

# **MUTANTES G 2**

## **(POR TXUTXI)**

Seguramente seamos ya pocos los aguerridos jugadores que se nieguen a enterrar esta joya del Rol en los abarrotados cajones del olvido, pero para todos aquellos que aun mantienen con vida a este juego van dirigidas estas pequeñas modificaciones que tienen como propósito suplir alguna carencia y agilizar algunos apartados algo densos en el sistema de juego. Espero que os sea de utilidad.

### **1. FE DE ERRATAS:**

#### ✓ **Potencia de las armas:**

##### **1. Armas cuerpo a cuerpo:**

Cuando se indica en la tabla de daños para ataques con armas cuerpo a cuerpo (pag. 139) las potencias POT+ y POT-, no viene explicado en ninguna parte que significan estas dos columnas. Pero su significado es el siguiente:

POT- : Daño mínimo del arma utilizada.

POT+ : Daño máximo del arma. Cada 2 puntos logrados en la categoría de éxito (CE) en la tirada de impacto, se suma 1D6 de daño a la tirada, hasta un máximo que viene precisamente indicado por la POT+.

Además, la formula para hallar la dificultad en el combate cuerpo a cuerpo es la siguiente: (y no la que aparece en la pág. 35)<sup>1</sup>

*El atacante resta a su Habilidad de combate, la misma Habilidad del atacado, hallándose una cifra positiva o negativa que será la que se busque en la columna de la Tabla de acciones de combate C/C con o sin armas, hallándose así la dificultad de ataque.*

##### **2. Armas de fuego:**

Las armas de fuego carecen de la columna POT+ porque no tienen límite máximo de daño. Además, cada punto de CE en la tirada de impacto suma 1D6 a la tirada de daño.

#### ✓ **Inconsciencia<sup>1</sup>:**

En la pág. 39, en el apartado de inconsciencia, falta la dificultad a la que se realizará la tirada de FUE, pues en el texto falta lo que debajo pongo en cursiva y subrayado:

"Para evitarla (la inconsciencia) deberá realizar una tirada de FUE con la dificultad marcada en **F** si está Herido Leve o Herido; o en **D** si esta Herido Grave o Mortal, y con un modificador equivalente a los PS entre 10 (redondeando hacia abajo). Los PS recibidos por una herida no son acumulativos para siguientes impactos. Si es superada ..."

1- Algunas de estas erratas están sacadas de la revista oficial de Ludotecnia "Asuntos Internos", Nº 4.

Hay que tener en cuenta que las tiradas de inconsciencia solo se realizan cuando el pj haya llegado al estado de herido grave según el libro, y esto se contradeciría con la regla que acabo de enunciar. Por eso yo sugiero que solo se hagan tiradas de inconsciencia al sobrepasar el límite de PS el pj, lo cual aparte es más lógico, pues los PS indican la capacidad del pj para aguantar el dolor y por lo tanto la capacidad de permanecer consciente.

✓ **Coste de factores<sup>1</sup>:**

En la tabla de coste de factores en la pag. 156, subir en 1 punto el límite de BEQ cuesta 4 PEM. También cuesta 5 PEM el subir de nivel las capacidades innatas, tal y como se indica en el texto de la pag. 128.

✓ **Modificadores por uso excesivo de BEQ:**

En la tabla de la pag. 42, así como en las pantallas, se aprecia que el séptimo valor que se da en la columna de Exceso es " 9 -21", cuando en realidad debería ser " 19 -21".

## **2. USO DE LOS CHALECOS ANTIBALAS:**

Estas reglas opcionales permitirán un uso mas sencillo de los chalecos antibalas que las descritas en las págs. 143 - 144 del manual.

Para el deterioro de los chalecos resultará más fácil aplicar la siguiente regla. Se les asigna a los chalecos un factor de blindaje entre el 5 (chalecos antibalísticos o CAB) y el 8 (chalecos de Kevlar o CK). Este factor de blindaje se multiplica a continuación x 100. El valor que resulta, serán los puntos de resistencia (PR) del chaleco antes de que su protección sea nula. A estos puntos de resistencia se les van restando los PS que el pj reciba. Así cada jugador puede llevar mas cómodamente el deterioro de su chaleco. Se pueden asignar los mismos PR en el pecho y en la espalda, p.ej. un CAB tendría 500 PR en el pecho y 500 PR en la espalda.

En lo que respecta a *chaquetas* antibalas, estas protegerán brazos y genitales, pero el pj tendrá una penalización de -1 a TODAS las tiradas de los campos de FUE y DES.

## **3. LOCALIZACIONES DE GOLPES:**

Me parecía algo incompleto el sistema de localizaciones de golpes, ya que la primera vez que al utilizarlo sale en el dado un 20 y ves que el impacto ha alcanzado la cabeza, la pregunta que surge es: "*¿significa eso una muerte directa del pj?*".

Si así fuese, resultaría tremendamente injusto, además de que los pjs, por muy buenos que fuesen, podrían morir con bastante mas facilidad. Así que pensé que

porque el impacto alcance la cabeza no tiene porque ocasionar siempre la muerte, ya que en la cabeza hay también, aparte del cerebro, otra serie de *puntos no vitales* que al ser alcanzados por cualquier tipo de impacto (incluidas las balas) no tienen porque ocasionar la muerte del pj.

Y así creé una tabla de localización de impactos especial para la cabeza. Su uso es sencillo, dependiendo del tipo de arma a utilizar, se aplica una tabla u otra para determinar la localización del impacto.

<u>Tabla para impactos de golpes o armas C/C</u>	
Tirada	Efecto
1 -4	Golpe que afecta al rostro produciendo una vistosa magulladura. -2 a las tiradas sociales o a aquellas que requieran CAR durante 1D4 días.
5 -9	Duro golpe en el frente de la mandíbula que rompe los labios y arranca 1D4 dientes del pj. El pj sufre 5 PS extra.
10 - 12	Tremendo golpe que desencaja la mandíbula del oponente provocándole la pérdida de 10 PS extra y una incapacidad de hablar hasta que se la coloquen correctamente. Esta acción requiere un grado 4 de Medicina o 6 de Primeros Auxilios. De no ser bien realizada además provoca la pérdida de 1 pv y 5 PS.
13 - 15	Golpe certero que astilla por completo la nariz del oponente causándole un dolor atroz que provoca la pérdida de 10 PS mas y una seria hemorragia que le causa la pérdida de 1 pv extra.
15 - 17	El golpe alcanza uno de los ojos destruyéndolo por completo. El pj pierde la visión total en ese ojo y tendrá un penalizador de -2 a todas las tiradas que implique PER. Además el pj sufre 15 PS extra y 2 pv, y debe pasar una tirada de inconsciencia aunque no se encuentre en Herido Grave.
18 -19	Golpe en la zona del oído que provoca la pérdida del equilibrio y produce un shock nervioso dejando inconsciente al oponente durante 10+1D20 minutos - FUE del pj si pasa una tirada de FUE en Difícil, si no, Muere. De todos modos el pj sufre 2 pv extras y un -1 permanente a las tiradas de PER relacionadas con la audición.
20	Golpe en la base de la nariz que desplaza un hueso hacia el interior del cráneo perforando el cerebro. Muerte inmediata. (También pudiera ser un golpe en la traquea que la destroza provocando el ahogamiento del pj, o un golpe en la base del cráneo que le rompa el cuello... échale imaginación ;-)

El uso de esta tabla es válido tanto para armas contundentes como para armas perforantes o de corte. Solo hay que cambiar la descripción del daño. Por ejemplo, en el 20, en lugar de un golpe, se le puede cortar la cabeza al oponente, y en el 15 - 17 se le perforará el ojo. En todo caso el daño no variará. Nuevamente échale imaginación.

En el caso de las armas de fuego la tabla a utilizar será la siguiente:

### Tabla para impactos con armas de fuego

Tirada	Efecto
1 - 2	Impacto en la oreja que provoca la perdida de esta, así como una disminución en todas las tiradas de PER que sean relacionadas con el oído en un -1. Además el pj sufrirá una penalización -1 a las tiradas sociales o a aquellas que requieran CAR hasta que un doctor le reconstruya la oreja.
3 - 5	Impacto en el rostro que produce un boquete en un pómulos quedando la bala alojada en él. El pj sufre un -2 a las tiradas sociales o a aquellas que requieran CAR durante 1D4 días. El pj recibe 10 PS y 1 pv.
6 - 9	Impacto directo a la boca que provoca daños masivos en tejidos (labios o pómulos) y la perdida de 1D6+4 piezas dentales. El pj pierde 15 PS y 1 pv extra y no puede hablar ni comer hasta que le quiten la bala. Además sufrirá una penalización -2 a las tiradas sociales o a aquellas que requieran CAR de forma permanente hasta que le hagan la cirugía estética.
10 - 12	Impacto que alcanza alguna zona del cráneo pero sin dañar al cerebro. El pj sufre una penalización de -1 a cualquier acción hasta que le extraigan la bala, además de la perdida de 20 PS extra y 2 pv.
13 - 14	Impacto directo en el cuello que provoca una fuerte hemorragia pasajera y la perdida completa del habla para siempre por daños irrevocables en las cuerdas vocales. Esto provoca la perdida de 2 pv extra y 25 PS.
15 - 16	Impacto directo en un globo ocular (Tira un 50% si quieres que sea en un oído en lugar de en el ojo. Los daños son iguales, y el efecto es la sordera permanente en ese oído) que produce la ceguera permanente de ese ojo así como una grave hemorragia que causa 3 pv extras y un intensísimo dolor que provoca la perdida de 30 PS. Esto produce un shock nervioso dejando inconsciente al oponente durante 10+1D20 minutos - FUE del pj si pasa una tirada de FUE en Difícil, si no muere. Si se pasa la tirada el pj deberá llevar parche o gafas de sol el resto de su vida, restando un -2 a las tiradas sociales o a aquellas que requieran CAR para siempre.
17	La bala ha quedado alojada en una zona muy delicada de la columna vertebral a la altura del cuello. Esto provoca la inconsciencia directa del pj durante 10+1D20 horas - FUE del pj si pasa una tirada de FUE en Difícil, si no Muere. Además se pierden 3 pv y 40 PS. Si se le mueve de forma incorrecta el pj quedará tetraplegico. Para moverle de forma correcta hay que evaluar primero la herida, para lo cual se requiere una habilidad de Medicina 6 o Primeros Auxilios 9. para moverle sin provocar mas daños solo hay que pasar una tirada de Medicina en Fácil o Primeros Auxilios en Normal.
18 - 20	Impacto que atraviesa el cerebro provocando la muerte directa e irrevocable del oponente. Solo resta rezar por su alma.

#### 4. LOS PUNTOS DE DAÑO Y EL ESTADO DEL CUERPO:

En lugar de utilizar las reglas acerca de los daños y el estado del cuerpo propuestas en las págs. 39 (vida y curación) y 110, yo propongo utilizar la siguiente regla, mucho mas sencilla:

Para saber el estado de salud de un pj, los Puntos de Daño o de Vida se restan de tal forma que por cada 10 PS recibidos redondeando hacia arriba de forma aritmética, el pj se resta 1 pv. Hasta aquí igual que en el libro. Pero para saber su estado de salud (esto es lo que cambio), por **cada 4 pv recibidos**, el pj **reduce en uno sus niveles de salud** de incrementando sus penalizaciones en -1 por cada nivel de salud que baje:

✓ **Niveles de salud:**

1. **Herido leve:** cuando el pj reduce en 4 sus pv máximos. -1 a todas sus acciones.
2. **Herido:** cuando el pj reduce en 8 sus pv máximos. -2 a todas sus acciones.
3. **Herido grave:** cuando el pj reduce en 12 sus pv máximos. -3 a todas sus acciones.
4. **Mortalmente herido:** cuando el pj reduce en 16 sus pv máximos o cuando solo le queden 1 pv. -4 a todas sus acciones.

Si un pj reduce sus pv por debajo de 0 entrará en coma y si no se le interviene de forma adecuada en un hospital en un nº de minutos igual a su FUE morirá.

---

Bueno, de momento esto es todo en lo referente a reglas. Espero que estas pequeñas modificaciones os saquen de algún apuro como me pasó a mí. Para cualquier duda, metedura de pata por mi parte, o sugerencia sin más, enviadme un emilio a:

[Txusman007@hotmail.com](mailto:Txusman007@hotmail.com)

Documento creado por:  
**Txutxi**