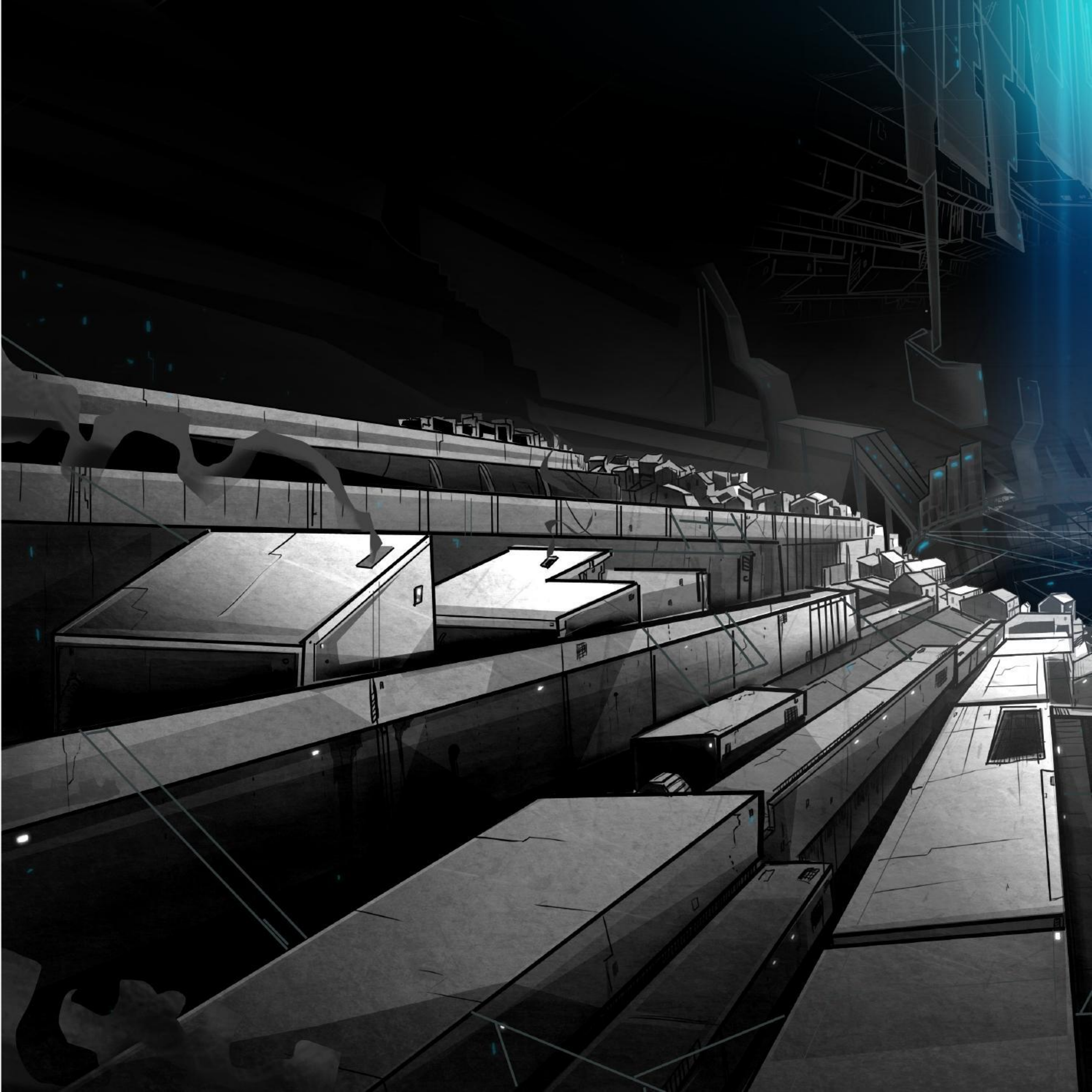
Apuntar

Al utilizar armas de fuego a veces es posible que un jugador quiera “apuntar” a un enemigo, esto hará que pierda un turno apuntando, pero al siguiente añadirá un +1 como bono a su tirada de dado para golpear al enemigo.

Muerte e incapacidad

Cuando un jugador tiene *1 o más puntos de Vida* se considera que está a plena capacidad. Cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, se le considera incapacitado; ***Recibirá 1 punto de daño extra cada turno que pase incapacitado.*** En algunas ocasiones podría intentar moverse lentamente.

Cuando los puntos de vida llegan a -10 el personaje habrá muerto; Es posible detener el sangrado cada turno si un personaje aplica una curación por medio de un objeto de salud y una prueba de primeros auxilios.





CAPÍTULO II

Trasfondo del Juego



CAPÍTULO II | Trásfondo del Juego

“¿Así que crees que todo esto es un castigo?, Pues yo te digo que sólo los débiles se lamentan; los más sensatos se resignan y tratan de hacer lo mejor aquí; pero las criaturas superiores consideran esto un desafío”

Trasfondo

Proyecto prime y Derideal

Este juego de rol está basado en el mundo ficticio del universo de Derideal, cuya serie “expandida” se le ha llamado Proyecto Prime, una realidad en la que cualquier cosa es posible y criaturas genéticamente modificadas pululan la tierra mientras sirven a los oscuros propósitos del *Consortio tecnológico*; Este libro no apunta a inmiscuirse en la trama principal de los cómics y por el contrario, todas sus historias se desarrollan dentro de un mismo lugar, un complejo laberíntico subterráneo llamado **El Vacío**.

Aunque “El Vacío” es parte oficial de la historia de *Derideal* y *Proyecto Prime*, no es necesario haber leído la serie de cómics para comprender este universo y sus criaturas, pues todos los detalles se explican con lujo de detalles en este libro.

El Vacío

El primer registro del Vacío dicta que comenzó como una instalación científica de hace bastantes años atrás que yace escondida bajo tierra.

Muchos desconocen su existencia ni se termina de entender el por qué terminó abandonada, pero la opinión más aceptada dice que el complejo fue abandonado debido a un sinfín de experimentos inescrupulosos que se salieron de control, el lugar se volvió tan peligroso que el Consortio decidió abandonarlo, dejando en su interior muchos experimentos valiosos e inconclusos.

Hasta el día de hoy la instalación continua expendiéndose, invadida por grandes túneles interconectados por compuertas y aberturas interiores que comunican con los grandes salones que antaño fueran recintos industriales, habitaciones, armerías e incluso laboratorios experimentales donde el Consortio solía investigar las más inusuales tecnologías y materias.

El Vacío es tan extenso que parece no tener salida, y todos estos tuneles cambian su configuración periódicamente sin explicación, **lo único que esta claro es que al interior del recinto van aparar las chatarras y criaturas que se consideran defectuosas o peligrosas.**

Este sitio se caracteriza principalmente por la oscuridad, la suciedad, el dolor, abandono y sobre todo carencia de alimento; Aunque también en el complejo existen salas cerradas, limpias pero solitarias, las cuales provocan un sentimiento de desconcierto respecto al paisaje general al ser descubiertas.

Para aquellos que han sido dejados a su suerte en este lugar *el Vacío* es sencillo: **es el mismísimo infierno.**

Descripción

Muchos de los que caen en la desgracia del Vacío buscan desesperadamente salir del mismo. Existen bastantes lugares que explorar donde se puede encontrar de un todo, a su vez existen pequeños asentamientos para quienes ya no intentan escapar de allí y han decidido apoyarse mutuamente para sobrevivir.

El Vacío tiene diferentes niveles de profundidad, en la zona superior se encuentran las primeras instalaciones científicas dejadas al olvido, desde estas instalaciones van surgiendo niveles inferiores comunicados a través de túneles que llevan a los niveles inferiores, en ellos aún se puede observar vestigios y recuerdos de instalaciones y maquinaria del complejo.

Este lugar es un continuo e inexplorado misterio, en sus laboratorios y salones **hay peligros de todas clases**, se dice que mientras más profundo se aventuran los *humanos* y los *Xenos*, mas peligroso se vuelve el lugar, aunque cabe mencionar que hay excepciones a la regla, como las antiguas bodegas abandonadas llenas de suministros.

Al igual que en las apuestas, mientras más riesgoso, mayor es la recompensa, así suele funcionar **el Vacío**.

“Me senté a beber un poco de agua, era un milagro conseguirla, pero entre mi amargura no podía parar de preguntarme por qué estaba allí, ¿en qué me equivoqué?---”

Estructura del Vacío

A continuación se describirán brevemente los sectores más importantes del complejo llamado el Vacío, aunque este lugar no se limita a solo estos, los jugadores y especialmente el director del juego puede modificar, agregar y extender los tipos de lugares como a él le plazca; pues todos estos son de referencia o más bien ideas a utilizar para ambientar las historias. A grandes rasgos el complejo consta de estos sectores diferenciados:

- *Zona de Seguridad*
- *Habitat Superior*
- *Zona industrial*
- *Laboratorios*
- *Túneles*
- *Bodegas y almacenes*
- *Engranajes y misceláneos*

Zona de Seguridad

Ubicado cerca de la superficie, la palabra que mejor describe el sector de seguridad es peligro, pese a ser el lugar que abarca menos territorio y niveles del Vacío, es el más riesgoso de habitar y explorar, principalmente porque las salas están invadidas de sensores de movimiento, sonidos e infrarrojos, cámaras que alcanzan a captar una amplia visión de todas sus salas, equipamiento militar y robots armados.

La seguridad es la máxima en el sector, fue pensado estratégicamente para contener a los desautorizados.

Lo principal es no arriesgarse, muchas torretas suelen permanecer escondidas entre el techo, paredes y suelo para detener a los intrusos. Como también es fácil para cualquiera encontrarse con los robot de seguridad patrullando los pasillos o protegiendo importantes armamentos.

Pequeños robot llamados cazadores Prime, se mueven en pequeños grupos por el sector y se encargan de capturar a las criaturas *Xeno*. Las habitaciones de esta área pueden parecer solitarias y tranquilas,convirtiéndose en un engaño para los incautos.

Hábitat Superior

Luego de la zona de seguridad están las habitaciones del complejo de los laboratorios. Acá hay registros de un pa-

sado muy lejano, en los que era el lugar de descanso de las personas. Aunque hoy en día para los habitantes del Vacío se ha convertido en uno de los sectores menos accesibles, ya que se encuentra fuertemente protegido por el sector de seguridad.

Las habitaciones, se muestran como una gran edificación de incontables niveles, estructuralmente son sectores divididos por pasillos extensos, con algunas pequeñas variaciones de ángulos, o tamaño del techo, pero generalmente, todos siguen un mismo patrón, o modulo. En las habitaciones pueden encontrarse por azar, objetos de valor personal escondidos en muebles, también con mucha frecuencia se encuentran memorias de quienes dormían últimamente en esos espacios, típicamente se hallan libros de notas, diarios y computadoras.

Almacenes de Armas

Zonas intactas gracias a sus claves de seguridad y los robots de seguridad, estos poderosos robots son la peor amenaza, y es la explicación del porqué pocos se atreven a tomar prestados los tesoros que custodian.

En los almacenes, no es extraño encontrarse con casilleros que contienen uniformes de la F.O.E, incluso hay algunos dedicados especialmente a contener armamento y protección destinada a estos soldados.

Siempre escasea el equipo para los Xeno, aunque estas criaturas son seres muy versátiles: escogen partes que sean de su talla y mejoran sus trajes con sus conocimientos de profesión.

Zona Industrial

Se describe como la división más extensa del Vacío y la más habitada, es relativamente el lugar más seguro, compuesto por túneles y un profundo abismo que pasa por todos sus niveles, componiendo su centro. Invadido por grandes maquinarias, almacenes, campamentos y laboratorios. Era el sector de los trabajadores y líneas de ensamblajes donde se llevaban a fin grandes proyectos y se construían artefactos de todo tipo.

Abismo interior

Parte de la *Zona industrial*, el abismo atraviesa el Vacío por el centro, de una gran extensión y profundidad indeterminada, en su interior salen gases cálidos y en ocasiones, grandes flujos de luz y fuego; lo cruzan muchas plataformas y correas que aún hoy siguen acarreando partes y piezas industriales hacia todas partes de la zona industrial

Campamentos del vacío

Quienes dentro del vacío han logrado superar la locura, encontraron una manera de sobrevivir ubicados alrededor del centro del gran abismo, como un lugar estratégico del cual pueden obtener materiales para construir sus hogares u herramientas a base de la chatarra que llega por las cintas transportadoras.

Algunas criaturas han aprendido a unirse para permanecer vivos, ayudándose para superar las desgracias como la hambruna y los peligros. Normalmente los habitantes de campamentos son seres pacíficos, pero siempre se pueden encontrar campamentos conflictivos, quienes intentan abarcar más territorio.

Puede que algunos líderes intenten opacar al resto, con delirios de superioridad quieran pasar por encima de todos, cuando esto ocurre suelen encontrar adeptos por la fuerza, pues los más débiles y pequeños tienden a seguir a los más fuerte. La mayoría de los seguidores, son tranquilos y obedientes por efecto del adoctrinamiento intensivo que les dieron sus creadores humanos, sin embargo, si ven muerto a su líder, no se atreverían a continuar con las airadas ideas de este, por más numerosos que sean.

Existen quienes deciden vivir en una **comunidad armónica**, en donde una agrupación de sabios se encarga de discutir sobre el futuro del clan o campamento. Estas asociaciones, se caracterizan por el compañerismo y la unión. Al ser asociaciones pacíficas, no se destacan como tribus guerreras, estando muy expuestos a sufrir la ira de otros habitantes hostiles que quieran hacerse con su territorio. La mayoría de estas agrupaciones pacíficas están compuestas de Xenos tipo **Custus gamma** y **Primes beta 1** en todas sus especies.

Así como hay asentamientos sedentarios, existen **grupos nómadas**, suelen ser asociaciones de diferentes razas del **Proyecto Prime**, quienes son en mayoría gatos que comparten intereses comunes y se rigen por una jerarquía casi militar, en este caso no hay muchos amigos ni enemigos solo les importa sobrevivir y avanzan por el mundo encontrando la manera de superar las dificultades día a día, el gran reto que tienen estas asociaciones nómadas es mantener conseguir la tolerancia entre los miembros y mantener a raya las pretensiones de mando de cada uno.

“Acurrucado alrededor de mis amigos, había encontrado la tranquilidad y el compañerismo, junto a ellos me sentía feliz, nuestros lazos podían ser los más fuertes del mundo, nada nos faltaba, estábamos cómodos”

Fábricas y Laboratorios

Las fábricas y laboratorios suelen confundirse muy a menudo debido a la estructura similar en sus paredes y suelos, es difícil distinguir en qué tipo de edificio se encuentra uno, puesto que la mayoría de industrias tenían laboratorios dedicados a la investigación.

Muchas de las fábricas del sector, además de tener apariencia similar, se interconectan por secciones, forman un todo, y a la vez, se organizaban como independientes. Lo que causa un mar de confusiones, a la hora de desear clasificar en donde estas situado.

No es extraño encontrarse con habitaciones selladas ante la posibilidad de expandir un virus o sustancias radiactivas y peligrosas. Estas salas suelen ser de dificultoso acceso, pero siempre se encuentran mencionadas en ordenadores y señalizado el nivel en el que se deberían encontrar, además también cabe la posibilidad de encontrar algún monstruo mutado por alguna reacción química.

Los laboratorios suelen contener en su interior aparatos químicos, recetas de compuestos químicos, elixires e incluso alimentos que han sido cosechados, en general puede encontrarse todo lo relacionado a un laboratorio, computadoras, máquinas de pruebas y archivos que suelen estar protegidos bajo contraseñas.

Las salas de recepción también existen, siendo lugares que a menudo dan la sensación de tranquilidad y soledad, pueden estar pobremente adornadas por algunas sillas y posee un mostrador que indicaba una recepción.

Muchas oficinas suelen encontrarse desperdigadas por los movimientos constantes del vacío, de las que se entiende formaban parte de los establecimientos de servicio u oficinas de administración, de jefatura, secretarías o sectores de seguridad.

Estos sectores suelen formar parte del territorios habitados por Xenos en campamentos o bases, por lo que puede existir una importante rivalidad entre diferentes fábricas. Estos antiguos laboratorios aún operables o llenos de suministros son a menudo un lugar perfecto para encontrar discusiones y batallas unos contra otros, claro, si es que estos no están invadido por otras criaturas extrañas y monstruosas frutos de experimentos de antaño.



El Abismo y otros fenómenos inexplicables e inusuales

Los túneles son caminos subterráneos que cambian constantemente, poca gente llega a cuestionárselo, aunque quienes lo hacen creen inmutablemente que *el Vacío tiene vida propia*, lo verdadero es que más de alguna vez se generan nuevas vías para llegar a un mismo sitio y es muy difícil que se derrumben otras. Aun así, aventurarse por los túneles no es cosa de juego, jamás se ha escuchado de una criatura que regrese a su destino por el mismo camino.

Cada cierto tiempo, y al parecer azarosamente, las entradas y compuertas de un lugar se cierran, alternando con otras compuertas de otros sectores, e incluso cambiando la ubicación de los accesos en los distintos niveles.

Una de las teorías más aceptadas para explicar este fenómeno consiste en que *el vacío* posee la capacidad de **reubicar secciones completas**, desde habitaciones, laboratorios, almacenes e incluso túneles, no solo limitándose a cerrar y abrir compuertas, al parecer azarosamente.

Los habitantes del **Vacío** que encontraron comodidad, aun entre la miseria, suelen ubicarse en **el centro de todo el complejo**, donde comienzan y terminan todos los túneles, dejando a la vista un inmenso y profundo abismo del cual se observan cintas de transporte que se pierden en la oscuridad. Estando parado al borde de este foso es imposible llegar a ver su otro extremo y se entiende también que no es un accidente natural, si no que fue hecho por algo que va más allá de total comprensión. Desde lo más profundo a veces pueden sentirse suaves ráfagas de calor, y quienes observan al oscuro cielo alcanzan a distinguir destellos carmesí de extraña procedencia.

Se cuentan leyendas acerca de una manera de escapar utilizando las cintas de transporte, que muy a menudo traen herramientas tecnológicas que pueden ser de utilidad para los campamentos de supervivencia que se encuentran alrededor del profundo **Vacío**.

Otra historia habla sobre la existencia de un jardín de hongos y helechos en las profundidades, donde no escasea el alimento, esto por supuesto sigue siendo una leyenda ya que aun nadie lo ha comprobado, y quienes lo han intentado no regresan para contar si es realmente cierto.

Robots de Seguridad

El mayor peligro de la zona de seguridad y otras áreas importantes son los robot del tipo V.W.A.L.L.Y-80, máquinas de alto poder destructivo comandadas por complejos sistemas de inteligencia artificial.

Mapa esquemático del vacío

Zona de Seguridad

Consiste en una zona de alta seguridad donde se ubicaban las armerías superiores y se llevaba control de acceso hacia la zona industrial, el sector de producción más importante del complejo.

Habitat Superior

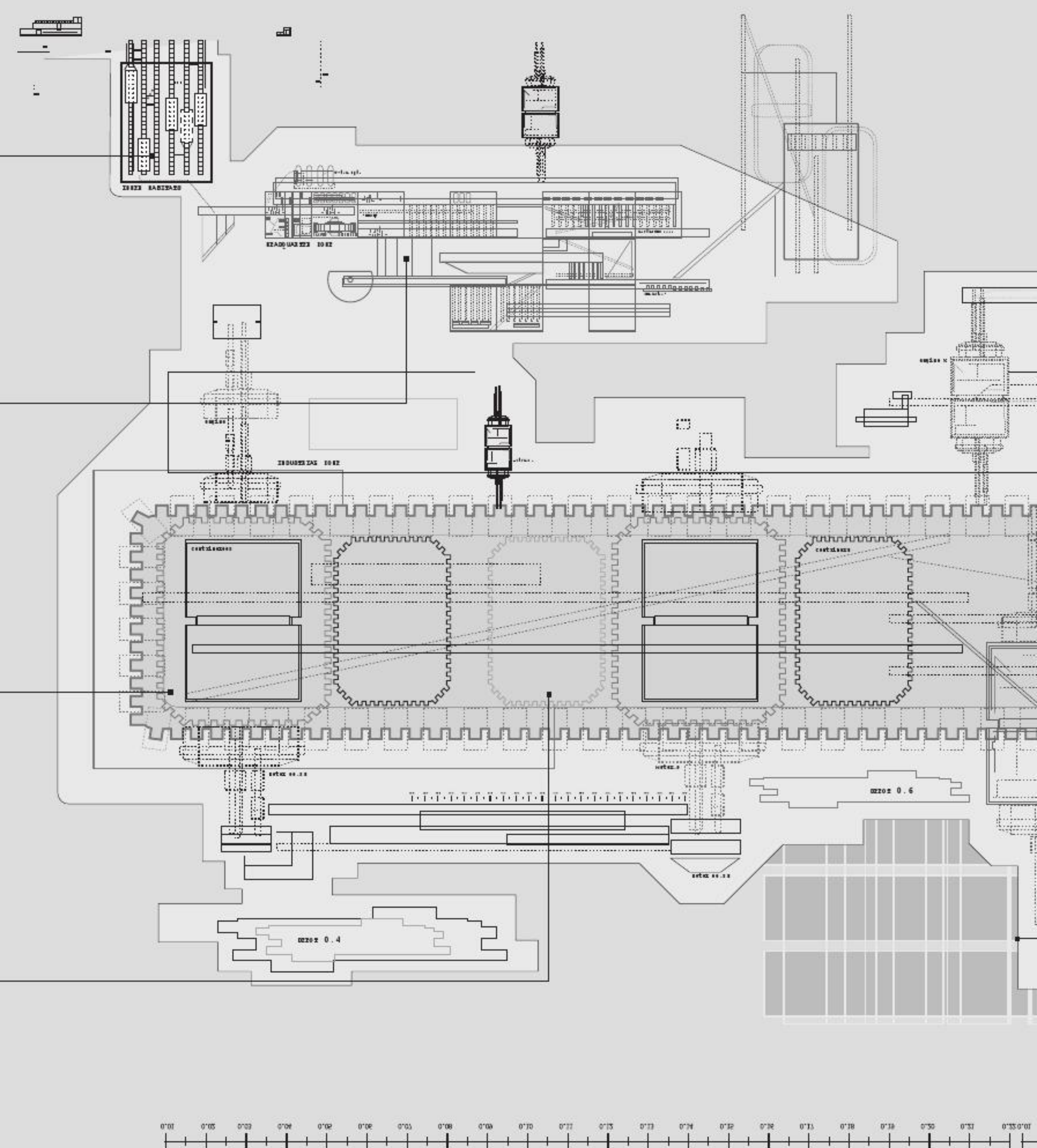
Aquí se ubican las habitaciones, oficinas y lugares de vivienda antiguamente utilizadas por los científicos y operarios de este complejo multipropósito

Zona Industrial

El sector más amplio y enorme de este complejo, también el más móvil, relativamente seguro debido a su gran extensión y baja seguridad de sus bodegas de suministros, esta zona es la más poblada de Xenos y donde se ubican los asentamientos.

Túneles

Los túneles de diversas formas y extensiones, comunican las diversas zonas del vacío; abundan caminos en todas direcciones pero es difícil saber hacia donde van.



Engranajes

Maquinaria clave para el continuo movimiento y expansión del complejo, muchas veces inaccesibles, estos engranajes mueven y cambian la posición de los túneles.

Abismo interior

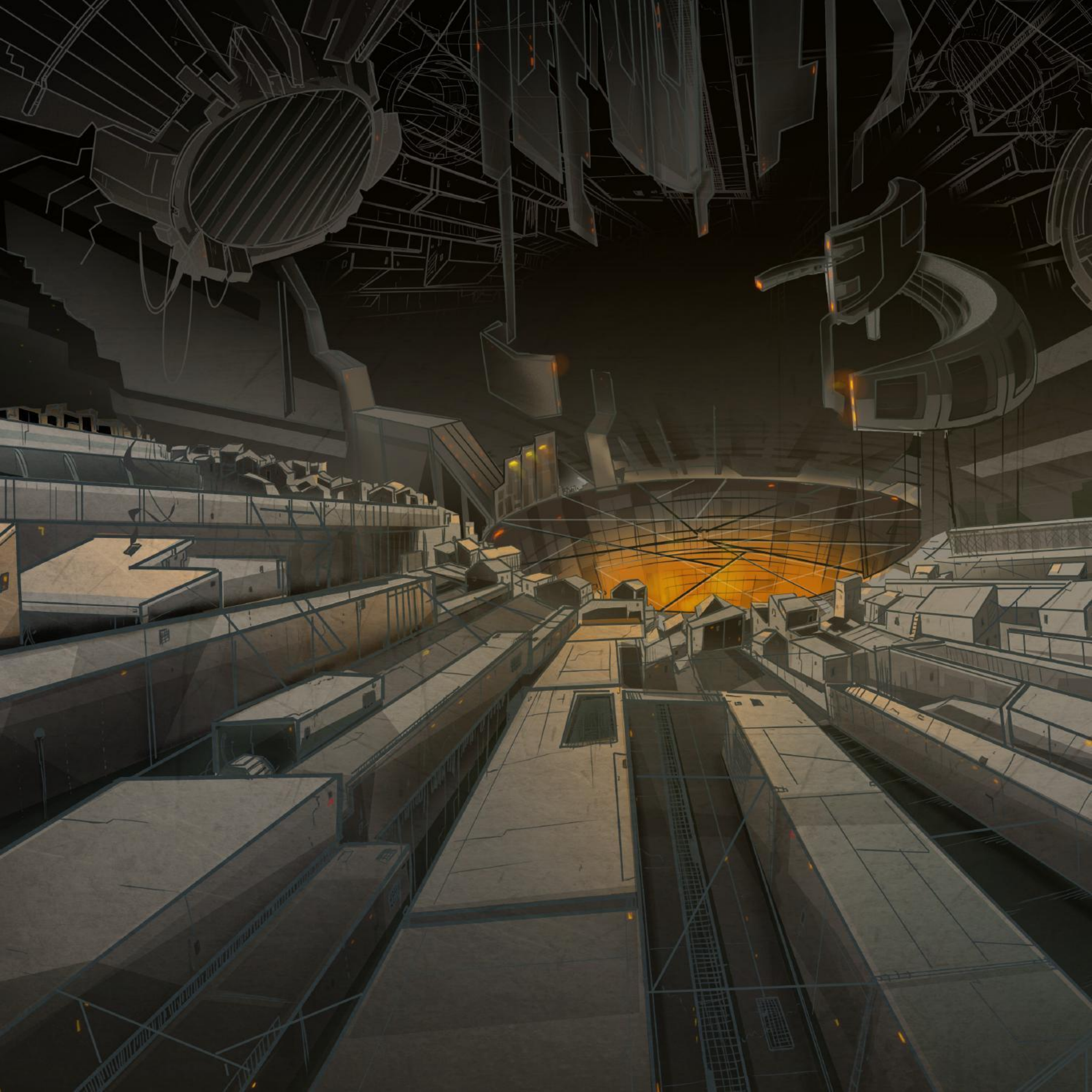
Una zona misteriosa que se extiende hacia el interior de la tierra, su función y extensión es indeterminada, muchos asentamientos se encuentran a su alrededor.

Laboratorios Inferiores

Los laboratorios inferiores son el lugar más peligroso del complejo, pues aquí se llevaban a cabo los experimentos más secretos; poco se sabe de este sector ya que es difícil de explorar

Bodegas

Las bodegas de suministros son tesoros indiscutibles dentro del complejo, pues estas bodegas son clave para la subsistencia de las criaturas que habitan los asentamientos.



Abismo Interior

Este profundo abismo atraviesa todos los niveles de la zona industrial, su extensión es desconocida; todos los que han osado explorar sus profundidades no ha regresado.

“Caminante me llamaron en una ocasión, en busca de la libertad, no lo entendía, ni me preocupó, ¿que si sabía era donde me encontraba y hacía donde iba: la salida”





CAPÍTULO III

Creación del Personaje



CAPÍTULO III | Creación de Personaje

“Nuestras condiciones de vida son difíciles, pero he notado que son indispensables para forjar nuestra propia personalidad y destino, lejos de los designios de nuestros creadores. Estamos aquí porque ellos temen lo que nos hace diferentes, ajenos a su plan”

creación de personaje

Los siguientes capítulos detallarán el proceso de creación de personaje y aunque todos estos puntos son parte de la hoja de personajes, por motivos didácticos serán divididos por temática.

Para crear un personaje es necesario considerar:

- *Atributos*
- *Razas*
- *Combate a Distancia*
- *Combate cuerpo a cuerpo*
- *Cautela*
- *Habilidades Generales*
- *Profesión*
- *Habilidades de Profesión*
- *Movimientos Especiales*
- *Motivación*



Atributos y Habilidades

Los atributos y habilidades del personaje son valores de la hoja de personaje que suman bonificadores a los resultados del dado, los atributos representan aspectos físicos y psicológicos del personaje, en tanto las habilidades representan el grado de experiencia que posee el personaje al desarrollar determinadas tareas.

Ambos son valores que pueden encontrarse en la hoja de personajes y se utilizan para desarrollar todo tipo de acciones cotidianas e incluso algunas veces pueden influenciar acciones durante el combate, a continuación se describirán los atributos y habilidades básicas.

Atributos

Existen **6 atributos** en el juego, los cuales se listarán a continuación a modo resumen:

- *Fuerza*
- *Destreza*
- *Fortaleza*
- *Intelecto*
- *Sentidos*
- *Suerte*

Cada atributo representa el estado general y dotes naturales del personaje, los atributos se aplican contra dificultades estándar y sus valores se suman al resultado obtenido en los dados.

Puntuación Máxima de Atributos

Todos los atributos poseen una **puntuación máxima de 6**.

Progresión de Atributos

Los atributos pueden ser mejorados a través de gastos de **puntos de mejora** (que serán descritos más adelante en el apartado de subir de nivel), ahora solo se adelantará que para progresar un nivel de atributo, se debe gastar la misma cantidad de puntos de atributo existentes, pero en puntos de mejora; es decir que si un personaje tiene 3 puntos en un atributo, deberá gastar 3 puntos de mejora para conseguir aumentar el atributo en una unidad más y dejarlo en 4.

! Puntos a repartir iniciales

6 puntos de Atributos iniciales; *estos puntos son absolutos y siempre aumentan en una unidad cada uno.*

! Mejorar un Atributo

Aumentar un Atributo cuesta el valor actual del atributo en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene una puntuación de 5 en Fuerza, necesitará 5 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 6.

! No requieren entrenamiento

*Esto quiere decir que un personaje **siempre** podrá llevar a cabo una prueba de Atributo, pues son habilidades innatas que no se aprenden.*



Fuerza

Representa la fuerza muscular, la potencia física del individuo, la capacidad de un personaje de aplicar fuerza sobre un objeto y causar algún efecto.

Este atributo se utiliza en todas aquellas pruebas que requieran fuerza física, como empujar cosas, levantar pesos o arrojar cosas a distancia.

La fuerza es especialmente importante para todos los personajes que combaten cuerpo a cuerpo o que llevarán armas y armaduras pesadas en el juego.



Bonificación de fuerza al daño

Adicionalmente, una puntuación de Fuerza **superior a 5** aumenta en **1** el daño infringido utilizando **armas de cuerpo a cuerpo**.

Un personaje grande y con buena puntuación de fuerza puede ayudar a trasladar objetos e incluso a compañeros heridos si supera la prueba de fuerza, e incluso si su fuerza se considera mucha puede que tenga siempre éxito automáticamente.

Destreza

Representa la coordinación, rapidez, habilidad natural y reflejos del personaje, se aplica a pruebas de todo tipo de acrobacia, agilidad y coordinación.

También influye en el buen tino del personaje e *incluso la dificultad de golpe*.

La *destreza* es importante para todos aquellos personajes que se basen en el *sigilo* y *las acrobacia*, que prefieran usar armaduras ligeras o ninguna armadura para sacarle el máximo provecho a su habilidad.

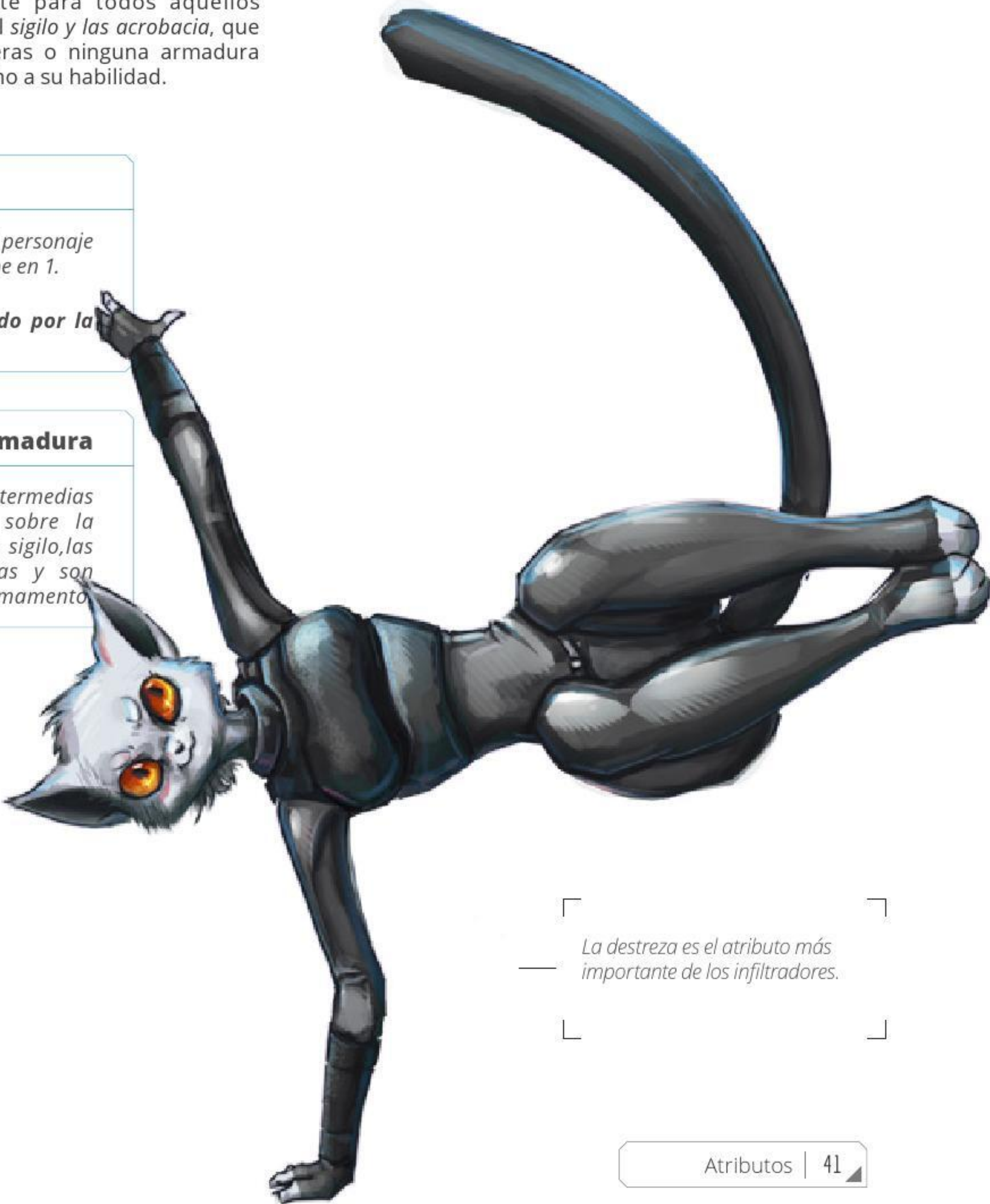
! Bono al Esquivar

Cada 3 puntos de Destreza, el personaje aumenta su dificultad de Golpe en 1.

Este bono puede ser negado por la armadura.

! Penalización por Armadura

Las armaduras pesadas e intermedias poseen efectos negativos sobre la Destreza y habilidades de sigilo, las penalizaciones son distintas y son descritas en el capítulo de armamento.



La destreza es el atributo más importante de los infiltradores.

Fortaleza

Representa la *buena salud*, el bienestar físico y resistencia de un personaje, es además la robustez general del personaje. Se utiliza para pruebas que involucren resistir enfermedad o un shock físico, como podría ser el sobrevivir al ser aplastado, o a la tortura física.

Una buena puntuación de fortaleza es útil para todas las profesiones.



Bono de Salud

Cada 2 puntos de Fortaleza un personaje gana 1 punto extra de vida.

La Fortaleza es especialmente útil para aquellos personajes que deberán resistir en la primera línea de combate (como los Soldados).



Intelecto

El atributo de ingenio agrupa la inteligencia y la memoria, es importante para pruebas de memoria y aprendizaje, así como además para resolver conflictos de ingenio.

Es especialmente importante para la profesión de **Experto Tecnológico y Médico**, pues sus habilidades de profesion se benefician de puntuaciones altas.



Bono a habilidades de profesión

Puntuaciones de **intelecto sobre 5** añaden 1 punto de bonificación a pruebas de **habilidades de profesión médica, Tecnológicas y de seguridad**.



Bono a habilidades Generales

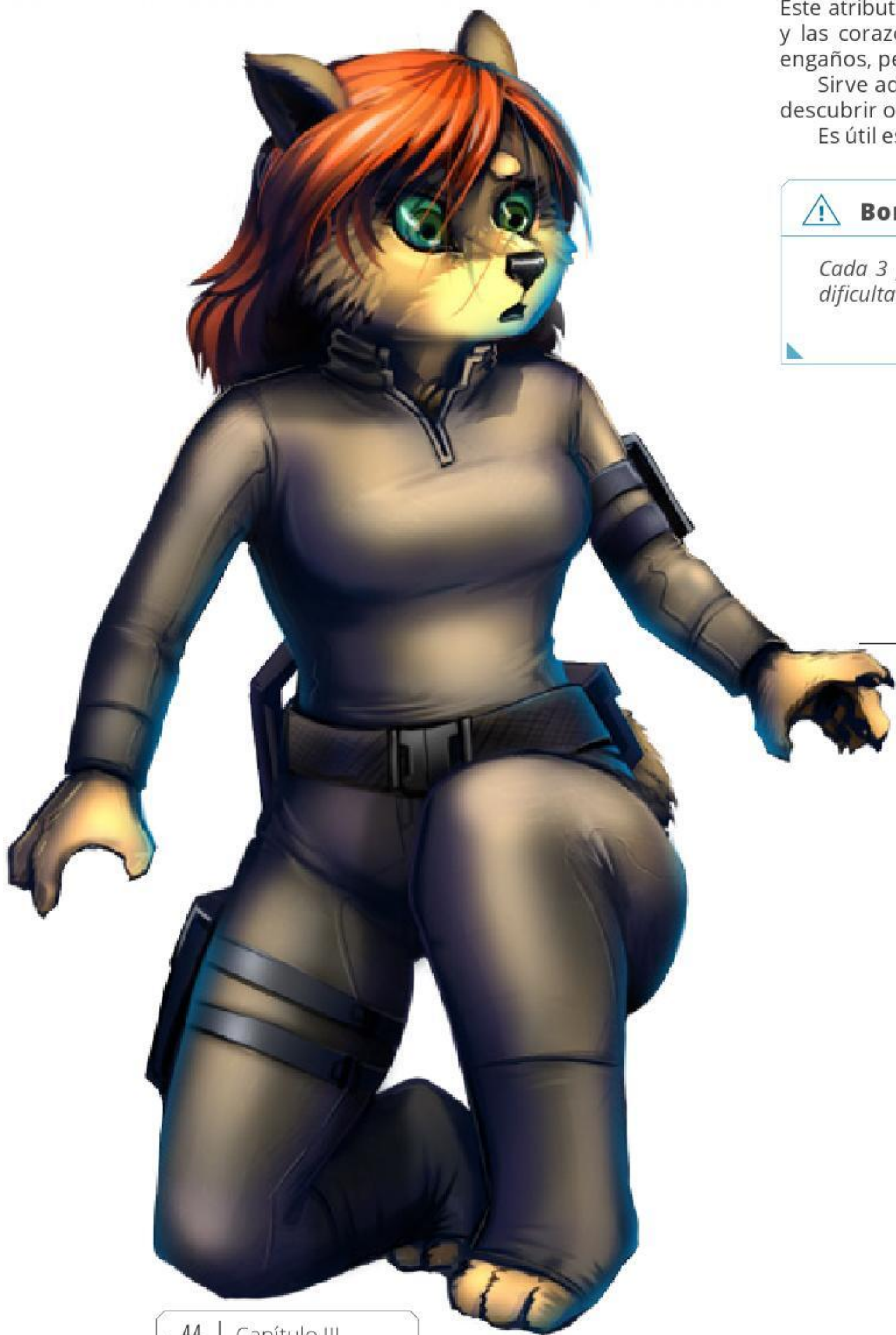
Puntuaciones de **intelecto sobre 5** añaden 1 punto de bonificación a pruebas de **habilidades las generales Cultura e Identificación**.

Atributo Guía de Rol

Puedes Utilizar tu puntuación de Intelecto como **guía para personificar a tu personaje**, por ejemplo un personaje con mucha inteligencia podría ser curioso, con muchos conocimientos y poseer una tendencia a utilizar un lenguaje mucho mas formal o con palabras grandilocuentes. Por el Contrario un personaje con inteligencia muy baja es probable que utilice el lenguaje de forma básica o precaria que no destacaría mucho en el grupo a la hora de resolver y arreglar problemas técnicos.



El intelecto es útil para los técnicos y médicos ya que añade bonificaciones extra a sus habilidades, además que sirve para memorizar pistas o aprender algo de memoria.



Sentidos

Este atributo agrupa los sentidos del personaje, el instinto y las corazonadas, se utiliza sobre todo para descubrir engaños, peligros o ayudarse a tomar buenas decisiones.

Sirve además para evitar ataques furtivos, trampas o descubrir objetos secretos.

Es útil especialmente para Infiltradores y Saqueadores.



Bono a habilidades de intuición

Cada 3 puntos en Sentido, el personaje aumenta su dificultad para ser engañado en 1.

Los sentidos se utilizan para detectar trampas, identificar enemigos ocultos e incluso descubrir engaños y mentiras; Además los sentidos sirven como una suerte de instintos o corazonadas y los jugadores pueden solicitar una prueba si se sienten perdidos.

Suerte

Se llama suerte a la tendencia a que un personaje le sucedan sucesos afortunados o desafortunados. Es una forma de superstición interpretada de forma diferente por individuos diferentes.

La suerte es un valor abstracto, sin un uso concreto definido, pues podría afectar cualquier acción o incluso para proteger al personaje.

El Director del juego decidirá si permite a un jugador realizar una **prueba de suerte vs una dificultad estándar** elegida o modificada por el Director.



Bono de Suerte

*Puntuaciones de **Suerte sobre 5** añaden 1 punto de bonificación a pruebas de **todas las habilidades generales**.*

Los jugadores deben hacer una prueba de suerte para encontrar botín entre los despojos o enemigos que encuentren el Vacío, es especialmente útil cuando el jugador busca algo en específico y el Director quiera darle la oportunidad a un jugador de encontrarlo por suerte.



Habilidades generales

Las habilidades generales contemplan acciones comunes que cualquier personaje puede aprender y llevar a cabo independientemente de la profesión.

Algunas de estas habilidades pueden ser usadas a pesar de no poseer ningún punto en la hoja de personajes.

Las habilidades generales son:

- Persuadir
- Intimidar
- Engañar
- Tregar
- Sobrevivencia
- Cultura
- Identificar
- Operar mecanismo*
- Primeros Auxilios*

**Operar mecanismo y Primeros auxilios, a pesar de estar categorizadas como una habilidad general, requiere que el personaje tenga entrenamiento en estas, es decir, que se gaste un punto de mejora en entrenar las habilidades al menos.*

Operar mecanismos y primeros auxilios:

Te preguntará por qué complicar más las cosas, pero un personaje es incapaz de aplicar una curación eficaz o conducir un vehículo si jamás ha estudiado o ha sido entrenado para ello, por este motivo estas dos últimas habilidades generales son las únicas que deben ser entrenadas para poder utilizarse.

Al entrenar una habilidad, significa que el personaje podrá a futuro utilizar puntos de mejora para sumar bonificaciones a las pruebas de dado.

Al crear un personaje:

Al crear un personaje el jugador podrá repartir **4 puntos** gratuitamente en habilidades generales; Sin embargo la cantidad de habilidades entrenadas inicial depende de la profesión que elija.

! Puntos a repartir iniciales

4 puntos de habilidades generales a repartir; *estos puntos son absolutos y siempre aumentan en una unidad cada uno.*

! Mejorar una Habilidad

Aumentar una habilidad cuesta el valor actual de la habilidad en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene 4 puntos en Tregar, necesitará 4 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 5.

! Entrenar una habilidad

Algunas habilidades necesitan que el personaje esté entrenado para utilizarlas, las habilidades generales se eligen al crear personaje y luego para entrenar una habilidad que el personaje no aprendió al inicio, será necesario gastar un punto de mejora solo para entrenar, pero no significa que el personaje ganará automáticamente un bonificador al dado.

Ejemplo:

*Si un personaje “entrena” Primeros Auxilios gastando 1 punto de mejora, significa que podrá utilizar la habilidad, pero no poseerá ningún bonificador inicial, sin embargo, podría gastar 2 puntos de mejora para conseguir tener la habilidad y añadir +1 a las tiradas de dado; esto significa que **adquirir una habilidad nueva es el doble de costoso que mejorar una ya conocida al crear personaje.***

► **Persuadir**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para dar argumentos convincentes, explicar su punto de vista de manera asertiva y convincente, mejorarla es especialmente útil para tener algo más de posibilidades durante pruebas de persuasión.

Ser persuasivo, no es necesariamente ser un mentiroso, por lo general al usar la persuasión el personaje se aferrará a argumentos verídicos o opiniones personales.

Es útil además, para conseguir información relevante de los pnj (personajes no jugadores)

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Engañar**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa que tan buen mentiroso es el personaje, su capacidad de mantenerse impasible al contar una mentira, fingir preocupación si es necesario. Además es útil a la hora de inventar argumentos convincentes de la nada, como también ocultar información.

Al engañar, el personaje intentará siempre inventar argumentos, pistas falsas de manera que suenen convincentes, aunque en algunos casos podría solo utilizar parte de la verdad.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Trepar/Saltar**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa la preparación y costumbre del personaje a realizar estas acciones, aunque todos los personajes pueden saltar y trepar naturalmente, el gastar puntos en esta habilidad hace más fácil el conseguir el éxito.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Intimidar**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa la capacidad del personaje para imponer miedo y cambiar el parecer de otros personajes o pnj.

Para intimidar el personaje hace uso de su fuerza física o de amenazas convincentes.

Es útil además, para conseguir información relevante de los pnj.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Sobrevivencia**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa el conocimiento y entrenamiento del personaje a sobrevivir con el mínimo de recursos posibles, construir o encontrar refugios, comida, agua e incluso orientarse en bosques y áreas naturales como túneles excavados en roca.

También sirve para seguir rastros.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Cultura Popular**
No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa el conocimiento general del personaje de aspectos culturales del mundo, nombres de ciudades, personajes u otras áreas que no sean necesariamente conocimientos específicos de profesión.

Es útil además para traducir y leer libros en otros idiomas.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Identificar**
No Requiere Entrenamiento

Aunque relacionado con la cultura, el personaje ha optado por informarse sobre todo tipo de artilugios exóticos, arte y curiosidades, llegando a ser casi un catalogo ambulante.

Puede utilizar esta habilidad para identificar idiomas, tipos de maquinaria, armas y mecanismos desconocidos.

Es útil además para traducir y leer libros en otros idiomas, acertijos etc.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Primeros Auxilios**
Sí Requiere Entrenamiento

Esta habilidad representa el grado de entrenamiento y conocimiento de un personaje sobre medicina básica, es decir aplicar correctamente vendajes, conocer un medicamento e incluso poder estabilizar a un personaje herido, aunque cualquier personaje puede intentar aplicar un vendaje, cerrar una herida o detener un sangrado, solo un personaje entrenado en esta habilidad tiene algo más de posibilidades de lograrlo con éxito.

Es útil para intentar detener hemorragias y prevenir heridas o secuelas.

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

► **Operar Mecanismo**
Sí Requiere Entrenamiento

Representa la capacidad del personaje para conducir y operar máquinas, se utiliza sobre todo para pruebas para descubrir si el personaje es capaz de operar alguna máquina desconocida o si logra mantener el control de algún vehículo.

Como regla especial, la puntuación de conducir determina que clase de vehículos conocidos el personaje sería capaz de operar

- **1 punto:** *es capaz de conducir vehículos pequeños sin problema, automóviles, motocicletas, botes y lanchas.*
- **2 Puntos:** *el personaje es capaz de operar maquinaria industrial conocida, como grúas, excavadoras o similares*
- **3 Puntos:** *El personaje esta entrenado para operar vehículos militares como tanques, aeronaves pequeñas y transportes.*
- **4 Puntos:** *El personaje es capaz de operar aeronaves de batalla*
- **5 Puntos:** *El personaje sabe suficiente como para maniobrar un buque de guerra.*

**Se aplica utilizando una dificultad estándar*

Habilidades de Combate

Estas habilidades funcionan de forma similar a las generales pero se aplican al atacar utilizando armas de todo tipo, estas habilidades se dividen a grandes rasgos en combate cuerpo a cuerpo y a distancia.

Las habilidades de Combate Cuerpo a Cuerpo:

- *Armas Simples*
- *Sin Armas*
- *Especial: Golpe telekinético**
- *Especial: Motosierras de Energía**
- *Especial: Artefacto Tecnológico**

**Golpe telekinético sólo está disponible para la profesión de "Criatura Zero"*

**Motosierras de Energía esta sólo disponible para la profesión de "Infiltrador"*

**Artefacto Tecnológico está solo disponible para la profesión de "Experto Tecnológico"*

Las habilidades de Combate a Distancia:

- *Pistolas*
- *Ametralladoras*
- *Escopetas*
- *Rifles Francotirador*
- *Arrojadizas*
- *Armas Pesadas*
- *Especial: Pulso Telekinético**
- *Especial: Artefacto Tecnológico de Distancia**

**Pulso telekinético sólo está disponible para la profesión de "Criatura Zero"*

**Artefacto Tecnológico a Distancia está sólo disponible para la profesión de "Experto Tecnológico"*

Al crear un personaje:

al crear un personaje el jugador podrá repartir **4 puntos** gratuitamente entre cada categoría de habilidad de combate; Sin embargo la cantidad de habilidades entrenadas inicial depende de la profesión que elija.

! Puntos a repartir iniciales

4 puntos de habilidades generales a repartir; *estos puntos son absolutos y siempre aumentan en una unidad cada uno.*

! Mejorar una Habilidad

Aumentar una habilidad cuesta el valor actual de la habilidad en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene 4 puntos en Pistolas, necesitará 4 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 5.

! Entrenar una habilidad de Combate

*Algunas habilidades necesitan que el personaje esté **entrenado para utilizarlas**, las habilidades generales se eligen al crear personaje y luego para entrenar una habilidad que el personaje no aprendió al inicio, será necesario gastar un punto de mejora solo para entrenar, pero no significa que el personaje ganará automáticamente un bonificador al dado.*

Ejemplo:

*Si un personaje "entrena" Ametralladoras gastando **1 punto de mejora**, significa que podrá utilizar la habilidad, **pero no poseerá ningún bonificador inicial**, sin embargo, podría gastar 2 puntos de mejora para conseguir tener la habilidad y **añadir +1** a las tiradas de dado; esto significa que **adquirir una habilidad nueva es el doble de costoso que mejorar una ya conocida al crear personaje.***

► **Sin Armas** (Cuerpo a Cuerpo)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar usando puños, mordidas, patadas y garras, las manoplas también estarían dentro de esta categoría.

► **Simples** (Cuerpo a Cuerpo)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando armas corto-punzantes, como cuchillas, machetes y espadas de cualquier tipo, por regla general, dentro de esta categoría se incluirán armas similares como hacha, lanzas e incluso tubos y macanas.

► **Esp. Fuerza telekinética** (Cuerpo a Cuerpo)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando puños o garras envueltos en fuerza telekinética,

**Solo disponible para la Profesión CriaturaZero*

► **Esp. Motosierra de Energía** (Cuerpo a Cuerpo)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando motosierras de energía.

**Solo disponible para la Profesión Infiltrador*

► **Esp. Artefacto Tecnológico** (Cuerpo a Cuerpo)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando aparatos de alta tecnología que dañen al contacto, como podrían ser sierras de construcción, sopletes u otra arma tecnológica inventada.

Aunque raros, podrían existir aparatos diseñados para dañar a corta distancia, como descargas eléctricas, pulsos de baja intensidad o hologramas de luz dura.

**Solo disponibles para la profesión "Experto Tecnológico"*

► **Pistolas** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando pistolas de mano, revólveres u armas de bajo calibre que puedan ser manejadas con una sola mano. Esta categoría incluye a las pistolas de clavo.

► **Ametralladoras** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando ametralladoras y sub-ametralladoras, rifles de asalto o similares, en general armas de repetición, esta categoría incluye también a las ametralladoras de clavos a presión.

► **Escopetas** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando escopetas o armas que arrojen proyectiles lentos y/o Dispersión, al estilo de ballestas o arpones.

► **Rifles Francotirador** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando rifles de francotirador con o sin mira telescópica, en general armas de largo alcance y alta precisión.

► **Arrojadizas** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar mientras se utiliza cualquier tipo de arma arrojadiza, como cuchillas , hondas e incluso lanzas, en general para impactar utilizando virtualmente cualquier objeto sujeto a ser arrojado, si la fuerza del personaje lo permite.

Esta categoría incluye a las granadas de mano y ganchos.

► **Esp. Pulso Telekinético** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando algún tipo de poder mental o energía telekinética de largo alcance o distancia. *Solo disponible para la profesión "Criatura Zero"*

► **Armas Pesadas** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando Lanzamisiles, Lanzagranadas y armas de soporte o con proyectiles explosivos grandes o de alta potencia.

► **Esp. Aparato Tecnológico** (a Distancia)
Sí Requiere Entrenamiento

Permite añadir bonificaciones para superar las dificultades estándar al atacar utilizando algún artilugio de alta tecnología solo maniobrable por un experto, esto podría incluir generadores de pulsos energéticos, láseres, impulsos magnéticos u otros imaginables.

**Solo disponible para Experto Tecnológico (Técnico)*



Habilidades de Cautela

Las habilidades generales contemplan acciones que implican precaución y entrenamiento para esquivar o moverse rápido cuando es muy necesario. Algunas de estas habilidades operan como habilidades generales, pues todos los personajes pueden intentar esquivar o ocultarse, pero es algo distinto hacerlo bien o mal.

Estas habilidades son especialmente útiles y complementarias para el infiltrador y el saqueador.

Las habilidades de Cautela son:

- Esquivar
- Volteretas
- Ocultarse

Al Crear un personaje:

Al crear un personaje el jugador podrá repartir 3 puntos gratuitamente en habilidades generales; Sin embargo la cantidad de habilidades entrenadas inicial depende de la profesión que elija.



Penalización de Armadura

Algunas armaduras y armas pesadas e intermedias poseen penalizaciones a las habilidades de cautela, ya que impiden el movimiento y agilidad de los personajes que las utilizan.



Puntos a repartir iniciales

3 puntos de habilidades generales a repartir; *estos puntos son absolutos y siempre aumentan en una unidad cada uno.*



Mejorar una Habilidad

Aumentar una habilidad cuesta el valor actual de la habilidad en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene 2 puntos en Esquivar, necesitará 2 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 3.



Entrenar una habilidad

Algunas habilidades necesitan que el personaje esté entrenado para utilizarlas, las habilidades generales se eligen al crear personaje y luego para entrenar una habilidad que el personaje no aprendió al inicio, será necesario gastar un punto de mejora solo para entrenar, pero no significa que el personaje ganará automáticamente un bonificador al dado.

Ejemplo:

Si un personaje “entrena” Ocultarse gastando 1 punto de mejora, significa que podrá utilizar la habilidad, pero no poseerá ningún bonificador inicial, sin embargo, podría gastar 2 puntos de mejora para conseguir tener la habilidad y añadir +1 a las tiradas de dado; esto significa que adquirir una habilidad nueva es el doble de costoso que mejorar una ya conocida al crear personaje.

▶ **Esquivar**

No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad añade bonificaciones para superar las dificultades estándar al intentar esquivar explosiones, proyectiles, escombros, salpicaduras de ácido etc.

En general se utiliza en caso de que el Director del juego de la oportunidad de esquivar el daño de algo que se acerca al personaje, y es suficientemente lento como para permitir evadirlo. Algunos daños de ciertos armamentos permiten esquivar.

Un éxito de Esquivar puede permitir al personaje no recibir daño de explosión o en su defecto, recibir solo la mitad.

No influye de ninguna forma en las dificultades estándar de golpe del personaje versus criaturas o otros jugadores.

▶ **Volteretas**

No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad añade bonificaciones para superar las dificultades estándar de acciones como caer silenciosamente/ suavemente sin hacerse daño, pasar entremedio de la multitud sin chocar o esquivar ataques oportunistas de enemigos adyacentes.

Representa algún grado de entrenamiento con acrobacias o práctica al caer.

Un éxito de voltereta puede permitir al personaje no recibir daño de una caída o disminuirlo a la mitad.

No influye de ninguna forma en las dificultades estándar de golpe del personaje versus criaturas o otros jugadores.

▶ **Ocultarse**

No Requiere Entrenamiento

Esta habilidad añade bonificaciones para superar las dificultades estándar al intentar esconderse, es decir aumenta las posibilidades de encontrar un escondite o permanecer oculto.

Ocultarse no permite moverse mientras se está oculto, si el personaje se mueve podrá ser visto (para esto se utiliza la habilidad “*Moverse en Silencio*” solo disponible para infiltradores y Saqueadores).

Aunque disponible para todas las profesiones, es especialmente importante para el infiltrador y el saqueador, ya que potencia y vuelve útil la habilidad de profesión “*Moverse en Silencio*”.

Adicionalmente, permanecer oculto es importante para el Infiltrador ya que permite efectuar ataques furtivos o disminuir la dificultad estándar de golpe para enemigos desprevenidos.



Puntos de Vida y Estabilidad

En estas páginas se describirá los componentes de vida y la estabilidad mental de los personajes y como funcionan; En realidad las mecánicas son simples pero es necesario entender la diferencia y que representa la Estabilidad.

Puntos de Vida

Los puntos de vida representan la integridad del cuerpo del personaje. Mientras más puntos de Vida el personaje se encuentra en optimas condiciones, mientras menos puntos de vida el personaje se encuentra herido, al llegar a 0 puntos de vida el personaje está tan herido que ya no puede mantenerse en pie ni mantenerse despierto, sus heridas sangran profusamente y se dirige a la muerte.

Sangrando (Incapacitado)

Un personaje comienza a sangrar cuando llega a los **0 puntos de vida**, cada turno siguiente perderá un punto de vida adicional, **cuando llegue a -10 puntos de salud, el personaje morirá desangrado**, un personaje muerto debe salir de la partida a menos que algún personaje pueda reanimarlo o existan las condiciones para hacerlo.

Estabilizar

La estabilización cuenta de dos partes: parar el sangrado y luego la estabilización, lo cual toma dos turnos.

Cualquier personaje que tenga algún instrumento médico y posee habilidad entrenada de **primeros auxilios** puede intentar **detener el sangrado** del personaje, esto no le devolverá su conciencia pero impedirá que siga sangrando y muera. Al siguiente turno pueden intentar darle algún elemento curativo para recuperar al personaje caído y **recuperarlo**.

Médico: Recuperación inmediata

Los únicos personajes que pueden estabilizar a un personaje y devolverlo casi inmediatamente al combate son los médicos; pues ejecutan las dos acciones en un solo turno; para esto el Médico utiliza su habilidad de profesión **“Curación Avanzada”**

! Muerte Inmediata

En ocasiones la muerte un personaje puede ser inevitable, como cuando un golpe critico es asestado y tiene pocos puntos de vida el personaje podría sufrir mutilaciones o muerte inmediata dependiendo del grado de daño que reciba.

*Muchas veces la muerte inmediata se relaciona con el **Daño Masivo**, como explosiones gigantescas o daños por aplastamiento.*

! Puntos de Vida y Estabilidad Iniciales

*Todos los personajes comienzan con **10 Puntos de Vida y Estabilidad***



Existen habilidades especiales que permiten a un personaje seguir en pie y luchando incluso con menos de 0 puntos de vida

Estabilidad

La estabilidad es la resistencia mental y emocional a todo tipo de trauma, natural o sobrenatural; Este acapite de la hoja de personaje es de relevancia secundaria y puede que quisiera sea utilizado en una partida, pues sólo utilízalo si quieres una partida realmente difícil o una historia traumatizante.

Eventos demasiado estresantes como la muerte de un aliado, experimentar un dolor extremo sometido a terribles torturas o enfrentarse contra hordas de criaturas sobrenaturales que pueden causar traumas y cobrarse un precio en la mente y el sistema nervioso del personaje jugador.

Perdida de estabilidad mental

La estabilidad se pierde al enfrentar un incidente traumatizante y se determina efectuando una prueba de dado en contra de una dificultad estándar; si el personaje falla pierde 1 punto de estabilidad mental.

¿Qué puede causar pruebas de estabilidad?

- *No seguir la motivación de un personaje o ir deliberadamente en contra causa que el personaje pierda estabilidad mental.*
- *Ver a un compañero morir causa perdida de estabilidad mental*
- *Ser torturado causa perdida de estabilidad mental.*
- *El aislamiento y el estrés constante.*
- *Ser testigo de un horror sobrenatural o natural (como un demonio interdimensional o presenciar la muerte de cientos de criaturas)*

Estabilidad en 0

Cuando la estabilidad llega a 0 el personaje adquiere un defecto o trastorno mental grave, acá algunos ejemplos:

Personalidad múltiple: En momentos de estrés otro jugador pasa a controlar al personaje haciéndolo hablar y actuar como si fuera una persona totalmente distinta; el jugador puede además interpretar su otra personalidad.

Fobia: El Director del juego decide que un estímulo concreto basado en lo que ocasionó la pérdida de estabilidad, A partir de entonces el director pide pruebas en contra de miedo o histeria ante la presencia del estímulo desencadenante.



Interpretar la Estabilidad

Perder estabilidad no tiene efectos terribles sino hasta que se reduce a 0, puedes disfrutar interpretando el modo que los traumas te han afectado.

Estabilidad en 9 a 5: Sin síntomas aparentes

Estabilidad en 4: *Puedes tener un tic o tartamudear, a lo mejor elevas la voz o puede que mantengas mucho. El. Control. Cuando. Hablas.*

Perder estabilidad a partir de 5 causa que tu personaje experimente un estado de shock de adrenalina cada vez, se nubla tu vista y sentirás mucho frío, puede entrar en un estado de histeria o balbucear confesiones personales, sufrir deja vu o sufrir lagunas mentales.

Locura

Perdidas consecuentes de estabilidad pueden causar la pérdida total del personaje ante la locura, puede que se suicide o se vuelva tan peligroso que haya que eliminarlo. El director de juego decidirá cuando un personaje ha perdido demasiada estabilidad como para perderse por siempre en las profundidades de su mente, cayendo a un destino peor que la muerte.



La Estabilidad es Opcional

Realmente, puede que este valor de la hoja de personaje sea demasiado para una partida de acción o enfocada a la aventura; así que sólo está descrita en caso de que un Director de juego quiera probar una partida escalofriante o simplemente quiera aumentar la dificultad del juego.

Descripción de Personaje

¿Qué aspecto tiene tu personaje? ¿qué edad tiene?, ¿Qué primera intención causa en los demás?, ¿Cómo terminó abandonado en el Vacío?.

En este apartado se tratarán temas que ayudarán a determinar diferentes detalles de tu personaje que lo harán mas creíble y profundo, este paso es importante pues algunos jugadores disfrutan desarrollando a un personaje único para interpretar.

Al comenzar a interpretar un personaje suele ser suficiente aportar solo detalles básicos y con el tiempo su historia y su personalidad se irán construyendo, sus aventuras lo harán desarrollarse y definirse como un personaje único e irrepetible.

Motivación

La motivación es lo que guiará a tu personaje durante toda una aventura, definirá el curso más probable de sus acciones y será la base de su personalidad. Es probable que esta motivación pueda ir cambiando a lo largo del juego si la historia lo amerita, o el desarrollo del personaje lo permite; El jugador podría también inventar su propia motivación de acuerdo a su historia.

Sobrevivir: El personaje no busca activamente escapar del Vacío, le interesa más sobrevivir a toda costa en este entorno hostil; Sus acciones priorizarán su propia seguridad por sobre la de los demás. El personaje no se pondrá en peligro voluntariamente casi nunca.

Escapar: El personaje necesita desesperadamente encontrar la salida de aquel infierno, busca activamente información que le pueda guiar a la salida, siempre intentará convencer a sus compañeros de seguir el curso de acción que los lleve más cerca a escapar, aunque solo sean pistas vagas o suposiciones; el personaje podría a ponerse en riesgo a si mismo debido a su deseo de escapar.

Destruir: El personaje ha perdido todo interés por los demás, siente rabia contra el mundo debido a su pasado, y está dispuesto a conseguir cualquier fin sin importar los demás ni las consecuencias; El personaje ya no posee una moral clara ni buenos sentimientos y es probable que se vuelva un asesino despiadado.

Venganza: El personaje siente que ha sido traicionado por sus creadores o algún compañero del pasado, desea sobrevivir y escapar del lugar para vengarse de aquel o

aquellos que lo traicionaron. Buscará pistas sobre el traidor y su ubicación, intentará seguir las pistas siempre que pueda. El personaje que busca venganza puede o no actuar sin importarle los demás, pero no es necesariamente malo como la motivación “Destruir”

Proteger: El personaje justifica su existencia en base a sus compañeros, sus amigos, la gente que conoce, para él ellos son los más importante en la vida y se siente en la obligación de protegerlos, sin una misión propia, el personaje seguirá a su grupo donde quiera que vayan e intentará protegerlos; El personaje podría sufrir shocks emocionales graves cuando ve que incapacitan a uno de sus compañeros de grupo.

Deber del pasado: El personaje parece no darse cuenta que ha fallado para los humanos en el pasado o ha decidido redimir sus errores, considera que su presencia en el Vacío es una suerte de prueba a superar, cree que debe escapar de aquel lugar o destruirlo para probarle a los humanos su valía. El personaje actuará como si aún fuera parte de un pelotón y antepondrá el objetivo “actual” de su misión imaginaria ante todo.

Buenas Intenciones: Similar a “Sobrevivir” el personaje cree que se puede arreglar aquel lugar, siente una responsabilidad por ayudar a convertir el Vacío en un lugar habitable o construir un asentamiento seguro y tener una nueva vida. Intentará ayudar a las criatura que vea y tendrá buenas intenciones la mayor parte del tiempo, siempre antepondrá la vida de los inocentes ante los objetivos e intentará ponerse en riesgo si así puede salvar a alguien o evitar una catástrofe.

No seguir la motivación

Si por algún motivo el jugador olvida tener en cuenta su motivación y realiza acciones que van en contra de la misma, puede que el *Director del Juego* ejecute una prueba para ver si pierde **estabilidad**, Por Ejemplo, si un personaje que busca escapar encuentra lo que parece ser una salida y pese a todo, no decide ir a explorarla o intentar convencer al menos a sus amigos de ir en esa dirección puede que sufra una suerte de shock o depresión solo por dejar pasar esa oportunidad, es probable que estas pruebas de estabilidad solo sean necesarias en casos extremos que ameriten que el personaje actúe acorde a su motivación en la historia. Sin embargo **un personaje puede ser convencido por sus compañeros** de no seguir su motivación con argumentos o a la fuerza, si es convencido no sufrirá penalización alguna.

Otros Datos de Personaje

Nombre

Inventar un nombre es lo más adecuado, para esta clase de personajes podrías nombrarlo en relación a una característica relevante, como su color de pelaje o alguna característica física.

Sexo

Los personajes pueden ser hombre o mujer; existen hojas de personajes especiales con siluetas de varón o hembra de cada especie Xeno.

Edad

Puede o no ser relevante, pero quizás el jugador quiera expresar que la edad es un factor importante de su personaje. Sin embargo la edad no es un factor importante ni afecta estadísticas en este juego (A menos que el Director del Juego lo decida)

Altura y Peso

La altura y el peso del personaje están determinados en gran medida por la raza Xeno elegida, en el apartado de razas de personaje se describen sus estaturas máximas. Además puedes elegir la contextura de tu personaje, decir que es pesado o más delgado de lo normal.

Personalidad

Un complemento a la motivación, la personalidad se irá desarrollando mejor al o largo del juego, pero es importante tener en claro los gustos, que es lo más importante en la vida del personaje y que es lo que lo podría hacer enfurecer; la mejor manera de desarrollar personalidades interesantes es definir algún aspecto conflictivo, como un personaje de buenas intensiones pero con una tendencia al resentimiento o al enfado fácil.

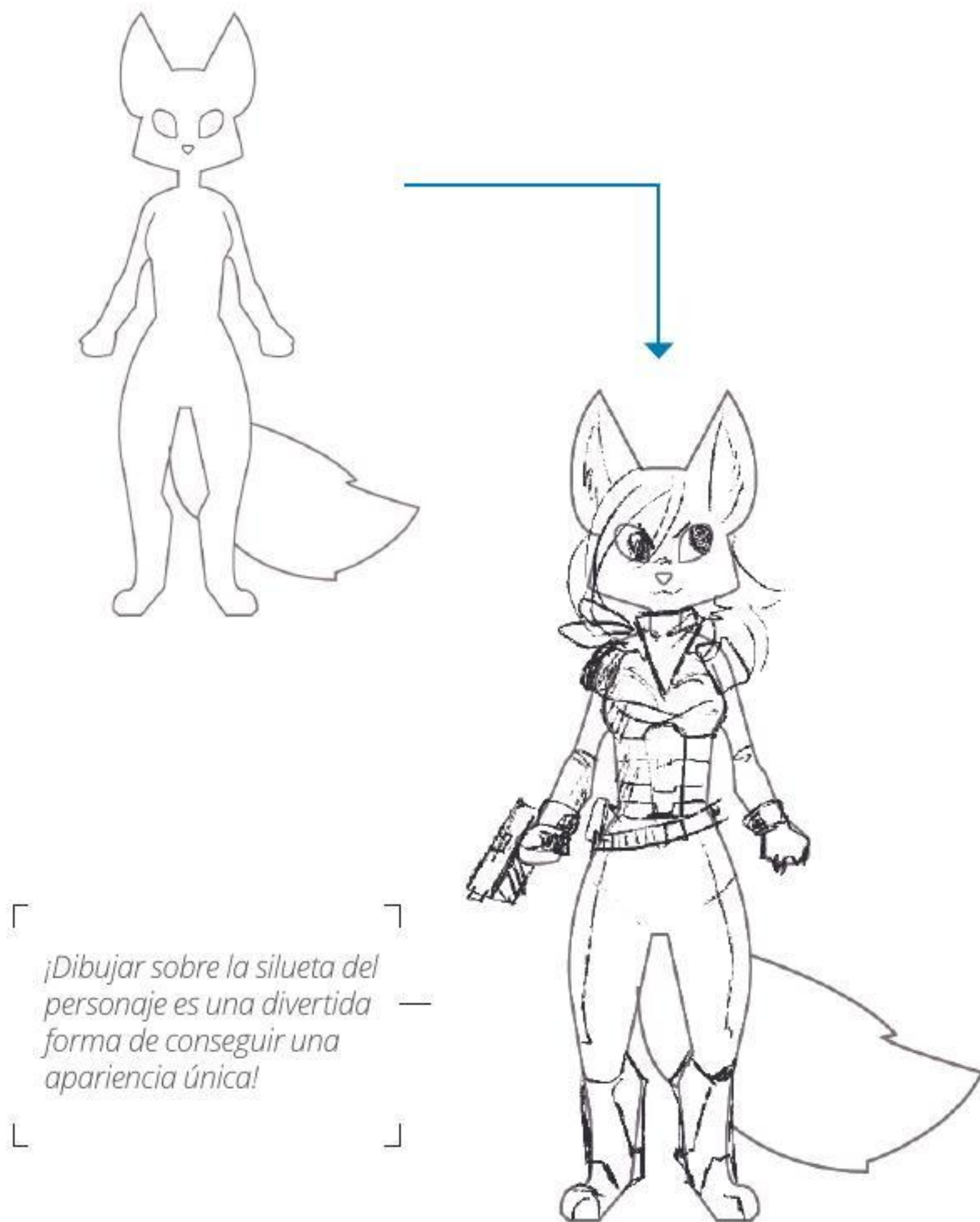
Trasfondo/Biografía

Es importante tener claro la historia del personaje, ¿por qué fue arrojado al Vacío?, ¿Cómo llego a convertirse en la profesión que posee?, ¿Posee algún objeto personal importante?, ¿Qué es lo peor y lo mejor que le ha sucedido en su vida?

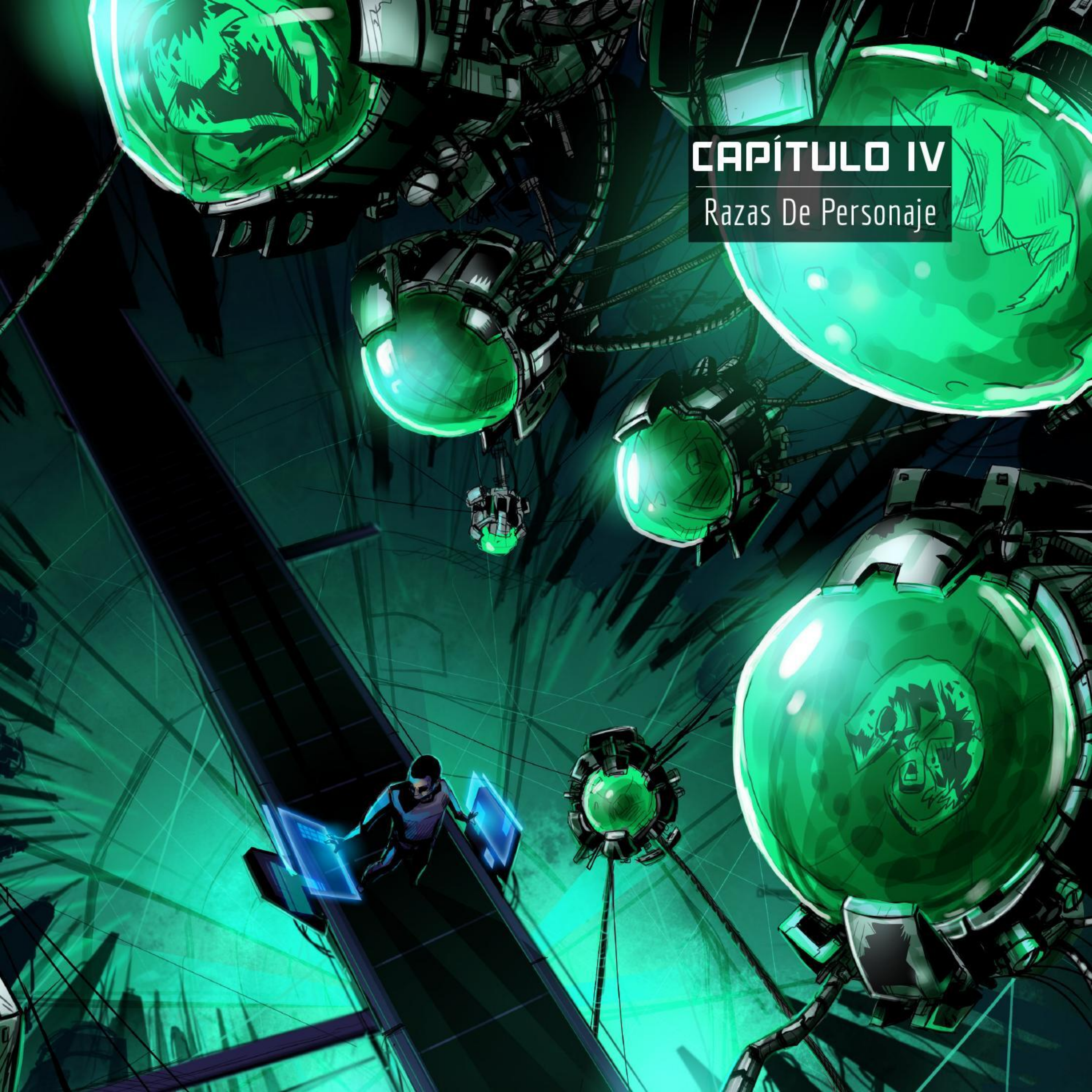
Apariencia

Decide la apariencia de tu personaje usando como punto de partida las descripciones de las diversas razas Xenos en el capítulo correspondiente. Los personajes pueden ser diestros o zurdos y puedes decidir el aspecto de su personaje para que vaya acorde a su personalidad, colores y peinados, etc.

Para que fuera mas divertido, en la hoja de personaje se ha incluido una “*silueta base*” de cada raza y en ambos generos, así los jugadores podrán dibujar encima y usarla de guía para decidir y personalizas su apariencia de forma mas libre; Adicionalmente se incluye una hoja de personaje con apariencia en blanco si el jugador desea diseñar por completo su personaje.





The background of the page is a detailed, stylized illustration of a futuristic, high-tech environment. It features several large, glowing green spherical structures, some of which contain intricate, dark patterns. These spheres are connected by a complex network of pipes, cables, and mechanical components. In the lower-left foreground, a person is seated at a console, interacting with two glowing blue screens. The overall color palette is dominated by green and blue, with a dark, industrial aesthetic. The scene is lit with a strong green glow, creating a sense of depth and complexity.

CAPÍTULO IV

Razas De Personaje



CAPITULO IV | Razas de Personaje

“La ciencia nos ha creado y el hombre, con indignación, nos ha adoptado como herramientas y se ha visto en la necesidad de convivir con estos seres que desprecia, pues nos hemos llegado a convertir en una pieza fundamental de sus vidas”

Razas de Personaje

PERSONAJES ANTROPOMORFOS

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

Relación con el cómic

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.

Para todos los gustos

Las razas o proyectos descritos en esta sección intentan abarcar un espectro amplio de animales y apariencias para así ajustarse al gusto o afinidad personal de cada jugador.

En estos momentos el juego no ha sido pensado para utilizar seres humanos, ya que no se han descrito, pero sería relativamente fácil utilizarlos, aunque cabe mencionar que no poseerían ninguna de las bonificaciones ni restricciones de las razas de animales híbridos.

Resumen de razas



Proyecto Prime (Felinos)



Proyecto Custus (Caninos)



Proyecto Exigus (Roedores)



Proyecto Dirima (Reptiles)



Proyecto Dextra (Herbívoros)



Criaturas "Xeno"

***Xeno** es el nombre genérico que reciben todas estas criaturas; de esta forma se puede hablar en plural de cualquier tipo de experimento o nombrarlo genéricamente, sería como el nombre de la raza entera y sus variantes.*



*“Nosotros, **el Consorcio**, los grandes líderes del mundo, las personas con mayor dedicación en la investigación hemos finalizado una importante parte de nuestros estudios. Después de muchos años, por fin hemos perfeccionado el **Proyecto Prime**, creando una nueva línea de híbridos, convirtiéndolos en las herramientas más poderosas y versátiles a disposición de la raza humana.*

Todos han sido creados genéticamente para servir al hombre, de una amplia gama de razas y pedigríes, con una total libertad de adaptación al gusto de su poseedor. Desde apariencias y características de animales domésticos como el perro y el gato, hasta animales de campo tales como la oveja, el conejo, también animales más exóticos tales como un increíble oso, o un curioso zorro, incluso el típico roedor de laboratorio, leales compañeros de los científicos.

Cada uno, pensado para ofrecerle a su amo la mejor experiencia entre la obediencia y capacidades optimas de mano de obra”



“...Pero aun, hasta hoy en día no se escapan de nuestras manos las imperfecciones.”
-Dr. C. Wally; Jefe Proyecto Prime



Proyectos Prime

FELINOS

A través de la evolución genética el Consorcio a llegado a desarrollar variadas razas, cada una clasificada con respecto a su desempeño y habilidades, y cabe mencionar que la primera aparición comercial de estas criaturas *fue el proyecto beta 1*.

Cada tipo de **Xeno prime** tiene una versión adaptable para las tareas que se desea realicen, desde un trabajo forzado, como es llevar consigo pesadas armas, o embalajes, a situaciones que necesitan más elasticidad, como un rápido corredor o un ágil espía, todo para la mayor conformidad del dueño.

Fueron pensados para ser *potentes armas de asalto, espionaje militar, y medicina en el campo de batalla*, pero con el desarrollo de los estudios, las nuevas creaciones pueden ejercer casi cualquier tipo de profesión, desde un mayordomo, a cosas más complicadas como un ayudante de científico, aunque estas última es poco común.

Felinos medianos y pequeños

Todos los **Prime** se caracterizan por tener una apariencia en común: **la de un felino antropomorfo**. Pueden poseer una amplia gama de tonalidades en su pelaje, pero la más común siempre será el blanco, y con los nuevos descubrimientos se les han añadiendo diferentes grosores, patrones y tonalidades de pelaje, hasta incluso, potenciando una habilidad más que otra controlando las diferentes texturas y tamaños.

Los **prime beta** se caracterizan por poseer una aguda visión nocturna, orejas puntiagudas, además de tener brazos y manos similares de los de un ser humano, con la diferencia de poseer aun almohadillas, y por supuesto garras de felino. Una elegante cola alargada, aunque aún posee patas traseras similares a las de un animal, adaptadas de tal manera que pueden mantenerse de pie, y correr a una gran velocidad, en general suelen tener una silenciosa y elegante manera de caminar.



Proyecto PRIME

El proyecto Prime tiene este nombre por ser el original, pues viene del latín que significa "Primero"



Prime tipo Beta 1

Origen

Los **Xeno Prime beta 1**, han sido desarrollados para ejercer casi todas las funciones básicas de servidumbre, son una versión más o menos estable del primer prototipo desarrollado, aunque más inestables y primitivos que las posteriores versiones, el Consorcio estimó útil conservarlos.

Descripción Física

Puedes distinguir a un beta 1 por su menor estatura respecto a las otras versiones. las hembras suelen ser más bajas, y delgadas que los varones, tienen una contextura media, y respecto a su apariencia, existen hoy en día muchos rasgos que pueden variar y hacerlos notoriamente distintos unos de otros: pueden tener pelo corto, o poseer un largo y frondoso pelaje, hasta ser pelados como un gato esfinge. Las tonalidades de su pelaje varían, pueden ser grises, blancos, anaranjados, celestes, con rayas o sin rayas negras u marrones. Pueden tener apariencias personalizadas como la de un lince, o razas de felinos más pequeñas.

Personalidad

La mayoría de ellos tienen una personalidad introvertida, debido al perfeccionamiento del adoctrinamiento que han realizado los científicos. Ellos temen a sus pensamientos, y se aterrorizan al llegar a la conclusión de tener una idea propia, prefieren obedecer sin objetar, por esto mismo, se caracterizan por ser de pocas palabras.

Si a un proyecto beta 1 se le presentase la oportunidad de asesinar a un ser humano, *desesperarían de tal manera que podrían tocar la locura o rozarla*, su adoctrinamiento es tan perfecto, que no pueden realizar acciones de desobediencia o daño a un humano sin salir lastimados psicológicamente. **Su obediencia es perfecta**, pero cabe mencionar, que el suicidio o el daño a un ser humano no son una de las acciones que ellos fuesen a realizar. Esta raza es una de las más inestables mentalmente de todas las existentes.





Prime tipo Beta 1

Profesiones

No suelen destacarse en ninguna profesión, todas se le dan igual de bien, aunque suelen tener mayores probabilidades de sobrevivir a una muerte segura.

Los trabajos que mejor desempeñan son tranquilos, como secretaría, o asesores de hogar.

En el Vacío

La mayoría de los Xeno Prime beta 1 suelen rendirse ante la posibilidad de vivir sin seguir alguna clase de orden, dejándose morir lentamente al desconocimiento de auto sustentarse; Sin embargo algunos logran despertar su fuerza de voluntad para seguir viviendo.



Rasgos únicos

Tienen una resistencia al dolor desconcertante, llegando a aguantar golpes letales. Son inmunes a las toxinas venenosas, aunque su visión en la oscuridad no es tan perfecta, para poder ver necesitan luz, por más mínima que sea.

Inmune a las enfermedades y venenos

+1 Salud

-1 Fuerza

-2 a resistir ordenes humanas

-2 puntos de Estabilidad

Visión parcial en la oscuridad

+5 puntos de vida





Prime tipo Beta 2

Origen

Los **Xeno Prime beta 2**, han sido pensados para ejercer trabajos forzados y han sido creados específicamente como Soldados de asalto, son de carácter fuerte y poseen una personalidad fuerte, destaca en ellos la seriedad y antipatía. El adoctrinamiento que poseen es tan perfecto durante los momentos estresantes, que pese a que estas criaturas poseen autonomía y pensamiento propio, siguen reconociendo al ser humano como amo.

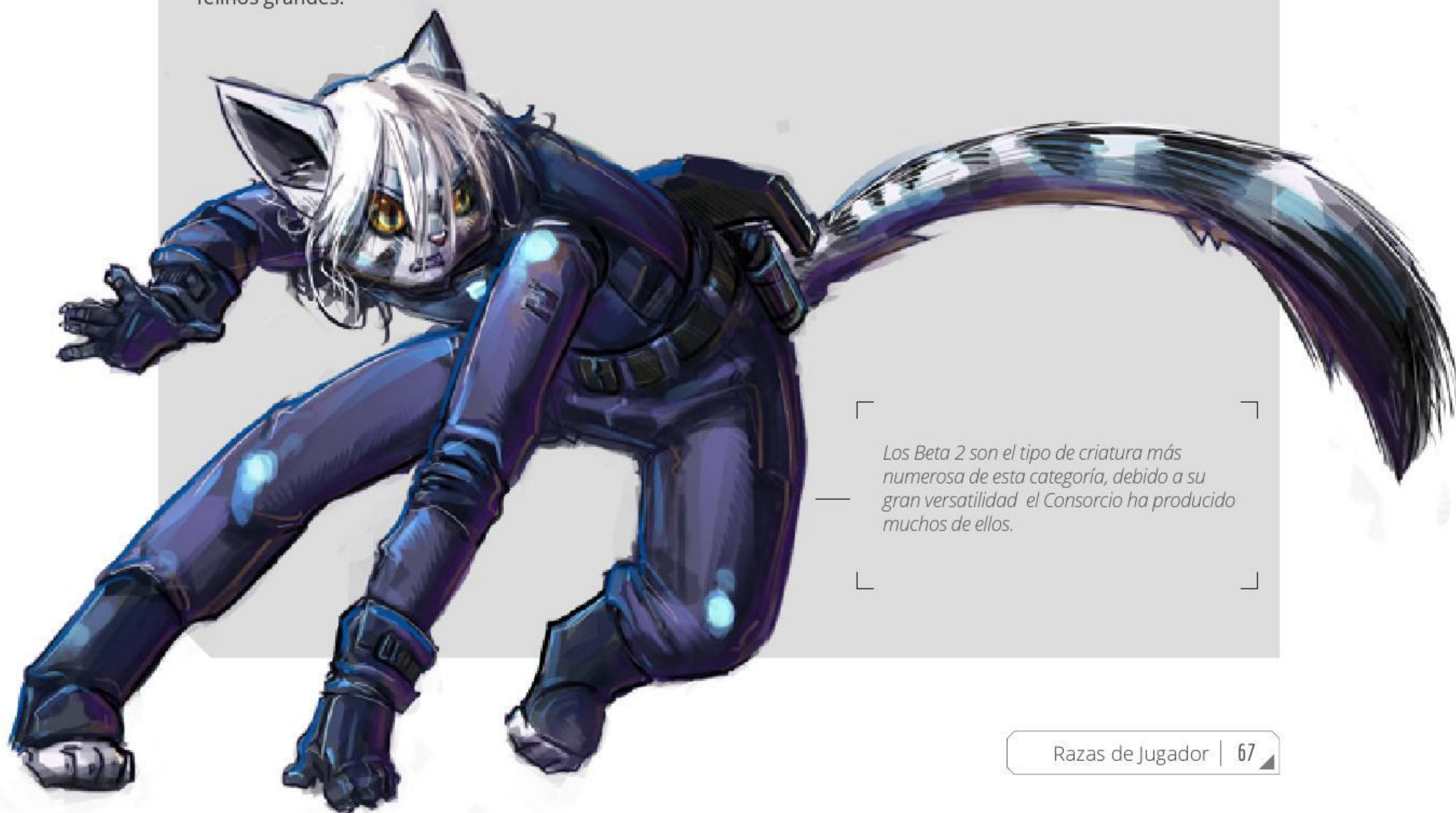
La Mayoría de los Prime Beta2 son veteranos de guerras que portan cicatrices con orgullo.

Descripción Física

Un Xeno Prime Beta2 es el más alto y corpulento de la especie, lo que los hace ser un poco más pesados y lentos que los beta3, pese a ello su musculatura aún los hace más ágiles y fuertes que los beta1.

Sus Orejas pueden ser puntiagudas o redondeadas dependiendo de la especie, se destacan por poseer una col más gruesa y pesada pero de movimientos gráciles. Sus zarpas son voluminosas, convirtiéndolas en armas letales, ya que son anchas y filosas.

Sus apariencias varían según la especie: un gato corpulento, un león, puma, tigre u otra raza de felinos grandes.



Los Beta 2 son el tipo de criatura más numerosa de esta categoría, debido a su gran versatilidad el Consorcio ha producido muchos de ellos.



Prime tipo Beta 2

Personalidad

Poseen una **personalidad fuerte** y son seguros de sí mismos y capaces de todo para realizar su objetivo. Jamás admitirían una equivocación a menos que un ser humano o el deber les obligue.

Se reconocen a sí mismos como una pieza clave y ansían estar en el poder para comandar a otros de su especie, luchan constantemente para ver quien está por encima del resto.

Profesiones

Suelen ejercer profesiones que involucren trabajos forzosos y resistencia, principalmente son **tropas de batalla**, eficaces en lucha cuerpo a cuerpo como a distancia; Aunque es raro, existen algunos beta 2 aislados que ayudan a los humanos acarreando embalajes o supervisando el trabajo y entrenamiento de otros Xeno Prime.

En el Vacío

Los Beta 2 que habitan el Vacío se destacan por su alta autonomía, suelen ir solos y no necesitar ayuda. La mayoría se ha vuelto narcisista, con tendencia a la agresividad y hasta pueden ser excesivamente crueles. Sin embargo gracias a su adoctrinamiento no dejan de ser razonables y pueden cambiar sus modos.



Rasgos únicos

Pueden ver en la oscuridad con poca luz y su rasgo mas distintivo es que poseen una asombrosa regeneración en batalla.

Regeneración 1d6 puntos de vida, una vez al día

+1 Fuerza

+1 Destreza

-1 Sentidos

-1 Suerte

Visión parcial en la oscuridad





Prime tipo Beta 3

Origen

Son una Modificación del Beta2, creadas especialmente para infiltración son las maestras del espionaje. Con su delgado cuerpo, movimientos sigilosos y *una visión perfecta en la oscuridad* se han convertido en la elección perfecta para espías y asesinas. *Son en su mayoría hembras*, pues los estudios del Consorcio han mostrado que poseen mejor aptitud como cazadoras y por lo tanto para el asesinato furtivo. Cabe destacar que aunque menos, también existen machos de esta especie.

Descripción Física

Se destacan por poseer huesos delgados y ligeros que las vuelven más livianas y flexibles, sin embargo esto mismo las ha vuelto más frágiles y delicadas.

En general su apariencia es muy similar a la de los Prime Beta1, pero más delgadas y alcanzan mayor velocidad. Son capaces de realizar impresionantes piruetas sin mucho esfuerzo.

Las apariencias más comunes que pueden encontrarse en esta raza son: *Gato doméstico, guepardos, marguay y ocelote, entre otros.*

Personalidad

Se sienten orgullosas de sus habilidades y son muy disciplinadas, tan estrictas que les encanta hacer más de lo que se les exige, ya que adoran ser reconocidas por su buen trabajo.

Son muy organizadas y no les gusta discutir o hablar demasiado, prefieren el silencio, por lo mismo suelen ser muy asertivas en sus discursos. Por sobre todas las cosas odian el fracaso.





Prime tipo Beta 3

Profesiones

Idealmente se las encuentra como **infiltradoras**, aunque también se han destacado como excelentes administradoras por su delicadeza y alta capacidad intelectual. Se dice que en algunas ocasiones se las ha empleado como secretarias o guardianas importantes en edificios del Consorcio.

En el Vacío

Se han vuelto importantes estrategas, estudian y memorizan cada rincón del sitio donde viven, así asechan a sus víctimas y los dirigen a trampas mortales. Sienten que son las criaturas más inteligentes y superiores que han sido arrojadas al Vacío y suelen expresarlo constantemente por lo que pueden volverse un poco irritantes.



Rasgos únicos

Pueden ver en la oscuridad absoluta, no necesitan que exista ni un poco de luz para saber donde están y observar a su alrededor. Sus sentidos son más agudos que otras razas y están muy conscientes de todo lo que les rodea. Su ligereza y flexibilidad las vuelve más vulnerables que los otros Prime.

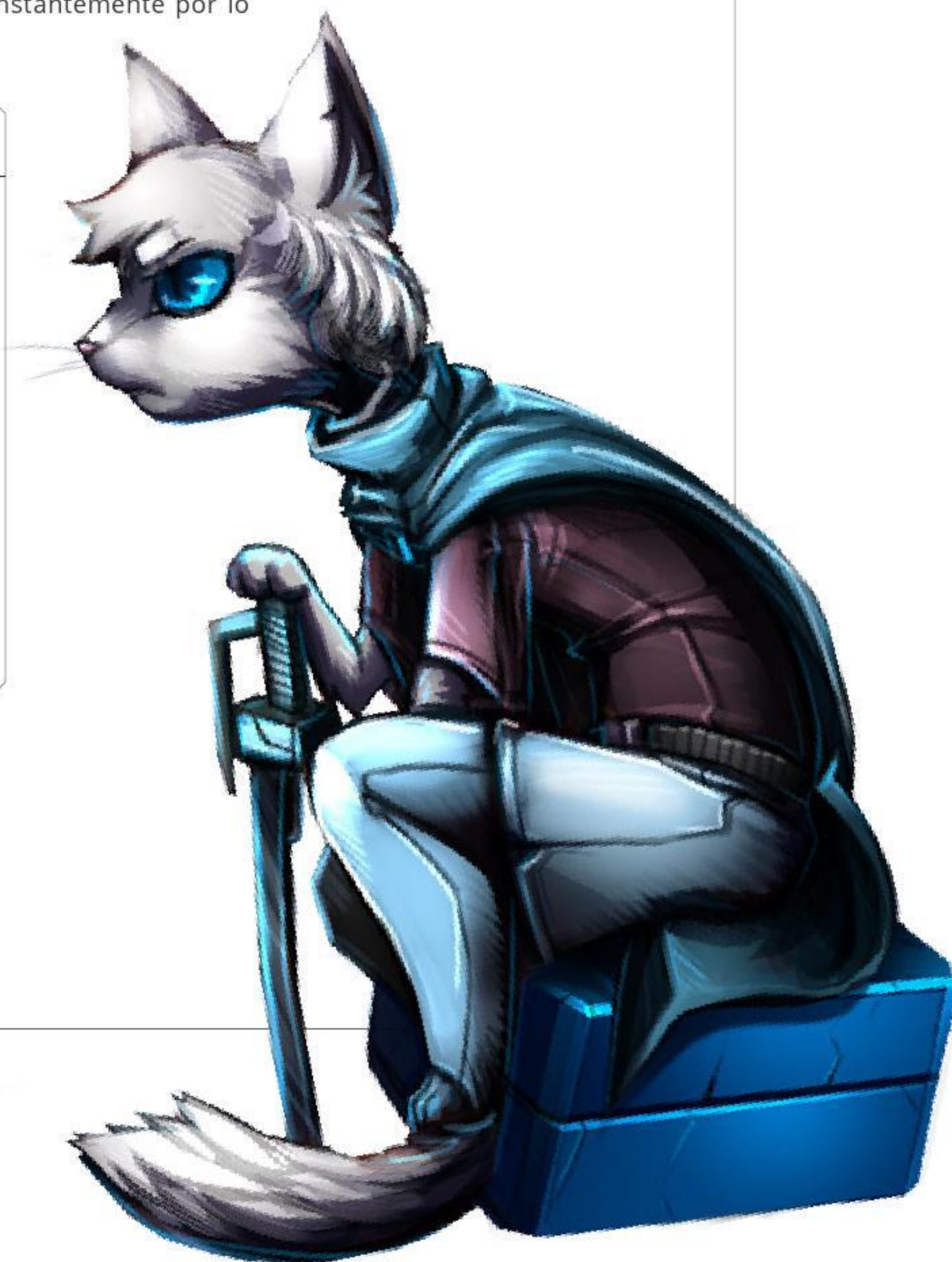
+2 Destreza

-2 Fortaleza

-1 Fuerza

+1 Sentidos

Visión perfecta en la oscuridad





Proyectos Custus

CANINOS

Los **Xeno Custus** fueron pensados para ser una gama de las razas pensadas para realizar tareas de fuerza bruta, específicamente para cumplir como leales guardianes y poderosos soldados. Son de una verdad que tiene apariencia de grandes animales, destacando el perro y el oso. De carácter amistoso, paciente y comprensivos con sus aliados, suelen volverse muy agresivos y fieros para cumplir con sus órdenes o proteger a su amo.

Caninos de todo tipo

Todos los Custus parecen perro y poseen un gran autocontrol, alcanzando el tamaño promedio de un hombre, son anchos y musculosos. Entre ellos pueden encontrarse la raza **Custus Mod** la cual tiene apariencia de oso, y es la más alta de todas. Aunque también los científicos diseñaron una raza pequeña: *los Custus Gamma*, siendo pequeñas mascotas para las personas de la ciudad.

El pelaje de estas criaturas puede variar de largos y colores, aunque es importante mencionar que en su pelaje tiene un tratamiento especial para que al humedecerse no huelan mal como lo hacen los perros normales. De orejas caídas o en punta, tienen unos ojos que generalmente denotan confianza, tranquilidad y ternura. De mirada amistosa, sus ojos mayoritariamente suelen ser grises y cafés, aunque también pueden encontrarse algunos con ojos bicolor, u amarillos como los de los lobos salvajes. Sus zarpas son inmensas, suelen ser de puntas redondas, aunque con lo pesadas que son, cualquier golpe bien acertado lastimaría mucho a cualquier contrincante, sin embargo lo verdaderamente peligroso en ellos son sus poderosas mordidas.



Proyecto CUSTUS

El nombre Custus viene del latín "Custi" que significa Guardián o proteger.



Custus tipo Beta 1

Origen

Se caracterizan por poseer una gran masa muscular, lo que les dota de una gran fuerza, son especialmente más grandes y corpulentos en comparación con el resto de las razas. Destacan como guardianes y soldados, pero suelen tener una personalidad amigable, aunque su apariencia luzca intimidante.

Descripción Física

De espaldas anchas, brazos gruesos y huesos duros, destacan por su porte, alcanzado el promedio de los hombres: 1,75 metros. Además de esto, poseen un gran sentido del olfato, y unas poderosas mandíbulas. Sus manos son anchas y sus dedos son gordos, lo que les da una desventaja siendo torpes al manipular objetos fabricados para humanos.

El pelaje de los **Custus Beta 1** es grueso y aspero, pero puede ser suave, aunque jamás alcanzarán la textura de un Prime. Ellos pueden tener el pelaje largo y caído, aunque también suelen tenerlo esponjoso, o increíblemente rizado.

Las apariencias de esta singular raza varían increíblemente, aunque lo típico es que representen un *Rottweiler*, un *pastor Inglés o alemán*, *Collie*, etc. En específico, existen millones de Custus Beta 1 diferentes como perros grandes existen en el mundo.

Personalidad

Debido a su naturaleza racial son muy fieles, tienden a responder con total franqueza, a menos que una mentira asegure el éxito en sus misiones. Tienden a trabajar en equipo, ya que se les da muy fácil empatizar con otras razas, además de poseer un carácter dócil, y obediente.

Suelen ser extremadamente aprensivos con sus tareas, y no piensan en abandonarlas, ni aunque esto les signifique la muerte.





Custus tipo Beta 1

Profesiones

Fueron creados especialmente para cumplir como *guarda espaldas*, y guardianes de seguridad, también han destacan notablemente como soldados debido a que pueden portar las armaduras y armamentos más pesados. Son excepcionales como guardaespaldas, ya que el sentimiento de cumplimiento y lealtad, los obliga a intentar contentar a sus superiores de la mejor manera que crean posible. Llegando a cambiar su carácter para adaptarse a sus nuevos líderes.

En el Vacío

Es casi normal observar a estos **Custus Beta 1** enloquecidos por el poder, el querer comandar y adueñarse de áreas, formar su grupo y gobernar territorios con mano firme y muchas veces crueldad, aprovechándose de la debilidad de otras criaturas más pequeñas.

También están los que llegaron al *Vacío* por presentar una devoción muy grande por su sentimiento de compañerismo y amistad, volviéndose en contra de los humanos por cuidar a alguno de su equipo de pelotón. Otros desarrollan un extraño amor por sus misiones, por su honor y lealtad, insistiendo en continuar una batalla perdida, siguiendo el ideal de cumplirla, insistiendo en llevarlas a cabo aunque no tenga sentido.



Rasgos únicos (Raza robusta)

El sentido de protección de estas criatura les permite incluso ignorar el dolor contar de proteger a un aliado.

+2 Fuerza

-2 Intelecto

Poder Oculto- *Da inmunidad por 1d4 turnos cuando un aliado esta por morir y el personaje decide protegerlo con su vida.*





Custus tipo Gamma

Origen

Simpáticas y pequeñas criaturas inofensivas, las cuales requieren los cuidados básicos de toda mascota para las personas. El **Custus Gamma** es la increíble evolución de mascotas para la gente y uno de los pocos aportes del Consorcio para la sociedad civil. Los Gamma comparten muchas características con el *Xeno Prime beta 1*. Estas criaturas se convierten rápidamente en amigos de las personas, evocando ternura con su apariencia de cachorro. No suelen necesitar atención médica, por lo que proporcionan a las personas una gran economía en salud veterinaria.

Descripción Física

Pequeños de mirada carismática y enternedora. Son de baja estatura y de cuerpos pequeños, aunque poseen una gran resistencia, como son creados para la sociedad civil, son desarrollados a pedido.

En su mayoría tienen las orejas caídas, siendo muy poco raro ver variantes de *Custus Gamma* de orejas puntiagudas. Tienen un pelaje suave, muy agradable al tacto y difícil de ensuciar. Sus patas son pequeñas, aunque sus pequeños dedos son más funcionales que los de sus hermanos *Beta1*, también suelen ser de textura media y espaldas estrechas.

Los colores de su pelaje son muy variables, y son los que tienen mayores cambios de apariencia y rasgos de diferenciación, a disposición de las personas se encuentran una gran cantidad de razas pequeñas y medianas de perros, aunque también ha sido popular en estos casos es la mezcla de rasgos de las razas, los que los vuelve totalmente diferentes a unos con otros.

Personalidad

Son amigables y confiables, les gusta estar en compañía de los humanos, adoran la sociedad y les encanta jugar con los niños. Poseen un gran sentido de lealtad y el compañerismo, los cuales se vuelven inflexibles, por lo que toleran cualquier clase de agresión de parte de sus amos, sin importarles ni culparlos.

El propósito que sienten en su vida es la de hacer sentir mejor a sus dueños, por lo que son muy comprensibles e

incondicionales a estos, suelen escuchar los problemas de sus amos y dar buenos consejos para evitar los conflictos entre las personas, aunque muy pocas veces se los toma en cuenta.

El **Consortio** se encargó de entregarles a estas criaturas los conocimientos necesarios para reconocer actos subversivos contra la **Unión global** y denunciar a sus dueños; fueron creados con este propósito.





Custus tipo Gamma

Profesiones

No destacan en ninguna profesión, pues suelen ser animales de compañía o niñeras. Realizan tareas cotidianas junto a las personas, como compañeros, suelen dárseles tareas básicas que deben cumplir como una mascota.

En el Vacío

Es muy improbable que lleguen al vacío por agresividad, sin embargo, pueden haber desarrollado un gran sentido de la curiosidad o desarrollando un libre albedrío ignorando a las personas, lo cual los vuelve defectuosos y se les suele desechar rápidamente si se comprueba.

Suelen encontrarse en grandes grupos, son muy pacifistas e ignoran la violencia, aunque pueden llegar a ser valerosos, sin embargo la mayoría de las veces que atacan las pequeñas villas en las que se agrupan no suelen defenderse y caen víctimas de Xenos más grandes que ellos.



Rasgos únicos

Al compartir características con los proyectos Prime beta 1, tienen inmunidad a las toxinas venenosas y una potente resistencia a los grandes dolores físicos. Siendo mucho más probable que sobrevivan a heridas de críticas, o estados de muerte segura.

+1 Salud

+1 Suerte

-2 Fuerza

-2 a resistir ordenes humanas

+5 puntos de vida

Inmune a venenos y enfermedades





Proyectos Exigus

ROEDORES

Muy comunes en laboratorios o sitios donde hay una gran cantidad de maquinaria y equipo computacional, se encuentran generalmente en grandes agrupaciones donde cada uno se considera un gran eslabón. Reparten sus actividades para hacer más rápido y breve el trabajo.

Son los *Xeno* con más intelecto, pues los científicos los necesitaban como técnicos o ayudantes en laboratorios y fabricas. Tienen una capacidad de razonamiento muy rápida y adquieren conocimiento sin dificultad. Uno de sus entrenamientos es el constante estudio para mejorar sus habilidades y ser herramientas útiles para sus maestros humanos.

Roedores de todo tipo

Este género de criaturas se compone de roedores pequeños y de tamaños intermedios como son *ratones, ratas e incluso otros roedores como hámster y ardillas, etc.* Su apariencia varia dependiendo de las necesidades y ambientes en que se desarrollará su trabajo. Se caracterizan por ser muy flexibles, abriéndose paso por lugares muy estrechos como un tubos de alcantarilla, conductos de ventilación o hendiduras, su esqueleto cartilaginoso junto con su pequeña estatura les ayuda a pasar fácilmente desapercibidos.

El **proyecto Exigus** es el perfecto compañero para operarios, mecánicos y científicos, suele encontrarse en instalaciones científicas del consorcio agrupado en grandes números trabajando de forma cooperativa para desarrollar tus tareas.



Proyecto EXIGUS

El nombre Exigus viene del latín "Exiguus" que significa pequeño, corto, débil.



Exigus tipo Beta 1

Origen

Pequeños roedores antropoides, su altura no sobrepasa la rodilla de un hombre promedio. Son inquietos, rápidos y muy inteligentes, siempre dispuestos a brindar ayuda, se les da excelente manipular tecnología. Muy flexibles y capaces de escabullirse e introducirse en lugares estrechos. Cumplen labores de ayudantía y reparación.

Descripción Física

Suelen medir entre 40 y 50 cms, siendo esta la estatura máxima que alcanzan. Tienen orejas planas, levantadas, redondeadas o cuadradas. Sus ojos son redondos, de colores negros, amarillos, u rojos. Su pelaje suele ser corto, aplastado o esponjoso. La textura de su cuerpo es muy variable, pueden ser delgados o rellenos, pero sus extremidades son delgadas y muy hábiles. Como tienen apariencia de roedores, suelen tener colas largas y firmes como los ratones o pueden tener una diminuta cola como los hámster.

Destacan por parecerse a *ratones de laboratorio*, o *ardillas* de todas las especies, también entre ellos se pueden encontrar *cobayas*, *marmotas*, *Chinchillas* y otras razas que compartan rasgos de roedores.

Personalidad

Son de personalidad inquieta, activa y siempre se encuentran dispuestos a ayudar. Suelen interesarse por los nuevos conocimientos.

Prefirieren la compañía de los suyos, mirando con gran respeto a los humanos, y debido a esto, alejándose de ellos y limitándose a cumplir sus deberes, deseando ser herramientas útiles.

Los Exigus suelen agruparse en clanes y poseen un concepto de familia desarrollado, donde la jerarquía está determinada por la edad, poseyendo los más antiguos más autoridad que los jóvenes; **Los Exigus** distinguen entre hermanos, padres y ancianos.





Prime tipo Beta 1

Profesiones

Destacan en labores de mantenimiento, son buenos ayudantes para los científicos, operarios, doctores y mecánicos. Es por esto que suelen ser expertos en tecnología, pero se les da perfecto cualquier profesión que tenga que necesitar deducción y memoria.

En el Vacío

Los **Exigus** inestables por lo general alcanzan una autonomía completa han conseguido sobrevivir sin su clan, buscan lugares donde la tecnología es abundante para crear o arreglar chatarra y realizar nuevas herramientas. Suelen estar al tanto de las nuevas noticias del **Vacío** y ser criaturas con buena memoria. Son también temerosos y evitan el peligro o a otras criaturas, pensando en esconderse en primera instancia cuando se sienten amenazados.



Rasgos únicos

Son livianos y reciben menos daño cuando caen desde grandes alturas. Tienen manos muy hábiles que les permite manipular complejos y pequeños mecanismos. Por su tamaño, no pueden hacer uso de objetos muy grandes, pero también son más difíciles de atrapar, aunque esto último depende de su entrenamiento.

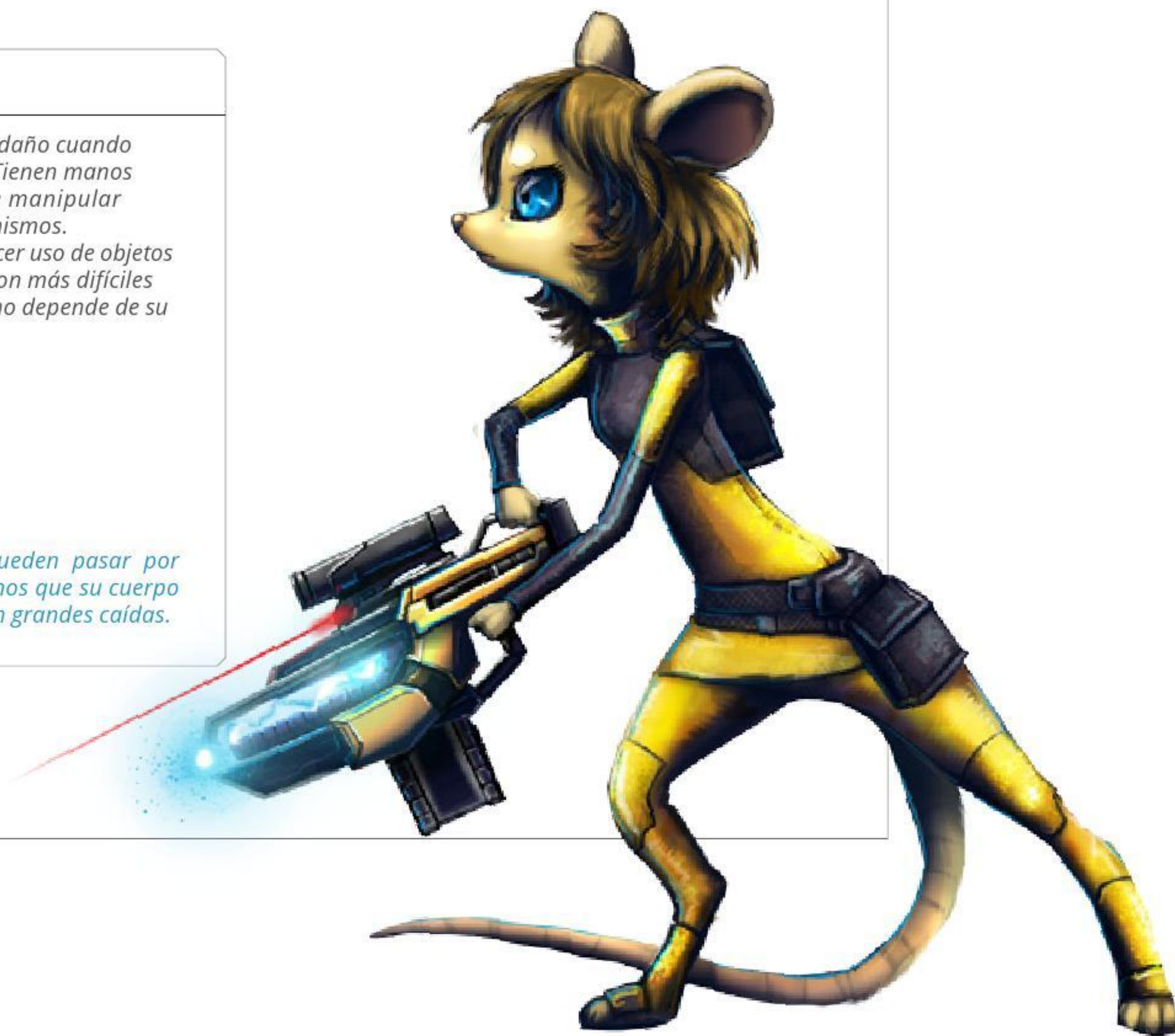
+1 Intelecto

-1 Fortaleza

-1 Fuerza

+1 Sentidos

Esqueleto cartilaginoso, pueden pasar por espacios un poco más estrechos que su cuerpo y reciben la mitad del daño en grandes caídas.





Proyectos Dirima LAGARTOS

El **Consorcio** pensó esta raza de *Xenos* para realizar un trabajo que beneficie a la ciudad y evite a los hombres los trabajos mas repudiables, como la mantención de alcantarillados, el trabajo con desechos y mantención de lugares insalubres.

Los **Dirima** son una modificación o derivación de los **Exigus**, pues comparten un mismo propósito: mantención y reparación de artefactos humanos; Pero aunque ambos desarrollan tareas similares, los Dirima también han podido ser empleados como asesinos o soldados, debido a su pequeño tamaño y capacidades regenerativas.

Lagartos de todo tipo

Elásticos, alargados y flexibles son los **Dirima Beta 3**, curtidos con una piel escamosa y adornados con una amplia gama de tonalidades maravillosas. Están adaptados a la suciedad y humedad extrema.

De apariencia frágil, son como unos pequeños hombres lagartos, que con mucha facilidad suelen flexionar sus extremidades para entrar en sitios impensables. Sin embargo debido a que trabajan casi siempre de forma solitaria suelen desarrollar personalidades extrañas o volverse paranoicos y nerviosos.

Los **Dirima** no son más altos que un **Xeno Exigus**, midiendo también entre 40 y 60 cm de alto máximo, ambas especies *Xeno* comparten funciones y similitud en su *ADN* modificado, sin embargo los Dirima son radicalmente distintos en personalidad y estilo de trabajo, ya que estos lagartos suelen trabajar de forma aislada en lugares lejanos y abandonados, no estando acostumbrados a la compañía ni el trabajo en equipo.



Proyecto Dirima

El nombre Dirima viene del latín “Dirim” que significa división o dividir, esto ya que esta especie fue estrictamente una división de los Exigus.



Dirima tipo Beta 3

Origen

Lagartijas diminutas como los *Exigus*, poseen escamas coloridas y un temperamento incomprensido.

Creados a partir del *Proyecto Exigus*, estos lagartos trabajan en lugares poco frecuentes y alejados de los hombres, haciendo mantenimiento en estructuras donde no pueden llegar sus amos. Debido a esto son especializados en la supervivencia con pocos recursos y en lugares tóxicos.

Descripción Física

Por lo general su estructura craneal cambia dependiendo del tipo de clima y situaciones en las que se expondrán, además son muy pocos los Dirima que se ven en publico, o muy poco comunes en vista general por su labores poco convencionales. Sus ojos son grandes y ovalados, con una cualidad única en su raza, pues poseen doble párpado, uno el cual utilizan para poder mirar bajo el agua y proteger sus ojos de las partículas dañinas. Sus mandíbulas pueden ser tan delgadas como anchas, su lengua suele ser bífida, pudiendo existir excepciones.

Esta raza erguida puede alcanzar los 60cm de alto. Su cuello, torso y cola son muy alargados, por lo que probablemente su cola le ayude a alcanzar su estatura superior a un *Exigus*. Sus huesos son cartilagosos y poseen la característica especial de la mayoría de lagartos, pueden regenerar partes amputadas del cuerpo como brazos, piernas y cola en un proceso doloroso. Las manos y piernas del Dirima están desarrolladas para correr, trepar, excavar y adherirse a las superficies.

El cuero escamoso de esta distinguida raza puede variar de tonalidades alcanzando todo el espectro de colores, siendo las más comunes las tonalidades verdes muy fuertes, azules, anaranjados, y amarillos.

Personalidad

Puede decirse que son extravagantes en su mayoría, esto debido a que todos tienen personalidades muy distintas y suelen desarrollarse aisladamente unos de otros.

Un claro ejemplo sería juntar tres *Xeno Dirima* en una habitación, te encontraras con la sorpresa de que uno es terriblemente antipático, otro excesivamente amistoso, y quizá uno extremadamente asustadizo. Esto es debido a su desarrollo natural por la falta de compañía y la necesidad de obtener sus recursos de supervivencia. Vale decir que sus habilidades sociales no son convencionales.

Es un más difícil diferenciar el género de un Dirimo que en las otras especies, pues el dimorfismo sexual es menor, sin embargo las hembras son más pequeñas y delicadas.





Dirima tipo Beta 3

Profesiones

Al igual que el *Exigus* destacan en tareas de mantenimiento, aunque no suelen ser ayudantes directos, si pueden trabajar discretamente en instalaciones habitadas. La profesión más común es la de experto tecnológico, especialmente en áreas de mecánica; Sin embargo la profesión de *Infiltrador* también ha sido probada por el **Consorcio**, aunque secretamente.

En el Vacío

Los **Dirima** se vuelven naturalmente inestable tras un largo periodo de servicio y entonces son desechados hacia el **Vacío**. Increíblemente sus vidas parecen verse poco afectadas por este lugar y son las criaturas que mejor soportan una vida dentro del complejo, suelen adaptarse rápidamente al ambiente hostil y conseguir vivir apartados y solitarios sobreviviendo con lo que encuentran, incluso es posible verlos realizando mantenimiento al lugar y sus máquinas.



Rasgos únicos

Los Dirima poseen la misma capacidad elástica que los Exigus, pero lo que realmente los diferencia es su capacidad de regenerar miembros perdidos.

+1 Intelecto

-1 Fortaleza

-1 Fuerza

+1 Destreza

Esqueleto cartilaginoso, pueden pasar por espacios un poco más estrechos que su cuerpo y reciben la mitad del daño en grandes caídas.





Proyectos Dextra

HERBÍVOROS

Desarrollados como soporte en toda ocasión durante la guerra, escudos de carne y carnadas son fáciles de producir y muy resistentes, Los **Xeno Dextra** son el experimento más reciente del **Consorcio y** no conocen el miedo debido a un fuerte condicionamiento mental. Usualmente son animales herbívoros de tamaño mediano, que aunque suelen ser poco inteligentes, tienen buenos instintos, por los que suelen guiarse principalmente.

De personalidad calmada y confiable, los **Dextra** tienen el mejor desempeño como médicos y son notorios por su fácil manutención.

Herbívoros de todo tipo

Este género de criaturas se compone por herbívoros de tamaño mediano como ovejas, carneros, siervos etc. Su apariencia varia dependiendo de la especie, pero la más común y la única en servicio hasta la fecha han sido en base a ovejas y carneros. Se caracterizan por ser muy resistentes y poder sacar energía alimentándose de prácticamente cualquier producto orgánico; Su principal característica es su tratamiento mental contra el miedo y su inteligencia limitada, que les permite ignorar muchas veces el peligro de una muerte segura y arrojarse en ayuda de un camarada caído o cumplir una orden.

Debido a sus alta resistencia se le ha empleado sobre todo como asistentes médicos en batalla y como herramientas carga, pues su resistencia física es sorprendente.



Proyecto Dextra

El nombre Dextra viene del latín "Dextra" que significa mano derecha, en referencia a la ayuda.



Dextra tipo Beta 1

Origen

Los **Dextra** son herbívoros de temperamento calmado, los califican como los *Xeno* más valientes, ya que siempre los ven arriesgándose debido a que muy a menudo se guían por sus instintos y han olvidado la capacidad de sentir miedo, o tal vez su sentido común.

Descripción Física

De estatura media, son similares en porte a un *Xeno Prime*, aunque los **Dextra** suelen tener un pelaje abundante y sus ojos son muy expresivos, denotando su calma y tranquilidad, aunque también pueden decir claramente lo asustados o entregados que están. Sus patas son delgadas, por lo que se ven algo alargadas, y poseen pezuñas gruesas, aunque las de las manos han sido modificadas y adaptadas para que posean movilidad y un cierto grado de habilidad para manipular herramientas.

Pueden tener cornamenta, que suele ser pequeña, recta o enroscada, sus cuernos pueden ser un grosor circular o aplanado.

La apariencia de especies de animales herbívoros de los **Dextra** por lo general se limita a las ovejas, cabras y carneros, aunque también pueden encontrarse ciervos pequeños.

Personalidad

Tienden a poseer una personalidad relajada, paciente, son precavidos y suelen creer más en sus instintos que en su inteligencia. Esto los hace ser considerados confiables para los humanos, por el hecho de que no piensan demasiado y solo actúan.

Por lo general los Dextra estudian y aprenden, pero jamás piensan por qué o se cuestionan las cosas, simplemente actúan.

El *tratamiento de inmunidad al miedo* les ha dejado profundas cicatrices psicológicas que le han creado un trauma hacia algún elemento o catástrofe natural, ellos lo desconocen pero siempre tienen un miedo terrible a grandes volúmenes de agua, fuego, viento o electricidad.





Dextra tipo Beta 1

Profesiones

Su profesión predilecta es la enfermería, por sus características y al no sentir temor permanecen siempre calmados y pueden realizar curaciones o rescates en situaciones inesperadas, como en medio de una batalla o durante peligro extremo.

En el Vacío

Por lo general los **Dextra** que llegan al *Vacío* suelen haber perdido la capacidad de pensar por su miedo irracional, suelen imaginar ver su mayor miedo por todas partes lo que los vuelve indefensos.

Suelen volverse muy curiosos y por lo mismo peligrosos para los seres humanos, superando su vida útil.

Algo les lleva a cuestionarse el sistema y su estilo de vida, por lo que desarrollan con el tiempo una mejor capacidad cognitiva, por lo cual a medida que pasa el tiempo, y se vuelven más adultos y dejan de ser útiles para los humanos.



Rasgos únicos

Las fuertes terapias psicológicas que les concede este enorme control ante el miedo, suele dejarles traumas ocultos que suelen manifestarse como un miedo absurdo a elementos, ya sea temerle al agua en grandes cantidades, al fuego o la electricidad, etc. Este miedo jamás cambia.

Otra de sus cualidades es que ellos pueden comer cualquier alimento, incluso papel y basura.

+1 Salud

Inmune al miedo

-2 Inteligencia

+1 Sentidos

+5 puntos de vida



Notas Adicionales sobre Razas

Todas estas especies de animales genéticamente modificados se inspiran en lo visto hasta ahora en el cómic *Derideal*, sin embargo puede que no todos los animales ni razas favoritas de los jugadores estén incluidas (como por ejemplo, aves o criaturas fantásticas); Sin embargo casi cualquier animal puede caer dentro de estas categorías genéricas, digamos quieres un Dinosaurio o algo así, siempre puedes decir que es una nueva especie de *Dirima* mezcla *Custus*, etc.

Crear tu propia Raza

No es difícil crear tu propia raza, pues la mayoría de las especies pueden ser agrupadas dentro de alguna de las categorías *Xeno* y puedes usar las mismas bonificaciones y balances de atributos allí descritas; sin embargo si te parece necesario crear tu propia raza hay que considerar solo unas cuantas cosas:

- Cada ventaja agregada a la especie debe tener una desventaja.
- Cada atributo de bonificación se contrarresta con penalización en otro atributo.
- No es recomendable agregar alguna habilidad especial a la especie, pues la raza es solo un complemento y la ventaja y los poderes son de las profesiones.

Lo más importante es tu diversión, así que si tu director

de juego y tus amigos están de acuerdo puedes jugar y crear virtualmente lo que quieras.

Personajes Humanos

Aunque esta primera versión no ha sido creada con la posibilidad de jugar seres humanos, no significa que sea imposible, pues es muy fácil crear personajes humanos ignorando las razas especiales y sus bonificaciones; Sin embargo puede que el objetivo de los seres humanos dentro del **Vacío** cambien radicalmente que el de las criaturas *Xeno*; *¿Los humanos son militares que van de cacería?, ¿hay algún experimento espectacular que vale la pena recuperar de aquel laberinto?...* Existen muchas posibilidades, pero siempre hay que tener en cuenta que sería difícil para los seres humanos conseguir aliados allí y puede que estén en contra de las criaturas *Xeno* y los peligros del **Vacío**, por esto mismo no se han incluido humanos en este libro, pues agregarlos significa un esfuerzo adicional y podría hasta convertirse en una futura expansión.

¿Cómo crear personajes humanos?

- Los Humanos no poseen ventajas ni desventajas comparados con las criaturas *Xeno*.



Creación de Razas

Este juego no quiere ser restrictivo, así que si quieres y tus compañeros están de acuerdo puedes crear híbridos y criaturas fantásticas, solo recuerda que todo debe estar balanceado en ventajas y desventajas; sino solo puedes cambiar las apariencias a gustos para no metete con las reglas



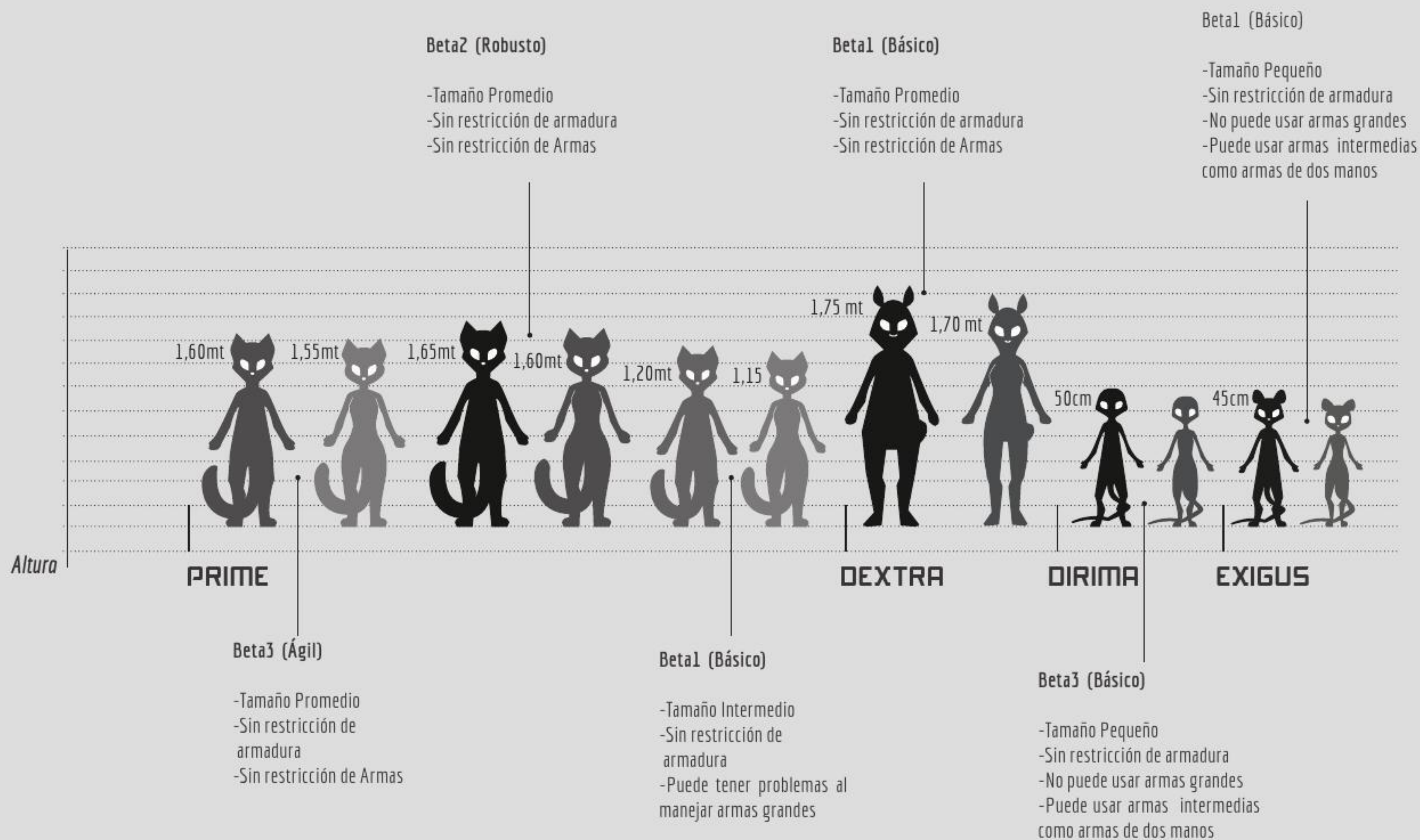
Tamaño de Razas

Dependiendo de la raza elegida por el jugador, su personaje variará de tamaño, lo cual puede afectar el tipo de armas y equipo que pueda utilizar, así como los lugares a los que podría acceder.



⚠ Variación de tamaño

Es posible que los tamaños varíen dependiendo de la raza y características de cada personaje, el cuadro es solo de referencia.





CAPÍTULO V

Profesiones de Personaje





CAPÍTULO V | Profesiones

“En una ocasión llegué a un campamento muy próspero compuesto de Xenos muy diversos. Decidí quedarme para comprender cómo habían logrado sobrevivir en tan buenas condiciones en este lugar tan terrible... Luego de un tiempo comprendí que la fuerza reside en las diferencias, no en las similitudes”

profesiones

Pequeños ayudantes

Las **criaturas Xeno** han sido creadas con un propósito, y aunque algunas de ellas fueron pensadas para desempeñar una sola profesión a las que son afín, es importante considerar que cualquiera podría ser la profesión o el trabajo que solían desempeñar en su pasado, antes de ser enviados a morir al Vacío.

La profesión del personaje equivale su función en el grupo y qué cosas será capaz de hacer: sus capacidades de combate, habilidades y movimientos especiales. La raza de Xeno que elijas podría complementar cada profesión, por ser esta una primera versión del juego, no se han incluido restricciones de profesión para ninguna raza.

Las Profesiones

Se han desarrollado **7 profesiones** distintas para esta Version del juego. Ahora se describirán brevemente las profesiones disponibles en el orden en que las irás encontrando en este capítulo.

Soldado: Un combatiente entrenado y con la mejor capacidad para la batalla y aptitud para utilizar cualquier clase de arma y armadura.

Infiltrador: Una clase diferente de soldado, un silencioso asesino que confía más en su astucia que en el ataque frontal.

Técnico: Un hábil ingeniero altamente entrenado en computación y mecánica.

Médico: Un profesional de la salud para el campo de batalla.

Rebelde: Un mercenario y caza recompensas, suele ganar las batallas utilizando su astucia y el sigilo.

Criatura Zero: Un experimento genético con capacidades psíquicas y telekinéticas.

Criatura Alfa: Un peligroso prototipo Xeno, sus modificaciones genéticas son su principal fortaleza.

Profesiones del Juego

 *Soldado*

 *Infiltrador*

 *Técnico*

 *Médico*

 *Rebelde*

 *Criatura Zero*

 *Criatura Alfa*



Función de las Profesiones

Las profesiones dan acceso a utilizar **movimientos especiales únicos y habilidades de profesión**, estas habilidades únicas hacen a una profesión muy distinta unas de otras y les hacen tener diversas funciones en el juego.

Además de esto, las profesiones **determinan la cantidad inicial** de puntos a repartir a la hora de crear el personaje en sus **habilidades de profesiones** y conceden un **número determinado de habilidades generales entrenadas** con que puede iniciar un personaje.

Mejorar el Personaje

A medida que avanza la historia el personaje se irá volviendo más experimentado y por tanto más hábil, la manera de representar esto es **aumentando rangos** de la hoja de personaje en sus habilidades de profesión, generales o adquiriendo **movimientos especiales**.

Al igual que los atributos y habilidades generales, las habilidades de profesión se mejoran utilizando **Puntos de Mejora**, estos se obtienen al finalizar misiones o grandes batallas que justifiquen la experiencia ganada por el personaje; El *Director Del Juego* será el encargado de decidir cuantos puntos entrega a cada jugador y cuando lo hace.

Habilidades de Profesión

Estas **habilidades son únicas** para cada tipo de profesión y determinan acciones que sólo esta puede ejecutar, estas habilidades se relacionan con la profesión y permiten que los jugadores tengan roles únicos dentro del juego. Al contrario de las habilidades generales, las profesionales no necesitan puntos para ser entrenadas y poder utilizarlas, el jugador siempre las podrá intentar usar aunque no tenga ninguna clase de bonificación.

Aumentar rangos a estas habilidades funciona de la misma forma que aumentar rangos subsecuentes en habilidades generales y atributos.

Desventajas

Algunas profesiones tendrán desventajas o restricciones, aunque no serán grandes, pueden que influyan la cantidad de estabilidad o puntos de vida con que inicia un personaje. La mayoría de los personajes comenzaran con **10 puntos de salud** (a excepción de la criatura Zero o si existe alguna penalización racial a los puntos de vida)





Soldado

No hay mucho más que decir, **el soldado** es un experto en combate, entrenado en el uso de armamento regular, esta clase es la más efectiva en combate, pues todas sus habilidades y movimientos especiales son para la batalla.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
2 entrenadas

Combate a Distancia:
2 entrenadas

Habilidades Generales:
2 entrenadas

Habilidad de Soldado:
3 puntos

Habilidades de armamento:
2 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección



El soldado suele ubicarse en la primera línea de combate, pues es el personaje con mayor capacidad bélica y el más fácil de jugar: Solo apuntar y disparar.

Habilidades de Profesión:

 Soldado: Asalto

El soldado luego de derrotar a un enemigo tiene la posibilidad de golpear a un enemigo adyacente en el mismo turno, este ataque extra recibe bonificaciones para superar la dificultad estándar desde esta habilidad de combate.

Las bonificaciones de combate meelee y de rango normales no se aplican a un ataque bonus de Asalto.

 Soldado: Disciplina

El entrenamiento del soldado le ha servido para resistir intentos de desarme o derribos. El personaje añade su bonificación de disciplina a la dificultad del enemigo para derribarle.

Normalmente esto es:
Dificultad estándar media+puntuación de disciplina.

 Soldado: Desarmar

El soldado puede intentar desarmar a un oponente, para esto el personaje debe estar a corta distancia.

El soldado añade bonificación de esta habilidad para superar la dificultad estándar del oponente.

Un ataque exitoso, hará que el oponente suelte su arma. Sin embargo, no todos los oponentes pueden ser desarmados, e incluso algunos pueden intentar resistir el desarme, utilizando disciplina.

 Armamento: Uso de Explosivos

El soldado posee la habilidad y entrenamiento para colocar explosivos grandes, esta habilidad añade bonificaciones para superar las dificultades estándar cuando se esta armando o desarmando una bomba o explosivo.

Adicionalmente, podría permitir al soldado improvisar explosivos o armar granadas.

 Soldado: Derribo

El soldado puede intentar derribar a un oponente, para esto el personaje debe estar a corta distancia.

El soldado añade bonificación de esta habilidad para superar la dificultad estándar del oponente.

Un ataque exitoso, hará que el oponente caiga al suelo por un turno y no podrá atacar durante este turno perdido; Adicionalmente el enemigo será más fácil de golpear meelee pero más difícil con armas a distancia, con un +1 y un -1 respectivamente.

 Armamento: Recarga rápida

Esta habilidad permite al soldado añadir bonos a las dificultades para recargar cuando se vacía o estropea un arma en medio del combate.

También puede ser utilizada para intentar reducir el tiempo de recarga de un arma a la mitad.

**Ver más en Arma atascada/sin munición.*



Infiltrador

El infiltrador es una clase de soldado enfocado al espionaje y sigilo, el **Consortio** los utiliza ya sea como asesinos o ladrones de información. Entrenado para el sigilo y la infiltración, el *infiltrador* se centra sobre todo en el combate a distancia ya que necesita usar armaduras ligeras para utilizar sus habilidades de sigilo sin penalizaciones.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
1 entrenadas

Combate a Distancia:
3 entrenadas

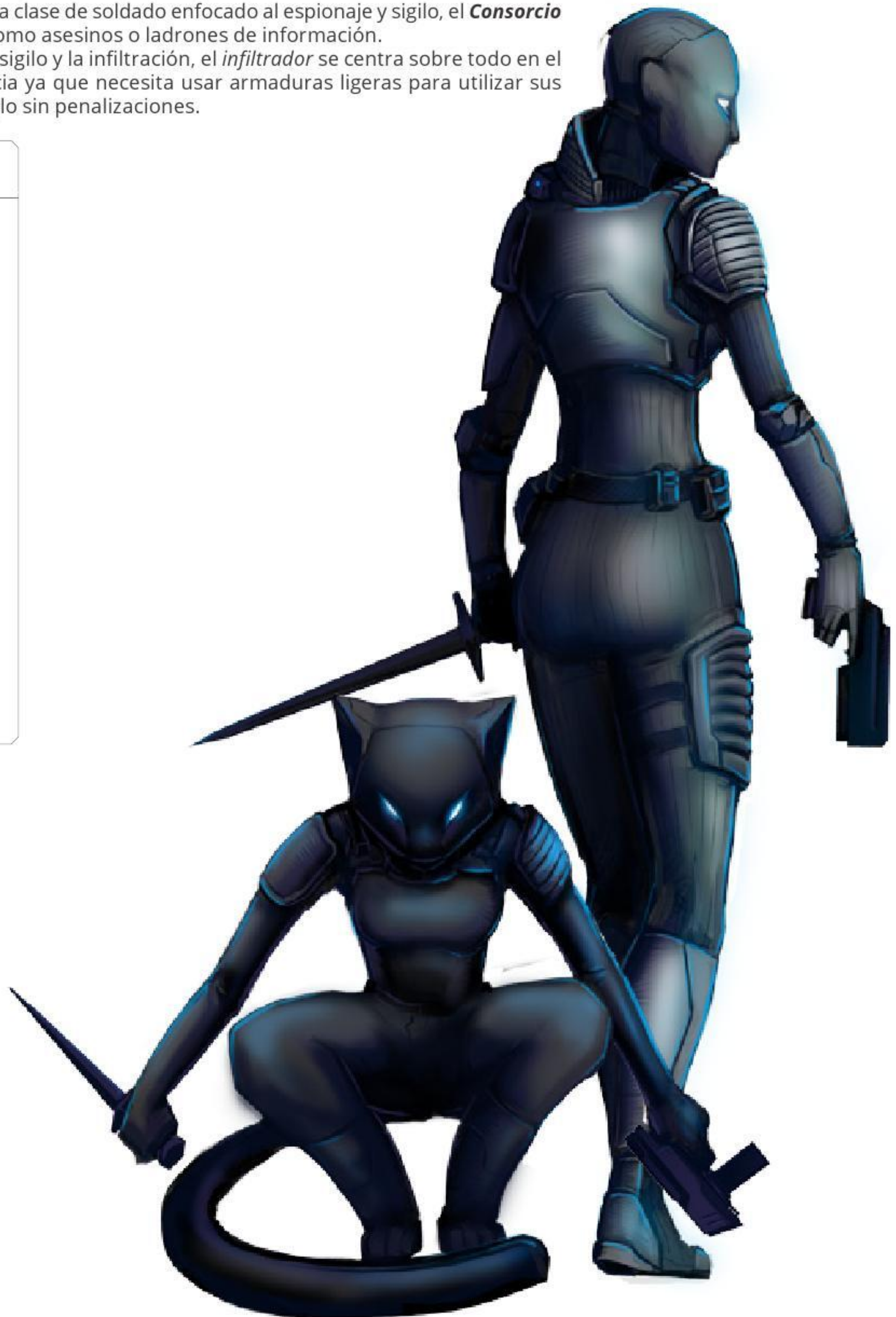
Habilidades Generales:
2 entrenadas

Habilidad de Infiltración:
3 puntos

Habilidades de asesinato:
2 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección

El infiltrador es una especie de soldado con conocimientos de sigilo y en seguridad electrónica.



Habilidades de Profesión:

■ Infiltración: Desactivar mecanismos electrónicos

El infiltrador puede abrir cerraduras electrónicas y de alta tecnología con esta habilidad.

■ Infiltración: Desactivar trampas complejas

Permite al saqueador desactivar diversos tipos de trampas, mayoritariamente mecánicas o simples, sin embargo esta habilidad puede no aplicarse a torretas o sistemas de seguridad de alta tecnología.

■ Infiltración: Burlar Sistemas

Aunque menos versátil que un *experto tecnológico* el infiltrador puede burlar sistemas operativos para robar información, apagar cámaras o abrir puertas y mecanismos.

■ Infiltración: Detectar

Esta habilidad le permite al infiltrador buscar trampas, mecanismos ocultos e incluso averiguar movimientos inusuales o identificar enemigos invisibles.

■ Infiltración: Moverse en Silencio

Esta habilidad añade bonificaciones para superar las dificultades estándar al intentar caminar sin hacer ruido y no ser detectado, esta habilidad requiere entrenamiento y esta solo disponible para la profesión Infiltrador.

■ Asesinato: Disparo Silencioso

Si el infiltrador se encuentra oculto y a distancia, puede intentar disparar a un enemigo sin delatar su posición. Es útil al usar rifles de francotirador.

También permite al infiltrador no delatar su posición al disparar mientras usa su dispositivo de camuflaje.

■ Asesinato: Venenos

El Infiltrador puede utilizar esta habilidad para aplicarle veneno a munición y armas cuerpo a cuerpo de forma efectiva.

También sirve para que el Infiltrador reconozca venenos y para fabricar antídotos.

■ Asesinato: Daño Furtivo

La puntuación de esta habilidad se suma al daño cuando consigue hacer un ataque a un blanco que esta con la guardia baja o no lo ha detectado.



Técnico (Experto Tecnológico)

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. Los expertos en tecnologías son profesionales altamente capacitados por el **Consortio Tecnológico** en el uso de la mayoría de tus equipos y maquinarias.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
0 entrenadas

Combate a Distancia:
1 entrenadas

Habilidades Generales:
3 entrenadas

Habilidad de Hacker:
3 puntos

Habilidades de Conocimientos:
3 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección

El Experto en Tecnología es una mezcla entre un hacker y un mecánico, aunque no es un experto combatiente es casi indispensable para acceder a lugares o contrarrestar seguridad.



Habilidades de Profesión:



Hacker: Desactivar mecanismos electrónicos

Esta habilidad permite que el *Experto en Tecnología* utilice sus herramientas para intentar acceder al núcleo central de I.A. de un androide o torreta. El *Experto en Tecnología* aplica la puntuación de **Hackear I.A** al resultado del *dado vs la dificultad estándar de hackear IA asignada por el Director*.

Los efectos de Hackear una I.A son diversos, pueden ser discutidos con el Director del juego, pero acá se presentan dos alternativas útiles:

- El Experto puede intentar apagar el robot durante un número de turnos (máximo 3)
- El Experto puede intentar reprogramar el robot y volverlo un aliado por un numero de turnos (máximo 3)
- El experto tecnológico puede alterar las defensas o las bonificaciones de ataque de un enemigo, restando su puntuación de hackeo I.A. a las dificultades de golpe estándar de los enemigos o deshabilitando los efectos de las armaduras.



Hacker: Hackear Sistemas

Esta habilidad permite que el **Experto en Tecnología** utilice sus herramientas para intentar acceder a datos, abrir compuertas o inhabilitar redes de cámaras de cualquier sistema operativo conocido. El *Experto en Tecnología* aplica la puntuación de **Hackear Sistemas** al resultado del *dado vs la dificultad estándar del sistema a hackear*.

Se utiliza sobre todo para reparar sistemas computacionales, obtener datos bloqueados, causar malfuncionamientos u otros efectos derivados de la modificación del sistema operativo hackeado en cuestión.



Hacker: Deshabilitar Seguridad

Esta habilidad permite que el experto en tecnología utilice sus herramientas para intentar acceder a datos, abrir compuertas o inhabilitar redes de cámaras de cualquier sistema operativo conocido. El **Experto en Tecnología** aplica la puntuación de deshabilitar sistemas al resultado del *dado vs la dificultad estándar del sistema a hackear*.



Conocimientos: Electrónica

Esta habilidad permite que el *experto en tecnología* utilice sus herramientas para intentar reparar equipos computacionales y circuitos, sistemas de guía, GPS u otros sistemas electrónicos. La electrónica se puede usar para reparar circuitos de seguridad o incluso abrir compuertas averiadas.

El *Experto en Tecnología* aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del *dado vs la dificultad estándar de la computadora o circuito a reparar o construir*.

Conocimientos: Robótica

Permite que el experto en tecnología utilice sus herramientas para intentar reparar y construir robots como torretas, androides o similares. Construir una torreta u otro dispositivo esta siempre sujeto a que el personaje obtenga los componentes necesarios para fabricar (ver tabla de construcción de autómatas básicos)

El Experto en Tecnología aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del *dado vs la dificultad estándar del robot a reparar o construir*.

Conocimientos: Mecánica

Permite que el *Experto En Tecnología* utilice sus herramientas para intentar reparar o construir artefactos mecánicos, como podría ser reparar compuertas, partes de vehículos o maquinaria pesada.

El *Experto en Tecnología* aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del *dado vs la dificultad estándar de la máquina a reparar o construir*

Conocimientos: Mejorar

Esta habilidad permite al *Experto en Tecnología* modificar y aplicar actualizaciones y mejoras en distintos tipos de equipamiento como armas, armaduras, robots y máquinas.

El *Experto en Tecnología* aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del *dado vs la dificultad estándar de la pieza a mejorar*.



Robots y Torretas disponibles

Tabla de Robots				
Tipo	Armamento	Vida	Dificultad	Parte clave requerida
Dron Espía	Ninguno	3	5	Sistema de cámaras
Dron de Ataque	Pistola	3	5	Cámaras y controles inalámbricos
Torreta	Sub-metralleta	5	7	Cámaras y sensores
Torreta Móvil	Sub-emtralleta	8	8	Sensores, núcleo de I.A. Básico
Robot multiprósito	Cualquiera	10	10	Sensores, núcleo de I.A. Experto Blindaje



Médico

Aunque no es un luchador nato, el médico se ha visto envuelto en una situación donde su única defensa son sus conocimientos médicos y científicos. EL médico es el soporte por excelencia de un grupo, convirtiéndose en un elemento indispensable a medida que sus compañeros se acostumbran a que el les parche y componga los huesos rotos las muchas veces que esto sucede.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
1 entrenada

Combate a Distancia:
1 entrenada

Habilidades Generales:
2 entrenadas

Habilidad de Medicina:
3 puntos

Habilidades de Ciencia:
2 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección

El médico además de curar posee habilidades que lo vuelven único ya que puede ocasionar daños críticos a enemigos con más facilidad.



Habilidades de Profesión:



Medicina: Estabilizar

Permite al médico intentar revivir a un personaje agnizante o en paro cardíaco.

El médico aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs la dificultad estándar para reanimar al personaje. El director del juego deberá decidir cual es la dificultad estándar de acuerdo a la gravedad de las heridas.

Una vez reanimado, el personaje blanco deberá superar una **prueba de fortaleza** para mantenerse consiente, si falla, no morirá, pero quedará inconsciente.



Medicina: Curación Avanzada

Permite al médico utilizar atomizadores, inyecciones y equipos avanzados de primeros auxilios, esto incluye cámaras de curación, realizar operaciones, dar con la cura de enfermedades o el antídoto correcto a venenos.

El médico suma la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs la dificultad estándar para aplicar curación avanzada.

Por cada 2 puntos de curación avanzada, el médico podrá curar 1 punto adicional al utilizar cualquier medio curativo. Esta habilidad también puede ser usada para fabricar prótesis médicas.



Medicina: Incapacitar

El médico es capaz de hacer un ataque calculado a partes del cuerpo vitales, consiguiendo así incapacitar momentáneamente a un enemigo, anulando todas sus bonificaciones de habilidad por un máximo de 3 turnos.

El médico aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs la dificultad estándar de golpe del enemigo. Cuenta como un ataque.



Ciencias: Química Orgánica

Permite al médico utilizar sus conocimientos científicos para fabrica ácidos y fármacos con diversos efectos.

Puede ser útil para fabricar antídotos, o fármacos que concedan mejoras temporales, como también es útil para fabricar ácidos o compuestos tóxicos para fabricar granadas de mano.

El médico aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs la dificultad estándar para la crear la formula.



Ciencias: Psicología

El médico puede aplicar sus conocimientos de psicología para averiguar intensiones ocultas o fallas de personalidad. Además esta habilidad es clave para tratar traumas en compañeros y permitirles **recuperar estabilidad**. *La Estabilidad recuperada en puntos es igual a la puntuación de psicología.*

El médico aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs una dificultad estándar.



Ciencias: Investigación

El médico utiliza esta habilidad para realizar investigaciones en el campo forense y la biología, es útil para identificar armas homicidas, enfermedades y recoger pistas en general de una escena del crimen.

El médico aplica la puntuación en esta habilidad al resultado del dado vs una dificultad estándar.



Rebelde

Un sobreviviente especializado en conseguir suministros, hábil para subsistir hasta en las situaciones más desesperadas. Un saqueador es un personaje que surge por necesidad en los grupos y campamentos explorando el vacío; Nadie le ha enseñado estrictamente lo que sabe, pues muchas de sus técnicas las ha desarrollado el mismo.

Existen Criaturas Xeno defectuosas cuyo condicionamiento era defectuoso desde nacimiento, han cuestionado su existencia y se han escapado por sus propios medios.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
2 entrenadas

Combate a Distancia:
1 entrenadas

Habilidades Generales:
2 entrenadas

Habilidad de Saquear:
3 puntos

Habilidades de Trucos:
2 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección

Un rebelde es una suerte de saqueador y un superviviente, posee algunas habilidades útiles para burlar seguridad pero también se especializa en encontrar cosas.



Habilidades de Profesión:

Saquear: Abrir Cerraduras

El saqueador puede intentar abrir mecanismos mecánicos simples utilizando ganzúas o cualquier herramienta que tenga su disposición, cerrojos, candados, cadenas y palancas son ejemplo de mecanismos simples.

Abrir cerraduras de alta seguridad o controladas por computadora puede que requiera más turnos o tengan mucha más dificultad, pues el Saqueador no posee los completos conocimientos de un Infiltrador.

Saquear: Hurtar

El Rebelde tiene práctica al intentar hurtar objetos diversos de otros personajes sin ser visto; puede intentar robar un objeto de un pnj o un pj, *sin embargo aunque tenga éxito aún puede ser detectado por medio de una prueba de Sentidos o Detectar.*

Saquear: Husmear/Búscar

Esta habilidad le permite al Rebelde buscar trampas, mecanismos ocultos e incluso averiguar movimientos inusuales en otros *pnj*. Husmear también se puede utilizar para averiguar rumores.

Trucos: Poner Trampas

Permite al saqueador poner trampas de diversa índole si tiene los materiales o la trampa lista.

Las trampas quedan a la imaginación y recursos del Director del juego.

Trucos: Desactivar Trampas

Permite al saqueador desactivar diversos tipos de trampas, mayoritariamente mecánicas o simples, sin embargo esta habilidad puede no aplicarse a torretas o sistemas de seguridad de alta tecnología a menos que haya algún modo de sabotearlas.

Trucos: Fabricar Trampas

El Rebelde puede utilizar esta habilidad para armar set de trampas compradas o improvisar trampas con objetos encontrados; siempre a criterio del Director del Juego.

Trucos: Burla

El Rebelde puede intentar atraer la atención a un o un grupo de enemigo(s), obligando al enemigo a cambiar de blanco. También puede ser utilizado para interrumpir o relentizar las actividades de los enemigos.

Trucos: Desarmar

El soldado puede intentar desarmar a un oponente, para esto el personaje debe estar a corta distancia.

El soldado añade bonificación de esta habilidad para superar la dificultad estándar del oponente.

Un ataque exitoso, hará que el oponente suelte su arma. Sin embargo, no todos los oponentes pueden ser desarmados, e incluso algunos pueden intentar resistir el desarme, utilizando disciplina.



Xeno Tipo Zero

La *Criatura Zero* es el resultado de los muchos intentos con implantes de expandir la capacidad mental humana, muchas de las criaturas modificadas han sido usadas como conejillos de indias para generar avances útiles para la humanidad en este campo.

Aunque muchas no sobreviven, algunas tienen la suerte de desarrollar sorprendentes poderes *telekinéticos* y *telepáticos* que las hacen muy peligrosas de controlar pero aún muy valiosas como para destruir por completo, debido a esto algunas de estas criaturas logran escapar y al ser capturadas son arrojadas a los complejos de túneles donde pueden causar menos problemas y ser recuperadas si es que llegara a ser necesario.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
1 entrenada

Habilidades Generales:
1 entrenadas

Habilidad de Telequinesia:
3 puntos

Habilidades de Telepatía:
2 puntos

Poderes iniciales:
1 a elección



Desventajas

Los Zero son más poderosos de lo normal, por ende poseen desventajas adicionales:

- *Su puntuación de Vida Base es solo de 7.*
- *Perdida de estabilidad x2.*
- *Rastreador: sus implantes mentales permiten que los rastreen los humanos.*



Habilidades de Profesión:

 Telequinesia: Atraer Objetos

Cada punto en esta habilidad permite a la criatura Zero alcanzar o atraer objetos usando solo su fuerza telequinética.

 Telequinesia: Atraer Objetos

Cada punto gastado en esta habilidad permite a la criatura Zero lanzar o empujar objetos usando solo su fuerza telequinética.

Los rangos añaden bonificación para alcanzar la dificultad estándar decidida por el director

 Telequinesia: Misil de Energía

La criatura Zero puede arrojar pulsos telequinéticos que impactan con fuerza de puños sobre los objetivos.

Los pulsos pueden hacer críticos, doblando su daño.

Daño de Pulso 1

La cantidad pulsos puede ser mejora cada 3 puntos, alcanzando un máximo de 3 misiles, estos pueden ser arrojados todos a un mismo objetivo o a objetivos distintos.

Una vez superada la dificultad estándar para arrojar los misiles, todos los misiles alcanzarán siempre sus blancos.

 Telequinesia: Inmovilizar

La criatura puede intentar usar sus fuerzas telequínicas para crear una barrera de contención que inmoviliza a un blanco por 1d4 turnos.*La Criatura Zero solo puede inmovilizar criaturas de hasta una categoría más de altura que ella misma.*

 Telepatía: Leer mente

Esta habilidad permite a la criatura Zero leer los pensamientos de otra criatura objetivo, que tiene que estar siempre en su rango de visión y en su proximidad.

Puede ser usada además, para mandar mensajes telepáticos a compañeros o comunicarse con criaturas que no hablan ningún lenguaje conocido.

 Telepatía: Detectar Vida

La criatura Zero puede detectar la presencia de ondas cerebrales e interpretar la naturaleza de las mismas, funciona como una onda telepática que se expande y rebota hacia la criatura, como un radar, así pudiendo identificar enemigos ocultos en proximidad, la habilidad de detectar vida es bloqueada por paredes muy gruesas.

 Telepatía: Anulación

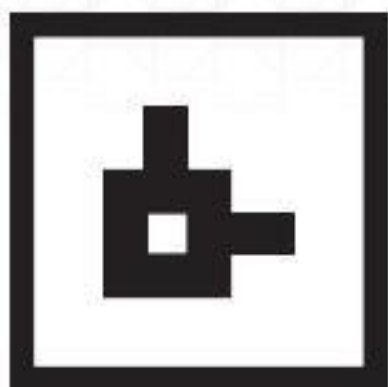
La *Criatura Zero* puede intentar anular mentalmente el uso de una habilidad ya conocida por otros jugadores o enemigos durante 2 turnos. La criatura Zero debe, antes de anular una habilidad, haber sido testigo del personaje o pnj utilizando la habilidad objetivo a anular al menos en una ocasión.

 Telepatía: Fatalidad

La criatura Zero puede intentar amainar el animo de la criatura objetivo, inundando su mente con pensamientos nefastos y deprimentes, mermando así su efectividad en combate.

Anula todas las bonificaciones que la criatura blanco en todas las habilidades

Se puede combatir la fatalidad y liberarse de los pensamientos nefastos en todos los turnos superando una dificultad en base a Intelecto, detectando así la intrusión de pensamientos e ignorarlos.



Xeno Tipo Alfa

La **Criatura Alfa** es un híbrido prototipo en todos los casos, inestable de muchas formas y más en contacto con su lado animal, suelen ser muy resistentes ya pretenden probar lo mejor de su mejora genética. **Los Alfa** son versiones experimentales poco refinadas y con varios fallos, muchas veces importantes.

La **Criatura Alfa** puede ser el primero o uno de los primeros especímenes creados de cualquier raza, por esto, no han sido entrenados ni preparados para ejecutar ninguna función específica o profesión, sus mayores defensas son sus capacidades genéticas aumentadas.



Habilidades Iniciales

Combate cuerpo a cuerpo:
2 entrenada

Habilidades Generales:
1 entrenadas

Habilidad Genética:
4 puntos

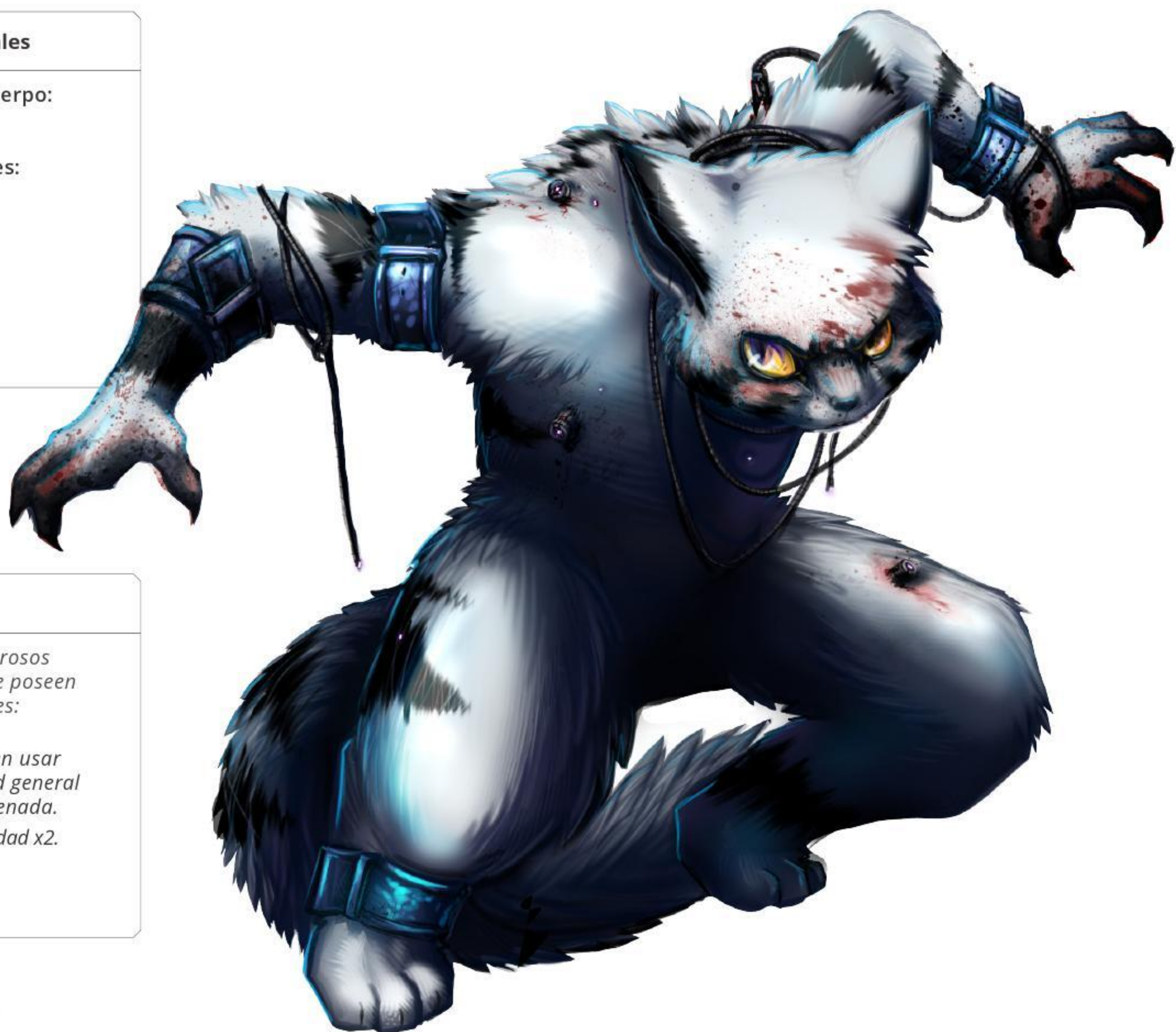
Poderes iniciales:
1 a elección



Desventajas

Los Alfa son más poderosos de lo normal, por ende poseen desventajas adicionales:

- *Los Alfa no pueden usar ninguna habilidad general si no la tiene entrenada.*
- *Perdida de estabilidad x2.*



Habilidades de Profesión:

 Genética: Vida Extra

1 punto extra de vida permanente por cada rango gastado en esta habilidad

 Genética: Ataque Poderoso

Solo funciona con ataques cuerpo a cuerpo

Permite a la *criatura Alfa* ejecutar un ataque que añade daño extra.

Cada rango añade **1 punto de daño** infringido cuerpo a cuerpo.

Al ejecutar Ataque poderoso la criatura Alfa aplica la mitad de su bonificación cuerpo a cuerpo para superar la prueba de golpe.

 Genética: Fortaleza Mejorada

La *Criatura Alfa* añade bonificaciones a sus tiradas de fortaleza contra enfermedades y venenos de toda índole.

1 punto de bonificación a las pruebas de fortaleza con cada rango gastado en esta habilidad.

 Genética: Tirada Defensiva

La *Criatura Alfa*, puede intentar reducir el daño de un ataque critico a la mitad, aplicando los valores de esta habilidad como bonificación para superar una dificultad estándar.

Cada rango es un punto para superar las pruebas para conseguir ejecutar la habilidad y reducir cualquier daño critico recibido a la mitad.

 Genética: Sobreviviente

Si la *Criatura Alfa* recibe un daño que lo incapacita puede usar esta habilidad para reducir este daño a la mitad.

Cada rango es un punto para superar las pruebas para conseguir ejecutar la habilidad y reducir cualquier daño mortal a la mitad.



Progresión de Personaje

Los personajes mejoran y progresan sus habilidades gastando los llamados “**Puntos de Mejora**”, un personaje gana puntos de mejora completando aventuras y misiones importantes de la partida; representa la evolución de las habilidades del personaje.

Por razones de tiempo y falta de pruebas, no se ha podido diseñar aún un sistema de “niveles” que conste de tabla de progresiones fija, ni puntos de experiencia, por esta razón los puntos de mejora correrán a disposición del Directo del Juego y a su criterio.

Mejorar al Personaje

Los atributos y habilidades generales como profesionales pueden ser mejoradas gastando puntos de mejora, que se ganan de forma similar a los clásicos puntos de experiencia, pero en este caso estos se consumen cuando el jugador desee y de la forma que le plazca; de esta forma podrá acumular puntos de mejorar para canjear luego y mejorar al máximo una habilidad o adquirir movimientos especiales. Se proveerá una pequeña tabla con sugerencias de *puntos de mejora* como recompensa para el *Director del Juego*.

Tabla de Sugerencias de recompensas*

Tipo de Misión	Grado de éxito	Cantidad de puntos
Fácil	Excelente	2
	Con dificultades	1
Moderada	Excelente	6
	Con Dificultades	4
Difícil	Excelente	10
	Con Dificultades	6
Final Historia	Excelente	15
	Con Dificultades	10

**Esta tabla es solo una Sugerencia y se recomienda al GM que entregue puntos de mejora de acuerdo a como espera que el se desarrollen los personajes de sus jugadores en su historia. Ha de recordarse que los personajes pueden volverse maestros en una habilidad rápidamente comparado con otros juegos, así que las recompensas deben ser moderadas y no muy frecuentes.*



Adquirir Movimientos Especiales

Conseguir un nuevo movimiento especial cuesta la misma cantidad de movimientos especiales actuales, pero en puntos de mejora.

Un personaje siempre comienza con un movimiento especial gratuito al crear el personaje.

Por ejemplo, para conseguir un movimiento especial adicional un personaje nuevo necesitaría gastar un punto de mejora; para adquirir el tercero necesitaría gastar 2 puntos de mejora, el cuarto 3 y así sucesivamente.



Entrenar una Habilidad General Nueva

Entrenar una habilidad nueva cuesta siempre 1 punto de mejora.



! Mejorar Atributos

Aumentar un Atributo cuesta el valor actual del atributo en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene una puntuación de 5 en Fuerza, necesitará 5 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 6.

! Mejorar Habilidades Generales

Aumentar un rango cuesta el valor actual del atributo en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene una puntuación de 3 en Conducir, necesitará 3 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 4.

! Mejorar Habilidades de Profesión

Aumentar un rango cuesta el valor actual del atributo en puntos de mejora.

Por ejemplo, si un personaje tiene una puntuación de 5 en Moverse en Silencio, necesitará 5 puntos de mejora para aumentar su puntuación total a 6.

! Mejorar Salud

Se pueden agregar 1 punto de vida extra gastando 2 puntos de mejora.

*Recuerde que **Cada 2 puntos** de Fortaleza un personaje gana 1 punto extra de vida.*





CAPÍTULO VI

Movimientos Especiales



CAPÍTULO VI | Movimientos Especiales

“No aceptar ni comprender nuestra situación es sufrir, no intentarlo es morir; el poder para sobrevivir está en nosotros y daremos lo mejor aunque ya todo parezca perdido”



Movimientos Especiales

Los movimientos especiales son habilidades únicas a las que solo podrás tener acceso si perteneces a determinada profesión, aunque existen algunos poderes generales que cualquier personaje podrá utilizar.

Estos Movimientos Especiales suelen tener efectos devastadores y pueden inclinar mucho la balanza a favor de los jugadores durante un combate.

Movimientos Activos y Pasivos

Movimientos Especiales Activos

Los poderes Activos son todos aquellos que para ser utilizados necesitan un punto de **Momentum**; Por lo general solo podrán ser utilizados una vez por batalla.

Movimientos Especiales Pasivos

Estos poderes funcionan siempre y se aplican permanentemente a un personaje, representan un entrenamiento o experiencia muy especializada, por lo general otorgan bonificaciones o mejoras leves; no utilizan **Momentum** y siempre están activos.

Puntos de Momentum

Se ha llamado **Momentum** en el juego a los puntos que los personajes utilizan para llevar a cabo sus movimientos especiales, aunque el término se refiere a un concepto de movimiento en física, acá solo se utiliza para ejemplificar la capacidad del personaje para realizar una acción asombrosa, es decir una acción con sinergia y que muchas veces es infalible; Estos puntos se **Momentum** representan una oportunidad única del personaje para llevar a cabo su movimiento especial durante el combate.

Ganar y Gastar Momentum

Los puntos de **Momentum** son limitados durante el combate y aunque muchos movimientos especiales no permiten fallo, existen algunos que sí, así que incluso a veces pueden irse a desperdicio; No existe una recomendación real sobre cuando y por qué activar tus movimientos especiales, pero puede ser conveniente reservar los puntos para momentos críticos del combate.

! Puntos de momentum iniciales

Todos los personajes inician con un punto de momentum base y un movimiento especial

! Ganar Momentum

Como regla general un personaje recuperará 1 punto de Momentum si ha usado un movimiento especial en combate, si ha usado más de uno sólo regenerará máximo 2 puntos.

La única forma en que un personaje puede ganar puntos de momentum es utilizando objetos que otorguen puntos de Momentum como las inyecciones de Adrenalina.

! Reserva de Momentum

Es posible acumular puntos de Momentum adquiridos mediante dosis de adrenalina o otorgados por subir nivel o adquiridos por cualquier medio distinto a la regeneración normal después de combate.

No es posible ganar puntos de Momentum extra al terminar un combate si el personaje no ha gastado al menos un punto de Momentum en el mismo.



Especiales Universales

Los poderes generales pueden ser elegidos por cualquier profesión y raza.



PERICIA	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje ejecuta un ataque o movimiento casi imposible de ejecutar en condiciones normales, como un salto espectacular, una acrobacia o conseguir darle a un enemigo a muy larga distancia.

Puede utilizarse para esquivar un ataque letal, o sobrevivir a una muerte segura.

Puede utilizarse además, para ejecutar un ataque que impacta y hace daño critico automático si se prefiere.



ESCAPE SORPRENDENTE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede usar este movimiento para escapar de cualquier situación asombrosamente.

Puede utilizarse para esquivar un ataque letal o sobrevivir a una muerte segura.

Adicionalmente, **concede inmunidad por 1 turno** luego de ejecutado el escape sorprendente.



PROTEGER ALIADO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede proteger del daño a otro jugador, el personaje que utiliza el poder y el que está siendo protegido se vuelven inmunes al daño por 3 turnos.

El personaje que utiliza este poder es incapaz de atacar durante este tiempo, si el jugado decide atacar la habilidad se anula.

El protegido puede atacar y moverse normalmente.



FURIA SIMPLE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje entra en un estado de furia que añade **1 de daño extra** y **1 de bonificación** para superar las dificultades estándar para golpear el enemigo con todos los ataques cuerpo a cuerpo durante **3 turnos**.

El personaje gana 5 puntos de vida momentáneos.

Una vez terminada la furia, el personaje pierde los 5 puntos de vida, pudiendo ocasionar la muerte o incapacitar al personaje.



PODER OCULTO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje reduce todas las dificultades estándar para ejecutar cualquier acción a dificultad 3 durante 3 turnos.



DISPARO A QUEMARROPA	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El anula todas las penalizaciones de combatir cuerpo a cuerpo utilizando armas de distancia.



INSPIRAR

Tipo: Activo

Coste Momentum 1

El personaje es capaz de inspirar y guiar a sus compañeros a la batalla.

Añade +1 a todos los resultados del dado para superar dificultades de golpe durante 3 turnos a todos los compañeros.



RESISTIR DOLOR

Tipo: Activo

Coste Momentum 1

El personaje es capaz de hacerse **inmune** a todo tipo de daño **durante 3 turnos**.

Sin embargo la armadura del personaje podría ser dañada normalmente si sufre un daño masivo.



PARADA BÁSICA

Tipo: Pasivo

Requiere un Arma Melee o Escudo

El personaje puede cambiar todos sus ataques por la posibilidad de defenderse durante los turnos que considere necesario (duración indefinida)

para esto, una vez que el personaje es atacado y golpeado con éxito, el personaje puede arrojar dados e intentar superar una dificultad igual a la que se aplica atacando (pero sin bonificaciones de arma) para evitar el daño.

Solo funciona contra ataques cuerpo a cuerpo.



PARADA MEJORADA

Tipo: Pasivo

Requiere Parada Básica

Funciona igual que la parada básica, pero el personaje puede aplicar sus bonificaciones de arma cuerpo a cuerpo que esté utilizando para superar la prueba de dificultad estándar, como si estuviera atacando.

La duración es indefinida pero el personaje no podrá atacar ya que estará defendiéndose.

Solo funciona contra ataques cuerpo a cuerpo.



ARMAS DUALES I

Tipo: Pasivo

Requiere Destreza en 3

El personaje puede aplicar **la mitad de sus bonificaciones de ataque** (si posee) al atacar con el arma empuñada en su mano diestra.

El arma en la mano torpe no posee bonificación ni penalización.

El personaje anula las penalizaciones de ataque normales con dos armas.



Armas Duales Mejorada

Tipo: Pasivo

Requiere Armas Duales

El personaje aplica sus bonificaciones de ataque **completas con el arma empuñada en su mano diestra**.

El personaje puede aplicar la mitad de sus bonificaciones de ataque (si posee) al atacar con su mano torpe.



Especiales de Soldado

Los poderes de Soldado solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



ACRIBILLAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje ejecuta un ataque con el arma que tenga equipada que **impacta a todos los enemigos** al alcance del arma, sin dificultad de estándar de golpe.

Todos los ataques impactan y hacen daño normal, pero sin derecho a critico.

Puede cambiar el efecto y disparar 3 veces sobre un solo blanco.



PRECISIÓN SORPRENDENTE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

Todos los ataques realizados con cualquier tipo de arma ganan +3 de posibilidad de golpe durante 2 turnos.

Aumenta el daño en 1 con todas las armas.

La dificultad estándar para hacer daños críticos se disminuye en 1.



DAÑO MASIVO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

Al activar este poder todos los ataques realizados durante 3 turnos hacen daño critico.

Aumenta el rango de posibilidad de critico de 7 a 10

Solo el primer ataque tiene éxito automático, los demás ataques pueden ser fallidos.

Puede cambiar el efecto, y elegir golpear solo una vez automáticamente pero hacer daño multiplicado por 3.



ENERGIZAR ARMADURA	Necesita armadura pesada o intermedia
Tipo: Activo	

El soldado Energiza su armadura generando un pequeño campo energético que desvía y disminuye la intensidad de los impactos. *Reduce todos el daño recibido en 1 durante todo el combate.*

Concede inmunidad a los golpes críticos durante 5 turnos.



ENTRENAMIENTO AVANZADO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

Todas las habilidades de soldado quedan en 6 puntos de bonificación durante 1d4 turnos.

No se suman las puntuaciones actuales del personaje.

El soldado reduce todos los daños críticos a la mitad mientras dure el combate actual.



MENTE PREPARADA	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El personaje tiene derecho a arrojar los dados para superar una dificultad estándar normal para evitar perder puntos de estabilidad cuando uno de sus compañeros muere o el queda críticamente herido.



ULTIMO ESFUERZO	Coste Momentum 1
Tipo: Pasivo	

Cuando los puntos golpe (vida) del personaje llegan a 0 el personaje puede seguir en pie y combatiendo hasta que su vida llegue a -5.

Al llegar a este punto el personaje se desmaya y quede inactivo como sucedería normalmente al llegar a 0 puntos de vida.



HÉROE	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

Si la vida del personaje disminuye a 0 o menos, el jugador tiene derecho a arrojar dado para superar **una dificultad de 7 sin ninguna clase bonificación**. Si el jugador tiene éxito su personaje no puede ser derribado y queda con 1 de vida.

Este poder se puede aplicar varias veces en un mismo combate, cada vez que el personaje reciba un daño mortal.



Especiales de Infiltrador

Los poderes de Infiltrador solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.

DAÑO CRÍTICO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede intentar un ataque especial que si tiene éxito deja gravemente herido al enemigo.

El infiltrador debe superar una **dificultad de 8**, si la supera **disminuye la vida actual del enemigo a la mitad**.

En caso de fallar, el ataque solo hace daño critico correspondiente al arma utilizada.

DESANGRAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El infiltrador ejecuta un ataque que deja al blanco sangrando *durante 5 turnos*, haciendo un daño de 1 punto por turno.

Reduce la dificultad de golpe del enemigo en -1 permanentemente.

Requiere un arma u objeto cortopunzante.

ACROBACIA DE ATAQUE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El infiltrador puede ejecutar sus movimiento con asombrosa agilidad durante el combate.

Permite al infiltrador ejecutar dos ataques en un mismo turno durante 3 turnos.

Adicionalmente, **aumenta en 1 la dificultad de golpe** del infiltrador, y le permite moverse el doble de rápido y cubrir más espacio corriendo (ejecutar una acción de un turno en 1/2 turno)

No funciona utilizando armaduras pesadas.

QUEBRAR GUARDIA	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje ejecuta un ataque que no falla y hace daño critico correspondiente al arma utilizada, baja la dificultad estándar de golpe del enemigo en -2 durante todo el combate.

Redure la durabilidad de la armadura enemiga a la mitad.

EXPERTO EN CAÍDAS	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El infiltrador no puede recibir daño de ninguna clase al caer desde largas distancias (techos altos y bajos)

En caso de caídas enormes reduce el daño recibido a la mitad automaticamente (Edificio de varios pisos).

I



DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE

Tipo: Activo

Coste
Momentum
1

El infiltrador posee un dispositivo de camuflaje instalado en su armadura o traje de infiltración actual que le permite hacerse invisible automáticamente **durante 5 turnos**.

La invisibilidad se anula si el infiltrador ataca o cae en alguna trampa.

Concede un dispositivo de camuflaje funcional para instalar en armaduras ligeras y medianas aptas para infiltrador.

II



MEJORA DE CAMUFLAJE

Tipo: Activo

Requiere
Dispositivo de
Camuflaje

Actualización del Dispositivo de Camuflaje instalado en su armadura o traje de infiltración actual que le permite hacerse **invisible automáticamente con duración indefinida**, el efecto de invisibilidad se anula si el infiltrador ataca o cae en alguna trampa.



MAESTRÍA

Tipo: Pasivo

Siempre
Activo

Permite al Infiltrador intentar por segunda vez en el mismo turno una tirada fallida al utilizar habilidades de seguridad e infiltración.

Si se utiliza dos turnos seguidos y falla de nuevo se considera que el fallo ha sido crítico y la cerradura se anulará.



ATAQUES FURTIVOS

Tipo: Pasivo

Siempre
Activo

Permite al infiltrador ejecutar ataques furtivos cuando ataca a un blanco que esté desprevenido o no lo haya detectado.

El infiltrador **reduce en 3 la dificultad de golpe** de los enemigos que golpee por la espalda y que estén desprevenidos durante el primer turno de ataque.

Un ataque exitoso hace daño crítico correspondiente al arma empuñada; *Este movimiento especial se complementa con la habilidad de Infiltrador para aumentar daño furtivo.*



Especiales de Técnico

Los poderes de Técnico solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



DAÑAR SISTEMAS ROBÓTICOS

Tipo: Activo

Coste
Momentum
1

El Técnico activa una onda inalámbrica destructiva que se **propaga a 3 blancos de I.A.** sobrecargando todos sus sistemas, dañando con daño critico correspondiente al arma que esté utilizando en ese momento.

Las I.A deben superar una dificultad estándar Media, si fallan la prueba las I.A. entran en conflicto y se apagan (reinician) durante 3 turnos.

Las I.A. muy avanzadas pueden ser inmunes a este último efecto o ser afectada menormente.



ANULAR DEFENSAS

Tipo: Activo

Coste
Momentum
1

El Técnico puede sobrecargar todas las defensas de alta tecnología de un enemigo.

Efectos:

- Desactiva todos los bonos de salud de armaduras pesadas e intermedias.
- Desactiva todas las bonificaciones de ataque al armamento a distancia.
- Desactiva todos los efectos u atributos especiales de dispositivos tecnológicos.



DOMINAR I.A. Y ROBOTS

Tipo: Activo

Coste
Momentum
1

El técnico accede a la programación interna de una I.A. básica o moderada y toma control de ella, el enemigo o vehículo queda bajo control del jugador **indefinidamente si es una I.A. Básica; I.A. moderadas son controladas durante todo el combate, las I.A. Avanzadas** solo pueden ser dominadas durante 3 turnos.

Numero de I.A. afectadas:

- Básicas: máximo 3
- Medias o avanzadas: Máximo 1

El Técnico puede intentar activar la secuencia de autodestrucción la I.A. dominada superando una dificultad estándar media si la acción se ejecuta durante el combate; si la acción se ejecuta fuera de combate o al final del combate no se ejecuta ninguna prueba y la acción tiene éxito automático.



CAMPO DE ESFERA MAGNÉTICA

Tipo: Activo

Requiere un
dispositivo
magnético

El Técnico activa un campo de fuerza esférico que protege del daño causado por balas u otros objetos metálicos acelerados de pequeño y mediano tamaño a todos aquellos compañeros en su cercanía (radio de 5 mt)

Inmunidad al daño de armas a distancia durante 3 turnos.



CAMPO DE FUERZA PERSONAL	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El Técnico activa un dispositivo tecnológico que cubre su cuerpo y lo protege de la mayoría de los daños físicos, químicos y elementales que lo afecten **durante 3 turnos**.

Puede ser aplicado a si mismo o a un compañero.

Concede inmunidad a todo tipo de daño durante 3 turnos.

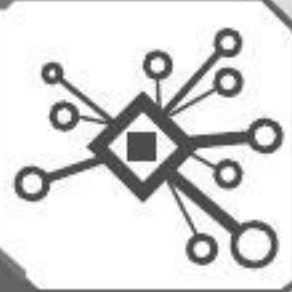
Aunque el personaje sea inmune al daño, no es inmune a que lo empujen o sujeten.



FIREWALL	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El Técnico ha desarrollado un complejo sistema de defensa que lo protege de ataques tecnológicos apuntados a anular sus dispositivos o defensa.

Aumenta la dificultad estándar del enemigo en 2 para dañar o afectar los equipos del Técnico.



ARTEFACTO TECNOLÓGICO	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El Técnico puede crear o elegir un dispositivo tecnológico y añadirle algún efecto determinado.

Al elegir este movimiento por primera vez concede automáticamente un aparato tecnológico básico o apropiado para el técnico, el cual puede ser aplicado a un arma de cualquier tipo etc.

Si el experto tecnológico desea cambiar su dispositivo puede siempre y cuando tenga un taller o herramientas a su disposición y superando una prueba de dificultad estándar apropiada a una mejora o para armar otro (de esta forma un técnico puede cambiar el tipo de arma que tecnológica o traspasar sus efectos a otro)

Esta acción puede ser realizada una vez al día, y no cuenta como una mejora ya que es la creación de un aparato totalmente nuevo.

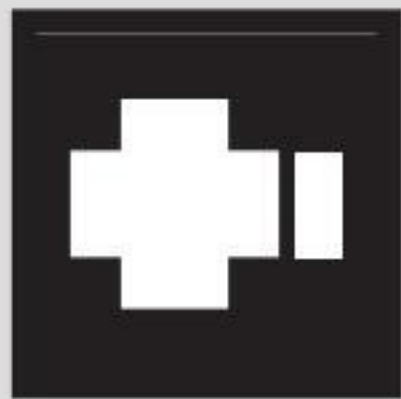
Algunos ejemplos de aparatos tecnológicos se verán en el apartado de equipo y armamento.



HACKER	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

Permite al experto tecnológico intentar por segunda vez en el mismo turno una tirada fallida al utilizar habilidades de seguridad e infiltración.

Si falla al intentar dos turnos seguidos se considera que el fallo ha sido crítico.



Especiales de Médico

Los poderes de Médico solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



ENVENENAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El médico puede envenenar automáticamente al blanco, los efectos del veneno son aleatorios:

- Disminuye la dificultad de golpe a fácil
- El enemigo debe hacer pruebas estándar de fortaleza o un perder el turno, cada turno del combate.
- El enemigo pierde todas las bonificaciones de ataque durante el combate.
- El enemigo recibe 1 de daño adicional en todos los turnos.

Para utilizar este movimiento el médico debería tener veneno en su inventario.



INCAPACITAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El médico ejecuta un ataque a un punto anatómico importante del enemigo causando daño crítico +1, el ataque tiene éxito automático.

Adicionalmente, deja al enemigo con un afecto negativo durante todo el combate que varía dependiendo de la ubicación del golpe:

- **Cabeza:** Disminuye todos los atributos y habilidades generales del enemigo a la mitad.
- **Brazos/Manos:** Anula todas las bonificaciones de combate del enemigo con cualquier arma.
- **Piernas:** Disminuye la dificultad de golpe del enemigo en 1, disminuye la velocidad de movimiento del enemigo a la mitad.
- **Pecho/Estomago:** disminuye la fortaleza del enemigo en 1, disminuye la dificultad de golpe en 1



DAÑO CRÍTICO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede intentar un ataque especial que si tiene éxito deja gravemente herido al enemigo.

El Médico debe superar una **dificultad de 8**, si la supera **disminuye la vida actual del enemigo a la mitad**.

En caso de fallar, el ataque solo hace daño crítico correspondiente al arma utilizada.



BUENA SALUD	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El médico añade 1 punto de bonificación a Fortaleza y 5 puntos extra de vida.



CRITICOS FÁCILES	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El médico disminuye la dificultad estándar de su prueba de crítico en 1.

I

CURACIÓN MASIVA

Tipo: Activo

Coste
Momentum
1

El médico puede curar automáticamente a todos sus compañeros una cantidad equivalente a su puntuación de curación avanzada.

Alternativamente, el Médico puede elegir curar toda la vida de un solo compañero *(no cura vida otorgada por las armaduras)*

Este poder no cura los envenenamientos automáticamente, pero si permite una tirada de curación avanzada en el mismo turno para conseguirlo.

II

CURACIÓN MASIVA MEJORADA

Tipo: Pasivo

Siempre
Activo

El médico puede curar automáticamente a todos sus compañeros una cantidad equivalente a su puntuación de curación avanzada + 5.

Alternativamente, el Médico puede elegir curar toda la vida de un solo compañero *(no cura vida otorgada por las armaduras)*

Este poder cura enfermedades y venenos automáticamente, además remueve cualquier efecto negativo causado por poderes enemigos que posean los jugadores.



MEJORA INMUNOLÓGICA

Tipo: Pasivo

Siempre
Activo

El médico añade +1 a todas las bonificaciones de atributos y habilidades de la criatura objetivo durante todo el combate.

El objetivo se vuelve inmune a las enfermedades y venenos durante todo el combate.

La criatura objetivo gana momentáneamente lo efectos de la habilidad pasiva de soldado **“Último esfuerzo”**

Último Esfuerzo (Pasiva)

Cuando los puntos golpe (vida) del personaje llegan a 0 el personaje puede seguir en pie y combatiendo hasta que su vida llegue a -5.

Al llegar a este punto el personaje se desmaya y quede inactivo como sucedería normalmente al llegar a 0 puntos de vida.



GALENO

Tipo: Pasivo

Siempre
Activo

Permite al Médico intentar por segunda vez en el mismo turno una tirada fallida al utilizar habilidades de curación para revivir, recomponer huesos o curar.

Si falla al intentar dos turnos seguidos se considera que el fallo ha sido crítico.



Especiales de C. Zero

Los poderes de la Criatura Zero solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



ONDA DE CHOQUE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La criatura Zero evoca una onda de energía kinética que empuja y daña a un grupo de enemigos y todo lo que este a su paso.

La onda de choque hace daño igual a la puntuación de empujar objeto del personaje.

La onda puede ser resistida, si el enemigo falla la posibilidad de esquivar o resistirla recibe daño multiplicado por 2.

Adicionalmente, todos los enemigos afectados que fallan al resistirla pierden un turno.



FUERZA APLASTANTE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La criatura Zero concentra toda su fuerza y levanta en el aire (o aplasta en el suelo, según se prefiera) a un enemigo.

Causa siempre 5 puntos de daño.

La criatura enemigo debe superar una prueba de fuerza o sufre el daño multiplicado por 2.



ACELERACIÓN	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La Criatura Zero envuelve a un amigo o a si mismo en un campo de energía telekinética que cubre toda la superficie de su cuerpo, acelerando todas sus acciones.

El personaje aumenta su dificultad de golpe en 1

El personaje es capaz de realizar 2 acciones por turno.

El personaje puede adicionalmente, aplicar esquivar a los ataques estándar que normalmente no se esquivan y reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Duración 3 turnos.



BARRERA	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La criatura Zero se envuelve a si misma o a un compañero con una barrera personal esférica que lo protege de todos los ataques, tanto físicos como químicos **durante 3 turnos.**

Adicionalmente, impide que el personaje sea derribado o desarmado.



IMPLANTES INTERNOS	Coste Momentum 1
Tipo: Pasivo	

Concede inmunidad al control mental.



MENTE DESPIERTA	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

Aumenta la dificultad del personaje para ser convencido, engañado o que lean su mente en 2.

Concede Inmunidad a los somníferos.



ATAQUE BASE A DISTANCIA	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

Permite a la Criatura Zero efectuar ataques telekinéticos a distancia de manera normal.

Permite a la criatura Zero lanzar ataques a distancia que dañan en 1 punto de daño.

El alcance es intermedio y limitado.



Especiales de C. Alfa

Los poderes de la Criatura Alfa solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



FRENESÍ	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La criatura Alfa pierde el sentido y ataca utilizando toda su fuerza (*solo cuerpo a cuerpo*).

Todos los daños que causa la criatura son críticos durante **3 turnos** donde el jugador es capaz de controlar al personaje.

Luego de los 3 turnos el jugador debe arrojar dados y superar una dificultad para superar la furia asesina y volver a estado normal.

Si el jugador falla la prueba pierde todo el control sobre tu personaje durante se turno.

El personaje ataca a un objetivo al azar (incluido compañeros) cuando pierde el control.

El Jugador puede intentar recuperar el control de su personaje al finalizar cada turno, luego de que el personaje ataque al azar. *El jugador puede elegir no arrojar dados y dejar que la criatura ataque sola.*



FURIA MEJORADA	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La Criatura Alfa gana +1 a todas las bonificaciones de ataque durante 5 turnos con todos los tipos de arma

La criatura alfa gana dos ataques por turno durante 5 turnos.

La Criatura Alfa aumenta su fuerza y fortaleza en 2 durante todo el combate

La criatura alfa gana 5 puntos de vida durante la duración de la furia.



DAÑO CRÍTICO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede intentar un ataque especial que si tiene éxito deja gravemente herido al enemigo.

El jugador debe superar una **dificultad de 8**, si la supera **disminuye la vida actual del enemigo a la mitad.**

En caso de fallar, el ataque solo hace daño crítico correspondiente al arma utilizada.



GOLPES PODEROSOS	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

La criatura Alfa aumenta todos el daño de ataques cuerpo a cuerpo en 2 durante 5 turnos.

Aumenta en 1 el múltiplo del daño critico si es que lo causa.



GENÉTICA ALTERADA	Coste Momentum 1
Tipo: Pasivo	

Concede Inmunidad a las enfermedades y venenos



CRÍTICOS FÁCILES	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

La Criatura Alfa disminuye la dificultad estándar de su **prueba de crítico en 1**.



HOMEDSTASIS	Coste Momentum 1
Tipo: Pasivo	

La Criatura Alfa disminuye la duración de todos los efectos negativos ocasionados por los enemigos a la mitad hasta un mínimo de 1 turno (*parálisis, envenenamientos, quemaduras, penalizaciones, etc.*)





Especiales de Rebelde

Los poderes de Rebelde solo pueden ser elegidos por personajes que posean esta profesión.



HUMILLAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje puede intentar un ataque especial que si tiene éxito deja gravemente herido al enemigo.

El infiltrador debe superar una **dificultad de 8**, si la supera **disminuye la vida actual del enemigo a la mitad**.

En caso de fallar, el ataque solo hace daño crítico correspondiente al arma utilizada.



DESANGRAR	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El Rebelde hace un ataque especial con éxito automático que hace daño correspondiente al arma que este utilizando **multiplicado por 4** si es que se utiliza estando oculto o en un blanco desprevenido.

Si se utiliza sin estar oculto, hace daño crítico correspondiente al arma utilizada



GAS PARALIZANTE	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El saqueador saca una bomba o dispositivo oculto que inmoviliza al blanco **durante 3 turnos**.

La bomba tiene un rango de 2 mt, pudiendo paralizar a un **máximo de 3 enemigos**.

Adicionalmente hace daño critico correspondiente al arma que este utilizando el Rebelde actualmente.



QUEBRAR GUARDIA	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El personaje ejecuta un ataque que no falla y hace daño critico correspondiente al arma utilizada, baja la dificultad estándar de golpe del enemigo en -2 durante todo el combate.

Redure la durabilidad de la armadura enemiga a la mitad.



ATAQUE REMOLINO	Coste Momentum 1
Tipo: Activo	

El Rebelde se mueve rápidamente y ataca sin fallo a todos los enemigos una sola vez, haciendo daño normal correspondiente al arma que este utilizando.

Gana adicionalmente un turno extra de acción que puede utilizar para posicionarse en el lugar del campo de batalla que desee.



IMITADOR	Requiere Dispositivo de Camuflaje
Tipo: Pasivo	

Permite al Rebelde utilizar armaduras equipadas con dispositivos de camuflaje que normalmente solo usan los infiltradores.

Permite al Rebelde utilizar algunos instrumentos tecnológicos solo de “Técnico” si el Directo del Juego lo permite.



PILLO	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

Permite al Rebelde intentar por segunda vez en el mismo turno una tirada fallida al utilizar habilidades de Rebelde

Si falla por segunda vez se considera que el fallo ha sido crítico.



SUERTUDO	Siempre Activo
Tipo: Pasivo	

El Rebelde disminuye en **1 la dificultad** estándar para encontrar botín.



CAPÍTULO VII

Equipamiento





CAPÍTULO VII | Equipamiento

“La suerte es lo que ocurre cuando uno cuenta con la preparación y el equipo adecuado para enfrentar una situación problemática o desesperada, no subestimes tus herramientas”

Equipamiento

En el Vacío se encuentra un amplio surtido de productos y equipo disponible para aquellos lo suficientemente valientes para explorarlo; Además en los asentamientos existen pequeños mercados de productos recuperados por otros Xenos aventureros y mercenarios, los cuales se pueden conseguir mediante el trueque ya sea por comida o otros objetos que posean valor. Entre los objetos que encontrarás disponibles están las armas de fuego, armaduras y objetos de primeros auxilios.

Este capítulo habla de los objetos, tanto mundanos como exóticos que un personaje podría querer adquirir.

Equipando al personaje

Normalmente, los personajes principiantes tendrán un equipo básico o suficientes recursos para adquirir lo básico: armas, armaduras y equipo diverso. Es recomendado que el **Director del Juego** equipe adecuadamente a los personajes antes de iniciar la partida, siempre considerando que el equipamiento debe ser limitado.

Disponibilidad de Recursos

Se supone que todos los objetos descritos en este capítulo están disponibles para los personajes que consigan los recursos adecuados para adquirirlos. Muchos de los mejores y más avanzados equipos son caros y poco frecuentes y de seguro un jugador no podrá encontrarlos en la estantería de un asentamiento o una bodega abandonada de víveres básicos.

Sin embargo cabe mencionar que un personaje con una alto poder adquisitivo o que se arriesgue a explorar lugares peligrosos tiene una alta probabilidad de encontrar lo que busca.

La disponibilidad de ciertos objetos estará más que nada delimitada por el lugar en que se encuentren los personajes en ese momento, es decir, un objeto de alta tecnología o un arma de alto poder serán poco probables de encontrar en un pequeño asentamiento o explorando los lugares mas seguros del entorno; finalmente el *Director del Juego* dirá que cosas pueden conseguir los personajes y cuales están fuera de su alcance dependiendo de dónde se encuentren y como prefiera dirigir el mundo de su juego.

Comercio

El comercio en el Vacío (si es que lo hay) es muy básico y consiste casi siempre en intercambio o trueque de un producto por otro; es muy raro recurrir al dinero u otros medios de pago utilizado por los humanos. En general en los asentamientos los distintos comerciantes y proveedores se pondrán de acuerdo en los precios de ciertos productos.

Vender el botín

Por lo general, los productos que vendan los jugadores podrán venderla a la mitad del precio que cuesta comprarlo o conseguirlo en los mercados normales.

En algunos casos algunos objetos podrían ser canjeados unos por otros y su valor se conservará, esto suele suceder con alimentos de distinto tipo.

Tabla de Productos Comerciales Básicos			
Tipo	Ejemplos	Percepción de valor	Efecto
Alimentos Perecibles	Frutas y Verduras	Bajo	Al consumir curan 1 punto de vida
Alimentos De Larga Vida	Arroz, granos y frutos secos	Medio	Al consumir curan 1d4 punto de vida
Alimentos Enlatados	Latas y conservas	Alto	Al consumir curan 1d4 +1 punto de vida
Raciones Militares	Compactos y deshidratados	Alto	Al consumir curan 1d4 +2 punto de vida



Intercambiar Productos

Normalmente podrás cambiar 2 o 3 productos de valor bajo por uno de valor medio; y varios de valor medio por uno alto.

Muchas veces el valor de un arma o armadura solo podrá ser alcanzado con productos de valor alto o cambiando por el mismo tipo producto o varios de la misma categoría pero de menor calidad.

En este aspecto es bastante libre y puede ser interpretado el valor por el Directo del Juego como este estime conveniente.



Pesos y cantidades

Por el momento este juego no considera el peso de los objetos ni las cantidades como límite de inventario, como regla general se dirá que el personaje podrá cargar lo que parezca razonable y “quepa” en los slots de su hoja de personaje.

Armamento

Las armas de un personaje son clave para afrontar las diversas situaciones de un combate; en este apartado se describirán las armas y sus distintos tipos.

Categorías de Armas

A grandes rasgos las armas se han resumido en **armas de cuerpo a cuerpo** y **armas de distancia**. Todos los personajes pueden utilizar la mayoría, sin embargo si no están entrenados en su uso el jugador no podrá sumar bonificación a sus resultados de dado, lo cual hace al personaje menos eficaz cuando utiliza un arma desconocida.

Características clave de las armas:

- *Tamaño de Arma*
- *Requisito de Fuerza*
- *Daño*
- *Tipo de Daño*
- *Alcance*
- *Cualidades adicionales*



Armas Grandes y Pesadas

Personajes débiles o muy pequeños pueden ver restringida su disponibilidad de armas y armaduras, ya que algunas pueden ser demasiado grandes para ellos y no podrían utilizarlas.



Disparo a largo alcance

El Director del Juego podrá decidir cuando un objetivo está más allá de la distancia efectiva de un arma, si esto sucede la dificultad estándar aumenta +2 y el daño puede incluso disminuir (Como las escopetas).

Todo a criterio del Directo del Juego.

Cualidades Adicionales de Armas

Las armas pueden tener cualidades adicionales que le confieren bonos adicionales, estas son:

Alto Calibre: *Añade +1 al daño*

Alto Alcance: *Dobla el alcance normal del arma y evita penalizaciones.*

Automático: *Para lanzamisiles y lanzagranadas, reduce el tiempo de recarga a la mitad.*

Soporte: *El arma requiere de una mochila de munición, pero no se sobrecalienta ni hay que recargarla muy seguido.*

Protección electrónica: *El arma no puede ser deshabilitada por impulsos electromagnéticos.*

Protección Anticlinales: *El arma hace daño +1 adicional a armaduras y vehículos.*

También es posible añadir tus propias propiedades especiales a un arma, por lo general el Director del Juego tiene libertad total para inventar y modificar el daño y propiedades de las armas a su antojo.



Tipos de Daño

El tipo de daño puede ser importante en algunas situaciones, la mayoría de las armas cuerpo a cuerpo poseen tipos de daño variados y las armas de fuego son todas de daño perforante, a excepción del rifle de plasma que podría ser contundente y la escopeta en algunos casos.

Esto es importante sólo si el Director del Juego lo decida pues algunas criaturas, armaduras o vehículos pueden ser parcialmente resistentes a ciertos tipos de daño.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo son de muy corto alcance, aunque podrían haber ocasiones en que pudieran tener un poco más de alcance si son tipo lanzas, aunque no se tendrán en consideración en este libro.

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo					
Arma	Daño	Tamaño	Daño Crítico	Valor	Requerimientos
Puños/Garras	1	N/A	x2	Intermedio	N/A
Mini-Motocierra	1d6	Pequeño	x3	Alto	Sólo infiltrador
Machete	1d6	Mediano	x3	Medio	N/A
Cuchillas	1d4	Pequeño	x2	Bajo	N/A
Sables/Estoques	1d4	Mediano	x2	Alto	N/A
Espada	1d8	Grande	x2	Alto	Fuerza 1
Hachuela	1d4	Pequeña	x2	Bajo	N/A
Hacha de mano	1d6	Pequeña	x3	Medio	Fuerza 1
Hacha	1d8	Grande	x3	Alto	Fuerza 2
Martillo	1d8	Grande	x3	Alto	Fuerza 3



Armas Pesadas

Las armas que requieran **fuerza 3 o +** se consideran **armas pesadas** y en algunos casos pueden ser demasiado grandes para que Xenos pequeños las utilicen (*Dirimas, Exigus y a veces Custus Gamma*)



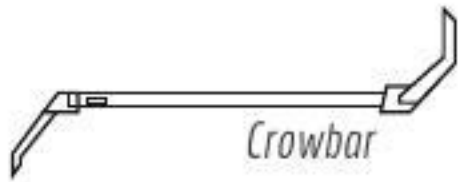
Categorías de Tamaño

Exigus y Dirimas usan todas las armas como si fueran una categoría mas grande, por esto no pueden usar las armas grandes y las armas medianas las utilizan con las dos manos.

Armas de Distancia

Tabla de Armas de Distancia						
Arma	Daño	Tamaño	Daño Crítico	Valor	Dificultad de Recarga	Requisitos
Pistolas	1d4	Pequeño	x2	Intermedio	Fácil	N/A
Pistola de Clavos	1d4	Pequeño	x3	Intermedio	Media	N/A
Pistola de Clavos Pesada	1d4	Pequeño	x3	Intermedio	Media	N/A
Subametralladora	1d4	Mediano	x2	Alto	Media	Fuerza 2
Metralleta	1d6	Mediano	x2	Alto	Difícil	Fuerza 3
Mini-Escopeta	1d4	Pequeño	x2	Alto	Media	Fuerza 2
Escopeta de Combate	1d6	Grande	x3	Alto	Difícil	Fuerza 3
Escopeta Pesada	1d10	Grande	x3	Alto	Difícil	Fuerza 4
Rifle	1d8	Grande	x3	Alto	Media	Destreza 2
Cañon de Plasma	1d8+1	Grande	x3	Muy Alto	Difícil	Fuerza 3
Mini-Lanzamisiles	1d8	Mediano	x2	Muy Alto	Difícil	Fuerza 2
Lanzamisiles	1d10	Grande	x4	Muy Alto	Difícil	Fuerza 4
Disp. Tecnológico	1d4/1d6	Mediano/pequeño	x2	Alto	Media	Intelecto 2
Lanzagranadas	1d8	Mediano/Grande	x2	Muy Alto	Difícil	Fuerza 3
Lanzallamas*	1d6+1	Grande	x3	Muy Alto	Difícil	Fuerza 5
Granadas	1d10	Pequeño	x2	Alto	N/A	N/A
*Daño ignora salud de armadura y coverteduras.			*Las armas de fuego de proyectiles (todas) hacen daño perforante			

ARMAS CUERPO A CUERPO



Crowbar



Mini-Motosierra



Machete Táctico



Cuchillos de Combate



Hacha utilitaria



Hacha de Mano

ARMAS DE FUEGO LIGERAS



Pistola



Pistola de Clavos



Pistola Pesada



Sub-Fusil



Pistola de Inyecciones



Mini-Escopeta

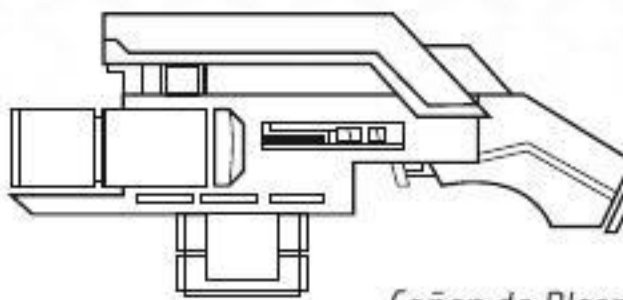


Revolver

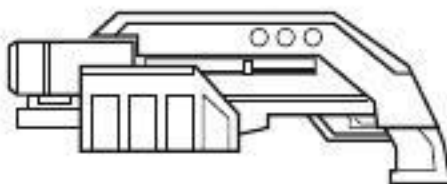


Granada

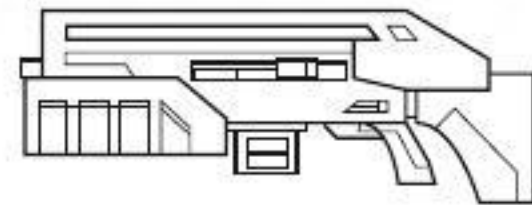
ARMAS DE FUEGO INTERMEDIAS



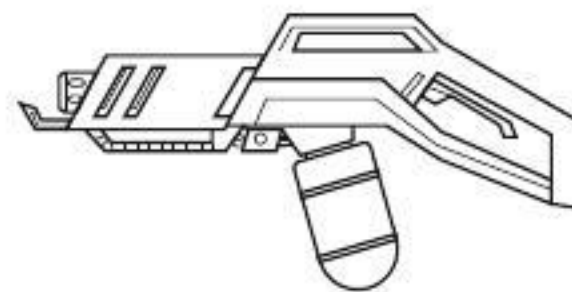
Cañon de Plasma



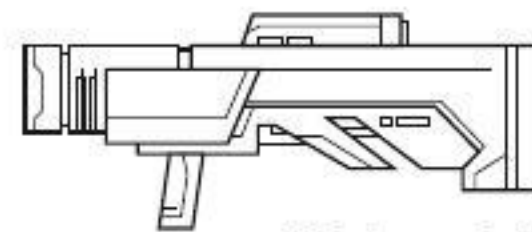
Escopeta



Metralleta

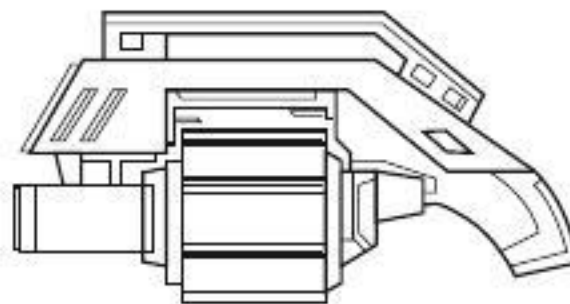


Lanzallamas

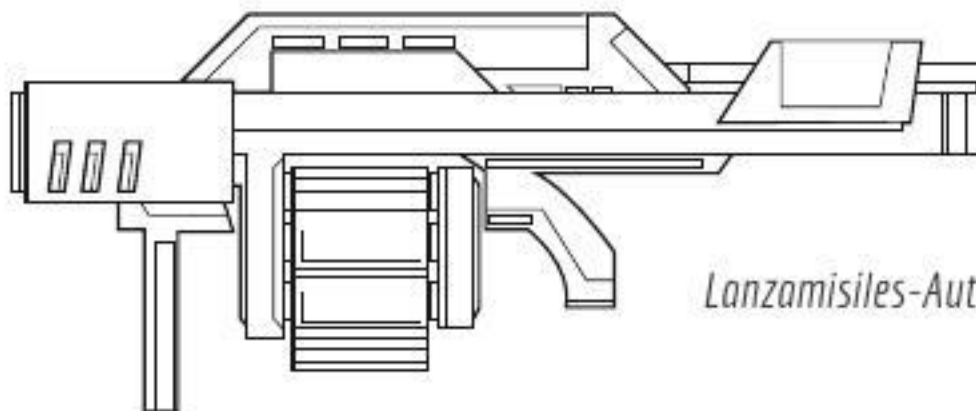


Mini-Lanzamisiles

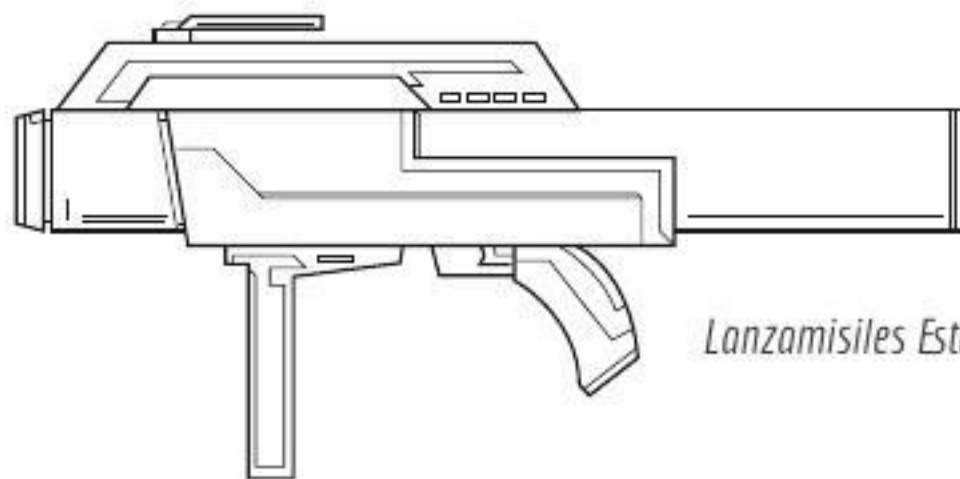
ARMAS DE FUEGO PESADAS



Lanzagranadas



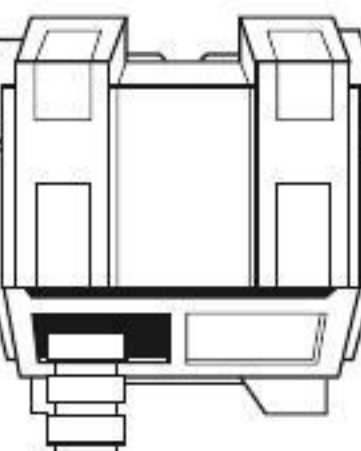
Lanzamisiles-Automático



Lanzamisiles Estándar



Gatling-Gun de Soporte



Armaduras

Las armaduras dan puntos de vida extra (Durabilidad) para el combate, pero también relentizará o entorpecerá las acciones de los jugadores en algunos casos.

Categorías de Armadura

A grandes rasgos las armas se han resumido en **Ropa, Armadura a Ligera, Intermedia y Pesadas**. Todos los personajes pueden utilizar la mayoría de estas pero usar armaduras muy pesadas podría suponer penalizaciones de movimiento en combate a cambio de protección o puntos de vida adicionales.

Es importante señalar que las armaduras en su mayoría están diseñadas para seres humanos, y puede ser difícil si así lo desea el Directo del Juego conseguir armaduras de tamaños adecuados para cada especie distinta, sin embargo es posible adaptarlas pagando a algún Xeno habilidoso o utilizando la habilidad de mejora del técnico para modificarlas.

Características clave de Armadura:

- Salud adicional/Duración
- Penalizaciones
- Cualidades Especiales
- Tamaño/Diseño



Armaduras Pesadas vs Ligeras

Utilizar una armadura pesada hará que tu personaje sea más resistente en batalla, pero podría significar que es más fácil de golpear, la elección de armadura depende mucho del tipo de personaje que juegues y como lo utilices.

*Podríamos decir que los **infiltradores, Técnicos y Rebeldes** podrían ver sus habilidades entorpecidas utilizando armaduras pesadas; Sin embargo los **soldados o criaturas Alfa** podrían no verse tan afectados.*

Cualidades Adicionales de Armadura

Las Armaduras pueden tener cualidades adicionales que le confieren características especiales, estas pueden ser:

Tejido Resistente: *Aumenta en 5 puntos de vida la Duración de armadura.*

Servomotores: *Disminuye en 1 la penalización de movimiento y dificultad de golpe.*

Tejido Resistente a Químicos: Concede disminución de daño versus daños químicos.

A prueba de Fuego: Concede disminución de daño versus daño causado por fuego.

Tejido de Infiltración: Permite que la armadura cambie la posición de sus moléculas para generar un efecto de espejo (Camuflaje) cuando es energizada por un **dispositivo de infiltración**.

También es posible añadir tus propias propiedades especiales a una armadura, por lo general el Director del Juego tiene libertad total para inventar y modificar las propiedades de las armaduras a su antojo.



Tamaño/Diseño de Armadura

Las armaduras pueden estar diseñadas en tamaños estándar que las harán disponibles solo para determinado tipo de raza:

Tamaño Estándar: Para ser usados por Humanos y Xenos como Custus y Prime Beta2

Tamaño Pequeño: Para Exigus, Dirimas y Custus Gamma.

Tabla de Armaduras				
Armadura	Categoría	Duración/Salud Adicional	Valor	Penalizaciones
Ropa	Ligera	N/A	Bajo	Ninguna
Chaleco Antibalas	Ligera	3 a 5	Bajo	Ninguna
Chaleco Antibalas Pesado	Intermedia	5 a 10	Medio	-1 Destreza, -1 Dificultad de Golpe, -1 Habilidades Profesión que involucren movimientos precisos
Coraza Blindada*	Pesada	10 a 15	Alto	-2 Destreza, -2 Dificultad de Golpe - Habilidades Profesión que involucren movimientos precisos
Armadura Pesada*	Pesada	10 a 20	Muy Alto	-2 Destreza, -2 Dificultad de Golpe -3 Habilidades Profesión que involucren movimientos precisos
*Requieren fuerza 3 o más para utilizar.				

Salud/Duración de la armadura

Se podría decir que estos son **puntos de vida adicionales** que adquiere el personaje del jugador; los daños infringidos a este se restan primero a la armadura, si los puntos de duración de la armadura son reducidos al máximo se considera que esta ha sido completamente dañada, y deja de brindar protección; también se remueven las penalizaciones de la misma,

Reparar la Armadura

Un personaje podrá intentar reparar su armadura, pero requeriría que tenga conocimientos o habilidades adecuadas, sino deberá buscar a alguien que la repare por él. Un personaje que intente reparar su armadura tendrás más oportunidades de conseguirlo si se encuentra en un taller o posee herramientas.



Cascos

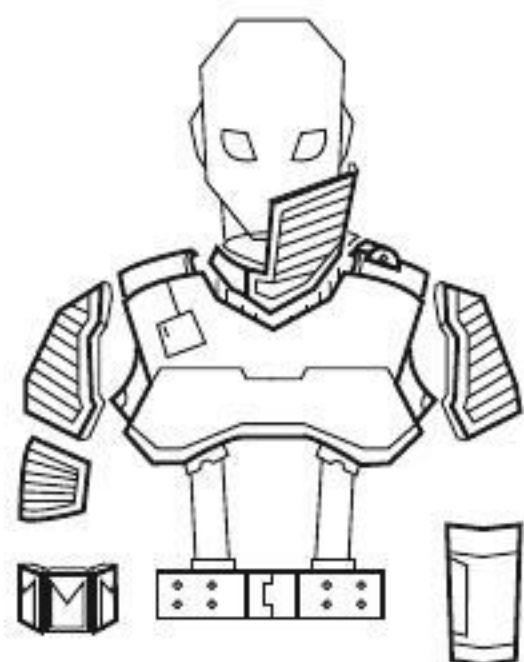
Los cascos no brindan salud extra, pero pueden brindar protección adicional contra caídas o ayudar a no perder el conocimiento.

Los cascos además pueden tener propiedades especiales como visores, visión nocturna e infrarroja, comunicadores y varios complementos adicionales.

ARMADURA LIGERA

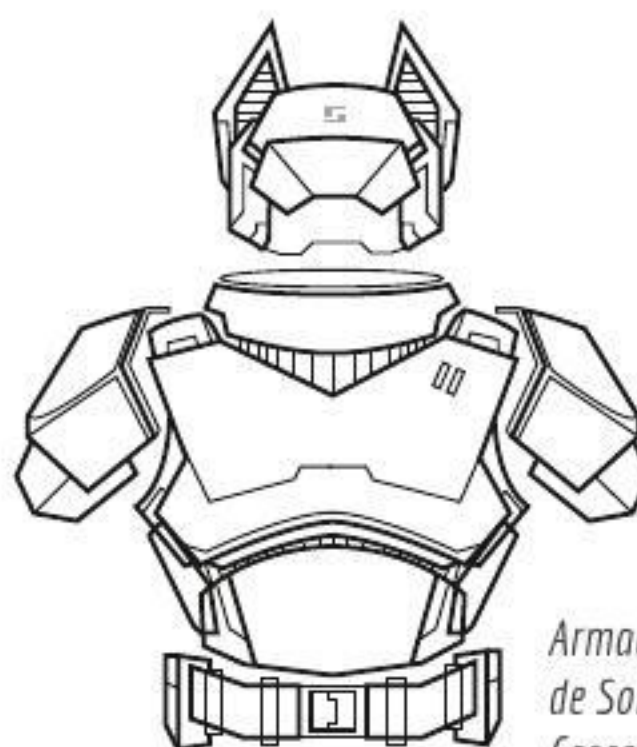


Chaleco Antibalas

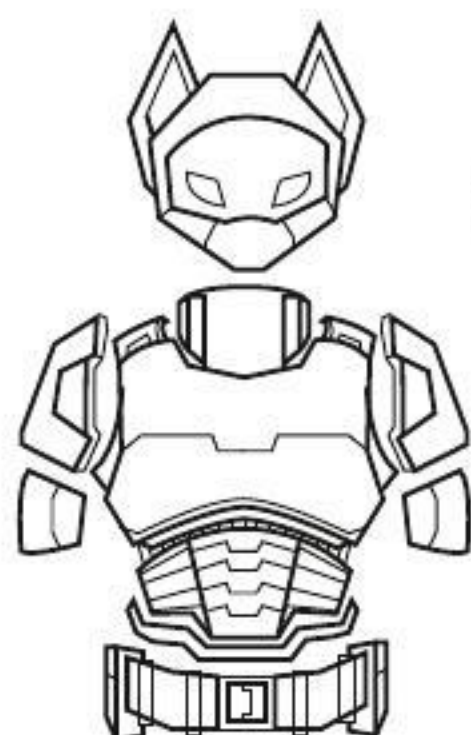


Coraza de Infiltración

ARMADURA PESADA



Armadura Pesada de Supervivencia con Casco modificado

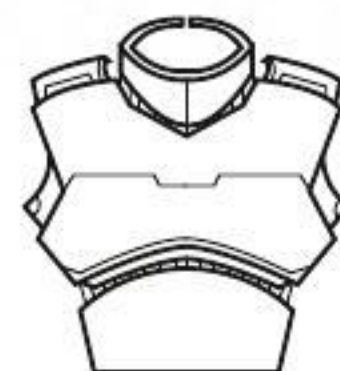


Armadura Táctica con Casco modificado

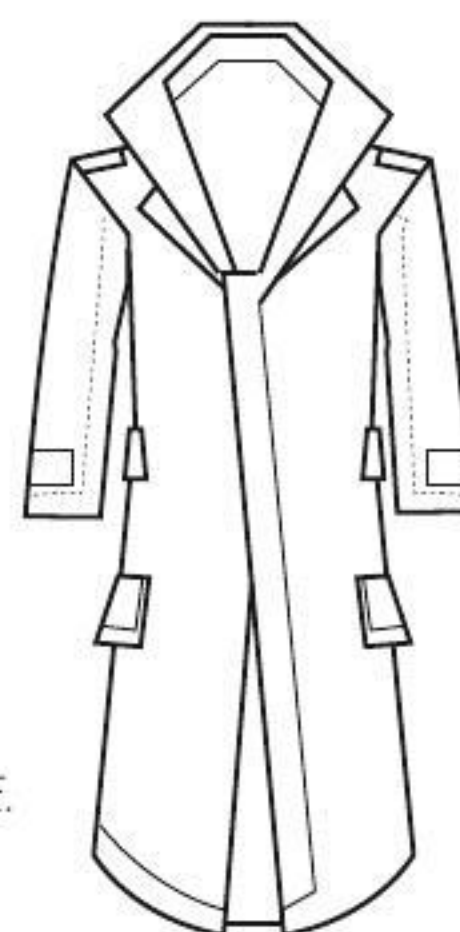
ARMADURA INTERMEDIA



Uniforme táctico



Coraza Ligera

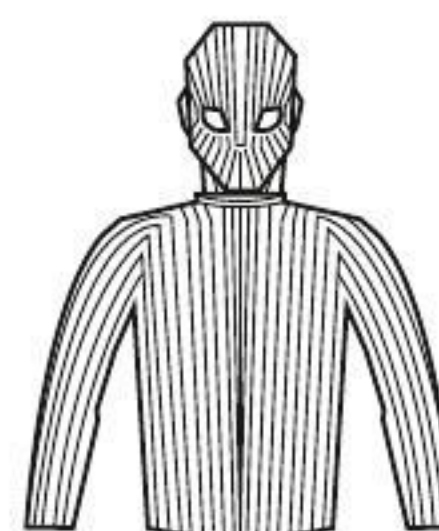


Abrigo pesado F.O.E.

ROPA

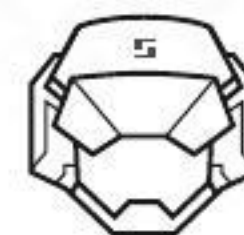


Uniforme de trabajo del Consorcio

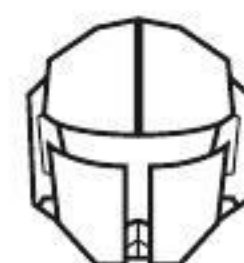


Ropa con Tejido de infiltración

CASCOS



Casco estándar Func. de Supervivencia



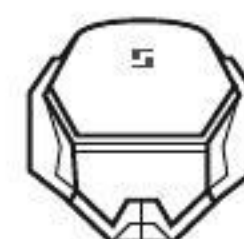
Casco F..O.E. Asalto



Casco F..O.E. Urbano



Casco F..O.E. Veterano



Casco Soldado Func. de Supervivencia

Ítems Misceláneos

Ítems de primeros auxilios, curativos y todos canjeables por productos, acá solo se mencionarán algunos ítems útiles para el jugador y se expondrán sus efectos.

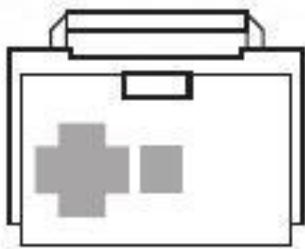
Acá solo se sugieren algunos ítems, pero siempre es posible inventar más para complementar tus historias.

Usar Objetos

La mayoría de estos objetos se pierden al ser usados y obtener sus efectos, además de ser útiles para los jugadores sirven como medio de pago para adquirir otros productos.



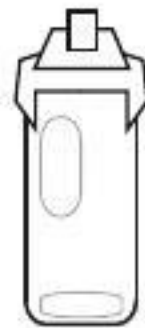
Inyección



Botiquín



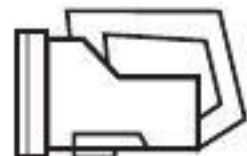
Pistola de Inyecciones



Botella Portátil

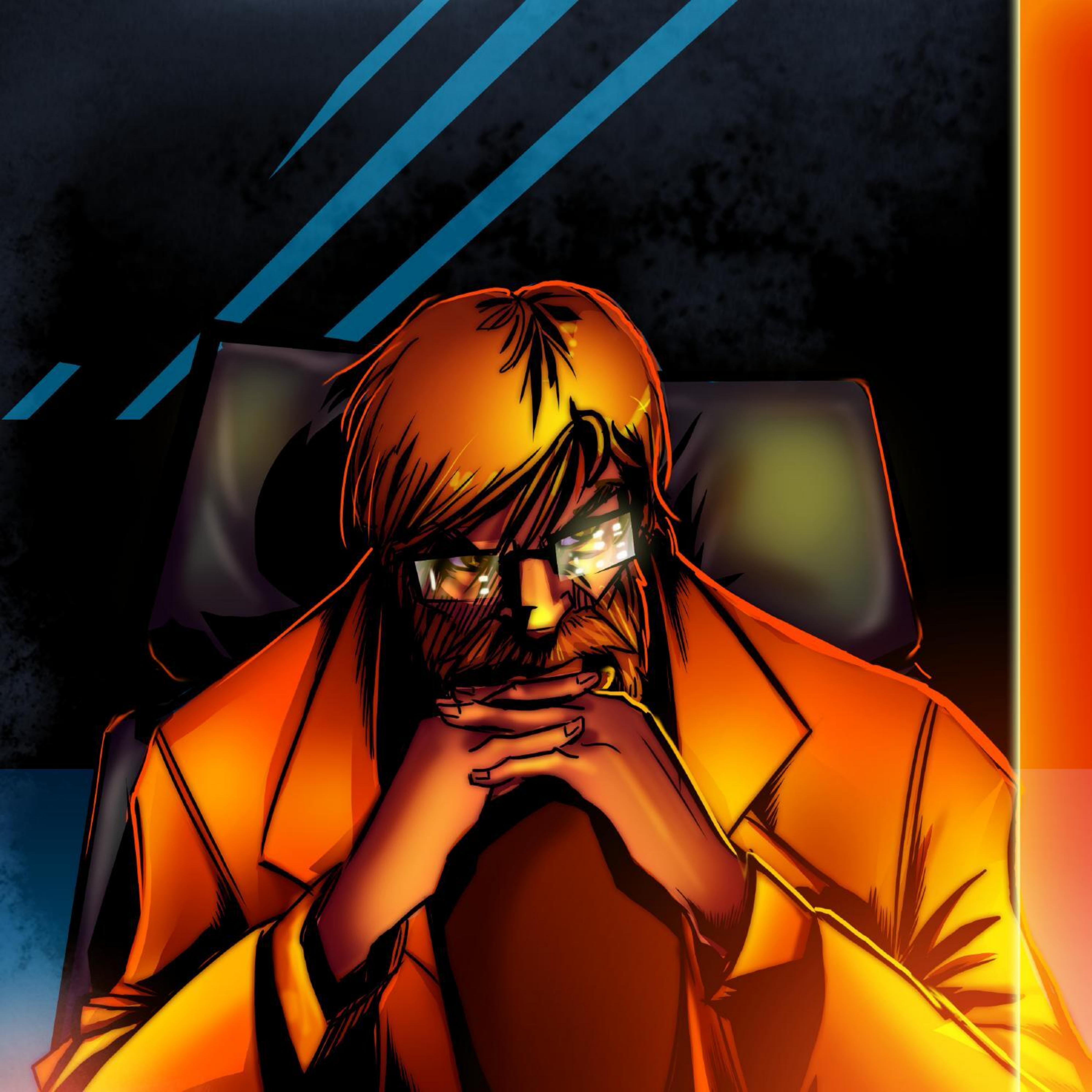


Raciones Militares



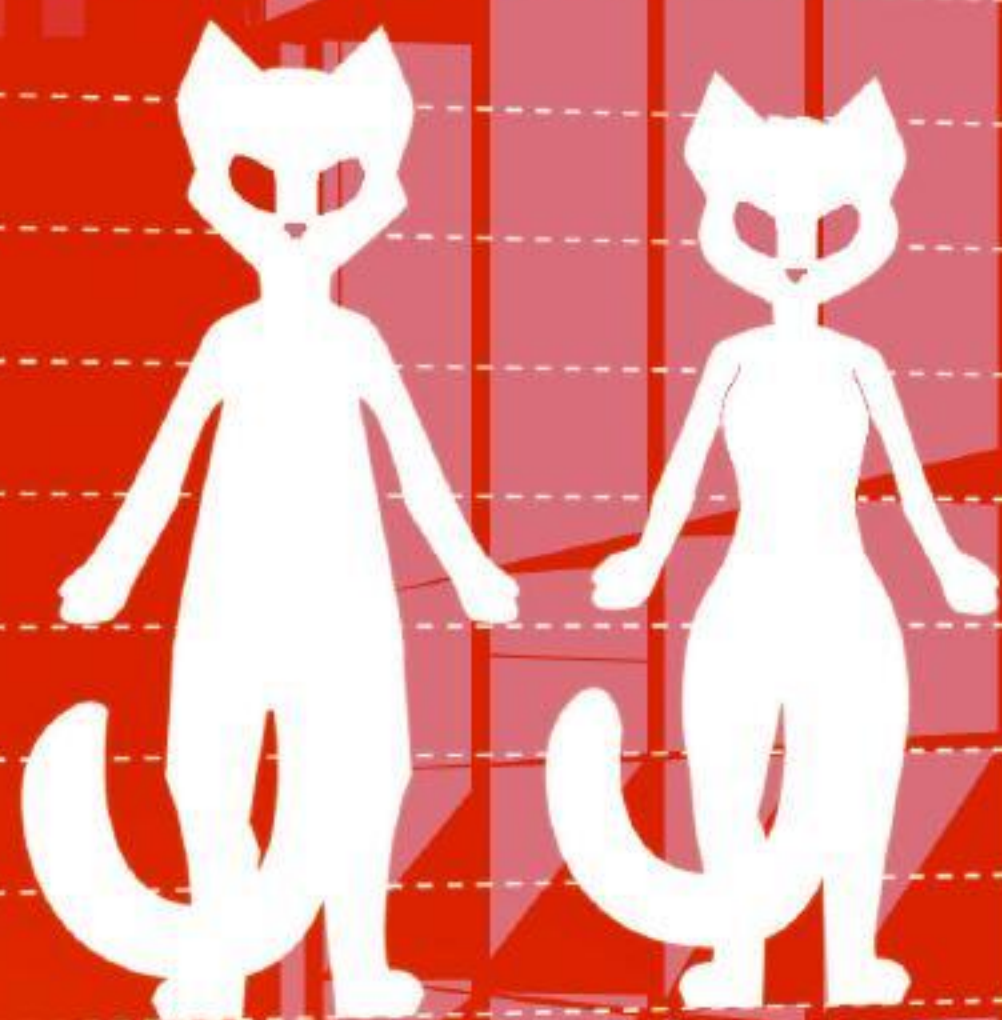
Linterna de Mano

Tabla de ítems					
Item	Tipo	Valor	Efectos	Puntos de Curación	Duración
Píldoras	Curativo	Muy bajo	Recupera Salud	1	Mientras Dura Combate
Antídoto	Curativo	Alto	Remueve Venenos	1	Permanente
Inyección Curativa	Curativo	Medio	Recupera Salud	1d4	Permanente
Botiquín	Curativo	Alto	Recupera Salud	1d10	Permanente
Ración Militar	Curativo	Alto	Recupera Salud	1d8	Permanente
Adrenalina	Buffer	Alto	1 punto de Momentum	N/A	Permanente
Té Helado	Buffer	Medio	+1 Destreza	N/A	5 Turnos
Té Verde	Buffer	Medio	+1 Fortaleza	N/A	5 Turnos
Incienso	Buffer	Medio	+1 Suerte	N/A	5 Turnos
Té Negro	Buffer	Medio	+1 Intelecto	N/A	5 Turnos
Café Helado	Buffer	Medio	+1 Fuerza	N/A	5 Turnos



CAPÍTULO VIII

Glosario de Términos





CAPÍTULO VIII | Glosario de Términos

“Mi maestro me dijo una vez respecto a sus experimentos: la sabiduría es el esfuerzo por conocer. Pero no se... yo me esforcé por conocer y no me considero sabio, sólo un aprendiz”

Glosario De Términos

Este apartado incluye algunas menciones de reglas y términos importantes para el trasfondo del juego.

A

Acción: Actividad llevada a cabo por un personaje. Las acciones pueden dividirse de acuerdo al tiempo que ocupe realizar as (de mayor a menor): *Acción estándar, acción de movimiento y acción gratuita.*

Acción de Movimiento: Acción que equivale al personaje moviéndose a su velocidad normal. Algunos ejemplos de acciones de movimiento son: desenfundar un arma, levantarse, agacharse, abrir una puerta, cargar un arma y caminar. Durante un turno normal un personaje siempre podrá realizar una acción de movimiento y una estándar.

Acción Estándar: Las más frecuentes, incluyen disparar o golpear cuerpo a cuerpo, usar un objeto, habilidad o un movimiento especial. En condiciones normales un personaje puede ejecutar una acción estándar y una de movimiento en el mismo turno, pero no podrá cambiar las acción de movimiento que se le permite en su turno por otra estándar en condiciones normales.

Acción gratuita: Las acciones gratuitas son tan insignificantes que se pueden realizar junto con cualquier otra clase de acción (*arrojar algo al suelo, hablar, hacer señas, etc.*)

Acción, usar objeto: Usar un objeto constituye una acción estándar, consumir un artículo curativo, esta acción incluye el tiempo de sacar el objeto y usarlo, si este es pequeño y al alcance del personaje.

Agarre: Un personaje puede intentar agarrar a otro, para esto primero debe tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo y luego enfrentar las fuerzas de ambos contrincantes, si esto sucede podrá tenerlo de presa, y cada turno la victima podrá intentar libertarse.

Alcance: equivale a la distancia en la cual un personaje puede realizar un ataque a distancia, depende del arma la distancia (en estos momentos no está normado pero se deja a criterio de los jugadores).

Aliado: Una criatura amistosa con los personajes. También al hablar de aliados se puede tratar de los compañeros de un grupo.

Arma a Distancia: Un arma que arroja proyectiles a distancia.

Arma arrojadiza: un arma de ataque a distancia que se debe arrojar (*por ej. granadas*)

Arma de una mano: son armas que pueden empuñarse y usar solo con una mano.

Arma a dos manos: un arma diseñada para ser utilizada con las dos manos, como los rifles, martillos grandes, lanzamisiles y cañones.

Arma Cuerpo a Cuerpo: un arma diseñada para blandirse en combate cercano.

Arma Melee: Sinónimo de Arma Cuerpo a Cuerpo.

Armas Pesadas: Lanzamisiles, Lanzagranadas y armas de soporte o con proyectiles explosivos grandes o de alta potencia.

Armas naturales: se consideran armas naturales las garras de los Xenos, los puños y las mordidas; la mayoría de las veces solo harán **1 punto de daño** (pero si se considera oportuno una mordida podría hacer mucho más daño).

Armadura: Atavío de protección que los personajes pueden utilizar sobre su vestimenta, concede **puntos de vida adicionales (Duración)** y pueden tener restricciones de fuerza y penalización por peso.

Artefacto Tecnológico: Pieza especial construida por el propio Técnico que le permite crear un arma única o añadirle propiedades especiales a otra.

Asustado: Una criatura puede ser atemorizada y causar que salga huyendo; puede que el Director del Juego aplique penalizaciones (*se sugiere -1 o -2*) a todas las pruebas que realice el personaje en ese estado.

Ataque: Una acción cuyo objetivo es causar daño a un enemigo o objeto. El éxito o fracaso se determina con una tirada de ataque.

Ataque Furtivo: Un tipo de ataque especial que hace daño adicional a criaturas desprevenidas, comúnmente causado por Infiltradores y asesinos (suma o multiplica daño)

Ataque a distancia: Un ataque realizado con un arma de distancia.

Ataque Cuerpo a Cuerpo: Un ataque que se realiza usando un arma de alcance inmediato como espadas, cuchillos, garras o mordidas.

Ataque de Oportunidad: Un único ataque gratis cuerpo a cuerpo que se le permite a todo combatiente intentar golpear a todo enemigo que esté desprevenido o pase a su lado corriendo sin prestarle atención (como hacer una zancadilla a alguien corriendo)

Ataque sin Arma: ataque con armas naturales; la

mayoría de las veces solo harán 1 punto de daño, pero si se considera oportuno una mordida podría hacer mucho más daño.

Ataque, tirada de: una prueba de arrojar dados que sirve para determinar si el personaje golpe a o no a un enemigo, se calcula de la siguiente forma: **Rangos Arma entrenada+1d10 vs Dificultad de Golpe del Objetivo.**

Atontado: un personaje atontado no podrá realizar acciones, pero no sufrirá penalización a su dificultad de Golpe.

Atributo: los atributos y habilidades del personaje son valores de la hoja de personaje que suman bonificadores a los resultados del dado, los atributos representan aspectos físicos y psicológicos del personaje, en tanto las habilidades representan el grado de experiencia que posee el personaje al desarrollar determinadas tareas.

Apuntar: al utilizar armas de fuego a veces es posible que un jugador quiera “apuntar” a un enemigo, esto hará que pierda un turno apuntando, pero al siguiente **añadirá un +1** como bono a su tirada de dado para golpear al enemigo.

Antropomorfos: en este caso los **Xenos** son animales que por sus caracteres morfológicos externos se asemeja al hombre.

Alfa, Criatura: El o uno de los primeros especímenes prototipo creados de cualquier especie *Xeno*, suelen ser extremadamente fuertes e inestables.

B

Bonificador: Modificador positivo que se sume a una tirada de ataque o daño. En muchos casos se pueden sumar varios modificadores en una misma tirada, es decir pueden ser apilados.

Bono: Sinónimo de Bonificador.

C

Consortio: o *Consortio Tecnológico*, Nombre que recibe el conglomerado de laboratorios encargados de crear toda la tecnología en el universo del juego, así como de ser los creadores de los *Xenos*.

Condicionamiento: procedimiento que consiste en establecer ciertas condiciones de **control** sobre los *Xenos*, permite al Consortio darles ordenes y que estos obedezcan casi sin cuestionar, también impide que estos ataquen.

Casilla: Así puede ser llamado también un cuadro a llenar en la hoja de personaje.

Cegado: incapaz de ver; un personaje ciego *sufre penalización de -2 en todas sus acciones*, las acciones que involucren ver como buscar, apuntar etc, *sufrirán un -4*

Cobertura: Será cualquier barrera que se encuentre entre el personaje y su enemigo. La cobertura suele aumentar la dificultad estándar de golpe.

Confusión: Incapacidad de decidirse a actuar por culpa de algún efecto. Las acciones de un personaje en confusión no puede hacer ataques de oportunidad y puede que ataque al azar amigos y enemigos.

Críticos: Acción exitosa (*Ver golpe Crítico*)

Curar: acción de recuperar puntos de vida, enfermedades y venenos.

Cuerpo a Cuerpo: Contrario al ataque a distancia, consiste en un intercambio de golpes físicos entre oponentes lo bastante cercanos entre sí como para causarse daño por contacto empleando armas cuerpo a cuerpo.

Custus: nombre clave de la raza *Xeno* compuesta por especies de animales caninos como perros, lobos y zorros.

Conducir: Acción de operar un vehículo. Para conducir el personaje utilizará su puntuación de *“Operar Mecanismo”*

Criatura Alfa: El o uno de los primeros especímenes prototipo creados de cualquier especie *Xeno*, suelen ser extremadamente fuertes e inestables.

Criatura Zero: Especie *Xeno* con implantes mentales y modificaciones genéticas que le permiten control *telekinético* y *telepático*.

D

Daño: Una reducción de puntos de vida producida por golpes y heridas. El daño puede ser: daño no letal, daño punzante, cortante, contundente, energético. El daño puede ser curado utilizando objetos curativos o por médicos.

Daño continuo: Un tipo de daño que es constante por una duración determinada de turnos, luego del primer golpe.

Daño Letal: daño que reduce puntos de vida de un objetivo.

Daño masivo: Cuando un solo ataque causa una cantidad enorme de daño (*30 o más*), este tipo de daño podría dejar secuelas en los personajes.

Daño no letal: Daño que es causado generalmente por atacar sin armas, como dejar inconsciente a alguien deliberadamente sin querer matarlo.

Daño por energía: Daño causado por calor o efectos energéticos diversos como electricidad y plasma.

Desprevenido: Una criatura vulnerable a ser alcanzada por un ataque furtivo; en algunos casos hasta podría ser más fácil de golpear, *por lo que podría aplicarse alguna*

penalización a la Dificultad de Golpe.

Destreza (Des): El atributo que mide la coordinación óculo-motora, agilidad, reflejos y equilibrio de un personaje.

Director del Juego: El jugador encargado de representar el papel de los personajes no jugadores, de inventar la historia que vivirán los otros participantes, su criterio se aplicará para resolver conflictos o dudas.

Dificultad Estándar: Valor numérico que debe ser igualado o superado por un jugador para tener éxito en una prueba de cualquier tipo. Está puede ser *fácil* (2 a 5), *Media* (6-7) o *Difícil* (12 a 16)

Dificultad de Golpe: Valor numérico que debe ser igualado o superado por un jugador para golpear o herir a un contrincante (*Lo normal es 7*)

Durabilidad: Cantidad de *puntos de Vida extra* que concede una armadura, cuando se agota significa que la armadura ha sido destruida y no se aplicará su protección ni sus penalizaciones.

Dextra: nombre clave de la raza *Xeno* compuesta por especies de animales herbívoros como ovejas y siervos.

Dirima: nombre clave de la raza *Xeno* compuesta por especies de lagartos y lagartijas.

E

Enemigo: Criatura hostil a los personajes.

Entrenada: Tener como mínimo un rango de habilidad. Algunas habilidades necesitan estar entrenadas para poder ser utilizadas y otras más generales pueden usarse sin bonificadores.

Exhausto: Cansancio extenuante que causa deterioro de las funciones notorio. Un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad y sus atributos de destreza y fuerza se reducen a la mitad. *Este efecto se remueve cuando el personaje descansa al menos 1 hora.*

Exigus: nombre clave de la raza *Xeno* compuesta por especies roedores como ratones y ardillas.

Estabilidad: La estabilidad es la resistencia mental y emocional a todo tipo de trauma, natural o sobrenatural; Este acápite de la hoja de personaje es de relevancia secundaria y puede que incluso no sea utilizado en una partida, pues sólo utilízale si quieres una partida realmente difícil o una historia traumatizante.

Esquivar: Cuando un personaje es objetivo de un proyectil lento, una roca en caída o un rocío de ácido por ejemplo, será posible utilizar la habilidad general de esquivar. Para lograr esquivar un personaje deberá superar una dificultad estándar determinada por el Director del Juego

(arrojando un 1d10 y sumando su bonificador, si tiene)

Especiales: Ver “Movimiento Especial”

F

Fuerza (Fue): Atributo que representa la fuerza física y muscular de un personaje.

Fortaleza (For): Atributo que representa la resistencia y salud de un personaje.

Fallar: Obtener un resultado fallido en una prueba de dados.

Fallo Crítico: Un ataque o acción que falla sin importar la defensa enemiga. los fallos automáticos suceden cuando se obtiene un 1 (10) arrojando un **1d10** y si se falla luego la *prueba de crítico*.

Fin de Asalto: Momento del ciclo en que todos los participantes han completado sus acciones por turno.

F.O.E.: Fuerzas de operaciones Especiales, equipo de soldados de élite humanos, independientes del Consorcio pero que suelen prestarle ayuda.

Función de Sobrevivencia: Nombre que recibe la institución policial más estándar existente del universo *Derideal*, funcionan de forma similar un cuartel de policías y se diferencian por llevar uniformes azules; suelen además ser los encargados de la seguridad de todos los edificios gubernamentales y *del Consorcio*.

G

Golpe Crítico: Un golpe que alcanza un punto vital y causa más daño de lo normal (*ver tabla de armas*)

Golpe automático: Un golpe que tiene éxito sin importar la dificultad de golpe del enemigo. *Se obtienen sacando un 10 lanzando 1d10, y luego superando la prueba de crítico.*

Golpear: Acertar o tener éxito en una tirada de ataque.

H

Habilidad: Son acciones que un personaje puede ejecutar durante el juego, representan el uso de un conocimiento profesional o una habilidad de uso diario.

Habilidades Generales: Acciones comunes que cualquier personaje puede aprender y llevar a cabo independientemente de la profesión.

Habilidades Profesionales: Acciones que representan el uso de conocimientos o experiencias específicas que solo un personaje con la profesión adecuada puede usar.

Habilidad, Rango de: Número que indica la cantidad de entrenamiento o experiencia que un personaje tiene en una habilidad.

Habilidad, prueba de: Tirada de dado que representa el uso de una habilidad. La fórmula es: *1d10+Rango de habilidad vs Dificultad estándar de prueba*.

Habilidad No entrenada: Habilidad sin rangos o casillas. Algunas habilidades generales son posibles de utilizar sin estar entrenadas tan solo realizando una prueba sin aplicar modificadores.

Habilidad Entrenada: Que posee rangos o casillas en la hoja de personaje y estos se aplican como modificadores positivos a las pruebas de habilidad.

I

Intelecto: Atributo que determina lo bien que aprende y razona un personaje, además de sus instintos.

Iniciativa: Sistema de arrojar dados y obtener un resultado para determinar el orden de los jugadores y enemigos en un ciclo o turno de juego. Los resultados mayores actúan primero.

Incapacitado: *o Sangrando*, un personaje comienza a sangrar cuando llega a los **0 puntos de vida**, cada turno siguiente perderá un punto de vida adicional, **cuando llegue a -10 puntos de salud, el personaje morirá desangrado**, un personaje muerto debe salir de la partida a menos que algún personaje pueda reanimarlo o existan las condiciones para hacerlo.

Incremento de Distancia: Cada incremento de distancia extra de lo normal que haya desde el arma utilizada hasta el objetivo *significará una penalización de -1, acumulativo por cada ataque; las escopetas sufren el doble de penalización*.

Invisible: imposible de detectar por la vista. Las criaturas invisibles no pueden ser atacadas a menos que ellas ataquen primero y revelen su posición. *Estar invisible además aumenta +1 la bonificación de moverse en silencio de los infiltradores*.

Infiltrador: Soldado especializado en el espionaje, cumplen funciones de asesinos y espías.

M

Médico: Profesión de personaje que cumple funciones de curación y soporte vital.

Mano Torpe: Mano más débil o menos hábil de un personaje (*comúnmente la mano izquierda*). las tiradas de **ataque con la mano torpe sufren una penalización de -4**. El daño causado por el arma empuñada en la mano torpe no poseerá bonificación de daño por fuerza (si es aplicable).

Modificador: Son números que bonifican o penalizan el resultado de una tirada de dados.

Muerte: un personaje muere cuando sus *puntos de Vida llegan a -10 o inferior*. Los personajes muertos no pueden ser curados. Es posible que un médico reanime a un jugador muerto y eso supondrá una prueba de estabilidad.

Movimiento Especial: son habilidades únicas a las que solo podrás tener acceso si perteneces a determinada profesión, aunque existen algunos poderes generales que cualquier personaje podrá utilizar. Estos Movimientos Especiales suelen tener efectos devastadores y pueden inclinar mucho la balanza a favor de los jugadores durante un combate.

Motivación: La razón o justificación que guiará al personaje a lo largo de toda su historia, la motivación puede ser alterada o cambiada, pero determinará las decisiones de un personaje, afecta la interpretación de los jugadores.

Momentum: Medida abstracta de la concentración que un personaje guarda en una batalla, los puntos de *momentum* le permiten utilizar movimientos especiales.

N

Natural: Es el resultado obtenido arrojando un dado sin la suma ni adición de modificadores.

Negar: Invalidar o prevenir que algo tenga efecto sobre un objetivo.

No entrenada: Habilidad sin rangos o casillas. Algunas habilidades generales son posibles de utilizar sin estar entrenadas tan solo realizando una prueba sin aplicar modificadores.

Núcleo de I.A: Procesador de computadora con instrucciones que le permiten tomar decisiones ante situaciones pre-definidas e incluso improvisar si la situación lo requiere, suele ser una pieza importante para robots y torretas automáticas.

O

Objetivo: El receptor de un ataque o movimiento especial; cuando un personaje utiliza una habilidad o elemento sobre si mismo, el mismo pasa ser objetivo.

Ocultarse: Acción que impide al atacante ver con claridad al oponente. Permite a los personajes pasar desapercibidos por los enemigos si se ocultan antes de que estos los vean.

P

Paralizado: incapaz de moverse. Los personajes que se encuentren paralizados por cualquier razón perderán

toda posibilidad de utilizar su fuerza y destreza, se encontrará indefenso ante los ataques.

Penalizador: Modificador negativo que se aplica al resultado de una tirada de dado. Estos penalizadores son acumulables a no ser que el *Director del Juego* indique lo contrario.

Personaje: Individuo de ficción que desenvuelve en el marco de una historia de fantasía. Las palabras personaje y criatura son utilizadas muchas veces como sinónimo en este libro; pues los personajes principales de este juego son criaturas.

Personaje Jugador (Pj): Es un personaje controlado por un jugador que no es el Director del Juego, es contrario al personaje no jugador.

Personaje No jugador (Pnj): Personaje controlado por el Director del Juego, parte de la historia.

Proyecto Prime: Nombre clave que recibió el primer experimento genético que dio nacimiento a las especies *Xeno*. El primero fue un felino, por eso los felinos *Xeno* se denominan Prime.

Prime, Xeno: nombre clave de la raza *Xeno* compuesta por especies de animales felinos como gatos, tigres y leones.

Prueba: método para decidir el resultado de una acción de personaje que permite un éxito o un fracaso. Las pruebas se basan en utilizar el valor de un atributo o habilidad. Existen distintos tipos de prueba y reciben el nombre de acuerdo que estén probando, la formula para todas las pruebas es: $1d10 + \text{Puntuación atributo/habilidad}$ VS *dificultad estándar*.

Prueba de Critico: Para conseguir ejecutar la acción critica el jugador tiene acceso a ***otra tirada de dado con dificultad 5***, que no admite bonificaciones al resultado del dado de ningún tipo; Si el jugador tiene un **5 o más** la acción se ejecuta de forma impecable. *El jugador puede describir con lujo de detalle como su personaje ejecuta asombrosamente la acción o el director del juego puede describirla, como se prefiera.* En caso de que el jugador obtenga menos de 5 en la prueba de critico, la acción es exitosa pero no posee efecto crítico descrito.

Puntos de Vida: Medida de la salud de un personaje en un momento determinado. El daño reduce los puntos de vida del personaje pero es posible recuperarlos por medio de curación o incluso darse incrementos temporales.

Puntos de Vida actuales: Los puntos de vida de un personaje en un momento concreto durante una partida.

Puntos de Vida temporales: Puntos de golpe extra con duración limitada obtenido por medio de píldoras o otros efectos (*durante un número determinado de turnos*)

Puntos de Estabilidad: Una medida abstracta del estado mental de un personaje, los puntos de estabilidad se pierden con eventos traumáticos o desobedeciendo una motivación.

R

Rangos: Cantidad de casillas o valor numérico que posee un personaje en un atributo o habilidad en la hoja de personaje (*máximo 6*)

Reaccionar: Un personaje puede actuar en respuesta a una situación o circunstancia propuesta por el Director del Juego. *Por ejemplo el Director puede pedir una prueba de buscar o intelecto para determinar si tu personaje se le ocurre el mejor lugar donde buscar un libro.*

Reducción de daño: Un tipo especial de defensa que permite a una criatura ignorar una cantidad de daño infringido por la mayoría de las armas del juego.

Regeneración: Aptitud de ciertos *Xenos* o criaturas de recuperar sus tejidos dañados e incluso en algunos casos partes perdidas del cuerpo. *La duración de la regeneración puede ser una vez por combate o luego. La regeneración no protegerá contra el daño de enfermedades o venenos.*

Resultado: Valor numérico de una prueba, tirada de ataque o cualquier tirada de **1d10**. Este resultado es igual a la suma del valor natural y los modificadores.

Rebelde: Civil o criatura que actúa de forma independiente con sus habilidades y recursos propios.

S

Soldado: un tipo de guerrero moderno entrenado en combate, estrategia y uso de todo tipo de armamentos.

Sentidos (Sen): característica que representa la percepción e intuición de un personaje; puede utilizarse también como medida de su fuerza de voluntad.

Sorpresa: situación especial que tiene lugar al comienzo de una batalla si alguno de los combatientes no es consciente del peligro. si esto sucede a los atacantes se les dará un turno de ataque gratis en el cual las victimas no podrán reaccionar.

Suerte (Sue): Atributo abstracto que significa la buena suerte de un personaje, la suerte no tiene un uso específico pero puede ser útil para algunas decisiones o cuando se busca botín.

Sufrir Daño: los ataques que tienen éxito hacen daño. El daño recibido puede no ser igual al daño causado, ya que pueden existir condiciones que lo reduzcan o modifiquen.

Sangrando: o incapacitado, un personaje comienza a sangrar cuando llega a los **0 puntos de vida**, cada turno

siguiente perderá un punto de vida adicional, **cuando llegue a -10 puntos de salud, el personaje morirá desangrado**, un personaje muerto debe salir de la partida a menos que algún personaje pueda reanimarlo o existan las condiciones para hacerlo.

T

Tamaño: dimensiones físicas de una criatura o objeto. Pueden ser diminutos, pequeños, medianos, grandes y enormes.

Tirada Crítica: Tirada especial que se obtiene con un 10 en la tirada de dados, y luego superando una dificultad de 5.

Tirada de ataque: prueba de dados que mide el éxito o fracaso de una acción de ataque.

Turno: Parte de cada ciclo de juego en la que actúa un personaje en concreto.

V

Velocidad: Distancia en metros/kilometros que un personajes puede alcanzar a cabo al moverse.

Visión Nocturna Total: El personaje será capaz de ver en la oscuridad aunque no existan fuentes de luz.

Visión Nocturna parcial: El personaje puede ver en la penumbra, pero es necesario que exista al menos una fuente de luz mínima (la luna, por ejemplo)

X

Xeno: nombre por el cual se han denominado los animales antropomórficos del juego.



LOS OSCUROS Y OLVIDADOS PASILLOS DEL VACÍO TE AGUARDAN...

Explora. Sobrevive. Escapa.

ProjectPrime roleplaying game es un sencillo juego de rol de mesa ambientado en el mundo distópico de Derideal, un cómic de acción y ciencia ficción con personajes antropomorfos. Prepárate para aventurarte junto a tus compañeros en el oscuro mundo de ciencia ficción de *Derideal Project Prime: "The Void"*. Este libro contiene todas las herramientas y guías para la creación de personajes del juego de Rol de Project Prime, Adéntrate en los peligros que aguardan en los claustrofóbicos pasillos del laboratorio y encuentra tu camino hacia la libertad o la muerte.



**DER
iDEAL**

**ANDRES
BARRA**