

¿QUE ES MUTANTES & AMETRALLADORAS V1.3?

PUES PODEMOS PENSAR QUE ES UNA MEZCLA DE THUNDARR EL BÁRBARO, GAMMA WORLD, MAD MAX, FALLOUT & CUALQUIER OTRO EXPONENTE DEL GÉNERO POST APOCALÍPTICO EN GENERAL.

TODO LO QUE SE NECESITA PARA JUGAR

ESTE MANUAL, AMIGOS, LÁPIZ, PAPEL, ALGUNOS DADOS DE 6 CARAS (D6) Y ALGO DE IMAGINACIÓN.

CREAR UN PERSONAJE

UN PERSONAJE ESTÁ REPRESENTADO A TRAVÉS DE CUATRO CARACTERÍSTICAS, ESTAS SON:

- PODER** – RELACIONADO CON LA FUERZA, EL COMBATE, LA SUPERVIVENCIA, LA SALUD EN GENERAL Y LA INICIATIVA.
- REFLEJOS** – RELACIONADO CON LOS RETOS FÍSICOS, EL SIGILO Y LA VELOCIDAD.

INTELIGENCIA – RELACIONADO CON LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS, LA LÓGICA, LA PERCEPCIÓN, LA CIENCIA Y LOS PODERES PSÍQUICOS.

INFLUENCIA – RELACIONADO CON LAS NEGOCIACIONES, LA INTERACCIÓN CON OTROS JUGADORES Y EL COMERCIO (REGATEO).

PARA CREAR UN PERSONAJE, DISTRIBUIR 4 (CUATRO) PUNTOS ENTRE SUS CARACTERÍSTICAS. EL NÚMERO MÍNIMO DE PUNTOS QUE SE PUEDE PONER EN UNA CARACTERÍSTICA ES 0 (CERO) Y EL MÁXIMO ES 3 (TRES), PERO SOLO DURANTE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE.

TIPOS DE PERSONAJES

HUMANO TIENE 1D6+12 HP Y SUBE DE NIVEL CADA 2 (DOS) AVENTURAS EN LUGAR DE CADA 3 (TRES). COMO PENALIZACIÓN, NO PUEDEN TENER NINGUNA MUTACIÓN.

HUMANO MUTANTE TIENE 1D6+10 HP Y 2 (DOS) MUTACIONES A ELECCIÓN.

ANIMAL EVOLUCION ESCOGER UN ANIMAL CUALQUIERA (EJEMPLO: UN GATO, UN PERRO, UN MONO, ETC). OBTIENES 1D6+8 HP, UN ARMA NATURAL Y 2 (DOS) MUTACIONES A ELECCIÓN.

DEFENSA

DEFENSA (DEF) ES EL NÚMERO A ALCANZAR CUANDO ESTAMOS RESOLVIENDO UN ATAQUE. TODOS LOS PERSONAJES EMPIEZAN CON DEFENSA EN 7 (SIETE) PUNTOS.

LEVEL-UP! (OPCIONAL)

CUANDO UN PERSONAJE TERMINE 3 (TRES) AVENTURAS, SUBE DE NIVEL (SI PRESTAS ATENCIÓN VERÁS COMO HACE UNA PEQUEÑA DANZA). SE PUEDE **ELEGIR UNA** DE LAS SIGUIENTES RECOMPENSAS:

- A)** +1 A UNA CARACTERÍSTICA A ELECCIÓN.
- B)** + 2 AL HP MÁXIMO.
- C)** + 1 A LA DEFENSA (MÁX. 13)

HACIENDO COSAS

¿COMO HACEMOS? PUES PREGUNTAREMOS A UN GIRO DE LOS DADOS SI EL PERSONAJE TUVO ÉXITO HACIENDO ALGO O NO. PARA HACERLO LANZAREMOS 2D6, AL NÚMERO RESULTANTE, LE SUMAREMOS EL PUNTAJE DE LA CARACTERÍSTICA APROPIADA Y TRATAREMOS DE ALCANZAR (O SUPERAR) LOS PUNTOS NECESARIOS (PN) PARA TENER ÉXITO.

LA TABLA DE DIFICULTADES ES LA SIGUIENTE:

DIFICULTAD	PN
FÁCIL	5
NORMAL	7
DIFÍCIL	9
MUY DIFÍCIL	11
ENDEMONIADAMENTE DIFÍCIL	13

CRÍTICOS & PIFIAS

OBTENDREMOS UNA PIFIA CUANDO CONSEGUIMOS UN 2 (DOS) NATURAL EN LOS DADOS (UNO Y UNO) Y UN CRÍTICO CUANDO CONSEGUIMOS UN 12 (DOCE). UNA PIFIA ES MALA, UN CRÍTICO ES BUENO. EN UN COMBATE AUTOMÁTICAMENTE FALLAS SI OBTIENES UNA PIFIA Y AUTOMÁTICAMENTE TIENES ÉXITO SI OBTIENES UN CRÍTICO OBTENIENDO EL DOBLE DEL DAÑO (TIRA 2 VECES PARA CALCULAR EL DAÑO)

MUTACIONES

PODEMOS ELEGIR MUTACIONES SOLAMENTE DURANTE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE. SIN EMBARGO PODEMOS OBTENER UNA O MÁS MUTACIONES DURANTE NUESTRA AVENTURA A TRAVÉS DE RADIACIÓN, IMPLANTES, AGENTES MUTAGÉNICOS, ETC.

UNA MUTACIONES QUE ESTÁ MARCADA CON UN ASTERISCO ES UN PODER PSÍQUICO. PARA USAR UN PODER PSÍQUICO DEBEMOS GASTAR 1 HP Y HACER UNA TIRADA DE INTELIGENCIA.

- BLOQUEO CEREBRAL* (PN 7)** EL OBJETIVO NO PODRÁ MOVERSE POR 1D3 TURNOS.
- CONTROLAR MÁQUINAS* (PN 9)** PUEDES CONTROLAR UNA MÁQUINA POR 1D6 TURNOS.
- SENTIDO ARÁCNIDO** PUEDES DETECTAR EL PELIGRO DE ANTEMANO.
- RESISTENCIA MEJORADA** +2 A *PODER* VS. ENFERMEDAD & ENVENENAMIENTO.
- DETECTAR MÁQUINAS* (PN 5)** PUEDES DETECTAR MÁQUINAS.
- VAINAS EXPLOSIVAS** CRECEN 1D3 POR DÍA. LAS VAINAS PUEDEN INFRINGIR *H* CANTIDAD DE DAÑO.
- SUPER CEREBRO** PUEDES HACER UNA SEGUNDA TIRADA DE *INTELIGENCIA* Y ELEGIR LA MEJOR DE LAS DOS.
- EMPATÍA* (PN 5)** PUEDES LEER LAS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS DEL OBJETIVO.

- BRAZOS EXTRAS** PUEDES MANEJAR UN ARMA EXTRA Y UN ESCUDO EXTRA O UNA SEGUNDA ARMA A DOS MANOS.
- GRIGANTISMO** +2 DE DAÑO PARA CUALQUIER ATACA A CORTA DISTANCIA. COMO PENALIZACIÓN NO ES POSIBLE UTILIZAR NINGUNA ARMADURA.
- EXPLOSIÓN CINÉTICA* (PN 9)** INFRINGE *H* CANTIDAD DE DAÑO EN EL OBJETIVO.
- DRENAR ENERGÍA VITAL* (PN 7)** ABSORBE *L* CANTIDAD DE ENERGÍA VITAL EN EL OBJETIVO Y LA UTILIZA PARA SANARSE A SI MISMO.
- PIEL METÁLICA** +2 *DEFENSA*, RESISTE ATAQUES BASADOS EN BALAS.
- MENTE SOBRE MATERIA* (PN 5)** PUEDES MOVER PEQUEÑOS OBJETOS UNA CORTA DISTANCIA.
- BLOQUEO MENTAL** PUEDES RESISTIR CUALQUIER ATAQUE MENTAL.
- ARMA NATURAL** GARRAS, DIENTES, CUERNOS O CUALQUIER OTRO FORMA DE ATAQUE NATURAL A CORTA DISTANCIA. INFRINGE *M* CANTIDAD DE DAÑO SI TIENES ÉXITO.
- ENCANTO PSÍQUICO* (PN 7)** CONVIERTE A UN OBJETIVO EN NUESTRO ALIADO POR 1 (UNO) TURNO.
- EXPLOSIÓN PSÍQUICA* (PN 9)** EL OBJETIVO QUEDARÁ INCONSCIENTE POR 1D3 TURNOS.
- VELOCIDAD** +2 A CUALQUIER TIRADA DE *INICIATIVA* & *REFLEJOS*.
- PERCIBIR ENERGÍA VITAL* (PN 5)** PUEDES SENTIR CUALQUIER FORMA DE VIDA EN LAS CERCANÍAS.
- ARMADURA DE ESCAMAS** +3 *DEFENSA*.
- TELEQUINESIS* (PN 7)** MUEVE OBJETOS, ATACA CRIATURAS, O LANZAR OBJETIVOS POR EL AIRE. ES UN ATAQUE A LARGA DISTANCIA. INFRINGE *M* CANTIDAD DE PUNTOS DE DAÑO.
- VISIÓN TERMAL** PUEDES VER CON TOTAL CLARIDAD EN LA OSCURIDAD.
- PIEL GRUESA** +1 *DEFENSA*, PUEDES RESISTIR EL VIENTO FRÍO.

Ep 1D6

Copyrighted Playground

MUTANTES Y AMETRALLADORAS

UN RPG POST-APOCALÍPTICO A LO GONZO

Robertson Soudoh Jr & Daniel Marcus

traducido amablemente por sebastiansseval@gmail.com

ARMADURAS

ARMADURA DE CUERO, ESCUDO	+1 DEFENSA
CHALECO ANTI AÉREO, COTA DE MALLA	+2 DEFENSA
ARMADURA DE ESCAMAS, CAPARAZÓN	+3 DEFENSA, -2 INICIATIVA
ARMADURA DE PODER	+4 DEFENSA, -4 INICIATIVA

BESTIARIO

HAY UN SIN FIN DE EXTRAÑAS CRIATURAS AL ACECHO EN LAS TIERRAS BALDÍAS. ALGUNOS EJEMPLOS:

HORMIGA DE FUEGO GIGANTE

PODER: 1
DEFENSA: 7
HP: 6
DAÑO: MORDIDA (L DAÑO)
[¡AFAGA DE FUEGO!] EN CADA TURNO LANZAR 1D6, SI SE OBTIENE UN 6 (SEIS) LA HORMIGA DE FUEGO GIGANTE LANZARÁ UNA RAFAGA DE FUEGO SOBRE ALGUN OBJETIVO (ELEGIR ALEATORIAMENTE) CAUSANDO *M* DAÑO DE FUEGO.

MAPACHE MUTANTE

PODER: 2
DEFENSA: 8
HP: 8
DAÑO: DEPENDE DEL ARMA QUE ESTÉ UTILIZANDO.
[LANZAR A UN ALIADO] CADA VEZ QUE EL HP DE UN MAPACHE MUTANTE ALCANCE 3 (O MENOS), EN CADA TURNO INTENTARÁ LLAMAR A UN ALIADO. LANZAR 1D6: 1-2, 1 (UN) MAPACHE MUTANTE SE SUMARÁ A LA BATALLA; 3-6, EL MAPACHE MUTANTE SU AYUDA.

EXPERIMENTAL PLAYGROUND © 2013

POR ROBERTSON SONDOW JR & DANIEL MARCUS

<http://www.experimentaltplayground.blogspot.com/>

TRADUCIDO AMABLEMENTE POR sebastiansseval@gmail.com

SANAR

CON UN DESCANSO COMPLETO (DESCANSAR DURANTE TODA LA NOCHE) NUESTRO PERSONAJE RECUPERARÁ TODO SU HP, CON UN DESCANSO CORTO (DESCANSANDO POR ALGUNOS MINUTOS) RECUPERARÁ UN MÁXIMO DE 1D6+2 DE HP.

DAÑO DE LAS ARMAS

LAS ARMAS SE CLASIFICAN EN LIVIANAS (LIGHT), MEDIANAS (MEDIUM) Y GRANDES (HEAVY). PARA ABBREVIAR: *L*, *M* Y *H* RESPECTIVAMENTE. PARA ARMAS *L*, LANZAR 2D6 Y ELEGIR EL VALOR MÁS PEQUEÑO, PARA ARMAS *M*, LANZAR 1D6 Y PARA ARMAS *H*, LANZAR 2D6 Y ELEGIR EL VALOR MÁS GRANDE.

TABLA DE ARMAS & ARMADURAS

AL COMENZAR NUESTRA PRIMERA AVENTURA CONTAREMOS CON 1 (UN) ARMA PARA COMBATIR CUERPO A CUERPO, 1 (UN) ARMA PARA COMBATIR A DISTANCIA Y 1 (UNA) ARMADURA.

DAÑO	ARMAS PARA COMBATIR CUERPO A CUERPO	DAÑO	CUCHILLO, DAGA
L	HACHA, ESPADA, LANZA, MARTILLO, MAZA	M	ESPADA DE PLASMA, ESPADA A DOS MANOS
H	ARMAS PARA COMBATIR A DISTANCIA	L	GOMERA, ARCO, PISTOLA
M	SUB AMETRALLADORA, ESCOPETA, PISTOLA	M	AMETRALLADORA, RIFLE
H	MINI ARMA	M+3	EXPLOSIVOS
GRANADA	H+1		LANZA COHETES
MISIL	2D6		

INICIATIVA

CADA COMBATIENTE DEBE LANZAR 2D6. EL QUE OBTIENE EL PUNTAJE MÁS ALTO MUEVE PRIMERO. SI CUALQUIERA DE LOS COMBATIENTES TIENE EL MISMO VALOR ENTONCES EL QUE TIENE EL *PODER* MÁS ALTO MUEVE PRIMERO. SI EL EMPATE AÚN PERSISTE ENTONCES ACTUARÁN AL MISMO TIEMPO.

COMBATE

EL COMBATE SE REALIZA POR TURNOS. EN CADA TURNO, CADA COMBATIENTE PUEDE REALIZAR ALGUNA DE LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- ATACAR:** LANZAR 2D6 + *PODER* VS. *DEFENSA* DEL OBJETIVO. SI TIENE ÉXITO, LANZAR UN DADO PARA VER EL DAÑO REALIZADO POR EL ARMA Y REDUCIR EL HP DEL OBJETIVO DE ACUERDO AL VALOR OBTENIDO.
- ATAQUE PSÍQUICO:** REDUCIR EN 1 HP Y LANZAR 2D6 + *INTELIGENCIA* VS. *PN* PSÍQUICO. SI TIENE ÉXITO, EL PODER PSÍQUICO SE MANIFESTARÁ.
- MOVERSE:** MOVERSE DE ATAQUE A DISTANCIA AL RANGO DE ATAQUE CUERPO A CUERPO Y VICEVERSA.
- DEFENDERSE:** +2 *DEFENSA* HASTA QUE EL TURNO TERMINE.
- TOMARSE UN RESPIRO:** EL PERSONAJE RECOBRA 1 HP.
- CONCENTRARSE:** OTORGA AL COMBATIENTE +2 A CUALQUIER LANZAMIENTO QUE REALICE EN EL SIGUIENTE TURNO.
- USAR UN ÍTEM:** UTILIZAR UN ÍTEM O EQUIPAR UN ARMA.
- RECARGAR:** RECARGAR EL ARMA.
- HUIR:** EN EL PRÓXIMO TURNO EL Oponente TIENE 1 (UN) ATAQUE LIBRE. SI DE ALGUNA MANERA SOBREVIVES AL ATAQUE ENTONCES HAS CONSEGUIDO HUIR DE LA BATALLA.

EXISTOSAMENTE.

RECARGAR

DURANTE EL COMBATE, CADA VEZ QUE APAREZCA UN *DOBLE* EN LOS DADOS, NUESTRO PERSONAJE SE QUEDARÁ SIN MUNICIONES (EXCEPTO SI OBTENEMOS UN DOBLE SEIS) Y DEBERÁ UTILIZAR EL PRÓXIMO TURNO PARA RECARGAR, SIEMPRE Y CUANDO TENGAMOS MUNICIONES PARA HACERLO Y TU SABES LO DIFÍCIL QUE ES ENCONTRAR MUNICIONES EN LAS TIERRAS BALDÍAS.