



MUTANTES

en la Sombra

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ATAQUES SIN ARMAS

	+10	+8	+6	+4	+2	0	-1	-3	-5	-7	-9	INIC.	POT.
	+9	+7	+5	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10		
PUNETAZO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	-3
PATADA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-3	+3
PATADA AEREA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-5	+6
CODAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+2
RODILLAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	+1
CABEZAZO*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	0
DERRIBO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	0
INMOVILIZAR*	----	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	----	-1	0
DESARMAR	----	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	----	-2	0
VOLTEAR*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-1	0
Estrangulamiento*	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	-6	----
LUXACION*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-4	+2
LIBERAR PRESA	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	0	0

* Requieren un metro de distancia como máximo

INIC : Iniciativa

POT: Potencia

Ataques especiales

En combate sin armas hay algunos ataques un tanto especiales. Son los siguientes:

Codazo: Se podrá dar un codazo a cualquier enemigo que se encuentre a menos de un metro del atacante. Si alguien inmobilizado consigue dar un codazo a su enemigo, se liberará de la inmobilización.

Cabezazo: Igual que el codazo.

Derribo: Se puede intentar un derribo en cualquier momento (incluso si el personaje se encuentra inmobilizado). La potencia de impacto se calcula sumando la fuerza del atacante, la categoría de golpe y la fuerza del atacado. El atacado podrá esquivar este golpe sin perder su siguiente acción. Si un derribo tiene éxito, la víctima terminará en el suelo independientemente del resultado que indique la tabla de inconsciencia/aturdimiento.

Inmovilizar: Si el contrincante no supera la tirada de esquivar quedará inmobilizado. No causa daños. Quien intente esquivar este ataque no perderá la siguiente acción.

Un personaje inmobilizado no podrá liberarse a menos que tenga éxito en cualquiera de los siguientes ataques: codazo, rodillazo, cabezazo, derribo o liberar presa.

Desarmar: Si el ataque tiene éxito el contrincante perderá su arma. Al calcular la diferencia de niveles, se restará el nivel de fuerza del atacado (no de su habilidad). No causa daños.

Voltear: Igual que el derribo, pero sólo se podrá emplear con personajes que acaben de entrar dentro de la distancia de cuerpo a cuerpo (2 metros) del atacante. La potencia de impacto se calculará sumando la fuerza del atacante, más la del atacado, más la categoría de golpe más 1 punto por cada metro recorrido en línea recta por la víctima antes de ser volteada.

Estrangulamiento: Sólo se podrá intentar estrangular a un personaje que esté inmobilizado. Si en 2 asaltos el estrangulado no consigue liberarse, tendrá que superar una tirada de voluntad (dificultad MD) o quedará inconsciente. Si 4 asaltos después de quedar inconsciente nadie le libera, el personaje que lo esté estrangulando decidirá si le mata (lo que sucedería instantáneamente) o le libera.

Luxación: Igual que una inmobilización, pero provoca mucho más dolor. Las tiradas de inconsciencia/aturdimiento se harán sumando un nivel de dificultad al que indique la tabla (por ejemplo, de normal pasaría a difícil). Quien pretenda liberarse de una luxación deberá hacer antes una tirada de voluntad (difícil), pues al intentarlo aumentará el dolor. Si se supera la tirada de voluntad, podrá intentar el ataque "liberar presa".

TABLA DE ALCANCES

Bocajarro (menos de 1 metro)-**Fácil**
 Distancia Corta-**Normal**
 Distancia Media-**Difícil**
 Distancia Larga-**Muy difícil**

ARMAS CORTAS

DISTANCIA CORTA	1/7	METROS
DISTANCIA MEDIA	7/20	METROS
DISTANCIA LARGA	20/60	METROS

SUBFUSILES

DISTANCIA CORTA	1/25	METROS
DISTANCIA MEDIA	25/75	METROS
DISTANCIA LARGA	75/200	METROS

ESCOPETAS

DISTANCIA CORTA	1/20	METROS
DISTANCIA MEDIA	20/40	METROS
DISTANCIA LARGA	40/75	METROS

FUSILES

DISTANCIA CORTA	1/50	METROS
DISTANCIA MEDIA	50/150	METROS
DISTANCIA LARGA	150/300	METROS

Tabla de modificadores por desenfundar

ARMA CORTA

-3	SOBAQUERA
-5	CINTURA CON FUNDA
-8	CINTURA SIN FUNDA
-10	TOBILLO

ESCOPETAS

-15	CRUZADO A LA ESPALDA
-10	AL HOMBRO
-5	EN LAS MANOS

SUBFUSILES

-10	CRUZADO A LA ESPALDA
-7	AL HOMBRO
-2	EN LAS MANOS

No se aplican modificadores positivos ni negativos al disparar por primera vez un arma corta que se lleve ya en la mano.

TABLA DE CARRETERAS

Tipo de carretera	P.Ve.S.
Autopista	30
Autovia	18
Nacional	14
General	13
Comarcal	9
Vecinal	7
Urbana	7
Camino de cabras	4

TABLA DE MANIOBRAS BASICAS

Vehículo	Adelantamiento	Giro 180°	Giro 90°	Atrás y giro
Motos	F	N	F	---
Coches	F	D	N	D
Todo-terrenos	F	D	N	D
Furgonetas	F	D	N	D
Camiones	N	MD	D	MD

TABLA DE ACCIDENTES

ACCIDENTE	VEHICULO QUE SUFRE EL ACCIDENTE				
	Moto	Coche	Todo Terreno	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x 3	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra coche	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra todo terreno	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra furgoneta	x 5	x 4	x 4	x 3	x 2
Choque contra camión	x 5	x 5	x 5	x 5	x 3
Choque contra un muro	x 5	x 5	x 5	x 5	x 4
Choque contra una valla	x 4	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra un árbol	x 4	x 2	x 2	x 2	x 0.5
Salirse de la carretera	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1

TABLA DE TRAFICO

Nivel de tráfico	Motos	Coches	T.Terrenos	Furgonetas	Camión
Sin tráfico	+3	+2	+2	+2	+1
Poco tráfico	+2	+1	+1	+1	0
Tráfico normal	+1	0	0	-1	-1
Tráfico Denso	0	-1	-1	-2	-2
Atasco	-1	---	---	---	---

Tabla de modificadores por distancia y visibilidad

La distancia máxima a la que se puede emplear un poder M es igual al nivel de mutación de quién lo emplee multiplicado por 10 en metros. El coste básico (más los P.B. que se gasten para dificultar las posibles tiradas de defensa) se multiplicará por una cifra dependiendo de la distancia entre el M y su víctima y de si puede verla o no, de esta forma:

- x 1/2** si el M toca a su víctima
- x 1** si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 2** si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros pero no puede verla
- x 2** si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 3** si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla
- x 3** si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros y puede verla
- x 4** si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla.

TABLA DE ACCIONES

	Facil	Normal	Dificil	M.Dificil	Imposible
0	13+	16+	20+	---	---
1	10+	13+	16+	20+	---
2	9+	12+	15+	19+	---
3	8+	11+	14+	18+	---
4	7+	10+	13+	17+	---
5	6+	9+	12+	16+	---
6	5+	8+	11+	15+	20+
7	4+	7+	10+	14+	19+
8	3+	6+	9+	13+	18+
9	2+	5+	8+	12+	17+
10	2+	4+	7+	11+	16+

TABLA DE DAÑOS

Potencia de Impacto	Puntos de Daño
01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15

TABLA DE DETECCION

TAMANO	1	2	3	4	5
Sobaquera	I	MD	D	N	F
Cintura sin funda	MD	D	N	F	F+1
Cintura con funda	D	N	F	F+1	F+2
Tobillo	D	D	---	---	---

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

- 2 POR SER EL **PRIMER** DISPARO TRAS **DESENFUNDAR**
- 1 POR CADA DISPARO **CONSECUTIVO**
- +1 POR TIRAR CON **ARMA CORTA USANDO LAS 2 MANOS**
- 3 POR TIRAR CON **SUBFUSIL Y UNA SOLA MANO**
- 0 SI EL **BLANCO** REALIZA MOVIMIENTO **NORMAL**
- 1 SI EL **BLANCO** REALIZA MOVIMIENTO **RAPIDO**
- 3 SI EL **BLANCO** REALIZA MOVIMIENTO **ESQUIVANDO**
- +1 SI EL **BLANCO HUYE**
- 1 SI EL **BLANCO** ESTA **AGACHADO**
- 3 SI EL **BLANCO** ESTA **TUMBADO**
- 3 SI EL **TIRADOR** ACABA DE HACER MOVIMIENTO **NORMAL**
- 10 SI EL **TIRADOR** ACABA DE HACER MOVIMIENTO **ESQUIVANDO**
- 5 SI EL **TIRADOR** ACABA DE HACER MOVIMIENTO **RAPIDO**
- 5 SI EL **TIRADOR** ACABA DE **RECARGAR EL ARMA**
- 5 SI EL **BLANCO** ESTA **SEMIOCULTO**
(Por ejemplo, dentro de un coche, pero visible a través de una ventanilla)
- 5 SI SE ACABA DE **CAMBIAR DE BLANCO** EN ESE **MISMO** ASALTO
- 2 SI SE ACABA DE **CAMBIAR DE BLANCO** INMEDIATAMENTE **ANTES DE HACER EL PRIMER DISPARO DE ESE ASALTO**
- 4 SI EL **BLANCO** ES **MENOR A 25 x 25 CENTIMETROS**
- +4 SI EL **BLANCO** MIDE **MAS DE 2 x 2 METROS**

TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO: ATAQUES CON ARMAS

	+10	+8	+6	+4	+2	0	-1	-3	-5	-7	-9	INIC.	POT.
	+9	+7	+5	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10		
NAVAJA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+8
CUCHILLO DE MONTE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+12
MACHETE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+15
ESTILETE	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+10
BOTELLA ROTA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+9
BARRA DE HIERRO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+14
BATE DE BASEBALL	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+13
PALO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+7
BOTELLA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+10
PATA DE SILLA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+12
PATA DE MESA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	+14
SILLA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+25
LATIGO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+11
MOTOSIERRA	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-3	+35
KATANA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+17
NUNCHAKUS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+12
TONFAS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	+8
BO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+9
SAIE	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+14
NIGHTSTICK	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+12
PORRA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+10
EXTINTOR	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+18
TAPA DE CUBO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+16
CUBO	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-2	+17
PAPELERA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+18
CULATAZO (A)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+15
CULATAZO (B)	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+17
HACHA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	+16

A- ARMA CORTA B- SUBFUSIL, FUSIL Y ESCOPETA

TABLA DE INCONSCENCIA/ATURDIMIENTO

Puntos de vida	Dificultad	Fallo	C.E. 0	C.E. 1+
Entre 10 y 0	Normal	Inconsc.	Aturdido	Sin efecto
Entre -1 y -4	M.Dificil	Inconsc.	Aturdido	Sin efecto

Esta tabla refleja la posibilidad de que un personaje quede inconsciente o aturdido a consecuencia de los daños recibidos por un ataque. Cuando un personaje pierda puntos de vida, deberá hacer una tirada de fuerza. Al nivel de fuerza de ese personaje deberás restar los P.V. que haya perdido EN ESE ataque (en cualquier caso el mínimo será 1).

La dificultad de la tirada, tal y como indica esta tabla, dependerá de los P.V. que posea DESPUES de sufrir los daños de ese ataque. La tabla también indica las consecuencias de fallar esa tirada, superarla con categoría de éxito 0 o superarla con una categoría de éxito superior a 0.