



## NUEVAS MUTACIONES

D66	Nombre
52	ADAPTABLE
53	ARÁCNIDO
54	CARNE MUTABLE
55	CEREBRITO
56	CRIOQUINESIS
61	ELÁSTICO
62	ELECTROQUINESIS
63	INMATERIAL
64	LENGUAJE ANIMAL
65	MENTE COLMENA
66	RAYOS X

### 52- ADAPTABLE

Te puedes adaptar fácilmente a las dificultades del mundo equilibrando tus traumas y condiciones... siempre que no estés roto. Puedes:

- Mover un punto de trauma de una característica a otra diferente por 1 PM. (R)
- Cambiar una condición por otra por 1 PM.

### 53- ARÁCNIDO

Tu cuerpo tiene rasgos propios de las arañas. Con esta mutación puedes:

- Sentido arácnido. Por 1 PM puedes anular los efectos de una emboscada y tirar iniciativa como si no hubieras sido sorprendido. (R)
- Mordisco venenoso. En combate cuerpo a cuerpo en vez de golpear, puedes morder haciendo 1 de daño. Si el objetivo recibe daño, sufre 1 punto de confusión cada turno hasta caer roto.
- Por cada PM gastado, crear 1 metro de hilo de seda. Este hilo es resistente y proporciona un dado de bonus para tiradas de Hacer un apaño o para escalar.

### 54- CARNE MUTABLE

Tu carne tiene una cierta maleabilidad que te permite configurarla. Puedes :

- Imitar una herramienta simple que da +1 a una tirada de habilidad o añadir un +1 a una herramienta. Este bonus se lanza con un dado de bonificación de equipo aparte y si se obtiene un 1 al forzar la tirada, esta mutación cuesta un PM adicional. (M)
- Imitar una cara durante 1 minuto / 1 PM.
- Eliminar un punto de daño por PM gastado.

## **55- CEREBRITO**

Tu cerebro tiene conocimientos que se escapan a tu control. A veces pareces saber hacer cosas de las que no eras consciente, aunque al cabo de unos momentos, se te vuelven a olvidar. Con esta mutación puedes:

- Sabelotodo: Sumar un dado de bonus a cualquier tirada por 1 PM gastado. Puedes gastar hasta 3 PM para lanzar varios dados. (R)
- Por 1 PM puedes lanzar una habilidad de especialista que no sea de tu rol. Si la habilidad requiere algo adicional que no tienes (una banda para Dar órdenes, o un perro para Soltar el perro), queda a discreción del DJ determinar si se dan las circunstancias apropiadas. (R)

## **56- CRIOQUINESIS**

Puedes generar un frío intenso con tu voluntad. Puedes:

- Ola de frío: puedes hacer daño por frío a alcance cerca. Haces un punto de daño por PM gastado.
- Puedes ignorar los efectos de la hipotermia por 1 PM al día.
- Congelar un objeto a distancia cerca volviéndolo frágil. El número de PM necesarios depende del tamaño del objeto, a discreción del DJ.

## **61- ELÁSTICO**

Tus miembros y tu cuerpo en general tienen propiedades elásticas, lo que te permite:

- Coger objetos a distancia cerca sin moverte (R), obtener un dado de bonus al robar (M) o aumentar el alcance con armas de cuerpo a cuerpo a distancia cerca.
- Si en combate cuerpo a cuerpo consigues un éxito, por 1 PM automáticamente haces una Presa (sin necesidad de proeza adicional). Adicionalmente, si haces una presa, por 1 PM restas un dado a las tiradas de Luchar de tu oponente para liberarse. (R)
- Contorsionar tu cuerpo para meterte por un agujero o pasaje de solo unas decenas de centímetros de ancho. Cuesta 1 PM.

## **62- ELECTROQUINESIS**

Tu cuerpo genera corrientes eléctricas que controlas hasta cierto punto. Puedes:

- Chispazo eléctrico: hacer daño a un objetivo por electricidad a distancia cerca. Haces un punto de daño por PM gastado.
- Activar algo que requiera baterías durante unos turnos (a discreción del DJ).
- ¡Reacciona! Restaurar un punto de confusión o duda por 1 PM mediante una descarga a otro personaje... bastante más efectivo que darle un bofetón.

### **63- INMATERIAL**

Por alguna causa que desconoces, tus moléculas y átomos tienen una peculiar forma de interactuar con el entorno y puedes:

- Ignorar un punto de daño sufrido por 1 PM. (R)
- Invisible: Puedes gastar 1 PM en lugar de tirar Escabullirse cuando lleves a cabo una acción que requiera sigilo.
- Desmaterialización: puedes conseguir que tus átomos y moléculas se separen lo suficiente como para no ser considerado material y durante 1 turno (R). Tendrás las siguientes capacidades y consecuencias:
  - puedes moverte y atravesar paredes y suelos. Pero irás completamente desnudo porque tu equipo no se vuelve inmaterial. Además, desmaterializarse y materializarse con alguna parte todavía en algo sólido suele ser una muy muy mala idea (a discreción del DJ).
  - no puedes coger objetos y todos los objetos que tengas incluyendo la ropa se caerán.
  - no puedes sufrir daño físico.
  - no puedes atacar ni hablar.

### **64- LENGUAJE ANIMAL**

Cuando imitas el sonido que hacen los animales puedes transmitirles ideas y cuando escuchas a los animales, a veces puedes entender lo que quieren decir...

- Por 1 PM puedes dar una orden simple de una única palabra a un animal (¡Vete!, ¡Quieto!, etc.) . Esta orden no puede implicar que el animal ataque y sólo afecta al animal 1 minuto.
- Por 1 PM puedes hacer una pregunta simple a un animal que sólo se responda con sí o no.
- Por 1 PM puedes invocar a un animal de la zona para que te ayude. Por supuesto, esto implica que aúlles, croes, cacarees, etc... no va a ser silencioso.

### **65- MENTE COLMENA**

Algo en tu cabeza te permite comunicarte con los demás, detectar personas e intercambiar traumas mentales. Los objetivos de este poder deben ser PJs o PNJs humanoides con los que hayas establecido contacto y hayas mantenido una conversación de algunos minutos. No es posible utilizarlo con personajes a los que no conoces de nada o que te acabas de encontrar. Puedes:

- Por 1 PM hablar mentalmente con un sujeto a distancia corta, independientemente de que lo veas o no. La comunicación es bidireccional.
- Por 1 PM detectar donde está un sujeto concreto a distancia corta y conocer su estado y traumas.
- Por 1 PM puedes, a distancia corta, transferir un punto de confusión o duda que tú tengas a un sujeto; o recibir un punto de confusión o duda de un sujeto.

## **66- RAYOS X**

Al emitir ondas electromagnéticas y recibir su rebote puedes:

- Ver a través de las paredes por un PM siempre que no sean de plomo.
- Eliminar un punto de daño tuyo o de otra persona por un PM. No puede ser un punto de trauma permanente. Por cada uso, tira 1d6, con un resultado de 1, el objetivo del poder se marca un punto de Descomposición temporal. Recuerda, aunque utilices varios PM en un uso, seguirás lanzando sólo 1d6 para ver si ganas Descomposición.
- Eres capaz de radiar provocando 1 punto de daño por cada punto de mutación gastado. Cada vez que utilizas este poder, tira 1d6. Con un resultado de 1, obtienes un punto de Descomposición. Recuerda, aunque utilices varios PM en un uso, seguirás lanzando sólo 1d6 para ver si ganas Descomposición.