



3ª EDICIÓN – BETA PÚBLICA

Diseño del juego
Jay Little

Editor
Chris Birch

Introducción y aventura
Gunnar Roxen

Desarrollo y diseño adicional
John Dunn, Jason Marker, Chris Birch, Michael Cross y Benn Beaton

Reglas de la aventura: Benn Beaton
Editado por Laura Hutchinson
Diseño gráfico: Matthew Comben
Diseño de la portada: Paul Bonner
Mapas: Matthew Comben y Gunnar Roxen

Logos de Mutant Chronicles
y de facciones: Alex Bun
Ilustraciones y arte:
Christian Rodrigo Quinot
Paul Bonner, y Jeff Porter

Editado por MODIPHIÛS

www.mutantchroniclesrpg.com
www.facebook.com/mutantchroniclesrpg/
www.modiphius.com

Traducción y adaptación
Javier Escajedo

<http://runequestredux.blogspot.com.es/>

MUTANT CHRONICLES and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of Mutant Chronicles International Inc. All rights reserved. Artwork and graphics © Mutant Chronicles International Inc, except the Modiphius Logo which is © Modiphius Entertainment Ltd. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context.

INTRODUCCIÓN (texto original de Gunnar Roxxen)

¿QUÉ ES MUTANT CHRONICLES?

Mutant Chronicles es un juego tecno-fantástico *dieselpunk*. Vamos a aclararlo un poco:

<-> Dieselpunk: El terrible poder de la Simetría Oscura ha convertido a las máquinas y a la tecnología avanzada contra los humanos. La vieja tecnología arcaica se ha rescatado y arreglado para que la civilización no desaparezca. Las viejas naves espaciales han sido reparadas y mantenidas en funcionamiento mucho tiempo después que hubiesen sido retiradas del servicio. Una decrepita pistola que aún funcione es tu mejor amiga, Luna-City, una polvorienta y vieja ciudad ocupa gran parte de la superficie de la Luna, Las gárgolas viajan ahora por el espacio con luces de neón y propaganda de las corporaciones en una mezcla entre horror, ocultismo y novela negra.

<-> Tecnofantasía: Una mezcla entre la intriga y la distopía ciberpunk, en un mundo mayor que la propia vida, En el universo de *Mutant Chronicles* la humanidad ha huido de la Tierra devastada y ha colonizado y terraformado la Luna, Marte, Venus, Mercurio y parte del cinturón de asteroides. Es un mundo donde se forjan héroes que pueden decidir el futuro de la humanidad, pero donde existe un oscuro, antiguo y poderoso enemigo que amenaza la existencia de los seres humanos.

Desde principios de los años 90, *Mutant Chronicles* ha tenido dos ediciones del juego de rol, varios juegos de miniaturas (incluyendo a *Warzone* de *Prodos Games*), un juego de cartas (*Doomtrooper*), varias novelas e incluso una película.

Las anteriores ediciones del juego de rol se centraban en batallas heroicas de autónomos, Doomtroopers y ejércitos corporativos contra las terribles hordas de la Legión Oscura, en Marte, Venus e incluso más allá. Todo esto perdura en esta edición pero se ha expandido a áreas que los aficionados (tanto nuevos como antiguos) pedían, como las investigaciones de lo oculto, la Policía Lunar, y los agentes corporativos que intentan detener el avance de la Simetría Oscura, una batalla *noir* que nunca ha aparecido en los informativos humanos.

La humanidad en *Mutant Chronicles* está dividida en varias facciones y se opone a las malvadas legiones de los Apóstoles Oscuros.

-CRONOLOGÍA-

La tercera edición de *Mutant Chronicles* expande los eventos de las versiones anteriores del juego, dividiéndolo en tres periodos distintos.

<-> Primero es la nueva etapa de la **Simetría Oscura**. En este periodo podrás jugar en la primera aparición de los Apóstoles Oscuros, mientras la Simetría Oscura avanza rápidamente. Este periodo es la cúspide de la tecnología. La aventura introductoria se juega en esta época.

<-> El segundo periodo es el de la **Legión Oscura**. Los aficionados reconocerán este periodo como el escenario original donde se jugaban las anteriores ediciones de *Mutant Chronicles* y *Warzone*.

<-> El tercer periodo, Edén Oscuro, ofrecerá una perspectiva de la inmensidad del conflicto, La versión anterior del juego de rol empezó a explorar este periodo, pero ahora todas las preguntas tendrán su respuesta,

FACCIONES EN MUTANT CHRONICLES

-LAS CORPORACIONES-

Las avariciosas corporaciones dominan el mundo y la sociedad de *Mutant Chronicles*. En su ajetreo por huir de la Tierra moribunda, tomaron el papel de naciones estado y formaron las seis naciones corporativas, cada una con su propio tono y carácter distintivo.

-CAPITOL-

Grande, atrevida y confiada. Capitol es el epitome del sueño americano, mezclando la cultura del continente americano del norte al sur, Se ven a si mismos como los lideres naturales de la humanidad (opinión que no comparten las demas corporaciones). Capitol quiere llevar la paz, la prosperidad y crear un nuevo futuro para el sistema solar. Desafortunadamente no todos quieren esa visión de futuro.

-BAUHAUS-

Tradicional, ordenada y culta. Bauhaus está influenciada por las culturas germánicas, escandinavas, y el resto de las cunas de la cultura europea. Bauhaus cree firmemente en la corrección inherente de su sistema. Este diseño se aplica a todo desde lo más pequeño al rascacielos más grande, Los ciudadanos de Bauhaus se enorgullecen de su eficiencia y tratan a los demás con arrogancia.

-MISHIMA-

Honor, deber y sacrificio. Mishima mezcla las culturas del *shogunato* japonés con los gigantes corporativos nipones de finales del siglo XX, Mishima ensalza el bien común por encima del individuo, y es el lider industrial indiscutible, Es considerada como contaminante y miope por el resto.

-IMPERIAL-

Agresiva, orgullosa y expansionista. Una coalición de clanes guerreros con fuerte acento británico y de la *Commonwealth* (los países anglosajones), Imperial se ve a si misma como la corporación desfavorecida, por lo que aprovechará cualquier oportunidad para crecer, Fueron los Conquistadores Imperiales los que sin saberlo liberaron a la Legión Oscura en un intento de explorar los confines remotos del sistema solar. El resto los ve como quijotescos e imprudentes.

-CYBERTRONIC-

Recien llegada (creada en el periodo de la Legión Oscura) Cybertronic nació principalmente de individuos de de Bauhaus pero con "contribuciones" del resto de corporaciones, Abraza la tecnología en un universo donde no se puede confiar en ella, Vista con suspicacia por las demás, Cybertronic ofrece una sorprendente y a su vez enigmática visión de futuro.

-WHITESTAR-

Técnicamente no es una corporación. Los soldados de Whitestar guiados por la Zarina son el aplastante contrarresto a las puñaladas por la espalda y las conspiraciones corporativas. Desde sus fortalezas en Siberia sus guerreros llegan hasta el espacio para llevar el castigo de la Zarina a aquellos que abandonaron y dejaron en ruinas su mundo natal.

-LA HERMANDAD (LOS HERMANOS)-

Uno de los pocos recursos de ayuda social, el trabajo caritativo y filantrópico de Nathaniel Durand y sus hermanos en el periodo de la Simetría Oscura puso en jaque a la política del capitalismo puro de las Corporaciones. En el periodo de la Legión Oscura se convirtieron en una orden religiosa llamada La Hermandad, autoproclamandose protectores de la humanidad en su lucha contra la Legión Oscura. Capaces de utilizar habilidades sobrenaturales conocidas como *Las Artes*, son una de las pocas organizaciones capaces de unir a la humanidad. Sin embargo en su lucha contra la Simetría Oscura pueden verse atrapados inocentes.

-EL CARTEL-

Concebido como un espacio neutral de reunión y negociación para las corporaciones, el Cartel se ha quedado congelado en punto muerto convirtiéndose en un invernadero de la conspiración y el espionaje. Uno de los pocos éxitos del Cartel es la creación de los Doomtroopers en el periodo de la Legión Oscura. Escogidos entre los mejores, los Doomtroopers llevan la lucha hasta las tierras de los Apóstoles Oscuros aún sabiendo que en la mayoría de ocasiones no regresarán jamás-

-LUNA PD, POLICIA LUNAR-

Originalmente fundada por Capitol en un acto de apoyo ciudadano, la Policía Lunar es una de las pocas organizaciones intercorporativas. Mezcla investigadores corporativos con policías reclutados de la población de Luna, Mal financiada y sujeta a los conflictos de las corporaciones, la Policía Lunar también contrata autónomos por sus habilidades y experiencia.

-AUTÓNOMOS-

Los autónomos son aquellos que, por una u otra razón, han abandonado el servicio a una corporación y actúan por su cuenta. Algunos lo hacen porque se encuentran frustrados por la cegura y la obsesión de las corporaciones en relación a la amenaza que representa la Legión Oscura, algunos porque se encontraron en el lado perdedor de un juego político por encima de sus posibilidades, y otros simplemente porque están motivados por su deseo emprendedor o por el mero espíritu de aventura. Sea cual sea su motivo, la vida de un autónomo es dura. Desposeídos de la red de seguridad que las corporaciones proveen, dependen del trabajo poco legal que les ofrecen turbios ejecutivos, trabajos para la Policía Lunar, el Cartel o incluso algún trabajo caritativo para la Hermandad. Lo que han perdido en seguridad se ve compensado en términos de libertad.



LOS ENEMIGOS

-LOS APOSTOLES OSCUROS-

Algeroth (Señor de la Tecnología), Ilian (Señora del Vacío), Muawijhe (Señor de las Visiones), Semai (Señor del Odio) y Demnogogis (Señor de la Corrupción) son los más poderosos sirvientes del Alma Oscura. Los Apóstoles Oscuros vienen de una dimensión totalmente dedicada a la conquista y la corrupción de todo lo que se cruza en su camino. La humanidad es la última víctima de sus legiones.

-HEREJES-

Los herejes trabajan para la caída de la humanidad en favor de los Apóstoles Oscuros. Pero no todos aquellos que lo son o se convierten en herejes quieren traicionar a la raza humana. Algunos que los sirven lo hacen inconscientemente, y se horrorizarían si supiesen las consecuencias de sus actos. Algunos incluso tienen buenas intenciones pero se han visto frustrados por la dura realidad corporativa. Independientemente, aquellos que aguantan su rencor y se rodean de gente honesta pueden llegar a ser seducidos y corrompidos por la Simetría Oscura. Los herejes frecuentemente son portadores de oscuros dones otorgados por sus maestros.



EL ESCENARIO DE JUEGO

-LA TIERRA-

El universo de Mutant Chronicles abarca todo nuestro sistema solar con una notable excepción: La Tierra, Abandonada y casi sin vida, lo que queda está corrupto, es peligroso e impredecible. Sólo la voluntad de hierro de la Zarina de resistir permite a las fuerzas de Whitestar de permanecer ahí. Los demás han muerto o se han marchado. La Tierra no acepta visitantes.

-LUNA CITY (ESCENARIO PRINCIPAL DE JUEGO)-

En órbita alrededor del ahora planeta muerto, Luna se ha convertido en el eje principal de la humanidad. Parcialmente terraformada, con gravedad implantada y en parte llena de construcciones y bóvedas, Luna es sin duda la ciudad más grande construida jamás, y que abarca casi la totalidad de la superficie de la Luna. Sus habitantes la conocen como "la ciudad", sólo los visitantes y los que no son residentes la llaman Luna-City. Todas las corporaciones tienen gran representación en ella pero sólo Cybertronic tiene su sede permanente ahí. En el periodo de la Legión Oscura es también la sede de la Catedral de la Hermandad, el centro de adoración de todo el sistema solar. Luna se divide en cinco sectores: El Casco Antiguo, Los Perímetros, Los Distritos Industriales, Los Espaciopuertos y Los Suburbios. Además de los distritos oficiales existen dos más: La Ciudad Subterránea y El Cementerio de Astronaves. Existen muchos lugares oscuros en Luna donde la Simetría Oscura puede acechar, Luna es la localización de ***Straffar Gatan 39***, la aventura inicial.

-EL SISTEMA SOLAR INTERIOR (MERCURIO, VENUS, MARTE Y EL CINTURÓN DE ASTEROIDES)-

Colonizados por las corporaciones los mundos interiores del sistema solar han sido completamente terraformados. Las exuberantes junglas de Venus, las míticas ciudades y planicies marcianas, las duras minas en Mercurio, y la multitud de ambientes en el cinturón de asteroides, son ahora el hogar de millones de personas.

-EL SISTEMA SOLAR EXTERIOR (JUPITER, SATURNO, URANO, NEPTUNO, PLUTÓN Y NERÓN)-

Con poca presencia de colonos, la Simetría Oscura se extendió al ser liberada por los Conquistadores de Capitol. La Legión Oscura lo conquistó las colonias y los puestos de avanzada, dejando únicamente unas pocas lunas dispersas. Rápidamente el sistema solar exterior pasó a ser el hogar de la Legión Oscura.

CONTENIDO DE LA BETA

Esta versión beta contiene las reglas de la versión 5,0 desarrolladas por Jay Little para jugar rápidamente la aventura inicial de prueba, ***Straffar Gatan 39***, escrita por el autor de ciencia ficción noir Gunnar Roxen. Está ambientada en los primeros días del conflicto con los Apóstoles Oscuros (en el periodo de la Simetría Oscura), ¿Podrán los jugadores resolver el misterio de la desaparición de varios residentes y los sucesos extraños en el edificio de apartamentos en ruinas antes que sea demasiado tarde?

Necesitamos tu impresión de las reglas de la beta para ayudarnos en los detalles finales del juego. Por favor dejad vuestros comentarios en el foro de la beta:

<http://www.modiphius.com/forum.html#/20140303/public-beta-quickplay-adventure-discussion-2-3726883/>

CAPÍTULO 1: COMO JUGAR

Esta Beta contiene una versión recortada de las reglas que aparecerán en la tercera edición de *Mutant Chronicles RPG*, Para obtener más información de las reglas, así como el desarrollo de las pruebas de juego por favor visita los foros oficiales de *Modiphius*:

<http://www.modiphius.com/forum.html#/mutant-chronicles-playtest-discu/>



PREPARATIVOS DEL JUEGO

Para empezar a jugar la aventura inicial necesitas lo siguiente:

- Jugadores: Obviamente necesitarás un árbitro y entre uno y cuatro jugadores (hay seis personajes pregenerados),
- Dados: Dos dados d20 por cada jugador (aunque en ocasiones necesitarán más) y una docena o más de dados d6 para el grupo.
- Lapiz y papel: Para dibujar mapas, tomar notas... vamos lo habitual en los juegos.
- Marcadores o fichas: Para llevar el conteo de los Puntos de Crónica de los jugadores y de los Puntos de Simetría Oscura (PSO) del árbitro. Necesitarás cinco por cada jugador y una docena o más para el árbitro.

TIRADAS DE DADOS

Un número de acciones realizadas por los personajes y por los PNJs requerirán tiradas de dados. Cuando se realicen, el resultado menor siempre obtendrá un mejor resultado, tanto en las tiradas que requieran d20 como en las que requieran d6, aunque existan diferencias debido a que los tipos de dados usados se utilizan para distintas acciones.

*Un resultado de 1 en 1d20 siempre será mejor que un 20,
Un resultado de 1 en 1d6 siempre será mejor que un 6,*

TIRADAS DE HABILIDAD

-CARACTERÍSTICAS-

Cada personaje viene definido por ocho características, Para realizar una tirada básica sobre cualquiera de ellas, el jugador tirará 2d20 e intentará sacar un resultado igual o menos en uno o en ambos dados al valor de la característica.

Ejemplo: Adam tiene que realizar una tirada básica de Inteligencia y no posee ninguna habilidad que le apoye. Adam tendrá con conseguir sacar un resultado de 9 o menos en alguno de los 2d20 que tiene que lanzar.

Las ocho características son:

- Agilidad (*Agility*)
- Percepción (*Awareness*)
- Coordinación (*Co-ordination*)
- Inteligencia (*Intelligence*)
- Fuerza Mental (*Mental Strength*)
- Personalidad (*Personality*)
- Psique (*Psyche*)
- Fuerza (*Strength*)

-HABILIDADES Y ESPECIALIZACIÓN-

Las tiradas de habilidad se utilizan cuando se requiere un conocimiento específico, que es una aplicación especializada de una característica. Por ejemplo *Conocimientos* y *Ciencia* son dos habilidades basadas en Inteligencia. Un personaje puede tener uno o más rangos de especialización en una habilidad en concreto, o incluso se le puede pedir que realice una tirada sobre una habilidad que no tiene entrenamiento (o sea, no tiene rangos).

Cuando se realice una tirada sobre una habilidad en la cual se tengan rangos de experiencia, estos rangos se sumarán a la característica de la cual dependen, y indicará el *número objetivo* necesario (igual o menos, como en el caso de las características) para que se pueda obtener éxito.

Ejemplo: Adam va a utilizar su habilidad de Ciencia, de la cual posee dos rangos de especialización. Adam suma sus rangos (2) a su nivel de Inteligencia (9), por lo que para obtener un éxito necesitará sacar 11 o menos en uno de los 2d20 (9+2=11),

-ÉXITO Y FOCO-

Para superar una tirada de habilidad, se necesita sacar un éxito en uno o en ambos dados d20 que tiramos. Cuando se obtiene un resultado igual o inferior al número objetivo necesario (es decir la suma de la característica y los rangos de habilidad) obtenemos un éxito.

Las habilidades también poseen una especialización llamada *Foco*. El foco nos indica el rango sobre el cual se obtienen éxitos adicionales debido a la especialización en una habilidad en particular. Cuando se obtenga un resultado en uno de los d20 igual o inferior al nivel de foco, se generará un éxito adicional. Como se tira más de un d20 (y más adelante veremos cómo podemos tirar más de 2d20), cabe la posibilidad que se obtengan múltiples éxitos adicionales debido al foco, al sacar buenas tiradas en relación al nivel de foco de la habilidad utilizada.

Ejemplo: Adam tiene que realizar una tirada por su habilidad de Ciencia. Su Inteligencia es 9 y su rango de Ciencia es 2, Adam además tiene un Foco 2 en Ciencia, por lo que si sacase un resultado de 1 o 2 en cualquiera de los 2d20 que ha de lanzar, obtendría un éxito adicional. Adam tira los dos dados y obtiene un 2 y un 8. Ambas tiradas son buenas ya ha habido de sacar 11 o menos (9 inteligencia + 2 Ciencia), Además el primer dado ha sacado una tirada igual a su foco (2) por lo que obtiene 3 éxitos, dos por las tiradas por debajo de 11 y 1 adicional por estar dentro de su Foco de Ciencia.

-HABILIDADES SIN ESPECIALIZACIÓN-

Cuando se ha de tirar por una habilidad donde no se tiene ningún rango de especialización nos referiremos como a una *tirada sin especialización*. La dificultad de una tirada sin especialización dependerá de si se utiliza una habilidad general o una habilidad avanzada.

En las habilidades generales se tirarán 2d20 y se ha de sacar igual o menos que las características de las cuales dependen. Obviamente será más difícil al no tener rangos de habilidad y como mucho podrán sacarse dos éxitos,

En las habilidades avanzadas la dificultad aumenta al no tener entrenamiento en ellas. Se aumenta en uno el nivel de dificultad de la tirada (ver más adelante en el apartado de dificultades), Además se considerará al personaje como *Dañado* (ver más adelante en el apartado de estados por heridas), por lo que su nivel de fallo en el uso de la habilidad pasa de ser 20 a 19-20 (ver apartado de fallos más adelante).

-ÉXITOS Y COMPLICACIONES-

Cuando se realiza una tirada es posible obtener resultados muy buenos o muy malos en todos los dados. Puede ocurrir que se obtenga un éxito en un dado y un 20 natural en el segundo dado. De ser así se podría pasar la tirada (si fuese necesario solo un éxito, ver adelante el apartado de dificultades) pero se obtendría una complicación debido a que el 20 se considera un fallo, Esto se aplica independientemente de si se pasó la tirada no importa cuantos éxitos se obtuviesen.

-PIFIAS-

Las pifias ocurren cuando en una tirada no se obtienen los suficientes éxitos para superarla y además se obtienen uno o más 20 naturales en los dados. Cuando eso ocurre el Árbitro tiene la ocasión de imponer sobre la situación una complicación por cada 20 obtenido o añadir dos Puntos de Simetría Oscura a su reserva de puntos por cada 20 obtenido.



SUPERAR LAS DIFICULTADES

Los jugadores pueden encontrarse en situaciones donde parezca que todo el universo está contra ellos y donde necesiten algo más que la suerte para superar un obstáculo. Pero existe una opción para que puedan enfrentarse a las tiradas de habilidades que sean de gran dificultad,

-APROVECHAR LA OPORTUNIDAD-

Los jugadores tienen la opción de aumentar sus posibilidades de éxito, incluso de aumentar el número de éxitos, añadiendo dados d20 adicionales a sus tiradas de 2d20. Por cada dado que quieran añadir el Árbitro recibirá 1 Punto de Simetría Oscura.

Ejemplo: Adam quiere disparar a un Necromuntante que se encuentra a bastante distancia, El Árbitro le informa que tendrá una dificultad 3 (D3) para usar su habilidad Armas a Distancia (que es una habilidad de Coordinación). Adam tiene COO 11 y un rango 2 en Armas a Distancia con un Foco 3, Pese a tener un buen foco y poder incluso acertar al Necromuntante, no se quiere arriesgar ya que necesita 3 éxitos (D3) para dar a su oponente. Adam escoge añadir 2d20 adicionales a los 2d20 que usaría normalmente, por lo que utilizará un total de 4d20 para intentar impactar pero le otorgará al Árbitro 2 puntos de Simetría Oscura, algo que no le hace mucha gracia porque sabe que tarde o temprano se volverán en su contra. Cuando Adam lance los 4d20 sabe que cada tirada igual o inferior a 13 que consiga será un acierto (11 de COO +2 Armas a Distancia), y que cualquier resultado igual o inferior a 3 le otorgará un éxito adicional.

TIRADAS ENFRENTADAS DE HABILIDAD

Cuando dos o más jugadores o PNJs compiten por conseguir el mismo objetivo, cada uno de ellos realiza una tirada de habilidad independiente. Quien obtenga el mayor número de éxitos gana. En caso de empate, quien tenga mayor rango de especialización en la habilidad será el vencedor.

IMPULSOS

Cuando al realizar una tirada de habilidad obtengamos más éxitos que los necesarios, no sólo la superamos sino que además generamos un beneficio añadido, ya sea en magnitud, calidad o efecto. La diferencia entre el número de éxitos obtenidos y el número de éxitos que necesitábamos se convierte en *Impulsos*, un recurso que los jugadores pueden utilizar para potenciar diversos efectos, como por ejemplo hacer más daño en una tirada de combate, acertar a una localización específica o desarmar un oponente.

Ejemplo: Adam consigue tres éxitos en una tirada de Dificultad Normal (D1) de su habilidad de Ciencia. No sólo supera la tirada sino que además consigue dos Impulsos adicionales (3 éxitos obtenidos – 1 éxito necesario), que los puede utilizar para aumentar la calidad o la magnitud de su tirada de Ciencia, ya sea reduciendo drásticamente el tiempo necesario u obteniendo mayor información de la que hubiese conseguido en circunstancias normales.

Algunos talentos especiales o habilidades pueden aumentar el número de Impulsos que un personaje obtiene al realizar determinadas tiradas de habilidad, (*Nota: la beta tiene 6 personajes pregenerados, los talentos que tienen vienen descritos en las hojas de personaje*)

He aquí unos ejemplos de beneficios que los jugadores pueden obtener gastando los Impulsos obtenidos:

Beneficios	Impulsos	Explicación
Daño Adicional	1/D6	Se incrementa el daño realizado en 1d6 por cada Impulso
Apuntar	1	El jugador escoge la localización donde da su ataque
Golpe Devastador	2	Tira una segunda localización de daño, en ella sufrirá la mitad del daño del ataque (redondeando hacia abajo)
Repetir Daño	1	El jugador puede volver a tirar cualquier dado de daño del ataque actual (quedándose con el segundo resultado)



DIFICULTADES PARA LAS TIRADAS DE HABILIDAD

Cada tirada de habilidad tiene un nivel de dificultad que indica el número mínimo de éxitos que hemos de obtener para superarla. La dificultad estándar es la Dificultad Normal, a la que llamaremos D1, que nos indica que el jugador debe obtener un éxito para conseguir su tarea. Cuanto más difícil sea la tarea en cuestión, más éxitos necesitaremos obtener. Algunas acciones son tan complicadas que requerirán un gran número de éxitos, que no podrán ser conseguidos de manera normal y que nos obligará a utilizar ayuda (ya sea por medio de Puntos de Crónica o con Puntos de Simetría Oscura),

Dificultad	Nivel	Ejemplos
Normal	D1	-Derribar una puerta ligera, -Disparar a un blanco inmóvil a distancia corta, -Pilotar un vehículo sobre un terreno rocoso.
Desafiante	D2	-Derribar una puerta sólida. -Disparar a un blanco inmóvil a media distancia. -Pilotar un vehículo sobre un terreno rocoso con lluvia torrencial,
Abrumadora	D3	-Derribar una puerta reforzada. -Disparar a un blanco móvil a larga distancia, -Pilotar un vehículo dañado en terreno peligroso durante una tormenta.
Terrible	D4	-Derribar una puerta de acero. -Disparar a un blanco en movimiento con cobertura parcial de noche a distancia larga. -Pilotar un vehículo dañado sobre un terreno peligroso lleno de minas durante una tormenta perseguido por Necromuntantes.
Épica	D5	-Derribar una puerta de seguridad reforzada por Energía Oscura. -Disparar a un pequeño blanco en movimiento con cobertura, de noche, a largo alcance durante una granizada con una herida crítica en la cabeza. -Pilotar un vehículo a punto de explotar, sin sensores, a través de un terreno minado y rocoso, durante un monzón, con una manada de ezo-ghouls a tus espaldas.

Ejemplo: Mitch tiene Agilidad 12, 3 rangos en Acrobacias y Foco 1, quiere intentar saltar un abismo mientras le disparan. El Árbitro decide que tendrá una dificultad Desafiante (D2), por lo que necesitará conseguir dos éxitos. Mitch tirará dos dados y sin ningún modificador añadido, necesitará sacar 15 o menos en ambos dados (12 + 3), o conseguir un 1 natural que le aportaría dos éxitos por su Foco 1,

Como guía, cada dos factores que afecten una tirada de habilidad, el Árbitro aumentará en 1 el nivel de dificultad. He aquí varios de los factores que pueden afectar:

Condiciones ambientales: Luces parpadeantes o iluminación tenue, un terreno resbaladizo, fuertes vientos...

Acciones de los oponentes: Alguien te está disparando, un oponente está intentando evitarte, alguien te ha engañado.

Limitaciones físicas: Demasiada distancia para operar en la tarea, una habitación muy pequeña, examinar un objeto protegido,

Factores sociales: El personaje no tiene el favor del blanco, es de una corporación rival, ha cometido una violación de las normas de etiqueta.

Acción muy especializada: Operar con neurocirugía, reprogramar un ordenador muy sofisticado, falsificar unas credenciales de alta seguridad.

Exposición limitada: Tratar con una tecnología desconocida, investigar un culto oscuro, leer un documento en una lengua desconocida, tener tiempo limitado.



PUNTOS DE CRÓNICA

Los jugadores tienen acceso a un recurso especial llamado Puntos de Crónica (PCs) que pueden utilizar para influenciar en los acontecimientos y realizar acciones heroicas. Durante una sesión de juego el Árbitro puede recompensar a los jugadores con puntos por buena interpretación, por urdir planes astutos, por salir airoso de retos difíciles o realizar un buen trabajo en equipo. Los jugadores también tienen oportunidad de ganar Puntos de Crónica por conseguir objetivos en diversos encuentros, alcanzar un tramo de la historia en concreto o escoger ser quien sufra las consecuencias de un terrible evento.

He aquí varias formas en las que se pueden gastar Puntos de Crónica:

Añadir un d20 con éxito automático a una tirada de habilidad: Un jugador puede añadir un d20 extra a cualquier tirada gastando un punto de crónica. El dado se colocará en la posición “1” lo que genera automáticamente un éxito (o más si tiene un Foco). Si se después de realizar la tirada de habilidad, el dado costará dos puntos en vez de uno.

Realizar una acción adicional: Durante el combate un personaje sólo puede realizar una acción de combate por turno. Al gastar un punto de crónica podrá realizar una segunda acción de combate.

Recuperarse de un rasguño: Un jugador podrá tomar aliento y recuperar todas las casillas de *Rasguños* de una localización gastando un punto de crónica (ver más adelante el apartado de *Heridas*).

Ejemplo: Brand Barton quiere disparar a un Necromutante que está cubierto a larga distancia en medio de una lluvia torrencial. El Árbitro determina que la dificultad para acertarle será Abrumadora (D3) con su habilidad de Armas a Distancia, Brand tiene COO 12, Armas a Distancia 1 y un foco de 2, Antes de disparar Brand decide gastar un punto de crónica y añadir así un 1 automáticamente, lo que le generará dos éxitos extras debido a su Foco. Brand solo necesitará obtener un éxito en sus 2d20 sacando 13 o menos en su tirada (12 COO + 1 Armas a Distancia),

PUNTOS DE SIMETRÍA OSCURA

El Árbitro empieza la partida con una serie de puntos en su reserva de Simetría Oscura. Esa reserva refleja la creciente amenaza de las fuerzas oscuras en el mundo de *Mutant Chronicles*, y añade una atmósfera de intranquilidad. Una serie de eventos de juego permiten al Árbitro añadir más puntos a su reserva de Simetría Oscura. Por ejemplo, un poderoso artefacto, una localización maldita o un terrible enemigo pueden generar puntos a su favor. Paradojicamente los propios jugadores son fuente de gran parte de esos puntos. Ya sea de forma inconsciente o de forma deliberada pueden incrementar la reserva de Simetría Oscura del Árbitro. He aquí varios ejemplos:

Pifias: Cuando un jugador pifia el Árbitro añade dos Puntos de Simetría Oscura a su reserva o introduce una complicación añadida, por cada 20 natural que haya en la tirada. Las complicaciones pueden ser desde caídas, asomarse demasiado fuera de cobertura o insultar accidentalmente a alguien con quien conversaba.

Aprovechar la oportunidad: Una tirada de habilidad pueda resultar difícil para un jugador que necesite varios éxitos para superarla. El jugador puede comprar d20 adicionales al precio de 1 punto de Simetría Oscura por dado, teniendo que comprarlos antes de realizar la tirada,

Fallar voluntariamente: Por raro que parezca a veces el riesgo a fallar de forma desastrosa y crear más complicaciones hace que un jugador pueda decidir fallar directamente su tirada sin tener que lanzar los dados. Eso otorgará al Árbitro 1 punto de Simetría Oscura.

El Árbitro tiene la oportunidad de gastar esa reserva de Simetría Oscura en una serie de efectos (ver más adelante en la aventura inicial). Puede utilizar los Puntos de Simetría Oscura de manera similar a cómo usan los jugadores los Puntos de Crónica, y conseguir así un resultado espectacular. Esto se detalla más adelante en la sección de Simetría Oscura pero he aquí varios ejemplos de cómo usarse:

Activar PNJs: Una de las funciones principales de la reserva de Simetría Oscura es controlar los diversos PNJs a los que los jugadores se enfrentarán. Por norma general los PNJs actúan siempre después que los jugadores pero el Árbitro puede gastar Puntos de Simetría Oscura para activarlos e interrumpir las acciones de los jugadores. Determinados PNJs poderosos pueden necesitar un gasto de Simetría Oscura para activar sus poderes.

Interrumpir jugadores: Mientras un jugador no haya lanzado los dados para una tirada de habilidad, el Árbitro puede gastar Puntos de Simetría Oscura para producir un giro inesperado en los acontecimientos o una complicación que los jugadores tendrán que afrontar si quieren que la historia avance,



CAPÍTULO 2: COMBATE Y ACCIONES

El Combate se juega de forma dramática, con trepidantes encuentros llenos de acción. Los jugadores disponen de un número de recursos para conseguir grandes proezas de heroísmo cinematográfico. Mediante los Impulsos, los Puntos de Crónica y la posibilidad de conseguir dados extras para sus tiradas de habilidad, los jugadores pueden planear estrategias y dar lo mejor de ellos mismos en un combate.

INICIATIVA Y ORDEN DE TURNO

Cada asalto los jugadores se ponen de acuerdo en el orden en el que sus personajes actúan. Después que todos hayan realizado sus acciones se acaba su turno y el Árbitro hará actuar a sus PNJs en el orden que crea conveniente.

El Árbitro tiene la posibilidad de interrumpir las acciones de los personajes permitiendo a sus PNJs actuar antes. Esto lo consigue gastando Puntos de Simetría Oscura de su reserva.

Si los jugadores pasan mucho tiempo discutiendo lo que van a hacer en vez de actuar, el Árbitro puede indicarles que ese comportamiento puede costarles que gane Puntos de Simetría Oscura adicionales. Si aún así sigues intentando decidir sus acciones el Árbitro añadirá 1 punto adicional a su reserva de Puntos de Simetría Oscura. La amenaza que la reserva de puntos vaya aumentando les obligará a que actúen lo más pronto posible.

-SORPRESA-

Un personaje o grupo que intente realizar una emboscada escogerá un líder, quien realizará la tirada usando la habilidad de *Ocultación*. El grupo que se enfrenta a la sorpresa también escogerá un líder quien realizará la tirada usando la habilidad de *Observación*.

Si el grupo que realiza la emboscada obtiene más éxitos que la tirada del grupo emboscado, su acción resulta exitosa y la emboscada funciona. Cada personaje en el grupo que embosca gana 1d20 en su acción durante el turno. Pero si la emboscada falla, los miembros del grupo que iba a ser emboscado actuarán antes que el grupo que pretendía hacer la emboscada.

ACCIONES DE COMBATE

Hay tres tipos de acciones de combate: *Acciones gratuitas*, *Acciones encadenadas* y *Acciones estándar*. Existe un cuarto tipo de acción especial, la *Acción de respuesta*.

-ACCIONES GRATUITAS-

Durante el turno, un personaje puede realizar una o más de las siguientes *Acciones gratuitas*. Un personaje puede realizar tantas como quiera, pero no puede realizar la misma más de una vez por turno. (NOTA: dentro de unos límites coherentes ya que el turno dura 5 segundos)

Ajustar posición: Un personaje puede ajustar su postura, girarse cambiando la posición del cuerpo o moverse un metro,

Agacharse/Levantarse: Un personaje puede agacharse o tirarse al suelo, o levantarse si ya estaba agachado o en el suelo. Cuando esté agachado o cuerpo a tierra sólo puede moverse arrastrándose.

Hablar: Un personaje puede hablar con sus aliados cercanos, lanzar un grito de guerra, amenazar a un oponente político, o conversar brevemente con unas pocas palabras,

-ACCIONES ENCADENADAS-

Un personaje puede realizar una serie de *Acciones encadenadas* por sí mismas como si se tratasen de *Acciones estándar*, pero la fuerza de las *Acciones encadenadas* reside en formar parte de una secuencia o de una combinación de acciones, donde después de la misma le sigue una Acción estándar. Durante un turno un personaje puede usar una *Acción encadenada* seguida de una *Acción estándar*, o dos *Acciones encadenadas* consecutivas,

Cuando un personaje realiza una *Acción encadenada*, cualquier tirada de habilidad durante la *Acción estándar* que la sigue ve aumentado el rango de dificultad en 1 (por ejemplo una dificultad normal D1 pasaría a ser una dificultad desafiante D2),

Apuntar: el personaje se toma un tiempo extra en preparar su siguiente ataque cuerpo cuerpo o a distancia. Cuando quiera realizar esta acción debe tener el arma lista (desenfundada, en la mano) y declarar que apunta a su blanco. La tirada de ataque se beneficiará de un +1 Rango habilidad, +1 Foco, y si el ataque tiene éxito, +1d6 de daño. Si el blanco no está a tiro cuando el ataque sucede (por ejemplo porque el Árbitro ha usado Simetría Oscura para interrumpir la acción y hacer que se mueva) los beneficios de apuntar se pierden,

Cambiar munición/ Recargar: Un personaje puede cambiar cargas de munición de su arma por otras que sean compatibles. Si el arma está encasquillada o sin munición puede usar esta acción para desencasquillarla o para recargar el arma.

Manipular el terreno: Un personaje puede interactuar con el ambiente o manipularlo. Dependiendo de la escena eso implica activar unas palancas, abrir una puerta, dar un golpe en una mesa, cambiar una tarjeta de identificación a escondidas,... Esta acción también sirve para declarar que un personaje va a ponerse a cubierto.

Movimiento: Un personaje puede moverse el mismo número de metros que su nivel de Agilidad en cualquier dirección. Esta acción sirve para que un personaje entre en una zona de combate, pero para abandonar un combate tiene que utilizar la acción de *Retirada*.

-ACCIONES ESTÁNDAR-

Un personaje puede hacer una única *Acción estándar* en un turno, a no ser que una circunstancia especial lo permita (como por ejemplo, gastar un Punto de Crónica). Un personaje puede ejecutar una *Acción estándar* inmediatamente después de una *Acción encadenada*. Como se ha comentado anteriormente, realizar una *Acción estándar* después de una *Acción encadenada* aumentará un rango la dificultad de cualquier habilidad que se utilice.

Ataque cuerpo a cuerpo: El personaje ataca a un blanco adyacente (PNJ, otro PJ o un objeto) desarmado o usando un arma cuerpo a cuerpo.

Ataque a distancia: El personaje ataca a un blanco con el que no está enzarzado cuerpo a cuerpo. Los ataques a distancia usan armas a distancia de diferentes tipos, ya sean arcos, armas automáticas o armas pesadas. Si el blanco no ha realizado todavía una *Acción de respuesta*, puede intentar esquivar el ataque, siempre y cuando sea consciente de él y tenga espacio suficiente para ello.

Preparar una acción: El personaje puede declarar que está esperando una serie de condiciones para actuar, como por ejemplo disparar a un Necromutante cuando éste abandone su cobertura o cerrar una puerta cuando haya pasado el último miembro del grupo.

Recuperarse: Cuando un personaje está sufriendo de un estatus temporal como *Dañado* (ver más adelante), puede intentar una tirada de Resistencia para recuperarse.

Aguantar: Un personaje puede intentar una tirada de *Fuerza de voluntad* para recuperar una casilla de *Rasguños* de la localización que desee o de un punto de *Daño mental* (ver más adelante). Por cada Impulso puede recuperar una casilla adicional. La dificultad de la tirada será de D1 si sufre sólo rasguños, D2 si tiene alguna herida grave y de D3 si ha recibido alguna herida crítica.

Esprintar: El personaje puede correr dos veces su nivel de Agilidad en metros. Esprintar sobre un terreno difícil requiere una tirada D2 de Atletismo para mantener el ritmo. Si la tirada falla el personaje sólo habrá recorrido la mitad de terreno. Los ataques a distancia que se realicen sobre un blanco que esprinta (por ejemplo al activar una acción preparada) añaden un grado de dificultad al ataque,



-ACCIONES DE RESPUESTA-

Las acciones de respuesta no ocurren durante el turno de los jugadores, sino que son activadas mediante algún evento como el ataque de un enemigo. No importa cuantos eventos se sucedan que puedan provocar una respuesta, un jugador sólo puede activar una acción de respuesta por asalto. He aquí algunos ejemplos de acciones de respuesta,

Fuego de cobertura: Un personaje puede declarar que está asistiendo a otro proporcionándole fuego de cobertura usando un arma a distancia, El personaje que dispara tiene que tener línea de visión ya sea con el personaje al que está cubriendo o con los enemigos a los que intenta amedrentar, El personaje que dispara gastará una carga de munición, Hasta el siguiente turno del personaje cubierto, todos los ataques ya sean cuerpo a cuerpo como a distancia contra el personaje cubierto aumentarán un rango de dificultad.

Esquivar: Después de haber sido designado blanco de un ataque a distancia, un personaje puede intentar una maniobra de esquiva, siempre y cuando se percate del ataque y tenga espacio para hacerlo, El ataque a distancia se convierte entonces en una acción enfrentada, donde el defensor utilizará su habilidad de *Acrobacias* para intentar esquivar el ataque.

CAPÍTULO 3: DAÑO, HERIDAS Y CURACIÓN

FACTOR DE DAÑO

Cuando un ataque acierta su blanco, el jugador deberá lanzar el número de d6 que indique el factor de daño del arma que utiliza. Cualquier dado que saque 1 o 2 sumará a las heridas que inflige, cualquier resultado de 3+ en un dado es ignorado. Si el arma además lleva un valor fijo adicional, se le suma al daño realizado.

Ejemplo: Brand dispara su pistola contra un hereje y acierta. Su arma tiene un factor de daño de 3d6+2. Tira los dados y obtiene un 1, un 2 y un 5. El dado que ha sacado 5 se descarta (al ser de una cantidad igual o mayor que 3) y se suman los otros dos resultados (1 y 2) al valor fijo del arma (+2) obteniendo 5 heridas de daño.

IMPULSOS

Si un personaje además de acertar genera Impulsos, tiene varias opciones que pueden beneficiarle (ver la sección de *Impulsos* explicada anteriormente). La opción más habitual es usarlos para causar más daño, canjeando un Impulso por 1d6 adicional,

Ejemplo: Brad alcanza a un hereje con su pistola que tiene un factor de daño de 3d6+2, El disparo ha sido tan preciso que ha obtenido 3 Impulsos y decide gastarlos en dados de daño adicional, haciendo un total de 6d6+2 de daño. Los minutos del hereje en este mundo están contados...

LOCALIZACIONES DE DAÑO

Cada ataque puede acertar a un blanco en una o más localizaciones de impacto, aunque por lo general sólo afectará a una localización, Para determinar donde da un ataque se tira 1d20 y se mira el resultado en la Tabla de Localización de Impactos. Algunos habilidades especiales o el uso de Impulsos puede ampliar el número de localizaciones afectadas o escoger donde da el ataque.

Para agilizar el combate, el jugador tirará el d20 de localización de impactos conjuntamente con la tirada de daño en dados d6,

He aquí la Tabla de Localización de Impactos, que también se incluye en las hojas de personaje:

Resultado (1d20)	Localización de Impacto
1-2	Cabeza
3-5	Brazo derecho
6-8	Brazo izquierdo
9-14	Torso
15-17	Pierna derecha
18-20	Pierna izquierda

COBERTURA

Un personaje se beneficia de cobertura cuando su posición es adyacente a un objeto o localización escénica que bloquee completamente la línea de visión (un muro que cubre completamente) o la limite siendo su silueta parcialmente oculta (un contenedor que cubre medio cuerpo, estar asomado a una esquina...).

Cuando un personaje está a cubierto, tira unos d6 basándose en el tipo de cobertura que le está protegiendo. Los dados se tiran igual que si fuesen heridas (es decir, sólo sirven los resultado 1 y 2). Las "heridas" generadas por esos dados de Absorción del defensor se substraen del daño recibido.

Hay dos tipos de cobertura: cobertura ligera y cobertura pesada.



Cobertura ligera: suele ser endeble y más que protección real nos otorga ocultación, Madera, vidrio acrílico (plexi-glass) o paneles de aluminio reforzado serían buenos ejemplos de cobertura ligera. La cobertura ligera nos da 2d6 de absorción.

Cobertura pesada: suele ser robusta y proporciona tanto ocultación como protección. La cobertura pesada incluye toda aquella cobertura que sea de materiales sólidos y fuertes, y aquellas que nos cubran gran parte de la silueta, Containers pesados, columnas de cemento o incluso un coche son buenos ejemplos de cobertura pesada. La cobertura pesada nos otorga 4d6 de absorción.

En caso de duda se empleará el sentido común (y la decisión del Árbitro) para decidir que tipo de cobertura hay en cada momento.

DAÑOS Y HERIDAS

Después que el daño total de un ataque se haya calculado, basándose en el factor de daño del arma, los bonos de daño y los Impulsos, la cantidad de daño resultante se compara al factor de absorción en la localización de impacto acertada, Si el valor de Absorción es mayor que el daño total, el blanco está protegido y no recibe ninguna herida. Si por el contrario el daño total es superior al valor de Absorción, el blanco recibe el número de heridas igual al daño total menos el valor de absorción.

Ejemplo 1 – sin cobertura: Brand dispara a un hereje con su pistola causándole 8 heridas en la pierna izquierda. El hereje viste ropa abultada que tiene un valor de absorción de 1, por lo que el hereje recibe 7 heridas (8 daño – 1 absorción),

Ejemplo 2 – con cobertura: Brand dispara a otro hereje que se está cubriendo detrás de unas cajas de madera. El Árbitro decide que el hereje tiene cobertura ligera, que le otorga 2d6, Además, la ropa abultada que viste el hereje le proporciona 1 punto de absorción. Brad alcanza en la pierna izquierda al hereje y le causa 8 heridas, El Árbitro tira los dados de cobertura y saca un 5 y un 2, El daño total que el hereje recibe será de 5 heridas ya que de las 8 heridas iniciales le restamos el 2 de la cobertura y el 1 del valor de absorción,

-NIVEL DE HERIDAS-

Un personaje puede aguantar unas pocas heridas antes de quedar incapacitado, o peor. Existen tres tipos de heridas que reflejan peligrosamente el aumento del daño recibido, Los tres tipos de heridas son: *Rasguños*, *Heridas graves* y *Heridas críticas*.

Rasguños: representan los pequeños cortes, golpes, marcas o moratones que recibe un personaje. Cada localización de impacto puede recibir diversos rasguños antes que el nivel de herida se vuelva más serio. Cuando un ataque produce daño, el número de heridas recibido se sustrae primero de las casillas de rasguño que tiene la localización acertada, Cuando el nivel de rasguños de esa localización llega a cero (o sea, tachamos todas las casillas), las heridas restantes (si las hay) o las siguientes heridas que recibamos en esa localización se tacharán del nivel de heridas graves del personaje (que a diferencia de los rasguños es un valor general),

Heridas graves: Como su nombre indican, son heridas más serias que los rasguños. Desgarros, cortes y contusiones son ejemplos de heridas graves. Cuando una localización se queda sin casillas de rasguños, todo el daño que reciba se descuenta de las casillas de heridas graves.

Heridas críticas: Son las heridas más peligrosas que un personaje puede sufrir. Huesos rotos, extremidades retorcidas, tejido dañado, cortes profundos pueden ser ejemplo de este tipo de heridas, potencialmente letales en muchos casos. Cuando un personaje ha tachado todas las casillas de su nivel de heridas graves, las subsecuentes heridas se descuentan del casillero de heridas críticas,

Cuando un personaje tiene marcadas una o más casillas de heridas críticas pasa a estar en estado *Crítico*. Los que reciben esta condición se verán afectados hasta que se recuperen de todas sus heridas críticas,

ESTADOS Y CONDICIONES MORTALES

Cuando un personaje resulta herido existe un número de efectos asociados que le afectan, Ya sea a causa de una herida por arma, por un talento especial, por las Artes, la Simetría Oscura o simplemente el ambiente, he aquí una serie de condiciones que le pueden llegar a afectar:

-RECIBIR HERIDAS GRAVES-

Cuando un jugador recibe una o varias heridas graves (pero no llegando a marcar ninguna crítica), se le considera en estado *Grave*, Los personajes *Graves* reciben automáticamente la condición de *Dañado*.

Un personaje *Grave* ve aumentado su rango de pífia de 20 a 19-20,

-RECIBIR HERIDAS CRÍTICAS-

Cuando un personaje tiene una o más casillas de heridas críticas marcadas, se considera que su estado es *Crítico*. Esta condición acarrea una serie de penalizaciones:

<-> Un personaje con la condición *Crítico* actúa el último durante una ronda de combate, después que los demás jugadores y PNJs hayan actuado.

<-> Un personaje *Crítico* se le considera además *Aturdido*. Un personaje en esta condición sólo puede realizar una acción encadenada o una acción estándar en su turno, pero no ambas. Además, tampoco podrá realizar ninguna acción de respuesta a no ser que gaste un Punto de Crónica,

<-> Un personaje *Crítico* se le considera además *Agotado*, Un personaje en este estado ve aumentado su rango de pífia de 20 a 18-20 y recibe automáticamente 1 punto de *Daño Mental* (ver más adelante),

-DAÑADO-

Esta condición puede afectar a un personaje de diversas formas. Heridas graves, heridas mentales, miedo o la mera presencia de una poderosa entidad de Simetría Oscura. Cuando un personaje se encuentra en estado *Dañado*, su rango de pifia baja de 20 a 19-20,

-AGOTADO-

Agotado es una condición mucho más severa que *Dañado*. Cuando un personaje *Dañado* recibe otro efecto que también le cause la condición *Dañado*, pasa a estar *Agotado*. Si un personaje se encuentra *Dañado* y recibe un efecto que le cause estar *Agotado*, éste será su nuevo estado.

Un personaje *Agotado* ve aumentado su rango de pifia de 20 a 18-20,

CURACIÓN

Existen diversas maneras en las que un personaje puede curarse. Esta beta sólo trata la opción de primeros auxilios.

-PRIMEROS AUXILIOS-

Primeros auxilios utiliza la habilidad *Tratamiento* para ayudar al personaje a recuperar puntos de rasguños. También se utiliza esa habilidad para despertar a alguien que esté inconsciente. No se puede utilizar para recuperar heridas graves o críticas pero un personaje en ese estado si puede seguir recuperando puntos de rasguños.

Atender a un personaje que sólo ha sufrido rasguños tiene una dificultad normal (D1), Para un personaje con heridas graves la dificultad se vuelve desafiante (D2), Tratar con primeros auxilios a un herido crítico tiene una dificultad abrumadora (D3), Un personaje puede intentar realizar primeros auxilios sobre él mismo, pero la dificultad aumentará en 1 nivel,

Si la tirada de primeros auxilios tiene éxito, el herido recuperará 1 punto de rasguños, más un punto adicional por cada Impulso.

Uno de los personajes pregenerados de la partida de prueba lleva en su equipo un medkit, El medkit necesita una acción estandar para ser utilizado, una carga cura todos los rasguños de una localización o un rasguño de cada localización.

Nota aclaratoria: ni en la beta ni en los foros oficiales queda claro el uso de Impulsos con el medkit. El Árbitro tendrá que usar su criterio y discutirlo si es necesario con los jugadores, aunque una solución sería permitir que se curase una localización adicional entera por cada Impulso gastado o un punto adicional en cada localización,

CAPÍTULO 4: ARMAS Y EQUIPO

El equipo se define por diferentes atributos, su peso, el factor de daño y alcance de las armas, En esta beta se incluyen unas cuantas piezas de equipo.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Estas armas requieren una o ambas manos para ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo contra un oponente. Utilizan la habilidad *Combate Cuerpo a Cuerpo*. Un personaje puede intentar utilizar una arma de dos manos con una única mano, pero aumentará dos niveles la dificultad tanto en *Combate Cuerpo a Cuerpo* como en *Detener*,

ARMAS A DISTANCIA

Estas armas requieren una o ambas manos para llevarlas y disparar a los oponentes que se encuentren dentro del alcance del arma, utilizando la habilidad *Armas a distancia*. Un personaje con un arma de una mano puede intentar disparar sobre otro que está enzarzado con él en combate cuerpo a cuerpo, pero aumenta la dificultad para acertarle en dos niveles. Un personaje que utilice un arma de dos manos en una mano sufre también un penalizador de dos niveles de dificultad adicionales.

Las armas a distancia tiene un alcance efectivo, Los blancos que se encuentren dentro de ese alcance pueden ser atacados sin penalizador, Un blanco que se encuentre hasta el doble de la distancia de alcance puede ser atacado pero la dificultad aumenta 1 nivel. Los blancos que se encuentren más allá del doble del alcance de un arma no pueden ser atacados.

ATRIBUTOS ESPECIALES

-MUNICIÓN PERFORANTE-

Un arma cargada con munición perforante reduce el factor de absorción de una armadura a la mitad (redondeando siempre hacia abajo) y reduce el bonus de cobertura en 2d6,

-DISPARO AUTOMATICO-

Un arma con la capacidad de disparo automático puede disparar diversos proyectiles en un breve periodo de tiempo cada vez que aprieta el gatillo. El personaje declara que realizará disparo automático antes de tirar los dados, e indicará cuántas cargas usará, hasta el nivel máximo de disparo automático del arma. Cada carga añade 1d20 adicional a la tirada de ataque. Con cada pifia que obtenga, el arma consumirá un proyectil adicional. Si con esto se vacía el cargador, el arma se encasquillará.

-A QUEMARROPA-

Un arma a distancia con la capacidad *A quemarropa* podrá ser usada contra blancos enzarzados cuerpo a cuerpo y el personaje que la use no recibirá el penalizador de dos niveles adicionales de dificultad.

-DERRIBO-

Un arma con la capacidad de *Derribo* puede golpear y derribar a un blanco humanoide de hasta 200 kilos de peso gastando Impulsos igual a la capacidad de *Derribo* del arma. Puede afectar a un blanco 100 kilos mayor por cada Impulso adicional gastado.

-PERFORANTE-

Un arma con la capacidad *Perforante* reduce el factor de absorción de la armadura que lleve el objetivo igual al factor perforante del arma.

-DISPERSIÓN-

Un arma con la capacidad de *Dispersión* afecta un area mayor, haciendo más difícil que se pueda esquivar. Cualquier intento de esquivar un arma con *Dispersión* verá aumentada la dificultad en 1 nivel.

-PARALIZANTE-

Cuando un arma Paralizante golpea a un blanco en la cabeza, éste sufre daño mental igual a la mitad del daño total recibido, redondeando hacia abajo.

MUNICIÓN

Las armas a distancia sin la capacidad de *Disparo automático* pierden una carga cuando efectúan una pífia. El personaje tendrá que gastar una acción para seguir usando el arma. Si un personaje usa un arma sin disparo automático y obtiene una pífia, el Árbitro puede hacer que el personaje pierda una carga como complicación en vez de darle 2 puntos de Simetría Oscura. El personaje deberá gastar una acción recargando antes que pueda usar ese arma otra vez.

Nota aclaratoria: en la beta todas las armas que llevan los personajes tienen 3 cargas (*ammo load*), Se considera que una carga es munición suficiente para un encuentro y que no se tiene que contar a efectos de juego salvo si se realizan acciones de combate (o pifias) que indiquen que se gasta una carga, Ante todo, recordar que estas reglas son de prueba y que el Árbitro y los jugadores tienen que ponerse de acuerdo en cómo quieren usarlas.



CAPÍTULO 5: ESTRÉS Y LOCURA

La salud mental puede verse afectada por el terror, el miedo y los ataques psiónicos. Demasiado estrés puede conducir a la locura y la demencia.

SALUD MENTAL

Por cada punto de daño mental que un personaje recibe, se marca una casilla de *Daño mental* de la hoja de personaje. La salud mental mide la cantidad de estrés emocional y mental que un personaje puede soportar antes de sufrir los efectos nocivos de perder la cordura. Estos efectos lo pueden provocar el miedo, la locura, la corrupción, la posesión e incluso una terrible experiencia al sufrir un daño masivo.

-INTENSIDAD DE EVENTOS TRAUMÁTICOS-

Los efectos que tienen potencial para afectar a la salud mental requieren que el personaje realice una tirada de *Fuerza de voluntad*. Algunos efectos desencadenantes tienen una específica asociada a ellos, como el rango de *Miedo* de una criatura, mientras que otros los determina el Árbitro en función de la situación. He aquí algunas dificultades según efectos:

<-> Normal (D1): Sorprendido por un cadaver. La primera vez que se sufre una herida grave en un encuentro. Verse sobrepasado por un gran número de oponentes, Una negociación estresante con gente temperamental.

<-> Desafiante (D2): Sorprendido por una escena horrible. La primera vez que se sufre una herida crítica en un encuentro. Verse sobrepasado por un gran número de oponentes poderosos. Encontrarse con un enemigo poderoso e intimidante como un Nefarita.

<-> Abrumadora (D3): Presenciar o encontrarse una atrocidad. Recibir una herida potencialmente letal o perder una extremidad. Recibir un terrible ataque psiónico. Encontrarse con un terrible oponente como un Ezo-Ghoul.

<-> Terrible (D4): Presenciar la aniquilación de un planeta. Realizar o formar parte de una atrocidad, Encontrarse frente a un avatar de los Apóstoles Oscuros.

<-> Épica (D5): Algo terriblemente diabólico y que haga pedazos tu mente, Presenciar algo así puede llevar al completa colapso mental.

-RESOLVER UN EVENTO TRAUMÁTICO-

Si el personaje falla la tirada de *Fuerza de voluntad*, está traumatizado por el evento. El personaje se convierte en víctima de un ataque mental.

-ATAQUE MENTAL-

Para resolver un ataque mental, el Árbitro tantos d6 como el nivel de dificultad de la tirada fallada, a los que puede añadir d6 extras gastando un Punto de Simetría Oscura por dado adicional. Se tiran los dados como si se tratasen de heridas (es decir contando sólo los resultados de 1 o 2) descontándose el resultado de sus casillas de daño mental, con un mínimo de 1 herida,

-PIFIAS EN LA TIRADA DE FUERZA DE VOLUNTAD-

Cada 20 natural o pífia (recordad los estados de *Dañado* y *Agotado*) que se haya sacado en la tirada de fuerza de voluntad, independientemente a que la tirada haya tenido éxito, inflingirá 1 punto de daño mental.

EL CAMINO QUE CONDUCE A LA LOCURA

Cuando un personaje sufre cinco o más puntos de daño mental en un evento desencadenante o no le quedan más casillas de daño mental porque su valor ha llegado a cero, la mente del personaje empieza a fragmentarse. En el manual principal se hablará de las reglas de locura con más extensión, a propósitos de juego en esta beta se usará un sistema simplificado. La primera vez que ocurra el personaje ganará la condición de *Dañado*. Si recibe cinco o más heridas de nuevo el personaje recibirá la condición de *Agotado*.

El personaje afectado sufrirá esta condición hasta el fin del día, donde podrá empezar a recuperarse descansando.

RECUPERACIÓN DE DAÑO MENTAL Y TRAUMA

Los personajes podrán recuperarse del daño mental de diversas formas y dispondrán de diversas opciones para superar los traumas (esto se explicará también en las reglas finales del juego),

-TRATAMIENTO-

El personaje deberá realizar una tirada de *Fuerza de voluntad* a dificultad desafiante (D2). Si supera la tirada recuperará un punto de daño mental, además de un punto adicional por cada impulso ganado, y recuperará un rango de estado mental, es decir, si estaba *Agotado* pasará a *Dañado* y si estaba *Dañado* se recuperará perdiendo ese estado.

-DESCANSO-

Después de dormir una noche entera en completo reposo un personaje puede intentar una tirada de *Fuerza de voluntad* normal (D1), Si tiene éxito recupera un punto de daño mental mas uno adicional por cada impulso obtenido. Si su condición era *Dañado* o *Agotado*, la dificultad aumentará en un rango.



CAPÍTULO 6: GUÍA PARA EL ÁRBITRO - LA RESERVA DE SIMETRÍA OSCURA

La reserva de Simetría Oscura se compone de una serie de Puntos de Simetría Oscura representados por un grupo de dados d6 colocados delante del Árbitro.

El Árbitro empieza cada sesión con cierto número de Puntos de Simetría Oscura en su reserva. A medida que ésta aumenta o disminuye se crea un aire de tensión y suspense entre los personajes. Una reserva amplia puede preocupar a los jugadores, ya que el Árbitro les puede complicar las cosas rápidamente. Al revés, los personajes pueden confiarse al ver que la reserva disminuye, viendo que sus acciones consiguen suprimir la influencia de la Simetría Oscura.

LO QUE REPRESENTA

La reserva de Simetría Oscura es una mecánica de juego que refleja un elemento vital en el universo de *Mutant Chronicles*. La Simetría Oscura es traicionera, con influencia corruptora, penetrando en la cultura, los recursos y la tecnología de la sociedad. Deforma las mentes y los cuerpos de los herejes y fortalece a criaturas horribles de otra siniestra y oscura realidad.

El Árbitro gasta puntos de esa reserva para provocar ciertos efectos especiales, provocar eventos o crear complicaciones a los que los personajes tengan que enfrentarse. Esas complicaciones representan la sutil pero omnipresente presencia de la repulsiva influencia de la Simetría Oscura.

PUNTOS DE SIMETRÍA OSCURA INICIALES

Al principio de cada sesión, el Árbitro empieza con cierto número de Puntos de Simetría Oscura en su reserva. Ésta contiene 1 punto de Simetría Oscura por cada Punto de Crónica que tengan los personajes. Existe un número de personas, lugares y objetos que pueden potenciar la Simetría Oscura en favor del Árbitro. Estas reglas se detallarán en el libro de juego,

-GANACIAS DE SIMETRÍA OSCURA-

He aquí diversas maneras de cómo el Árbitro puede ganar puntos de Simetría Oscura:

<-> Cada 20 o pifia de los jugadores = 2 puntos de Simetría Oscura (o una complicación).

<-> Un jugador falla voluntariamente una tirada = 1 punto de Simetría Oscura.

<-> Por cada 20 adicional que quiera un jugador para una tirada de habilidad = 1 punto de Simetría Oscura.

USAR LA RESERVA DE SIMETRÍA OSCURA

La reserva de Simetría Oscura proporciona al árbitro una manera divertida de interpretar su papel, y desencadenar su creatividad con los puntos que tiene a su disposición. Esta sección introduce varias de las opciones más comunes en el uso de los puntos de Simetría Oscura. También animamos al Árbitro para que haga nuevos usos que sirvan acorde al estilo de juego de los jugadores, añadiendo así tensión y emoción al juego.

-CORROMPER EQUIPO-

El Árbitro puede intentar corromper el equipo usado por los personajes, reflejando la retorcida naturaleza de la Simetría Oscura de sembrar el caos en la tecnología. Por cada punto de Simetría Oscura que gaste en esta acción el Árbitro lanzará 1d6. Estos dados se utilizarán para hacer una tirada de corrupción, funcionando estos igual que los dados de daño (es decir, que sólo cuentan los resultados de 1 y de 2).

Si la corrupción es mayor o igual que la *Fiabilidad* del equipo, este sufre un *nivel de corrupción*. En esta beta asumiremos que todas las armas y el equipo tienen una fiabilidad de 2. Por cada nivel de corrupción todas las tiradas que tengamos que hacer con el equipo corrupto verá aumentado su rango de pifia (por ejemplo de 20 a 19-20). Un objeto no puede resistir demasiada corrupción. Si el rango de fiabilidad es superado tres veces por la corrupción, el objeto está tan dañado por esta que queda inutilizado.

-REALIZAR ACCIONES DE RESPUESTA-

Generalmente los PNJs tienen sólo una acción durante su turno en un asalto de combate, que suele ser una acción gratuita, encadenada o estándar. Gastando 1 punto de Simetría Oscura el Árbitro puede hacer que un pñj realice una acción de respuesta, como intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo o cubrir a otro PNJ con fuego de cobertura.

-INTERRUMPIR LA INICIATIVA-

Durante el combate o cualquier encuentro, los personajes actúan primero en su turno seguidos después de los PNJs, Anets que un personaje actúe (y lance los dados) el Árbitro puede gastar puntos de Simetría Oscura interrumpiendo el orden de iniciativa y permitiendo a algunos de sus PNJs actuar.

Esta interrupción cuesta al Árbitro 2 puntos de Simetría Oscura por cada PNJ que quiera que actúe al principio del turno, antes que los personajes. Después que uno de los personajes haya actuado, interrumpir la iniciativa le costará sólo 1 punto por cada PNJ que quiera activar,

-CREAR UNA COMPLICACIÓN-

Las complicaciones pueden ser menores, aprovechando una debilidad personal, o pueden deshacer un beneficio con el que los personajes contaban. Estas complicaciones menores cuestan un punto de Simetría Oscura.

Por ejemplo un personaje puede perder temporalmente usar una cobertura durante un tiroteo, o que el disparo de fuego automático que acaba de realizar haya vaciado su cargador con lo que tenga que gastar una acción estándar para recargar.

-DISPARAR UN EVENTO AMBIENTAL-

Las escenas más dramáticas suelen desarrollarse en lugares excitantes. Un tiroteo en un edificio de apartamentos cuyo suelo tiembla, Una persecución a través de una cripta subterránea. Un abismo sobre un río de lava que tiene que ser sorteado. Cuando el Árbitro describe la escena es vital describir los detalles principales para que los jugadores puedan visualizarla. A veces puede añadirse emoción haciendo que el escenario tome vida gastando un punto de Simetría Oscura.

Disparar un evento ambiental tiene dos niveles de magnitud. Los efectos de magnitud 1 generalmente crean pequeñas molestias más que un daño severo. Luces que parpadean, alguna pared derruida o máquinas escupiendo abundante humo son buenos ejemplos. Estos efectos normalmente hacen que las tiradas de habilidad aumenten en un grado su dificultad o llegado el caso pueden hacer que adquieran la condición de *Dañado*,

Los efectos de magnitud 2 son mucho más significativos, pudiendo impedir el avance e incluso causar daño a los personajes, Ácido, caída de paredes o escombros, una llama repentina que empieza a prender algo, una fuerte ráfaga de viento,,, Este tipo de efectos dificultan la realización de acciones incrementando en uno o en dos niveles el grado de dificultad para las tiradas, y puede llegar a causar rasguños o incluso daño mental.

Si el Árbitro va a hacer que de repente parte del edificio donde se encuentran los personajes tiemble y se derrumbe, obstaculizando su visión e incluso causándoles heridas, puede parecer un poco arbitrario, Pero cuando el Árbitro gasta puntos de Simetría Oscura esto añade contexto a la situación, ya que la Simetría Oscura está complicando las vidas de los personajes inexorablemente.