

RESUMEN DE REGLAS DE MUTANT: YEAR ZERO

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Característica	Trauma	Recupera
Fortaleza	Daño	Comida
Destreza	Fatiga	Agua
Intelecto	Confusión	Sueño
Empatía	Duda	Simpatía

- Sólo la de tu rol a 5. Resto entre 2-4
- Si 2 mutaciones -> 1 característica tiene 1 punto de trauma permanente

Peso

- Capacidad: 2 x Fortaleza
 - Pesado ocupa 2
 - Normal ocupa 1
 - Ligero ocupa 0,5
 - Diminuto: cabe puño cerrado, ocupa 0.
- 2 papeo, 2 agua, 10 lingotazos o 10-20 balas es ligero.
- Sobrecarga temporal-> Resistir. Si fallas, te paras

Experiencia:

- PX: por participar, 1 día de trabajo en Arca, explorar nuevo sector de la zona; sacrificar o peligro por ayudar a PJ colega o PNJ a cargo o putear PNJ odio o por gran sueño
 - Por 5 PX: subir habilidad o adquirir talento general o de tu rol.

REGLAS BÁSICAS

Tirada simple: Tantos d6 como característica (amarillo) + habilidad (verde) + modificadores (verde) + equipo (negro)

- los 6s son éxitos. Con 1 éxito basta.
- 6s adicionales -> proezas
- si 0 éxitos pasa algo malo
- modificador quita/añade 1 a 3 dados de habilidad. Si quitar deja a negativo habilidad, tirar dados negativos y éxitos negativos se restan de éxitos.
- se pueden usar habilidades **sin tener puntos**, excepto las de roles
- no se puede **repetir tirada** habilidad (hasta cambiar circunstancias)

Forzar tirada (sólo 1 vez)

- Repetir todos los dados amarillos y negros sin 1 ni 6 y los verdes q no sean 6
 - 1s amarillos son 1 punto trauma en característica usada y 1 PM
 - 1s negros son -1 al equipo. Si 0 -> roto

Ayudar

- +1 por cada PJ /PNJ que ayude (max 3)
 - no habilidad de rol
 - cuesta acción en conflicto / combate pero puedes maniobra

Arreglar equipo: tirada tras bajar nivel. Si se falla, el bonus actual es permanente.

Mutaciones

- Máximo 4 mutaciones
- Utilizar cuesta 1 PM o más. Siempre funcionan pero se tira 1 dado amarillo / PM y si algún 1, se tira 1d6 en tabla p. 69
- Ganar Puntos de Mutación (PM):
 - 1 al principio de sesión / mutación
 - Forzando tiradas
 - Guardando de una sesión a siguiente
 - Máximo: 10 PM
- Tipos mutaciones q ni acción ni maniobra:
 - Reactivas (R): múltiples veces en turno
 - Efectos de Mejora (M): mejoran habilidad. y se tiran antes que habilidad.
- PNJs suelen empezar con 3 PM

CONFLICTOS

- Intimidar, Manipular, Disparar, Luchar.
- Iniciativa (para todo el conflicto):
 - 1d6+Des (NO forzar)
 - Si empate: 1d6 hasta desempate
 - Iniciativa se modifica por proezas de Luchar o Disparar, mutaciones o talentos.

Acciones y maniobras:

Tiempo se mide en turnos. En tu turno 1 acción y 1 maniobra; o sólo 2 maniobras

- Acciones:
 - tirada de habilidad
 - activar mutación no (R) ni (M)
- Maniobras:
 - Moverte un paso de distancia
 - Buscar cobertura
 - Coger objeto del equipo o del suelo
 - Sacar / apuntar /recargar arma
 - Utilizar objeto

Alcances y movimientos

- Categorías de distancia:

Categoría	Distancia
Alcance de la mano	juntos
Cerca	Unos pasos
Corta	20-30 metros
Larga	Cientos de metros
Distante	Hasta lo que ves

- De Alcance de la mano a Cerca y de Cerca a Corta, 1 maniobra. De Corta a Larga, 2.

Huir del combate

- Tirada de Moverse con modificador según distancia a enemigo (ver tabla abajo). Si fallas, sigues en combate.

Emboscadas y sorpresas

- Sorpresa: +3 a iniciativa

- Ataque sigiloso: tirar Escabullirse con modificadores por alcance.
 - Fallo: estás en alcance original
 - Éxito: acción gratis sin maniobra antes de iniciativa.
 - Si varios, todos tiran Escabullirse. Si uno falla, todos fallan.
- Emboscada: Tirar Escabullirse y modificadores. Si éxito, tienes +2

Distancia	Mod. Huir combate	Mod. Emboscada
Alcance de mano	-2	-2
Cerca	-1	-1
Corta	0	0
Larga	+1	+1
Distante	N/A	+2

Conflictos sociales

Manipular (p.53) e Intimidar (p.54)

- Se necesita:
 - Blanco puede oírte y entenderte
 - Lo que quieres debe ser razonable
- Máster determina posición y modificadores

Situación / Descripción	Mod
Más gente a tu lado	+1
Lo que pides no le cuesta nada al otro	+1
El oponente ha sufrido trauma	+1
Has ayudado a tu oponente antes	+1
Has expuesto tu caso muy bien	+1
Oponente tiene más gente a su lado	-1
Lo que pides es valioso o peligroso	-1
Oponente no gana nada ayudándote	-1
Dificultad para entenderlos	-1
Distancia Corta o mayor	-1

- Los grupos se gestionan a través del líder
- Se puede utilizar equipo en tirada
- Efectos:
 - Manipular: lo que quieres dando algo a cambio.
 - Intimidar: lo que quieres o te atacan.
- Proezas: un punto de Duda para oponente. Si se rompe, nada a cambio (Manipular) ni puede elegir atacar (Intimidar).

Combate cuerpo a cuerpo

- Alcance de la mano o Cerca (según arma)
- Ataque (tirada de Luchar):
 - Éxito: daño del arma, y por cada proeza:
 - 1 punto adicional de daño (se puede elegir varias veces)
 - 1 punto de fatiga
 - mejoras iniciativa en 2
 - desarmas u oponente suelta objeto
 - opponente cae o retrocede
 - atrapas en una presa
- Defensa (tirada de Luchar):
 - Se declara antes de tirar dados d ataque

- Se pierde siguiente acción
- Sólo 1 Defensa por turno
- Si oponente armado y tú no, tienes -2
- Por cada éxito, una proeza:
 - eliminar un éxito del oponente (si 0, no dio) (se puede elegir varias veces)
 - 1 punto de fatiga
 - mejoras iniciativa en 2
 - desarmas u oponente suelta objeto
 - opponente cae o retrocede
 - contraataque: haces daño arma pero no aumenta con éxitos adicionales

Presa:

- Defensor sólo puede Luchar para liberarse (no maniobras).
- Atacante sólo Luchar o mutaciones.

Combate a distancia

- No defensa (sólo cobertura)
- Mod. a alcance (tabla rango armas p. 87)

Distancia	Mod
Alcance de la mano	-3 (salvo indefenso)
Cerca	0
Corta	-1
Larga	-2

- Éxito: daño del arma y por cada proeza:
 - 1 punto adicional de daño (se puede elegir varias veces)
 - 1 punto de fatiga
 - mejoras iniciativa en 2
 - desarmas u oponente suelta objeto
 - opponente cae o retrocede
- Apuntar: maniobra en mismo turno da +1 (+2 si apoyo base sólida o cobertura).
- Recargar:
 - Arco, honda y armas apañadas se deben recargar tras cada uso.
 - Cargador: dura hasta final del combate.
 - Varios cañones: cada cañón una bala y sólo recargar tras gastar todas.
- Fuego automático:
 - puedes forzar tirada ∞ y cada vez cuesta una bala (se aplican reglas habituales de forzar tiradas).
 - Varios objetivos: 1 éxito para daño del arma, resto de éxitos, son proezas de combate a distancia.

PROTECCION EN COMBATE

Armaduras y escudos

- No válido para deshidratación, hambre, hipotermia o forzar tiradas.
- Sólo una armadura puesta.
- Se tiran dados de valor armadura y:
 - cada éxito resta un daño recibido;
 - cada 1 reduce valor armadura en 1.

RESUMEN DE REGLAS DE MUTANT: YEAR ZERO

- Si también escudo, 1º escudo, 2º armadura
- Cobertura**
- Sólo a distancia. Funciona como armadura
- Si también armadura, 1º cobertura, 2º arm

Tipo	Protección
Matorrales	2
Muebles	3
Puerta de madera	4
Puerta de coche	5
Pared de ladrillos	6
Saco de arena	7

TRAUMAS

- Daño, Fatiga, Confusión y Duda
- Lo provoca:
 - Daño:
 - en combate (Luchar o Disparar)
 - exposición a Descomposición
 - Fatiga: proezas de combate
 - Duda: Manipular o Intimidar
 - Todas: Forzando tiradas

Roto

- Si tu puntuación en característica llega a 0.
- No utilizar habilidades, acciones ni mutaciones. Pero sí 1 maniobra por turno.
- Recuperación de roto:
 - Si no por hambre, deshidratación ni hipotermia, recuperas 1 punto en 1d6 horas sin necesidad de habilidad Curar.
 - Con Curar: tantos puntos como éxitos
- Si roto (de cualquier trauma), mueres si oponente ataca y obtiene 1 éxito.

Heridas críticas:

- Si roto por daño (no por forzar tirada), recibes herida crítica: tira 1d66 en p. 91
- Si herida crítica es letal, Curar o muerte en tiempo indicado en la tabla
- Penalización durante tiempo de curación
- Curar a uno mismo con -2
- Si Curar durante tiempo de curación, tiempo de curación se reduce a la mitad (no cuenta tirada de Curar para salvar tu vida en caso de herida letal de más arriba).

Recuperación

- Recuperar cualquier característica (no heridas críticas):
 - 4 horas de descanso y
 - un recurso según lo que se recupere:
 - Fortaleza: papeo (además de ración diaria para no hambriento)
 - Destreza: agua (además de ración diaria para no deshidratado)
 - Intelecto: 4 horas de sueño

- Empatía: cercanía con otro mutante (charla, compartir silencio o contacto físico).

Condiciones

- **Hambriento** (sin comida 1 día):
 - No recuperas Fortaleza
 - 1 Daño por día adicional sin comida. Si roto, morirás al día siguiente
 - Una ración dejas Hambriento y con otra ración recuperas toda Fortaleza.
- **Deshidratado** (sin agua 1 día)
 - No recuperas ningún tipo trauma
 - 1 Daño y Fatiga / día adicional. Si roto por trauma, morirás al día siguiente
 - Una ración de agua dejas Deshidratado y con otra recuperas toda Destreza.
- **Insomne** (un día sin dormir > 4 horas)
 - No recuperas Intelecto (si demás)
 - 1 punto Confusión / día. Si roto por confusión, inconsciente 4 horas.
 - 4 horas de sueño dejas Insomne y 4 horas más recuperas todo Intelecto.
- **Hipotérmico** (fallar Resistir por frío)
 - 1 punto Daño y Confusión
 - Alucinaciones
 - Tirar Resistir con el mismo intervalo temporal. Si roto por daño, mueres cuando toque siguiente tirada.
 - No recuperas Fortaleza ni Intelecto hasta entrar en calor.

OTRAS REGLAS

Lingotazos

- Recupera 1 Daño y Duda.
- Provoca 1 Confusión.
- Después de 1d6 horas el trauma vuelve

Oscuridad:

- Tirada de Moverse. Si fallo 1 Daño o Duda.
- Atacar en oscuridad requiere tirada de Explorar previa (no cuenta como acción). Solo a Corta o menos distancia.

Explosiones

Distancia	Daño
Alcance de la mano	Potencia de Explosión (PE) + 1
Cerca	Potencia de Explosión (PE)
Corta	Potencia de Explosión (PE) - 6

- Mecánico aumenta PE con Hacer apaño

Vehículos

- Tienen bonus como cualquier otro equipo
- Arrancar es maniobra y acción
- Explorar sector cuesta mitad
- Maniobras de movimiento cuentan doble

- Resistencia: cuando vehículo recibe daño = su resistencia, se resta uno al bonus. Cuando llega a 0, está roto.
- **Escapar**: tirada de Moverse con bonus de equipo del vehículo
- **Embestir** (tirada Moverse):
 - A personas: Daño 1 + proezas
 - A vehículos: sólo si resistencia del que embiste > embestido. Daño que excede armadura de vehículo:
 - Se aplica a cada ocupante
 - Se multiplica por Resistencia del vehículo atacante y se aplica al vehículo objetivo.

Descomposición

Cada sector tiene nivel de Descomposición

Nivel	Efecto
0	Seguro
1	1 pto. Descomposición/ día
2	1 pto. Descomposición/ hora
3	1 pto. Descomposición/ minuto

- Consumir papeo o agua contaminada -> 1 Descomposición.
- Cada vez que ganas Descomposición-> tirar tantos dados como Descomposición y cada 1 -> 1 daño
- Descomposición se elimina en sitio limpio 1 pto/día y en 1ª ducha limpia, la mitad.
- Cada vez que elimines Descomposición, se tira Descomposición y 1s se convierten en Descomposición permanente (no se puede eliminar nunca).
- Traje de Descomposición creado por Mecánico: protege 3 y se tira cuando se obtiene punto Descomposición temporal.
 - Éxitos evitan coger el punto
 - Fallos en equipo, reducen protección

ARCA

Proyectos:

- Se eligen en Asamblea si PJs en Arca
- Cada proyecto propuesto en Asamblea, se inicia (no hace falta consenso)
- Proyectos tienen requisitos mínimos y puntos de trabajo para ser realizados
- Cada PJ puede trabajar en 1 proyecto 1 vez / sesión. Describe su labor y tira habilidad del proyecto incluyendo equipo y se puede forzar. Cada éxito es un punto de trabajo.
- Un proyecto puede ser eliminado por consenso en Asamblea o por ataque

Cúpula del amanecer

- Cronistas guardan artefactos aquí.
- Artefacto tiene:

- requisitos de ND que indica nivel del Arca para saber manejarlo (si no, se requiere tirar Comprender)
- bono a ND del Arca. si el artefacto se guarda en la cúpula

Contar bajas al final de sesión

- Tras cada sesión, mueren 1d6 mutantes del Arca por violencia, hambre, etc...

Ataques al Arca

- Nivel de Batalla (NB): nivel Guerra / 10 redondeado hacia arriba
- Atacante y defensor tiran NB e interpretan.
- Pueden forzar la tirada indefinidamente
- Fallos (1s) bajan nivel NB en 1 al final
- Al final se restan éxitos de atacantes a los del Arca y se mira tabla p. 115
- Bajada de NB se recupera 1 punto/día descansando en Arca (salvo que tabla haya bajado ND Guerra y haga que 1/10 sea menos que antes)

LA ZONA

Viajar por la Zona

- Movimiento de sector en sector adyacente (vale diagonal)
- Puedes encontrar artefactos (aleatorio o definido por master) y chatarra (basura utilizable por Mecánico)
- Tiempo de exploración de sector
 - 4 horas mínimo (incluyendo combate)
 - Doble por la noche
 - Merodeador: Encontrar el camino para
 - Reducir a ½ tiempo exploración
 - Reducir a ¼ tiempo. Sin explorar
 - Con vehículo ½ tiempo exploración (acumulable con Encontrar el camino)
 - (opcional) Si vuelves a pasar por sector no hay artefactos ni amenazas y se cruza en 1 hora.
- Si edificio alto, se puede tirar Encontrar el camino para 8 sectores circundantes.

Proyecto: Expedición a la Zona

- Se fija meta (por mayoría de PJs): ¿qué ND se incrementa?
- Se fija sector adyacente a uno inexplorado y destino está a 2d6 sectores.
- PJs indican qué esperan encontrar allí que tenga sentido para aumentar ND
- La expedición puede llevar PJs y PNJs (si sólo PNJs se tira tabla p.124)
- Tras volver con lo que se encuentre, se sube el nivel ND correspondiente

RESUMEN DE REGLAS DE MUTANT: YEAR ZERO

CREACION DE PERSONAJE

- 1.- Selecciona rol
- 2.- Selecciona nombre y aspecto
- 3.- 14 puntos en características
- 4.- 10 puntos en habilidades (puntuación máxima 3 de inicio y 5 en total)
- 5.- Elige un talento (del rol)
- 6.- Tira una mutación (no repetir entre PJs).
- 7.- Definir relaciones PJ (1 linea por PJ... uno es el colega) y PNJs (uno q odias y otro q quieres cuidar) se puede cambiar tras partida
- 8.- Elige gran sueño (se puede cambiar tras partida)
- 9.- Equipo (de serie con rol)
- 10.- Crear el arca y describir tu sitio

CREACIÓN DEL ARCA

- 1.- Describir localización donde Arca (montañosa, boscosa, ruinas...)
- 2.- Crear mapa de la Zona
- 3.- Tipo de Arca (granja, prisión, etc.)
- 4.- Situar Arca en la Zona
- 5.- Esquema del Arca
- 6.- Situar Ancianos
- 7.- Tipos de Jefes (déspota, agitador...) y su localización
- 8.- Situar PNJs
- 9.- Indicar población (en torno a 200)
- 10.- Fuente de agua
- 11.- Repartir 12 puntos evolución (ND) del Arca entre Abastecimiento de comida, Cultura, Tecnología, Guerra.(p. 100)
- 12.- Decidir estación del año de comienzo.

CREACIÓN DE SECTORES

- Crear aleatoriamente sector (tablas p.156+)
- 1.- Entorno general (bosque, cráter, ruinas...)
 - 2.- Ruina: industrial o normal
 - 3.- Nivel de Descomposición
 - 4.- Nivel de amenaza (suma 1 si es de noche). Por cada nivel tira dado y éxitos son artefactos y amenaza más peligrosa.
 - 5.- Amenazas
 - 6.- Artefactos