

Mutantes en la sombra para Hitos

Por Joseba Iparraguirre

En 2016, Miguel Angel Villen publicó en [la comunidad de G+ Guía genérica de Hitos](#) unas reglas de Carlos J. Martinez y una hoja de personaje suya para jugar a *Mutantes en la Sombra* con este sistema de reglas.

La verdad es que no estaban nada mal, pero no me acababan de convencer. Explicaba cada uno de los poderes clásicos con sus dificultades y modificadores específicos divididos en fractales. Y siendo Hitos un sistema genérico, lo lógico habría sido que la propuesta fuera más genérica y polivalente.

Así que saqué el viejo MG2 y me puse a repasar toda la parte de poderes mutantes. Es cierto que se puede jugar con las reglas que figuran en el manual básico, pero la idea es conservar la esencia del juego clásico adaptada a este reglamento más actual.

Al final redacté unas reglas y unos poderes reducidos. Aunque he elaborado una lista de modificadores específicos para estos poderes, pueden utilizarse los modificadores que figuran en el manual que son menos y más sencillos. Os dejo el texto y espero que os guste.

Habilidades y aspectos

Introducimos una nueva habilidad, Poderes Mutantes. Cuando un jugador asigne puntos a una habilidad de Poderes M, en lugar de escribir un aspecto de su elección, deberá elegir uno de entre los siguientes Poderes Mutantes. Puedes tener varias habilidades de Poderes M. cada una de ellas implica distintos ámbitos de uso de los poderes mutantes tradicionales.

Poderes mutantes

Los poderes mutantes se reducen a los siguientes:

- **Manipulación empática:** permite afectar a la empatía, emociones y sentimientos de otras personas. Algunos efectos comunes de este poder son: leer las emociones, controlar las emociones ajenas, inducir emociones, leer la impronta energética de otros individuos... Debes tener en cuenta el número de individuos afectados, su actitud, si deseas afectar un área...
- **Biocontrol interior:** permite manipular, modificar y controlar las funciones biológicas de uno mismo y las propiedades de su propio cuerpo. Algunos efectos que pueden conseguirse son: controlar el metabolismo, entrar en un estado de animación suspendida, modificar la densidad del cuerpo, aumentar la fuerza muscular, modificar la temperatura corporal, modificar la estructura molecular para volverse intangible, regenerarse...
- **Control de la voluntad:** uno de los poderes más tentadores que permite controlar a otros seres vivos para que realicen tu voluntad. Lo más habitual es controlar a personas y animales, pero también puede utilizarse para usurpar los poderes de otros mutantes temporalmente. Debes tener en cuenta el número de individuos afectados, su actitud, si puedes verlos o están lejos...

- **Alteración de los sentidos:** este poder permite alterar los sentidos propios y ajenos. Se puede identificar y detectar seres vivos cercanos, manipular los sentidos de otras personas, ampliar los sentidos propios, leer las sensaciones dejadas en objetos, e incluso proyectar la consciencia fuera del cuerpo propio por tiempo limitado. Es importante tener en cuenta el número de sentidos ajenos que se ven afectados, el número de personas, la duración del poder...
- **Telepatía:** uno de los poderes más conocidos y de los que más se ha escrito. Permite leer los pensamientos ajenos, establecer comunicación con otras personas, recuperar los últimos pensamientos de cadáveres... e incluso realizar ataques psíquicos a otros y protegerse de los mismos. Es importante tener en cuenta la actitud del objetivo, la distancia, en algunos casos si se dispone de línea de visión o si no es necesaria...
- **Telequinesis:** este poder sirve para mover objetos y seres, tan sencillo y versátil como suena. El uso más habitual es mover objetos de un sitio a otro, pero también permite "moverse" uno mismo, manipular mecanismos, manipular gases y fluidos. A la hora de utilizar este poder será fundamental tener en cuenta el peso de los objetos o individuos afectados, la distancia a la que se encuentran, si golpean contra algo...
- **Alteración molecular:** uno de los más sutiles permite afectar a la estructura molecular de objetos y seres vivos. Este poder permite usos espectaculares como la invisibilidad o la teleportación, pero también otros más sutiles como las variaciones de temperatura, estado, o estructura de la materia. Es importante tener en cuenta la distancia a la que se encuentra el objetivo, o a la que se desea enviar, el peso de los objetivos...
- **Manipulación energética:** este es un poder que sólo los mutantes pueden comprender del todo, ya que permite manipular las energías que les rodean, incluida la propia Bioenergía. Permite manipular ondas de radio, aparatos electrónicos, lanzar ataques eléctricos o piroquinéticos, generar campos de energía que les protegen, e incluso robar la bioenergía a otros seres vivos. Es necesario tener en cuenta el alcance del efecto que se desea, si es un efecto de área...

Bioenergía (BE)

La *Bioenergía* es una impronta energética que poseen y generan todos los mutantes conocidos. Esto les permite ejecutar los distintos poderes que poseen. Cuando la concentración de Bioenergía de un individuo es muy alta, ésta se manifiesta mediante un brillo en los ojos, aura luminosa e incluso descargas de energía en mutantes sobredimensionados. Para calcular la Bioenergía de un personaje sumamos la Voluntad más la mitad de la Fortaleza. Ahora calcularemos los Puntos de Bioenergía (PBE), son iguales a la Bioenergía x3, y se reparten en 3 tramos: Fresco, Estresado -2, Shock -5 (al igual que los puntos de vida). Un personaje que no dispone de PBE suficientes no puede utilizar sus poderes mutantes.

Uso de poderes mutantes

Para utilizar un poder mutante es necesario realizar una tirada de Voluntad + el poder mutante correspondiente. Cada vez que utilizamos un poder mutante, el personaje gasta un número de PBE. Si la tirada tiene éxito se pierden tantos puntos como el dado "m" de la tirada. Activando el aspecto adecuado se puede reducir a 1 sólo PBE. Si la tirada falla, no se activa el poder y no se pierden PBE. Si se obtiene una pifia, se pierden tantos PBE como indique el dado "M". Si se obtiene un crítico, se puede reducir el gasto de PBE a 1 u obtener un beneficio adicional como se indica en las reglas. En caso de perder de golpe tantos PBE como el valor de Bioenergía, se debe superar una tirada de Bioenergía con dificultad 12 o perder todos sus PBE y el mutante cae inconsciente por Colapso psíquico. Los PBE siguen las reglas del "daño consolidado" de la Guía Genérica. Se recuperan como si fueran puntos de daño.

Dificultad de la tirada

La dificultad básica para ejecutar un poder mutante es 10 más los modificadores que correspondan al poder que se está utilizando.

Dificultad básica: 10 + Modificadores

Por otra parte, un ser vivo ofrecerá resistencia a sufrir los efectos de cualquier poder mutante. Por esta razón, el uso de poderes mutantes sobre otros seres vivos tiene una dificultad tal que:

Dificultad contra seres vivos: 10 + Voluntad del objetivo + Modificadores

Esta dificultad es la que se aplica a poderes que afectan a la mente, salud, sentidos... de otros personajes.

A continuación ofrecemos distintos modificadores en función de los distintos factores que pueden afectar al uso de poderes mutantes.

Alcance

Por regla general, todos los poderes tienen el siguiente alcance en metros:

- **Contacto:** 0 metros.
- **Corto:** hasta el valor de la Bioenergía.
- **Medio:** hasta 5 veces el valor de la Bioenergía.
- **Largo:** hasta 10 veces el valor de la Bioenergía.

Poderes que causan daño o curan

Algunos poderes pueden utilizarse para causar daño, otros para curarlo. Cuando utilicemos algún poder para conseguir este efecto debemos aplicar las siguientes reglas. El daño/curación básico que causa cualquier poder es el indicado por el dado "m". Por cada nivel de daño que se quiera aumentar, suma +2 a la dificultad de la tirada (+2 para "C", +4 para "M", +6 para "m+C", etc...).

Modificadores al uso de poderes

En función de la complejidad del efecto que queramos conseguir, la dificultad de la tirada aumentará o disminuirá. Obviamente, en función de dicho efecto se aplicarán unos modificadores u otros. Aplica el sentido común a la hora de elegir qué modificadores debes aplicar.

A continuación proponemos algunos modificadores que pueden servir de guía para determinar la dificultad de una tirada. Cuando indicamos objetivo nos referimos a personas o animales; cuando indicamos objeto, nos referimos a vegetales u objetos inertes.

.

	A	B
A qué distancia se encuentra el objeto/objetivo:		
En contacto/corto/medio/largo alcance/sin línea de visión	-2/0/+2/+4/+2	
A cuántos objetivos va a afectar el poder:		
1/2/3-4/5-7/8-10/+ de 10	0/+1/+3/+5/+10/+15	
Cuánto pesa el objeto/objetivo que vamos a afectar (manipular, modificar, desplazar, teleportar...):		
Hasta 50 kg./por cada 50 kg. más/ por cada 50 m. adicionales	0/+2/+2	0/+1/+1
Si el poder tiene área de efecto:		
Hasta 2/4/6/9/12 metros	0/+1/+3/+5/+10	0/+1/+2/+3/+4
Si vamos a causar daño o curar/dolor/afectar a los sentidos de otra persona	+2 por nivel/0/+1 por sentido afectado después del primero	
Cuál es la actitud del objetivo:		
Desea ser afectado, está dormido o relajado/activamente resistente al poder	-5/+2	
Cuál es el estado de salud del objetivo:		
Herido/Malherido o peor	-2/-5	
Qué se intenta conseguir del objetivo:		
Algo acorde a sus intereses/contrario/peligroso para él o sus allegados/pertenece a otra cultura/no posee inteligencia superior (como los animales)	-2/+2/+4/+1/-2	

A: Modificador a la dificultad objetivo

B: PBE necesarios para mantener el área aumentada:

Recuperando Bioenergía

Recuperar los PBE depende del estado en que se encuentre el personaje:

- **Fresco:** se realiza una tirada de Bioenergía a dificultad 10 cada hora de reposo y se recuperan tantos PBE como el dado "C". Una noche completa de descanso permite recuperar todos los puntos.
- **Estresado:** se realiza una tirada de Bioenergía a dificultad 10 cada 8 horas de descanso. Se recuperan tantos PBE como el dado "m" en caso de ser descanso (tumbado, viajando, leyendo, etc...), y tantos como el dado "C" si son de sueño.
- **Shock:** se realiza una tirada de Bioenergía a dificultad 15 cada 8 horas de descanso. Se recupera el dado "m" en caso de ser descanso (tumbado, viajando, leyendo, etc...), y el dado "C" si son horas de sueño.

Manteniendo un poder

Algunos poderes pueden mantenerse activos en el tiempo; para ello primero hay que tener éxito al poner en marcha el poder. Después se puede mantener, a un coste de 1 PBE por cada 5 asaltos y estando concentrado mientras tanto.

En caso de realizar o ser objetivo de una acción que pueda desconcentrar al mutante, debe realizarse una tirada de Bioenergía. La dificultad dependerá de la acción en cuestión: Daño menor que el Aguante, Dif 15; Daño mayor que el Aguante, Dif 20; usar un poder, Dif 20; acción física violenta Dif 15; acción física menor (andar, hablar, etc..), Dif 10; etc... Antes de realizar la tirada para activar el poder se puede decidir mantener el poder durante un tiempo. En este caso el número de PBE necesarios para mantener el poder se sumarán a los utilizados para ponerlo en marcha (en este caso no es necesario permanecer concentrado mientras el poder se mantiene activo).

Si el poder que se quiere mantener activo afecta a más de un objetivo, el coste en PBE aumenta con el número de objetivos:

Número de objetivos	Coste PBE del mantenimiento
1 objetivo	1 PBE
2 objetivos	2 PBE
3-4 objetivos	3 PBE
5-7 objetivos	4 PBE
8-10 objetivos	5 PBE

Potenciando un poder

Para asegurar que un poder funciona, algunos mutantes suelen potenciarlo. Esto significa que utilizan más Bioenergía de la que se necesita normalmente. Para representar esto, antes de realizar la tirada de poderes debe declararse si se utilizan PBE para potenciar la habilidad. Se obtendrá una bonificación de +1 a la tirada por cada 2 PBE gastados. El límite a los PBE que pueden gastarse de esta forma equivale al nivel de Bioenergía.