

Mythras



IMPERATIVO

Un reglamento introductorio para Mythras y los juegos de rol d100



Mythras

IMPERATIVO

DESARROLLADO Y ESCRITO POR
PETE NASH Y LAWRENCE WHITAKER

EDICIÓN
LISA TYLER Y BRIAN PIVIK

EDICIÓN EN CASTELLANO
ALICIA GEIJO ESCUDERO

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
THE DESIGN MECHANISM

ILUSTRACIONES:
DAVID BENZAL, LEE SMITH, CHRIS YARBOROUGH

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:
JOHN HUTCHINSON, CAROL JOHNSON, BRIAN PIVIK, SIMON BRAY, BRUCE MASON,
Y A TODOS LOS MIEMBROS Y PARTICIPANTES DE LOS FOROS DE THE DESIGN MECHANISM

PUEDES ENCONTRARNOS EN:

www.77mundos.com

FACEBOOK: [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/77MUNDOS.COM](https://www.facebook.com/77mundos.com)

T

*MYTHRAS es una marca registrada de The Design Mechanism. 77Mundos tiene los derechos reservados para la edición en castellano.
Esta edición de MYTHRAS es copyright © 2018.*

Tienes permiso para distribuir libremente la edición en PDF de MYTHRAS IMPERATIVO, y para hacer copias para uso personal. Los contenidos de MYTHRAS IMPERATIVO también se pueden usar como base para tus propias variantes de juego bajo la Licencia MYTHRAS Gateway.

Para conocer más detalles de la licencia MYTHRAS Gateway, por favor ponte en contacto con 77mundos (cdelacruz@77mundos.com)





INTRODUCCIÓN



MYTHRAS IMPERATIVO es una versión reducida y gratuita de las reglas completas de MYTHRAS. Lo ofrecemos de manera que los posibles jugadores y Directores de Juego puedan probar las mecánicas básicas sin tener que adquirir el conjunto completo de reglas por adelantado. Aunque condensamos un montón de material en unas pocas docenas de páginas, estas incluyen únicamente un resumen simplificado de un sistema mucho más exhaustivo, uno que procede de una larga tradición de juegos de rol basados en un conjunto de principios comunes, que usan los dados percentiles (d100 o d%) para resolver la mayoría de las actividades. MYTHRAS es la encarnación más reciente de una larga línea de juegos similares, descendientes de los venerables pero aún muy apreciados *RUNE-QUEST* y *Basic Roleplaying*.

Las reglas básicas son sencillas e intuitivas; normalmente, un jugador tira 1d100 buscando un resultado igual o inferior a uno de los valores (una habilidad o pasión, por ejemplo) de su hoja de personaje, que representa una cierta posibilidad de éxito. Sin embargo, el juego incluye muchas reglas que añaden una mayor profundidad, modifican los resultados o mejoran la experiencia. Aunque la mayoría de ellas pueden considerarse necesarias para el juego, ninguna es esencial. De hecho, si no te gusta una regla, la encuentras confusa o descubres que ralentiza las cosas, ¡sientete libre de ignorarla por completo!

Como en cualquier otro juego de rol, surgirán dudas y ambigüedades: ningún reglamento podrá jamás cubrir todas las eventualidades a la perfección, y a gusto de todo el mundo. No obstante, cuando algo no esté especificado, sí deberías poder encontrar algo en el libro que, con un pequeño retoque y algo de deliberación, pueda resolverlo. MYTHRAS es un sistema de juego muy flexible, intuitivo y permisivo. Usa el juego como tú quieras y necesites. No te sientas limitado por él ni te pongas límites a ti mismo. Parte de la longevidad de este sistema se debe a su capacidad de adaptación, y esa

adaptabilidad le permite responder a todo lo que los jugadores y directores pongan sobre la mesa. Este es tu juego: Tu MYTHRAS será diferente.

Deseamos de todo corazón que disfrutes de esta introducción básica a MYTHRAS. Hemos disfrutado haciéndola para ti.

SIMPLIFICACIÓN

Los propietarios más veteranos de MYTHRAS y sus versiones anteriores notarán que, en algunos puntos, las reglas del Imperativo han sido simplificadas. Esto se ha hecho para que el Director de Juego pueda introducir más fácilmente y con mínimas complicaciones a los nuevos jugadores. Los elementos del combate, por ejemplo, se han resumido para reducir la profundidad táctica, y no se ha proporcionado ningún sistema de magia con la intención de asegurar que Imperativo se pueda usar para recrear múltiples géneros.

Usa estas reglas del Imperativo con los ejemplos de aventuras gratuitos de la página web www.thedesignmechanism.com, o crea tu propio escenario. Si a tus jugadores les gusta el juego básico, ¡dar el salto a las reglas completas es facilísimo!

REDONDEO DE NÚMEROS

Y RESULTADOS

En ciertas ocasiones tendrás que dividir números, típicamente la puntuación de una habilidad (como al determinar un éxito crítico, que equivale a 1/10 del valor de la habilidad). Siempre que una división dé una fracción como resultado, redondéala hacia arriba hasta el siguiente número entero. Así, por ejemplo, 1/10 de 64% es 6,4; esto se redondea a 7.

UN APUNTE SOBRE LOS JUEGOS DE ROL

MYTHRAS presupone que el lector está familiarizado con el concepto de los juegos de rol y su funcionamiento, con las diferencias entre los jugadores y el Director de Juego (o árbitro), con el uso de los personajes y los dados poliédricos. Si este es tu primer juego de rol, te recomendamos que eches un vistazo a <https://www.youtube.com/watch?v=5-a0SvaHwUc>, que ofrece una excelente explicación general de los distintos participantes de un juego de rol y de cómo se estructura una sesión de rol típica.

Jugador: _____ **Personaje:** _____ **Era:** _____

Espece: _____ **Género:** _____ **Cultura:** _____

Comproba: _____ **Clase Social:** _____

Avatar: _____ **Parente:** _____

Raza: _____



NOTAS SOBRE TRAYECTORIA, COMUNIDAD Y FAMILIA

CONTACTOS, ALIADOS Y ENEMIGOS

Características Depend. Hda. Anual

Fuerza

Constitución

Tamaño

Destreza

Inteligencia

Poder

Carisma

Atributos Depend. Anual

Puntos de Acción

Modificador de Daño

Mantenimiento de Experiencia

Ritmo de Curación

Bonificador de Iniciativa

Puntos de Suerte

Tasa de Movimiento

Características Depend. Hda. Anual

Fuerza

Constitución

Tamaño

Destreza

Inteligencia

Poder

Carisma

Dinero y Riqueza

Ingresos Día _____ Semana _____ Tarjetas _____ Mes _____

P: Pisas _____

Puntos de Magia

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
P: Misiones (efectos activos) _____

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	% Base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Aguante	070u	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Adaptación	1E+0B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Balar	1E+0C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Canar	0A+0D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Com Local	1E+0E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Com Social	1E+0F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Comercio	1E+0G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Con Local	1E+0H	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Con Social	1E+0I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Construcción	1E+0J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0S	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Engaño	1E+0Z	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	% Base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Altares	1E+0A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0H	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0S	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Z	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

HABILIDADES MÁGICAS

Habilidad	% Base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Magia Común	1E+0A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0H	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0S	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magia Común	1E+0Z	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	% Base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Altares	1E+0A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0H	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0S	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Altares	1E+0Z	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

dno	Localización	PA	Puntos de Golpe
1E+0A	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0B	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0C	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0D	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0E	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0F	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0G	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0H	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0I	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0J	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0K	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0L	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0M	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0N	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0O	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0P	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0Q	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0R	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0S	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0T	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0U	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0V	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0W	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0X	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0Y	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1E+0Z	Colores	<input type="checkbox"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RESISTENCIAS

Habilidad	% Base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Miedo	1E+0A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0H	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0R	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0S	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0T	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Miedo	1E+0Z	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ABANDONA Y EQUIVO

CAE del Equipo

CAE de la Armada $Equipo = CAE \cdot 2$

CAE Total

Resistencia por Armadura $(A) = CAE \cdot 2$

MOVIMIENTO

Tipos de Movimiento



PERSONAJES



Cada jugador de MYTHRAS controla un personaje. Un personaje es el *alter ego* del jugador, el papel que interpreta en el juego, y normalmente es muy distinto, física y mentalmente, del jugador. Los personajes de MYTHRAS pueden pertenecer a muchas especies distintas, de acuerdo con la ambientación de la partida; una ambientación histórica solo incluiría humanos, mientras que una ambientación de fantasía podría incorporar enanos, elfos ¡e incluso hombres lagarto!

La base del personaje viene definida por una serie de elementos que describen las capacidades del personaje. Estos elementos son:

- ⌘ Características: como la Fuerza o el Carisma.
- ⌘ Atributos: cosas como la Altura o el Movimiento.
- ⌘ Habilidades: competencia en las capacidades fundamentales.

La mayoría de estos elementos se describen con valores numéricos, y algunos dependen o se calculan a partir de otros. En las secciones siguientes se explica lo que significa cada uno de estos elementos, y cómo se determinan.

Normalmente, los personajes se registran en una hoja de personaje, lo que es una forma práctica de organizar toda la información sobre el personaje. Se recomienda que empieces a diseñar tu personaje en un papel en sucio, y luego traslades la información a la hoja del personaje una vez hayas completado todos los pasos del proceso de creación. Resuelve cada parte del proceso de creación de una en una, pasando a la siguiente fase únicamente tras finalizar la anterior. Usa un lápiz y ten una goma de borrar a mano; algunos de los números, como los valores de habilidad, cambiarán varias veces durante el proceso de creación del personaje.

En la página anterior se incluye una hoja de personaje genérica.

PASOS EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

1. CONCEPTO DE PERSONAJE

- ⌘ Decide el tipo de personaje que quieres jugar. Por ahora basta con una simple idea.

2. CARACTERÍSTICAS

- ⌘ Si estás creando un humano, 3d6 para FUE, CON, DES, POD y CAR. 2d6+6 para INT y TAM. Distribuye los resultados para que encajen con tu concepto.
- ⌘ Alternativamente, distribuye 75 puntos entre las características. Mínimo 3 (8 para INT y TAM), máximo 18. Usa todos los puntos.

3. CALCULA LOS ATRIBUTOS

- ⌘ Usa las características para determinar los Puntos de Acción, Modificador de Daño, Modificador de Experiencia, Ritmo de Curación, Puntos de Golpe, Puntos de Suerte, Tasa de Movimiento y Bonificador de Iniciativa.

4. HABILIDADES BÁSICAS

- ⌘ Calcula el valor inicial de las Habilidades Básicas sumando las características apropiadas.

5. CULTURA

- ⌘ Elige un Trasfondo Cultural: Bárbaro, Civilizado, Nómada o Primitivo. Reparte 100 puntos entre las Habilidades Básicas mencionadas, las Habilidades Profesionales elegidas y el Estilo de Combate (si existe) de la cultura elegida.

6. PROFESIÓN

- ⌘ Elige una Profesión entre las disponibles según la cultura de tu personaje. Reparte 100 puntos entre las Habilidades Básicas de tu profesión y cualquier Habilidad Profesional que hayas elegido.

7. PUNTOS DE HABILIDAD GRATUITOS

- ⌘ Reparte otros 150 puntos entre cualquier Habilidad Básica o aquellas Habilidades Profesionales obtenidas como parte de la Cultura o Profesión.

8. EQUIPO

- ⌘ Determina tu Equipo Inicial según la Cultura y Profesión.

CONCEPTO DEL PERSONAJE

Un buen punto de partida es hacerse una idea previa del tipo de personaje que quieres interpretar; por ejemplo, un guerrero curtido o un astuto ladronzuelo. Tu concepto del personaje no tiene por qué ser muy elaborado en este punto del proceso; basta con una idea simple que te ayude a guiarte en la toma de ciertas decisiones como las de especie o profesión. A continuación citamos unas cuantas ideas de personaje para espolpear tu imaginación.

- ⌘ *Un fiero cazador bárbaro.*
- ⌘ *Un joven e ingenio mago.*
- ⌘ *Un malhumorado minero especializado en gemas.*
- ⌘ *Un asesino amoral.*
- ⌘ *Un temerario piloto de naves espaciales.*
- ⌘ *Un campeón caballeroso pero caído en desgracia.*
- ⌘ *Un arqueólogo excesivamente curioso.*
- ⌘ *Un mercenario sin escrúpulos.*

CARACTERÍSTICAS

Todo el mundo está definido por siete características que dicen algo sobre su personaje; lo fuerte o rápido que es; cuán listo o saludable. Las características son el núcleo de todo personaje de MYTHRAS y forman la base a partir de la que se calculan muchos otros elementos como los Atributos o las Habilidades. Las siete características son:

- ⌘ Fuerza (FUE).
- ⌘ Constitución (CON).
- ⌘ Tamaño (TAM).
- ⌘ Destreza (DES).
- ⌘ Inteligencia (INT).
- ⌘ Poder (POD).
- ⌘ Carisma (CAR).

Antes de calcular las características, la siguiente sección explica lo que representa cada una de ellas.

FUERZA (FUE)

La FUE representa la fuerza física del personaje: cuánto peso puede levantar, lo duro que puede golpear, etc. La FUE es un componente del Modificador de Daño ([página 7](#)). Si un personaje se ve reducido a FUE 0 carecerá de la capacidad de mover o levantar objetos.

CONSTITUCIÓN (CON)

La CON es una medida de la salud y la resistencia del personaje. La CON es uno de los componentes que se utilizan en el cálculo de los Puntos de Golpe ([página 7](#)) y el Ritmo de Curación ([página 8](#)). Si la CON baja a 0 por cualquier razón, el personaje muere.

TAMAÑO (TAM)

El TAM mide la masa corporal y ayuda a averiguar la altura y el peso. El TAM se usa para ayudar a calcular los Puntos de Golpe ([ver página 7](#)), ya que las criaturas más grandes y pesadas tienden a tener una mayor resistencia al daño. El TAM también se puede usar para determinar el Modificador de Daño de un personaje, ya que la masa ayuda a aumentar la fuerza de un golpe.

DESTREZA (DES)

La agilidad, el equilibrio y los reflejos vienen determinados por la DES. La DES es un aspecto importante de los Puntos de Acción ([ver](#)

[página 7](#)) y del Bonificador de Iniciativa ([ver página 7](#)). Si un personaje es reducido a una DES de cero sufrirá parálisis funcional.

INTELIGENCIA (INT)

La INT mide la capacidad cognitiva. Aquellos con un valor de INT más bajo no son necesariamente estúpidos, pero probablemente sí se verán limitados al intentar aplicar su ingenio de manera creativa. La INT es un factor en el cálculo de los Puntos de Acción ([ver página 6](#)) y del Bonificador de Iniciativa ([ver página 7](#)). Si la INT se reduce a cero, el personaje quedará reducido a una carcasa sin mente.

PODER (POD)

El Poder sirve para medir cosas distintas, según la ambientación. Puede ser, por ejemplo, una medida del alma del personaje, de su espíritu, su fuerza interior o su capacidad para la magia. El POD gobierna los Puntos de Magia (en una ambientación mágica o de fantasía) y los Puntos de Suerte ([ver página 7](#)). Si el POD de un personaje alguna vez baja a cero, este perderá completamente el libre albedrío.

CARISMA (CAR)

El Carisma mide la personalidad y es independiente de la apariencia física. El CAR afecta al Modificador de Experiencia del personaje ([página 7](#)). Si el CAR alguna vez cae a cero, el personaje deja de ser capaz de interactuar socialmente con los demás, volviéndose dolorosamente tímido o antisocial hasta el punto de ser ignorado o incluso expulsado de la comunidad.

CALCULANDO LAS CARACTERÍSTICAS

Cada característica tiene un valor numérico que determina lo potente que es. Tira los dados que se indican para la FUE, CON, TAM, DES, INT, POD y CAR, anotando los resultados en orden. Ya que el resultado de estas tiradas puede ser bastante aleatorio, a menudo es mejor decidir el concepto del personaje después de tirar los dados. De lo contrario, las características resultantes pueden hacer inviable una idea preconcebida.

Tira 3d6 para FUE, CON, DES, POD y CAR; luego 2d6+6 para TAM e INT. Otras especies pueden usar dados distintos.

Tu Director de Juego quizá quiera calcular las características de manera diferente. Las alternativas que sugerimos incluyen:

- ⌘ **Asignación de tiradas:** Como en la generación normal, excepto que el jugador puede intercambiar los valores obtenidos entre aquellas características que se generen con el mismo número de dados.
- ⌘ **Reserva de dados:** Tira 19 dados de seis caras y asigna tres resultados a cada Característica, excepto INT y TAM, que solo reciben dos pero empiezan con un valor básico de 6.
- ⌘ **Construcción por puntos:** Los jugadores asignan las puntuaciones de las características a partir de una reserva preestablecida de 75 puntos. Las características no pueden ser inferiores al valor mínimo ni superiores al valor máximo de esa característica.

Los Directores de Juego tienen libertad para inventar sus propios métodos o asignar los valores de puntos que deseen.

ATRIBUTOS

Cada personaje también tiene un conjunto de atributos. Son capacidades específicas derivadas de las características, o determinadas por ellas, que se usan para gobernar ciertos factores del juego. Los atributos son:

- ⌘ Bonificador de Iniciativa.
- ⌘ Modificador de Daño.
- ⌘ Modificador de Experiencia.
- ⌘ Puntos de Acción.
- ⌘ Puntos de Golpe.
- ⌘ Puntos de Magia.
- ⌘ Puntos de Suerte.
- ⌘ Ritmo de Curación.
- ⌘ Tasa de Movimiento.

BONIFICADOR DE INICIATIVA

El momento en el que un individuo es capaz de reaccionar en combate está regido por la iniciativa. El Bonificador de Iniciativa actúa como modificador de las tiradas de iniciativa; cuanto mayor sea el bonificador, más rápido se puede responder en una situación de combate, lo que determina cuándo puedes actuar. Otros factores adicionales (la armadura, por ejemplo) lo modifican. El Bonificador de Iniciativa es la media de las características de INT y DES.

MODIFICADOR DE DAÑO

La cantidad de daño adicional que el personaje inflige cuando golpea físicamente o aplica la fuerza. Es un dado adicional que se suma o se resta al daño causado por un arma o herramienta. Si un modificador de daño negativo reduce el daño del arma a cero o menos, entonces ese ataque no ha infligido daño alguno.

Suma los valores de FUE y TAM y consulta la tabla de Modificador de Daño:

MODIFICADOR DE DAÑO

FUE + TAM	Modificador de Daño
5 o menos	-1d8
6-10	-1d6
11-15	-1d4
16-20	-1d2
21-25	+0
26-30	+1d2
31-35	+1d4
36-40	+1d6
41-45	+1d8
46-50	+1d10
51-60	+1d12
61-70	+2d6
71-80	+1d8+1d6
81-90	+2d8
91-100	+1d10+1d8
101-110	+2d10
111-120	+2d10+1d2
Cada 10 puntos adicionales	Sigue la progresión

MODIFICADOR DE EXPERIENCIA

Durante el transcurso del juego los personajes mejoran sus habilidades y capacidades. Esto se logra mediante el uso de Tiradas de Experiencia que se explican en mayor profundidad en la [página 19](#).

La puntuación de CAR de un personaje puede ajustar el número de Tiradas de Experiencia que recibe el personaje, lo que refleja las relaciones que mantiene con sus iguales y su reputación dentro de la comunidad.

MODIFICADOR DE EXPERIENCIA

CAR	Modificador de Experiencia
6 o menos	-1
7-12	0
13-18	+1
Cada 6 puntos adicionales	+1

PUNTOS DE ACCIÓN

Los Puntos de Acción determinan cuántas veces puede actuar el personaje durante un asalto de combate ([página 21](#)). Por simplicidad, las reglas del Imperativo otorgan a todos los personajes 2 Puntos de Acción (las reglas completas de MYTHRAS pueden otorgarles a los personajes un número distinto, dependiendo de su INT y DES).

PUNTOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe representan cuánto daño puede sufrir una parte del cuerpo antes de quedar inutilizada, lo que posiblemente pueda resultar en la incapacitación y en última instancia en la muerte del personaje. El cuerpo de cada criatura se divide en localizaciones separadas, cada una con sus propios puntos de golpe. Por ejemplo, los humanos tienen siete localizaciones: cabeza, pecho, abdomen, brazos y piernas.

Para calcular los Puntos de Golpe de cada localización, suma CON y TAM y consulta la tabla de Puntos de Golpe por Localización.

PUNTOS DE MAGIA

Las ambientaciones mágicas dependen de los Puntos de Magia. Para aquellos que utilizan tales poderes, los Puntos de Magia de un personaje son iguales a su POD. Estos puntos se usan para lanzar conjuros o activar poderes sobrehumanos, el coste de los cuales depende del tipo de magia empleado. Cuando al lanzador se le acaban los Puntos de Magia, ha agotado su capacidad de lanzar conjuros hasta que sean renovados.

En ambientaciones de ciencia ficción, estos puntos reciben nombres distintos, como Prana o Puntos Psi.

PUNTOS DE SUERTE

Los Puntos de Suerte representan esa extraña fuerza que distingue a los heroicos aventureros de la gente común. Llámalo destino, karma o simplemente buena fortuna. Los Puntos de Suerte se pueden usar para:

- ⌘ Repetir una tirada desfavorable.
- ⌘ Mitigar un daño físico u otra circunstancia desafortunada.
- ⌘ Obtener una ventaja en un momento crucial del combate.

Cómo y cuándo se usan exactamente es algo que se describe en la [página 18](#). Una vez se gasta un Punto de Suerte, la reserva disminuye; cuando se acaban los Puntos de Suerte, ya no puedes disponer de ellos (a no ser que el Director de Juego conceda algún premio sobre la marcha) hasta la próxima sesión de juego, momento en el que se restablecen a su valor inicial.

PUNTOS DE GOLPE POR LOCALIZACIÓN

Localización	CON+TAM									
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5 pts	
Cada Pierna	1	2	3	4	5	6	7	8	+1	
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	
Pecho	3	4	5	6	7	8	9	10	+1	
Cada Brazo	1	1	2	3	4	5	6	7	+1	
Cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	+1	

PUNTOS DE SUERTE

POD	Puntos de Suerte
6 o menos	1
7-12	2
13-18	3
Cada 6 puntos adicionales	+1

RITMO DE CURACIÓN

Tras recibir heridas, un personaje necesita recuperación. El Ritmo de Curación determina lo rápido que se va a recuperar de las heridas de forma natural. Dependiendo de la gravedad de la herida ([ver página 18](#)), el Ritmo de Curación indica cuántos Puntos de Golpe se recuperan por día, semana o mes.

RITMO DE CURACIÓN

CON	Ritmo de curación
6 o menos	1
7-12	2
13-18	3
Cada 6 puntos adicionales	+1

TASA DE MOVIMIENTO

Cada criatura tiene una Tasa de Movimiento, un número de metros que se pueden recorrer durante un período concreto de tiempo. El movimiento no se calcula a partir de las características sino que es un valor que varía entre especies. La Tasa de Movimiento básica para los humanos es de 6 metros.

HABILIDADES

Existen dos tipos de habilidades. Todo el mundo tiene Habilidades Básicas, cosas como moverse furtivamente o influenciar a los demás. Las Habilidades Profesionales, por otro lado, son aquellas que requieren entrenamiento específico antes de poder intentar usarlas; cosas como rastrear animales salvajes, pilotar una nave espacial o comprender lenguajes antiguos.

Los personajes reciben tres reservas de puntos para gastar en la adquisición de habilidades; la primera reserva viene dada por la Cultura en la que crecieron, la segunda por la Profesión que adoptaron tras la niñez, y la última para acabar de redondear su conjunto de habilidades. El tamaño de estas reservas, las Culturas disponibles y los detalles de las Profesiones dependen de la ambientación. Por ejemplo, un personaje primerizo reparte 100 puntos de su reserva de habilidad por Cultura, 100 de su reserva de habilidad por Profesión y otros 150 para acabar de perfilarse.

Cada Cultura y Profesión tiene un número definido de habilidades básicas y profesionales a las que se pueden asignar esos puntos. Algunas habilidades profesionales específicas, como Pilotar Nave Espacial, raras veces se encontrarán en un mundo fantástico.

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Porcentaje Inicial
Aguante	CON x2
Atletismo	FUE+DES
Bailar	DES+CAR
Cantar	CAR+POD
Conducir	DES+POD
Conocimiento Local	INT x2
Costumbres	INTx2 + 40
Engañar	INT+CAR
Evadir	DES x2
Influencia	CAR x2
Lengua Materna	INT+CAR+40
Manejo de Botes	FUE+CON
Montar	DES+POD
Músculo	FUE+TAM
Nadar	FUE+CON
Ocultar	DES+POD
Pelea	FUE+DES
Percepción	INT+POD
Perspicacia	INT+POD
Primeros Auxilios	INT+DES
Sigilo	DES+INT
Voluntad	POD x2
<i>Estilo de Combate</i>	FUE+DES

HABILIDADES BÁSICAS

Las Habilidades Básicas cubren una variedad de actividades cotidianas y de conocimientos locales que cualquiera puede usar sin entrenamiento especializado.

La puntuación inicial de cada habilidad Básica se determina mediante la suma de dos características o un múltiplo de una sola característica. El valor representa la competencia innata del personaje en un campo concreto, antes de aumentarla con puntos de las tres reservas. La puntuación representa la probabilidad expresada como porcentaje de que la habilidad tenga éxito; así, una puntuación de 25 en Atletismo se expresa como 25%.

AGUANTE (CON x2)

El Aguante es la capacidad del personaje para resistir el dolor, la fatiga y el esfuerzo físico. Se usa de distintas formas, pero de manera específica se emplea para resistir los posibles efectos de las heridas, incluyendo las enfermedades y los venenos dañinos.

ATLETISMO (FUE+DES)

El Atletismo cubre una variedad de actividades físicas, que incluyen escalar, saltar, lanzar y correr.

BAILAR (DES+CAR)

La habilidad de Bailar mide la capacidad del personaje de moverse con ritmo y precisión (hasta un punto razonable) cuando se le pide hacerlo. Prácticamente todas las culturas utilizan el baile de un modo u otro, ya sea como diversión o como parte de importantes rituales.

CANTAR (POD+CAR)

Entonar una melodía se rige por la habilidad de Cantar, desde cánticos monótonos hasta complejas arias. El canto es parte inherente de la mayoría de culturas, fuente importante de entretenimiento y quizá usado en rituales.

CONducIR (DES+POD)

Conducir se usa para controlar vehículos de tiro o sobre ruedas, estén impulsados por una o más bestias de carga o por medios más modernos. Las tiradas de Conducir son necesarias cuando un personaje quiere hacer algo fuera de lo normal con un vehículo: recorrer terreno traicionero, saltar sobre obstáculos, etc.

CONOCIMIENTO LOCAL (INT x2)

El Conocimiento Local mide la comprensión que tiene el personaje de la flora y fauna locales, el terreno y el clima de la zona en la que ha pasado la mayor parte de su vida, normalmente como parte de su comunidad.

COSTUMBRES (INT x2)

Costumbres representa el conocimiento que tiene el personaje de su propia comunidad; sus códigos sociales, ritos, rituales, tabúes y demás.

ENGAÑAR (INT+CAR)

Engañar cubre todos los casos en los que el personaje intenta enmascarar la verdad y plantear un engaño de algún tipo; mentir descaradamente, confundir a un guardia o incluso ir de farol (o hacer trampas) durante un juego de cartas.

EVADIR (DES x2)

Evadir se usa para escapar de un peligro inminente y percibido, se puede usar para esquivar armas a distancia (saltando a cubierto, por ejemplo), evitar trampas, cambiar la distancia del enfrentamiento en combate, y en general para quitarse de en medio ante un riesgo físico potencial.

INFLUENCIA (CAR x2)

Esta es la medida de la capacidad del personaje para convencer a los demás, a través de su carisma personal, para que se comporten de la manera deseada. Se utiliza en una amplia variedad de contextos, desde hacer cambiar de opinión a alguien hasta sobornar a un guardia o funcionario.

LENGUA MATERNA (INT+CAR)

Lengua Materna es la capacidad de hablar el idioma propio, el que ha aprendido al crecer en su cultura nativa. Mide la articulación, la elocuencia y la profundidad de vocabulario del hablante.

MANEJO DE BOTES (FUE+CON)

La habilidad de Manejo de Botes cubre el pilotaje de pequeñas naves flotantes en ríos, lagos y aguas costeras.

MONTAR (DES+POD)

Montar cubre la habilidad de controlar y permanecer a lomos de aquellas criaturas entrenadas para ser usadas como montura. La habilidad se puede aplicar a una diversidad de bestias, desde mulas a elefantes;

incluso a criaturas voladoras o nadadoras como las águilas gigantes o los delfines.

MÚSCULO (FUE+TAM)

Músculo es la aplicación eficiente de la técnica al usar la pura fuerza física. La habilidad cubre el levantamiento de pesos, romper objetos y los concursos de fuerza.

NADAR (FUE+CON)

Nadar cubre la capacidad para mantenerse a flote, aunque sea moviéndose a lo perrito o flotando en posición vertical.

OCULTAR (DES+POD)

Ocultar es la contrapartida de Sigilo, siendo la capacidad de ocultar objetos grandes en lugar de al propio personaje.

PELEA (FUE+DES)

Pelea mide la capacidad de defenderse sin la ayuda de armas.

PERCEPCIÓN (INT+POD)

La Percepción se usa tanto para la observación pasiva como para la detección consciente; ya sea en busca de algo concreto, echando un vistazo general a la zona o mediante el simple discernimiento del entorno.

PERSPICACIA (INT+POD)

La Perspicacia es la capacidad de leer o definir instintivamente el comportamiento verbal y no verbal de los demás (como el lenguaje corporal o la manera de hablar) para comprender sus intenciones y su estado de ánimo. La Perspicacia se puede usar para determinar si alguien está mintiendo.

PRIMEROS AUXILIOS (DES+INT)

Los Primeros Auxilios miden la capacidad del personaje para tratar heridas menores y estabilizar las más graves. Los Primeros Auxilios se pueden aplicar solo una vez por cada herida concreta y curan 1d3 puntos de daño.

SIGILO (DES+INT)

Esconderse a simple vista o moverse haciendo el mínimo sonido posible son acciones que quedan cubiertas por la habilidad de Sigilo.

VOLUNTAD (PODx2)

La Voluntad mide la capacidad del personaje para concentrarse, canalizar su fuerza de voluntad en una dirección concreta o de endurecer su *psique* ante un posible *shock* mental. También es una medida de la determinación personal.

ESTILO DE COMBATE (ESTILO ESPECÍFICO POR CULTURA O PROFESIÓN) (FUE+DES)

Cada Estilo de Combate representa la habilidad de usar las armas que se esperan en una profesión o cultura de la ambientación. La mayoría de tradiciones guerreras engloban el entrenamiento en múltiples armas, junto a las técnicas necesarias para usarlas con efectividad, ya sea por separado o en combinación. Además a menudo asumen un elemento circunstancial, como el combate cerrado de infantería o el combate montado. Los Estilos de Combate pueden ser muy variados, yendo desde, por ejemplo, el combate gladiatorio hasta la Infantería Móvil de los Marines Espaciales.

HABILIDADES PROFESIONALES

Las Habilidades Profesionales representan formas más especializadas de entrenamiento y experiencia. Durante la creación del personaje, solo se pueden adquirir como parte de la cultura nativa o de la profesión del personaje. Una vez comienza el juego, se pueden aprender nuevas habilidades buscando un maestro.

ACROBACIAS (FUE+DES)

Acrobacias cubre los actos de equilibrio, gimnasia, malabarismo y piruetas. La habilidad se puede usar por sí misma para impresionar a un público, pero también ayuda a mitigar el daño de las caídas. El valor de Acrobacias puede sustituir al de Evadir si la situación lo permite.

ACTUAR (CAR x2)

Actuar gobierna el arte de saber interpretar y hacerse pasar por una persona completamente distinta, ya sea en un espectáculo teatral o en una situación social.

ARTE (POD+CAR)

Hay muchas formas de arte específicas. De la pintura a la poesía, de la literatura a la escultura. Un personaje elige una especialización en Arte al aprender esta habilidad. Las formas de Arte subsiguientes se desarrollan por separado.

ARTESANÍA (DES+INT)

Cada Artesanía es una forma especializada y hay tantas artesanías como profesiones basadas en ellas. Como el Arte, la Artesanía se usa para crear el objeto deseado. El tiempo necesario depende por completo de la naturaleza del producto: tejer una alfombra lleva más tiempo que moldear una vasija, pero el tiempo no es necesariamente el factor más importante. Lo son la habilidad del artesano, la calidad de los recursos y la atención al detalle.

ASTROGACIÓN (INT x2)

La Astrogación es el equivalente a la Orientación, salvo que permite a los pilotos de naves espaciales trazar un rumbo a través de distancias estelares e interestelares.

BUROCRACIA (INT x2)

La comprensión de los procedimientos y registros administrativos y sus convenciones no pactadas queda cubierta por la habilidad de Burocracia. Se usa para interactuar con funcionarios o encontrar la información civil deseada.

CALLEJEO (POD + CAR)

Callejear representa el conocimiento de lugares y contactos sociales dentro de un asentamiento. Cubre desde identificar barrios potencialmente peligrosos hasta encontrar servicios locales (ya sean legales o ilegales). El tiempo necesario para llevar a cabo una tarea de Callejear depende de lo que se esté buscando. Encontrar una buena posada puede llevar menos tiempo que encontrar a un perista que compre objetos robados o un permiso de comercio falsificado.

CIENCIA (INT x2)

Hay docenas de disciplinas científicas y la habilidad de Ciencia, que se puede adquirir más de una vez, siempre va asociada a una disciplina: Ciencia (Biología) o Ciencia (Química), por ejemplo.

COMERCIAR (INT+CAR)

Comerciar se usa para tasar el valor de bienes y artículos, y mercader con ellos para obtener el mejor precio posible. También se usa para entender las complejidades de las transacciones mercantiles además de intentar procurar beneficios.

COMUNICACIONES (INT x2)

Esta habilidad permite usar equipo especializado para detectar, ocultar o bloquear el tráfico de comunicaciones. También le da al usuario la capacidad de descifrar mensajes encriptados (siempre que tenga acceso a un descodificador).

CORTESÍA (INT+CAR)

Esta habilidad recoge el conocimiento de cómo actuar de manera apropiada en una situación social o formal: maneras de dirigirse a otros, rituales y códigos de conducta, etc. Lo incluye todo, desde saber cuándo y ante quién hay que inclinarse, hasta lo profunda que debe ser la reverencia; desde cuándo hay que usar un título concreto hasta en qué momentos es apropiado comportarse de manera más informal.

CULTURA (INT x2)

La Cultura es una forma más específica de la Habilidad Básica de Costumbres, y se refiere a sociedades distintas a la propia. Cada habilidad de Cultura se debe aplicar a una nación o sociedad concreta. Mecánicamente, funciona de la misma manera que la habilidad de Costumbres.

CURACIÓN (INT+POD)

La Curación (o Medicina en ambientaciones modernas o futuristas) es el conocimiento en profundidad de los procedimientos médicos, según las distintas prácticas culturales. En una cultura bárbara o primitiva, por ejemplo, la curación se basará en el conocimiento de hierbas y remedios naturales. En una cultura civilizada, las drogas y los tratamientos más avanzados serán más comunes. En todas las culturas, la curación incluye la capacidad de recolocar huesos, suturar heridas y demás.

DEMOLICIONES (INT+POD)

Esta habilidad permite al personaje utilizar y manejar con seguridad materiales explosivos.

DISFRAZ (INT+CAR)

Diseñar un disfraz convincente, usando materiales apropiados (trajes, cosméticos, pelucas o postizos), entra en el ámbito de la habilidad de Disfraz. Crear el disfraz requiere tiempo y atención al detalle, así como acceso a los materiales adecuados para hacerlo convincente.

ELECTRÓNICA (DES+INT)

Esta habilidad permite al usuario reparar, puentear o trastear con artilugios electrónicos. Tiene muchas aplicaciones, la más habitual de las cuales es reparar temporalmente el equipo dañado o sustituir los circuitos rotos con recambios. El diseño y la creación de nuevos artilugios electrónicos no entran dentro del alcance de esta habilidad y requieren en su lugar la habilidad de Ingeniería.

ENSEÑAR (INT+CAR)

Enseñar permite al usuario transmitir sus conocimientos y técnicas de una manera constructiva y fácil de entender. Sin esta habilidad, hasta los maestros más hábiles tendrán problemas al instruir a otros.

FALSIFICACIÓN (DES+INT)

La habilidad de Falsificación permite la creación o falsificación de documentos oficiales.

FORZAR CERRADURAS (DES x2)

Forzar cerraduras es la habilidad de abrir sistemas mecánicos de cierre sin la ayuda de una llave u otro artilugio diseñado específicamente para ese cerrojo. Incluye las técnicas para abrir puertas y ventanas atrancadas o cerradas con pestillo sin causar daños.

IDIOMA (IDIOMA CONCRETO) (INT+CAR)

Esta habilidad permite la comprensión y habla de un idioma que no sea el propio del personaje. La habilidad se considera una representación básica de la fluidez general. 1-25% algunas palabras básicas, 26-50% frases simples, 51-75% fluidez para una conversación general, 76+% capaz de conversar con elocuencia. El Director de Juego usa su valor para limitar el nivel de interacción oral cuando los jugadores conversan con las personalidades del juego.

INFORMÁTICA (INT x2)

Informática refleja la capacidad del personaje para resolver problemas complejos o extraer información compleja usando sistemas informáticos, ya sea a través del código de programación, el uso detallado de una unidad de *software*, el hackeo e incluso el diagnóstico y reparación de problemas de *hardware* y *software*. El uso general de los ordenadores normalmente no requiere una tirada.

INGENIERÍA (INT x2)

El diseño y construcción de estructuras a gran escala, desde casas a puentes, de pórticos a máquinas de asedio, entra en el ámbito de la habilidad de Ingeniería. Las tiradas son necesarias cuando se planean proyectos a gran escala para asegurar una construcción correcta, pero también se hacen cuando un ingeniero quiere valorar la integridad de una estructura por la razón que sea (estado de mantenimiento o puntos débiles, por ejemplo).

INVESTIGACIÓN (INT+POD)

La Investigación emplea varios recursos (como bibliotecas, hemerotecas, redes informáticas, etc.) para descubrir fragmentos de información deseados.

JUEGO (INT+POD)

La habilidad de Juego mide la competencia del personaje en los juegos de azar, especialmente cuando se apuesta dinero a un resultado. Se usa para valorar las probabilidades de éxito o fracaso o para ver si alguien está haciendo trampa.

JUEGOS DE MANOS (DES+CAR)

Juegos de Manos cubre los intentos de ocultar o escamotear pequeños objetos (prestidigitación e ilusionismo) e incluye los intentos de vaciar bolsillos, cortar bolsas o provocar distracciones visuales. Naturalmente, es una habilidad esencial para un ladrón.

LEER/ESCRIBIR (IDIOMA CONCRETO) (INT x2)

Hablar un lenguaje con fluidez no significa que uno sepa leerlo o escribirlo. Leer/Escribir es una habilidad específica y las distintas sociedades exhiben diferentes niveles y enfoques de la misma. En algunas, leer y escribir es algo reservado a la nobleza o a las clases burocráticas o religiosas. En otras es algo desconocido, y las tradiciones orales prevalecen. En las sociedades modernas o futuristas se aprende a leer y escribir por defecto y no se requiere una habilidad diferenciada.

MECANISMOS (DES+INT)

Mecanismos (o Mecánica, en ambientaciones modernas o futuristas) representa el conocimiento y talento para montar y desmontar artilugios mecánicos, como trampas. La habilidad de Mecanismos por lo general implica la creación de delicados aparatos con pequeñas partes móviles, en contraposición a la Ingeniería, que se ocupa de las construcciones masivas. Es una disciplina distinta a Forzar Cerraduras y no se puede intercambiar con dicha habilidad.

MÚSICA (DES+CAR)

Música gobierna el manejo de instrumentos musicales, desde una simple flauta de juncos a un complejo instrumento de cuerda como el arpa. Cada iteración de esta habilidad se aplica a un grupo de instrumentos similares. Un músico que sabe tocar una zampoña también sabe tocar una flauta, un caramillo o una flauta travesera.

NAVEGACIÓN (INT+CON)

Esta habilidad se usa de la misma manera que Manejo de Botes ([página 9](#)) pero se aplica a navíos acuáticos grandes propulsados a remo, vela u otros medios mecánicos. También cubre el mantenimiento y cuidado de un barco: valorar cuándo son necesarias las reparaciones, dónde es seguro atracar, los peligros de un clima violento, etc.

ORATORIA (POD+CAR)

La Oratoria es el arte de hacer llegar un discurso a un gran número de gente con la intención de presentar o alterar un punto de vista. Es una habilidad usada a menudo por los políticos para convencer de una línea de actuación, pero también la usan los comandantes para inspirar a las tropas e imponer disciplina en el campo de batalla. Siempre que sea necesario persuadir a las masas, se usa Oratoria en lugar de Influencia.

ORIENTACIÓN (INT+POD)

Ya sea usando puntos de referencia prominentes, las estrellas o el sabor cambiante del agua de mar, la capacidad de trazar el rumbo con precisión durante un viaje forma parte de la habilidad de Orientación. Cada habilidad de Orientación cubre una región o entorno específico, como Mar Abierto o Bajo Tierra, por ejemplo. Las tiradas deberían hacerse durante viajes inusuales o al encontrarse en territorio completamente desconocido.

PILOTAJE (DES+INT)

La habilidad de Pilotaje permite controlar una clase concreta de vehículos voladores (como planeadores, aviones a propulsión, motores a reacción, etc.).

POLÍTICA (INT+CAR)

Los personajes que poseen la habilidad de Política entienden cómo transitar y recorrer los pasillos del poder a nivel local y nacional.

RASTREAR (INT+CON)

La habilidad de Rastrear se usa para seguir el rastro a cualquier tipo de presa. Para mantenerse en el rastro de la presa, se usan las señales de su paso, lo que incluye huellas, hojas pisadas, polen diseminado, rocas desplazadas y demás; pequeños pero reveladores indicios invisibles para el ojo no adiestrado. Las tiradas de Rastrear deben hacerse periódicamente, especialmente si las condiciones cambian abruptamente (un chaparrón, por ejemplo, borrará ciertas señales). La frecuencia de las tiradas depende de lo astuta que haya sido la presa.

SABER (INT x2)

Un Saber engloba un cuerpo específico de conocimiento que se debe elegir al aprender la habilidad por primera vez. Ejemplos típicos de habilidades de Saber son: Astrología, Astronomía, Geografía, Historia, Monstruos, Mitología, Política, Estrategia y Tácticas. Tener habilidad en un Saber significa que el personaje entiende sus fundamentos, cómo se puede aplicar a desafíos y problemas inmediatos, y cómo usar el Saber para recordar información útil.

SEDUCCIÓN (INT+CAR)

La Seducción es la persuasión sexual o romántica de otra persona, una habilidad muy distinta a la Influencia. Usa señales explícitas (verbales y no verbales) para propiciar una respuesta sexualmente positiva. También lleva una cantidad considerable de tiempo: una Seducción exitosa puede llevar horas, días o semanas, dependiendo de la moralidad del objetivo, que siempre tiene la oportunidad de resistir un intento de Seducción usando su Voluntad.

SENSORES (INT+POD)

Esta habilidad permite el uso preciso y el análisis mediante sistemas de sensores, desde detectores químicos a escáneres militares de largo alcance.

SUPERVIVENCIA (CON+POD)

Esta habilidad cubre la supervivencia en un entorno rural o salvaje en el que los beneficios de la civilización están ausentes: forrajear, encender fuego, encontrar refugio o un lugar seguro para dormir. Cuando se está equipado adecuadamente, las tiradas no suelen ser necesarias ya que el personaje lleva encima una tienda de campaña, provisiones y demás.

Solo cuando se está desprovisto de equipamiento o cuando las condiciones ambientales empeoran se vuelve indispensable usar esta habilidad. Se suele realizar una tirada por cada día en tales condiciones.

ESCOGER UNA CULTURA

La cultura determina el tipo de sociedad en la que el personaje fue criado, y por tanto dicta algunas de las filosofías y puntos de vista que pueda tener. A un nivel más práctico, la cultura ayuda a definir los valores de las distintas habilidades que dan forma a las capacidades generales del personaje.

Hay cuatro culturas humanas básicas: Bárbara, Civilizada, Nómada y Primitiva. Cada cultura enumera una variedad de Habilidades Básicas apropiadas e invita al jugador a seleccionar tres de las Habilidades Profesionales indicadas: de esta manera los jugadores con un mismo trasfondo cultural se pueden asegurar de que sus aventureros sean distintos, en función de los campos que han desarrollado. Distribuye los puntos de Habilidades Culturales entre las Habilidades Básicas de la cultura y cualquier habilidad Profesional que hayas elegido, aumentando cada una en 1% por cada punto gastado en mejorarlo. Los Directores de Juego pueden optar por imponer un límite a cuantos puntos de habilidad se pueden aplicar a cada habilidad concreta.

BÁRBAROS

Tribales por naturaleza, los bárbaros tienden a rechazar la civilización, y consideran débiles y corruptos a aquellos que viven en los grandes pueblos y ciudades. Aunque sus propios asentamientos también son sedentarios, tienden a ser mucho más pequeños y próximos a la naturaleza. Las tribus bárbaras ocupan distintos territorios, a menudo en tierras salvajes a medio domesticar que consideren de su propiedad a efectos de caza, el pastoreo y cultivo. La mayoría son duchos en el uso de las armas, ya que deben superar numerosos peligros a lo largo de sus vidas, como hacer frente a criaturas salvajes o congregarse para defender sus tierras de las tribus rivales. Al vivir en comunidades pequeñas, los vínculos del parentesco y del clan son elementos importantes de su sociedad.

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conocimiento Local, Músculo, Percepción, Primeros Auxilios; y o bien Manejo de Botes o Montar. Además el jugador puede elegir un Estilo de Combate cultural.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Curación, Música, Navegación, Orientación, Rastrear, Saber (cualquiera), Supervivencia.

CIVILIZADOS

La cultura civilizada es el epítome de la ley y el orden, al menos en apariencia, apuntalada

por complejos códigos sociales, y sostenida por la burocracia. La gente civilizada se cree superior a todas las demás culturas porque sus logros tienden a permanecer: ciudades en perpetuo crecimiento, templos imponentes, monumentos conmemorativos y el registro de la historia y los acontecimientos en libros, tomos y pergaminos. Por supuesto, esto no es más que una endeble fachada. La más civilizada de las ciudades puede ser más anárquica que cualquier asentamiento de frontera bárbaro, y sus códigos sociales ser más toscos que los rituales de hospitalidad de los nómadas. Pero la cultura civilizada se siente orgullosa de sus logros, su infraestructura, sus artesanos profesionales y su capacidad para extenderse con facilidad hasta donde desee.

Habilidades

Básicas: Conducir, Conocimiento Local, Engañar, Influencia, Ocultar, Perspicacia, Voluntad. Además, el jugador puede elegir un Estilo de Combate cultural.

Habilidades Profesionales:

Arte (cualquiera), Artesanía (cualquiera), Callejeo, Comerciar, Cortesía, Idioma (cualquiera), Música, Saber (cualquiera).

NÓMADAS

Los pueblos nómadas están constantemente en movimiento, y no poseen una casa ni un hogar propios. Pueden vagar sin rumbo o desplazarse entre varios campamentos a lo largo del año. Apenas cultivan la tierra, pues prefieren seguir las migraciones de los animales o el pescado, (o) quizá guiando a sus propias bestias domesticadas. Los nómadas son expertos en subsistir con lo poco que pueden obtener de forma rápida y fácil de su entorno, sin dejar que nada se eche a perder. Las habilidades de la cultura nómada deberían estar adaptadas a su entorno. Algunos recorren grandes distancias a pie, otros viven en caravanas o cabalgan extrañas criaturas, y otros flotan a la deriva por los océanos sobre grandes balsas.

Habilidades Básicas: Aguante, Conocimiento Local, Percepción, Primeros Auxilios, Sigilo; y dos de las siguientes: Atletismo, Conducir, Manejo de Botes, Montar o Nadar según su principal modo de transporte. Además, el jugador puede escoger un Estilo de Combate cultural.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Música, Orientación, Rastrear, Saber (cualquiera), Supervivencia.

PRIMITIVOS

De todos los pueblos, los primitivos son los que viven más cerca de la tierra, en sintonía



con sus secretos ocultos. Otras culturas frecuentemente los menosprecian, considerándolos poco más que animales, pero ellos simplemente precinden de la tecnología que tantos otros dan por hecha, y en su lugar confían en las lanzas y flechas de pedernal, y en su habilidad para sobrevivir en la naturaleza salvaje. Congregándose en grupos familiares extendidos, las culturas primitivas habitan en viviendas muy simples que pueden ir de cuevas y zonas de refugio natural a cobertizos o chozas muy rudimentarias. Los primitivos típicamente son cazadores-recolectores con sistemas de agricultura y cría de animales escasos o poco desarrollados. Sin embargo, ciertas creencias culturales, a menudo basadas en supersticiones, pueden estar muy bien definidas. Pocas culturas primitivas han desarrollado algo que se aproxime a un lenguaje escrito, aunque las pinturas y otros símbolos pictóricos sirven como medios de comunicación.

Habilidades Básicas: Aguante, Conocimiento Local, Evadir, Músculo, Percepción, Sigilo; y una a elegir entre Atletismo, Manejo de Botes o Nadar. Además el jugador puede elegir un Estilo de Combate cultural.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Curación, Música, Orientación, Rastrear, Saber (cualquiera), Supervivencia.

ESCOGER UNA PROFESIÓN

Cada personaje de MYTHRAS empieza el juego tras haber aprendido una profesión. La ocupación que elija no tiene por qué ser la misma que siga ejerciendo tras empezar su vida de aventuras, pero es la profesión en la que se embarcó como parte de su transición a la vida adulta, y define aún más el desarrollo de sus habilidades.

Cada profesión ofrece una variedad de Habilidades Básicas que le son apropiadas y permite al jugador seleccionar hasta tres de las Habilidades Profesionales mencionadas. Reparte los puntos de Habilidad por Profesión entre las Habilidades Básicas citadas y cualquier habilidad Profesional seleccionada, aumentando cada habilidad en 1% por cada punto gastado para mejorarla. Como con las culturas, el Director de Juego puede aplicar un límite a cuantos puntos de habilidad se pueden aplicar a una habilidad concreta.

PUNTOS DE HABILIDAD GRATUITOS

Como fase final, se recibe una última reserva de puntos para redondear el personaje. Estos se pueden aplicar a cualquier habilidad Básica o a aquellas Habilidades Profesionales obtenidas como parte de la Cultura o la Profesión. De nuevo el Director de Juego puede aplicar un límite a cuántos puntos de habilidad se pueden aplicar a cada habilidad concreta.

PROFESIONES

ACOMPAÑANTE

Amante, chica de harén, concubina, cortesana, huri...

Habilidades Básicas: Bailar, Cantar, Costumbres, Engañar, Influencia, Percepción, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Arte (cualquiera), Cortesía, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Juego, Música, Seducción.

ADIESTRADOR DE ANIMALES

Criador de animales, cuidador de bestias exóticas, domador de fieras...

Habilidades Básicas: Aguante, Conocimiento Local, Conducir, Montar, Primeros Auxilios, Influencia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cría de animales), Comerciar, Curación (especie concreta), Enseñar (especie concreta), Saber (especies concretas), Rastrear, Supervivencia.

AGENTE

Agitador, asesino, detective, espiá, informador...

Habilidades Básicas: Engañar, Evadir, Ocultar, Percepción, Perspicacia, Sigilo; Estilo de Combate (Específico de Agente o Estilo Cultural).

Habilidades Profesionales: Callejeo, Cultura (cualquiera), Disfraz, Idioma (cualquiera), Juegos de Manos, Rastrear, Supervivencia.

APOSTADOR

Corredor de apuestas, fullero, tahúr...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conocimiento Local, Músculo, Percepción, Voluntad; y o bien Conducir o Montar.

Habilidades Profesionales: Actuar, Burocracia, Callejeo, Comerciar, Cortesía, Juego, Investigación, Juegos de Manos.

ARTESANO

Artífice, creador...

Habilidades Básicas: Conducir, Conocimiento Local, Influencia, Músculo, Percepción, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Arte (cualquiera), Artesanía (principal), Artesanía (secundaria), Callejeo, Comerciar, Ingeniería, Mecanismos.

ARTISTA

Acróbata, actor, bailarín, bardo, poeta...

Habilidades Básicas: Atletismo, Bailar, Cantar, Engañar, Influencia, Músculo, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Acrobacias, Actuar, Callejeo, Juegos de Manos, Música, Oratoria, Seducción.

CAZADOR

Acechador, carroñero, furtivo, monterero, trampero...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conducir, Conocimiento Local, Montar, Percepción, Sigilo; Estilo de Combate (Estilo de Caza Concreto o Cultural).

Habilidades Profesionales: Artesanía (relacionada con la caza), Comerciar, Mecanismos, Orientación, Rastrear, Saber (especie concreta o regional), Supervivencia.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

Agente de fianzas, buscador de desaparecidos, cazador de cabelleras, sicario a sueldo...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Evadir, Percepción, Perspicacia, Sigilo; Estilo de Combate (cualquiera).

Habilidades Profesionales: Burocracia, Callejeo, Comerciar, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Rastrear, Supervivencia (cualquiera).

CIENTÍFICO

Archivista, bibliotecario, filósofo...

Habilidades Básicas: Conocimiento Local, Costumbres, Influencia, Lengua Nativa, Percepción, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Ciencia (cualquiera), Cultura (cualquiera), Enseñar, Ingeniería, Idioma (cualquiera), Investigación, Oratoria.

CONTRABANDISTA

Estraperlista, traficante de armas, trapacero...

Habilidades Básicas: Conducir, Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Ocultar, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Burocracia, Callejeo, Comerciar, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Orientación; y o bien Astrogación o Navegación.

DETECTIVE

Inspector, investigador privado, perito forense, polizonte, sabueso...

Habilidades Básicas: Costumbres, Evadir, Influencia, Percepción, Perspicacia, Sigilo; Estilo de Combate (Estilo de Arma Corta o Sin Armas).

Habilidades Profesionales: Burocracia, Callejeo, Cultura (cualquiera), Disfraz, Investigación, Idioma (cualquiera), Juegos de Manos, Saber (cualquiera).

PROFESIONES CONTINUACIÓN...

ERUDITO

Bibliotecario, cronista, escriba, escaldo, filósofo...

Habilidades Básicas: Conocimiento Local, Costumbres, Influencia, Lengua Materna, Percepción, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Cultura (cualquiera), Enseñar, Idioma (cualquiera), Leer/Escribir, Oratoria, Saber (principal), Saber (secundario).

EXPLORADOR

Cazador de recompensas, montañero, oteador, pionero, viajero...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Nadar, Percepción, Primeros Auxilios, Sigilo; Estilo de Combate (estilo de caza concreto o cultural).

Habilidades Profesionales: Cultura (cualquiera), Curación, Idioma (cualquiera), Orientación, Rastrear, Saber (cualquiera), Supervivencia.

FUNCIONARIO

Cobrador de impuestos, ministro, senescal, supervisor...

Habilidades Básicas: Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Percepción, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Burocracia, Comerciar, Cortesía, Idioma (cualquiera), Leer/Escribir, Oratoria, Saber (cualquiera).

GRANJERO

Ferretero, jardinero, labrador, propietario de finca, segador...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conducir, Conocimiento Local, Montar, Músculo, Percepción.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Comerciar, Orientación, Rastrear, Saber (agricultura), Saber (cría de animales), Supervivencia.

GUERRERO

Campesino, gladiador, guardaespaldas, mercenario, soldado...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Evadir, Músculo, Pelea; Estilo de Combate (estilo cultural), Estilo de Combate (estilo militar).

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Ingeniería, Juego, Oratoria, Saber (estrategia y tácticas), Saber (historia militar), Supervivencia.

LADRÓN

Abracador, perista, ratero, saqueador de tumbas, timador...

Habilidades Básicas: Atletismo, Engañar, Evadir, Percepción, Perspicacia, Sigilo; Estilo de Combate (estilo específico de ladrón o cultural).

Habilidades Profesionales: Actuar, Callejeo, Comerciar, Disfraz, Forzar Cerraduras, Juegos de Manos, Mecanismos.

MARINERO

Capitán, galeote, pirata...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conocimiento Local, Manejo de Botes, Músculo, Nadar; Estilo de Combate (específico de marinero o cultural).

Habilidades Profesionales: Artesanía (especialidad marinera), Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Navegación, Orientación, Saber (cualquiera), Supervivencia.

MECÁNICO

Ingeniero, manitas...

Habilidades Básicas: Aguante, Conducir, Conocimiento Local, Costumbres, Influencia, Músculo, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Artesanía (principal), Artesanía (secundaria), Callejeo, Comerciar, Electrónica, Juego, Mecanismos.

MÉDICO

Doctor, galeote, hombre medicina, torturador, viviseccionista...

Habilidades Básicas: Bailar, Cantar, Conocimiento Local, Influencia, Perspicacia, Primeros Auxilios, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Artesanía (especialidad fisiológica concreta), Callejeo, Comerciar, Curación, Idioma (cualquiera), Leer/Escribir (cualquiera), Saber (cualquiera).

MERCADER

Comerciante, contrabandista, marchante, prestamista, vendedor ambulante...

Habilidades Básicas: Conducir, Conocimiento Local, Engañar, Influencia, Manejo de Botes, Montar, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Callejeo, Comerciar, Cortesía, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Navegación, Orientación.

MINERO

Cantero, cavador de pozos, prospectador, zapador...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Cantar, Conocimiento Local, Músculo, Percepción, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Artesanía (minería), Comerciar, Ingeniería, Mecanismos, Orientación (bajo tierra), Saber (minerales), Supervivencia.

PASTOR

Boyero, cuidador de la sagrada oca, ganadero, rehatero...

Habilidades Básicas: Aguante, Conocimiento Local, Montar, Percepción, Perspicacia, Primeros Auxilios; Estilo de Combate (estilo de armas cultural o de pastoreo concreto).

Habilidades Profesionales: Artesanía (crianza de animales), Comerciar, Curación (especie concreta), Música, Orientación, Rastrear, Supervivencia.

PERIODISTA

Cazanoticias, comentarista, reportero, plumilla...

Habilidades Básicas: Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Lengua Materna, Percepción, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Burocracia, Callejeo, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Oratoria, Política, Saber (cualquiera).

PESCADOR

Ballenero, buscador de conchas, cazador de perlas, echador de redes...

Habilidades Básicas: Aguante, Atletismo, Conocimiento Local, Manejo de Botes, Nadar, Percepción, Sigilo.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Comerciar, Navegación, Orientación, Saber (capturas principales), Saber (capturas secundarias), Supervivencia.

PILOTO

Aeronauta, astronauta, aviador, piloto acrobático, piloto de pruebas...

Habilidades Básicas: Aguante, Conducir, Conocimiento Local, Evadir, Músculo, Percepción, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Callejeo, Cultura (cualquiera), Electrónica, Mecanismo, Orientación, Pilotar, Sensores.

POLÍTICO

Alto funcionario, delegado, mandarín, ministro, supervisor...

Habilidades Básicas: Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Lengua Materna, Percepción, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Burocracia, Cortesía, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Oratoria, Política, Saber (cualquiera).

SACERDOTE

Arbitrador, druida, mendicante, profeta, sectario...

Habilidades Básicas: Bailar, Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Perspicacia, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Burocracia, Cortesía, Costumbres, Leer/Escribir (cualquiera), Oratoria, Política, Saber (cualquiera).

SIRVIENTE

Asistente personal, ayuda de cámara, chofer, doncella, ama de llaves, fámulo, mayordomo, secretario...

Habilidades Básicas: Conducir, Conocimiento Local, Costumbres, Engañar, Influencia, Percepción, Perspicacia.

Habilidades Profesionales: Artesanía (relacionada con el servicio), Burocracia, Callejeo, Cortesía, Cultura (cualquiera), Idioma (cualquiera), Política.

TÉCNICO

Ayudante de laboratorio, electricista...

Habilidades Básicas: Aguante, Conducir, Conocimiento Local, Influencia, Músculo, Percepción, Voluntad.

Habilidades Profesionales: Artesanía (cualquiera), Ciencia (cualquiera), Comunicaciones, Electrónica, Juego, Mecanismos, Sensores.

ESCOGER PASIONES

Las Pasiones se usan para ayudar a jugadores y Directores de Juego a profundizar en la naturaleza de los personajes, introduciendo ganchos argumentales basados en sus deseos o prejuicios, y ayudando a los jugadores a entender quién es su personaje, qué motivos le impulsan, etc.

Se puede sentir una Pasión hacia cualquier cosa: una persona, una organización, un ideal, o incluso un objeto. Las Pasiones normalmente se describen mediante un verbo o un estado como: *Amor, Apoyar, Atormentar, Buscar, Consolar, Desear, Despreciar, Destruir, Huir, Lealtad, Odio, Preservar, Proteger, Renunciar, Repudiar, Respetar, Subvertir o Temer*.

Las Pasiones se miden de la misma manera que las habilidades; tienen un valor entre 1 y 100 (o más). Una Pasión se puede mejorar de la misma manera que una habilidad o puede ser aumentada o reducida por el Director de Juego según las circunstancias.

Los personajes principiantes pueden empezar con hasta tres Pasiones, cada una basada en dos características, con una bonificación de +40 a la primera, +30 a la segunda y +20 a la tercera; el jugador decide el orden de importancia. Estas pueden estar vinculadas a su cultura, profesión o a manías personales. Por ejemplo, en una campaña de Espada y Brujería el personaje podría elegir: Odio (Estigios), Desconfianza (Hechiceros) y Deseo (Alcohol); mientras que una partida de Ci-Fi distópica el personaje podría seleccionar Lealtad (Presidente), Destruir (Alienígenas) o Preservar (la Ley).

TABLA DE PASIONES

Objeto de la Pasión	Puntuación Inicial
Una persona o familia	POD+CAR
Una organización o grupo	POD+INT
Una raza o especie	POD x2
Un lugar	POD+INT
Un objeto o sustancia	POD x2
Un concepto o ideal	POD+INT

USAR LAS PASIONES

Una Pasión es todo aquel sentimiento lo bastante profundo como para influir en los acontecimientos durante el juego. Aunque se consideraran como rasgos independientes (llamarlas habilidades es hacerles un flaco favor), las pasiones se pueden usar de la siguiente manera:

- ⌘ Para aumentar otra habilidad, como reflejo de la profundidad del sentimiento y de cómo este da impulso a la acción. Cuando se usa de esta manera, la Pasión añade 1/5 de su valor a la habilidad usada, siempre que dicho aumento sea importante dramática y temáticamente.
- ⌘ Como habilidad por derecho propio que empuje al personaje a ciertas decisiones, deseos y actos o respuestas emocionales. Cuando se usa de esta manera, se hace una tirada simple contra la Pasión para determinar la intensidad de los pensamientos y sentimientos del personaje hacia algo. Si la tirada es un éxito, el personaje actuará en consonancia con lo que la Pasión le dicta. Si la tirada falla, el personaje puede actuar libremente sin verse obligado por los impulsos de la Pasión.
- ⌘ Para oponerse a otras Pasiones, incluso las que tiene ese mismo personaje. El uso más típico se da cuando dos Pasiones entran en conflicto. Por ejemplo, un amor personal puede dictar un curso de acción contrario a un juramento o lealtad. Aquí se usa una tirada enfrentada entre ambas Pasiones y la más exitosa decide cómo actuará el personaje.
- ⌘ Como medida general de la profundidad del compromiso, creencia y lealtad a una causa. Cuanto más alto sea el valor de la Pasión, más devoto a ella es el personaje. Los personajes con

Pasiones similares pueden comparar y contrastar sus puntuaciones para determinar quién demuestra un compromiso más profundo.

- ⌘ Para resistirse a algunas formas de manipulación psicológica o dominación mágica. En ciertos casos en los que un personaje se ve obligado a realizar una acción contraria a sus Pasiones, puede emplear su Pasión en lugar de la habilidad de Voluntad que se usa normalmente en la tirada opuesta.

AHONDAR Y MENGUAR

Las Pasiones pueden aumentar durante el juego independientemente de las Tiradas de Experiencia, según la intensidad de lo que ha provocado el aumento. Las Pasiones también pueden menguar, y lo hacen. Una profunda convicción se puede ver sacudida por muchas cosas, haciendo que esa Pasión disminuya o, en casos más extremos, se invierta por completo.

Por ejemplo, un personaje con «Confianza en el Jefe» podría, si su jefe actúa de manera traicionera, reducir su Pasión o bien convertirla en una de «Desconfianza hacia el Jefe» del mismo porcentaje. El Director de Juego es quien debe determinar si una Pasión se reduce o se invierte. Si se reduce, lo hará de acuerdo a la intensidad de lo que ha originado el cambio.

La tabla de Ahondar y Menguar muestra cuánto puede cambiar una Pasión.

AHONDAR Y MENGUAR

Cambio	Puntuación +/-
Menor	1d10
Moderado	1d10+5
Fuerte	1d10+10

EQUIPO

Ahora que el personaje está casi terminado, necesitará algo de equipo. Este puede incluir armas, armaduras y otras parafernalias importantes para determinadas profesiones. En el transcurso de una aventura se presentan muchas oportunidades de obtener más equipo, pero cada personaje inicial tiene como posesiones inmediatas lo siguiente:

- ⌘ Una muda de ropa apropiada a la profesión del personaje o a la ambientación.
- ⌘ Una suma de dinero suelto; lo suficiente para subsistir un tiempo sin penurias.
- ⌘ Una herencia personal, recuerdo o baratija de escaso valor relativo.
- ⌘ Cualquier herramienta del oficio o equipo transportable adecuado a la profesión del personaje, si es apropiado.
- ⌘ Cualquier arma personal del Estilo de Combate del personaje.
- ⌘ Otros objetos apropiados a la ambientación, sometidos a la aprobación del Director de Juego.



HABILIDADES



Parte de la diversión y del dramatismo de MYTHRAS se produce al hacer una tirada contra una habilidad para ver si el resultado es un éxito o un fracaso. Puede ser tentador pedir tiradas de habilidad para todos y cada uno de los desafíos, pero hay casos en los que las tiradas no son necesarias. Sin embargo, cuando la acción se torna dramática o interesante, los jugadores y los Directores de Juego deben resolverlo tirando los dados. Por lo general es obvio cuándo una tirada de habilidad es necesaria, pero en caso de duda, considera las consecuencias del fracaso: ¿Son cruciales para la trama? ¿La posibilidad del fracaso aumenta la tensión y crea consecuencias emocionantes? ¿Un fracaso añadirá diversión al juego? Si la respuesta a alguna de estas preguntas es sí, entonces pídele una tirada al personaje.

¿CÓMO TENGO ÉXITO?

La pregunta más importante en un juego de rol es «¿He tenido éxito o he fallado?». La segunda es «¿Cuál es el grado de mi éxito o fracaso?». MYTHRAS proporciona un sistema fácil de entender para medir estas probabilidades, usando tiradas de dados para determinar si una acción tiene éxito o fracasa. Algunas habilidades (especialmente las de combate) son intrínsecamente dramáticas y peligrosas, y siempre exigen realizar tiradas.

Siempre que a un personaje se le pide resolver algún tipo de prueba, desafío o capacidad profesional, se tira 1d100 y se compara el resultado con el valor de la habilidad:

- ☞ Un número igual o menor a la habilidad indica un éxito. Si la tirada es igual o menor que una décima parte de la habilidad (redondeando hacia arriba), se trata de un éxito crítico.
- ☞ Un número mayor que el valor de la habilidad indica un fracaso. Si la tirada es de 99 o 00 (o solo 00 si la habilidad supera el 100%), entonces el resultado es una pifia.

Los críticos y las pifias representan éxitos y fracasos espectaculares; aquellos casos en los que el personaje o bien ha demostrado excelencia en su intento o ha fallado completa y miserablemente. Hay que tener en cuenta ciertos casos especiales respecto a los éxitos y los fracasos.

- ☞ Cualquier tirada entre 01-05 siempre es un éxito
- ☞ Cualquier tirada entre 96-00 siempre es un fallo, independientemente de lo alto que sea el valor de la habilidad

MODIFICAR LAS HABILIDADES

Existen ocasiones en las que se requiere una tirada de habilidad pero las probabilidades de éxito deben ajustarse para reflejar condiciones concretas. Unos bandidos a la fuga, por ejemplo, podrían necesitar una tirada de Atletismo. Una amplia variedad de condiciones como el clima, el equipo o las distracciones pueden afectar a la dificultad de la tirada, mediante una serie de grados que determinan cómo se modifica. Estos grados son los siguientes:

Grado de Dificultad	Modificador a la Habilidad
Automático	No hace falta tirar
Muy Fácil	Duplica el valor de la habilidad
Fácil	Multiplica el valor de la habilidad por 1.5
Normal	Sin ajustes
Difícil	Reduce la habilidad en un tercio
Formidable	Reduce la habilidad a la mitad
Hercúleo	Reduce la habilidad a un quinto
Imposible	No se puede realizar el intento

Si un personaje ya está sufriendo una penalización por otras circunstancias, se aplica únicamente el grado de dificultad más elevado.

En última instancia, la decisión sobre qué tipo de modificación es necesaria para cada habilidad y contexto específico queda en manos del Director de Juego, según las capacidades de los personajes, su percepción de la dificultad de la situación y la tensión dramática del momento concreto.

Las posibilidades de obtener un éxito crítico o una pifia también se ajustan después de aplicar el efecto del grado de dificultad. Por ejemplo, un personaje con Pilotar (Avión a Reacción) 65% normalmente conseguiría un éxito crítico con un 07 o menos, pero esto se reduciría a 04 si se enfrentara a un grado de dificultad Difícil.

GRADOS DE DIFICULTAD SIMPLIFICADOS

Aunque los grados de dificultad están diseñados para que escalen con la habilidad del personaje, algunos Directores de Juego pueden opinar que aplicar las penalizaciones al vuelo ralentiza la partida. Como alternativa ofrecemos la siguiente opción:

TABLA DE GRADOS DE DIFICULTAD SIMPLIFICADOS

Grado de dificultad	Modificador a la habilidad
Muy fácil	+40%
Fácil	+20%
Normal	Sin ajustes
Difícil	-20%
Formidable	-40%
Hercúleo	-80%

REINTENTAR TIRADAS DE HABILIDAD

En algunas situaciones, un personaje fracasará en su intento de usar una habilidad pero se encontrará potencialmente en posición de volverlo a intentar. Algunos ejemplos de casos podrían darse al forzar una cerradura o intentar escalar una pared lisa. En lugar de prohibir sin más cualquier intento posterior, los Directores de Juego más benévolo pueden permitir un segundo intento a la desesperada. Sin embargo, el personaje sufrirá de una cierta ansiedad o falta de confianza que aumentará la dificultad de la habilidad en un grado.

Si este segundo intento también termina en fracaso, se da por hecho que el personaje ha dado lo mejor de sí y no puede realizar más intentos en el futuro inmediato.

TIRADAS ENFRENTADAS

Los personajes a menudo se encuentran compitiendo en habilidad contra otros. Los ejemplos de distintas habilidades enfrentadas entre sí pueden incluir Juegos de Manos contra Percepción cuando un ladrón intenta cortar la bolsa de un noble, o Aguante contra la Potencia de un veneno cuando ese mismo ladrón es mordido por la serpiente que había en el interior. Esto se conoce como Tiradas Enfrentadas y se usan cuando una confrontación debe resultar en victoria o derrota, éxito o fracaso.

Una Tirada Enfrentada se resuelve de la siguiente manera: ambos participantes tiran sus habilidades respectivas. El que obtiene un mayor nivel de éxito es el ganador del enfrentamiento. Si los participantes obtienen el mismo nivel de éxito (un éxito simple cada uno, o un crítico cada uno), entonces el ganador es el que ha sacado la tirada más alta sin salir del rango de éxito de su habilidad.

Si ambos participantes fallan en una Tirada Enfrentada, entonces una de dos:

- ✂ Se describe la situación, dejando a ambos lados pendientes y en tensión dramática, y a continuación se vuelve a tirar para determinar un vencedor.
- ✂ Explica o describe unas circunstancias que encajen con la naturaleza mutua del fallo.

EJEMPLOS DE TIRADAS ENFRENTADAS

Actividad	Ejemplos de Tiradas Enfrentadas
Acechar o esconderse	Sigilo vs Percepción, Sigilo vs Rastrear
Apartarse a tiempo	Evadir vs Atletismo, Evadir vs Mecanismos, Evadir vs Montar
Ganarse a una multitud	Oratoria vs Voluntad
Mentir	Engañar vs Perspicacia, Juegos de Manos vs Percepción
Negociar/Regatear	Comerciar vs Comerciar, Influencia vs Comerciar
Persecución/Carrera	Atletismo vs Atletismo, Atletismo vs Aguante, Montar vs Montar
Prueba de Fuerza	Músculo vs Músculo, Músculo vs Aguante
Prueba de Voluntad	Voluntad vs Voluntad, Seducción vs Voluntad
Resistir hasta el final	Aguante vs Aguante, Aguante vs Músculo
Tirar de rango	Influencia vs Voluntad, Engañar vs Voluntad

TIRADAS DIFERENCIALES

Las Tiradas Diferenciales son similares a las Tiradas Enfrentadas salvo que en lugar de resultar en un éxito o fracaso simple, se calculan las diferencias en los niveles de éxito. Empleadas sobre todo en la resolución de los combates (página 22), las Tiradas Diferenciales también se pueden usar en otras situaciones en las que el Director de Juego desee aumentar el detalle en el resultado de un enfrentamiento.

Una Tirada Diferencial se resuelve de la siguiente manera: Ambos participantes tiran por sus respectivas habilidades y se les aplica el resultado de su tirada como si fuera una tirada aislada. No se da un «ganador» claro *per se*, pero el que obtiene el mayor nivel de éxito obtiene una ventaja igual a la diferencia en niveles de éxito entre ambos (suponiendo que al menos uno de los participantes logre al menos un éxito simple o mejor). Si ambos participantes obtienen el mismo nivel de éxito (un éxito simple cada uno, o un crítico cada uno), no hay ningún efecto adicional.

TIRADAS ENFRENTADAS POR ENCIMA DEL 100%

Si el participante más hábil de una Tirada Enfrentada o Diferencial tiene una habilidad que supera el 100%, ese participante resta la diferencia entre 100 y su valor de habilidad a la puntuación de la habilidad de todos los implicados en el enfrentamiento, incluyéndose a sí mismo. Esto reduce el valor de habilidad de sus oponentes pero le permite conservar su ventaja.

La identificación del participante con la habilidad más alta debe realizarse después de aplicar cualquier otro modificador circunstancial.

TIRADAS DIFERENCIALES

Resultado de las Tiradas	Crítico del Antagonista	Éxito del Antagonista	Fallo del Antagonista	Pífia del Antagonista
Crítico del Protagonista	Sin Beneficios	Prot. gana 1 nivel de Éxito	Prot. gana 2 niveles de Éxito	Prot. gana 3 niveles de Éxito
Éxito del Protagonista	Ant. gana 1 nivel de Éxito	Sin Beneficios	Prot. gana 1 nivel de Éxito	Prot. gana 2 niveles de Éxito
Fallo del Protagonista	Ant. gana 2 niveles de Éxito	Ant. gana 1 nivel de Éxito	Sin Beneficios	Sin Beneficios
Pífia del Protagonista	Ant. gana 3 niveles de Éxito	Ant. gana 2 niveles de Éxito	Sin Beneficios	Sin Beneficios

PUNTOS DE SUERTE

Los Puntos de Suerte ([página 7](#)) representan la capacidad del personaje de convertir un fallo en un éxito potencial e incluso de engañar a la muerte. Se gastan durante el juego y al principio de la siguiente sesión se recuperan hasta volver a su valor habitual. Solo se puede usar un Punto de Suerte para apoyar una acción en particular. Cada una de las siguientes opciones cuesta un único Punto de Suerte.

RETORCER EL DESTINO

Los personajes pueden usar un Punto de Suerte para repetir cualquier tirada que les afecte o para intercambiar el orden de los números ya obtenidos, por ejemplo al tirar 1d100. Esta puede ser una tirada de habilidad, una tirada de daño o cualquier otra que tenga algún efecto.

ESFUERZO DESESPERADO

Si un personaje ha agotado sus Puntos de Acción durante una lucha y necesita hallar ese último arranque de energía desesperada, quizá para evitar un final desagradable, puede gastar un Punto de Suerte para obtener un Punto de Acción adicional.

MITIGAR EL DAÑO

Un personaje que sufra una Herida Crítica puede gastar un Punto de Suerte para reducirla a una Herida Grave ([página 18](#)). Esto reduce el daño sufrido a un Punto de Golpe menos del que sería necesario para infligir una Herida Crítica.

EL TIEMPO EN EL JUEGO

En MYTHRAS, el tiempo es un factor importante, principalmente para determinar el orden en que ocurren las cosas, a fin de que las mecánicas de juego puedan aplicarse cuando corresponde. Recuerda que el tiempo dentro del juego normalmente no es equivalente al tiempo que transcurre en realidad al jugar. A veces, el Director de Juego tendrá que resumir los acontecimientos de muchos días en una sola frase, como «Tardáis una semana en llegar a Constantinopla», mientras que otras veces, especialmente durante el combate, resolver las acciones de unos pocos segundos de tiempo puede llevar varios minutos o incluso más.

A continuación puedes encontrar las principales escalas del tiempo de juego:

ASALTOS DE COMBATE

Un Asalto de Combate representa cinco segundos de tiempo real. Se usan para medir estallidos de actividad cortos y frenéticos que se completan en un momento o para medir actividades muy detalladas que requieren una resolución golpe a golpe. Por ejemplo, una persecución entre cazador y presa en la que cada asalto determina los giros y recodos de la persecución.

TIEMPO LOCAL

El Tiempo Local simula un período de entre unos pocos minutos y unas pocas horas, y se usa para medir actividades que no requieren la atención detallada de un Asalto de Combate, pero que requieren una concentración específica de esfuerzo a fin de lograr un resultado concreto. Forzar una cerradura podría llevar cinco minutos, lo que se mediría en Tiempo Local, mientras que observar a las patrullas realizadas por los guardias alrededor de los muros de un castillo podría necesitar varias horas.

TIEMPO NARRATIVO

Se trata de la cantidad de tiempo que transcurre cuando el Director de Juego está narrando a los jugadores, o cuando los jugadores están debatiendo entre sí. A no ser que haya una razón concreta para lo contrario, la mayor parte de una partida de rol tiene lugar en tiempo narrativo. Al interpretar, el tiempo narrativo es parecido al tiempo real, en el que una conversación dura tanto como el tiempo necesario para jugarla. Si una sesión de juego incluye viajes largos, o períodos de actividad en los que el paso exacto del tiempo no es esencial, el tiempo se comprime enormemente a unos pocos instantes de tiempo de juego.

DAÑO Y CURACIÓN

Inevitablemente, los personajes de MYTHRAS sufrirán daños. Hay tres categorías de heridas que pueden sufrir: Heridas Leves, Heridas Graves y Heridas Críticas.

HERIDA LEVE

Las Heridas Leves son cortes, arañazos, magulladuras y esguinces. Pueden doler, pueden sangrar, pero no son lo bastante considerables como para frenar o impedir a la víctima.

HERIDA GRAVE

Si una localización es reducida a cero Puntos de Golpe o menos, la víctima recibe una Herida Grave. En la localización queda una cicatriz y el personaje no puede atacar (pero puede parar o esquivar) durante los siguientes 1d3 Turnos debido al dolor y al shock.

Un personaje que sufra una Herida Grave debe inmediatamente hacer una tirada enfrentada de su Aguante contra la tirada de ataque exitosa de su enemigo. Un fallo supone que la extremidad queda inutilizada, o la inconsciencia si la localización impactada es el abdomen, pecho o cabeza. Esto persiste hasta que el personaje sea tratado exitosamente con Primeros Auxilios.

A discreción del Director de Juego, incluso si el personaje sigue funcional, todas las tareas que requieran el uso de esa localización corporal sufrirán una penalización persistente de un grado de dificultad, hasta que la lesión quede reducida a Herida Leve.

HERIDA CRÍTICA

Si una localización es reducida a una cantidad negativa igual o superior que sus Puntos de Golpe iniciales, el personaje recibe una Herida Crítica. El personaje queda incapacitado inmediatamente, incapaz de seguir luchando.

Igual que con las Heridas Graves, un personaje que sufra una Herida Crítica debe hacer inmediatamente una tirada enfrentada de su Aguante contra la tirada de ataque exitosa de su enemigo. Un fallo indica que la extremidad ha sido cercenada, destrozada o arrancada, o la muerte instantánea si la localización impactada es el abdomen, pecho o cabeza. Si el personaje sobrevive pero no se inicia el tratamiento en un número de minutos igual al doble de su Ritmo de Curación, morirá igualmente a causa del *shock* y la pérdida de sangre.

Curar las Heridas Críticas requiere algún tipo de cirugía (a través de la habilidad de Curación), o de lo contrario la localización herida quedará mutilada.

CURACIÓN DE LAS HERIDAS

La curación natural de heridas y lesiones se basa en el Ritmo de Curación del personaje. El Ritmo de Curación dicta cuantos Puntos de Golpe se recuperan, dependiendo de la naturaleza de la herida:

- ⌘ Heridas Leves: Días.
- ⌘ Heridas Graves: Semanas.
- ⌘ Heridas Críticas: Meses.

Así, un personaje con un Ritmo de Curación de 3 que sufra una Herida Grave, se recuperará de manera natural a un ritmo de 3 Puntos de Golpe por semana hasta que su herida se reduzca a Herida Leve, y luego recuperará 3 Puntos de Golpe al día hasta recuperarse del todo. El personaje que se está curando no puede participar en actividades extenuantes, de lo contrario el Ritmo de Curación se reduce en 1d3 puntos. Así, un personaje que se recupera incluso de una Herida Leve puede ver que la mejoría se detiene si decide participar en tareas físicas que puedan exacerbar sus lesiones.

HERIDAS PERMANENTES

Algunas Heridas Críticas causan mutilaciones; por ejemplo, extremidades horriblemente aplastadas y cercenadas, o los efectos necróticos de algunos venenos. El resultado de este daño reduce permanentemente los Puntos de Golpe de esa localización, debilitándola para siempre. Una localización lisiada de esta manera usa su valor disminuido de Puntos de Golpe para calcular sus nuevos umbrales de Herida Grave y Crítica.

Para las heridas permanentes provocadas por accidentes o heridas de batalla, tira un dado del tamaño equivalente a los Puntos de Golpe originales de la localización y reduce permanentemente sus Puntos de Golpe en la cantidad obtenida.

ACCIONES DE PRIMEROS AUXILIOS

Heridas	Tratamiento exitoso
Asfixia	La víctima empieza a respirar de nuevo.
Desangramiento	La pérdida de sangre queda restañada
Empalamiento	El objeto que empala se retira sin causar mayores daños a la víctima.
Inconsciencia	Siempre que la inconsciencia no sea resultado de venenos o narcóticos, la víctima recupera la consciencia.
Herida Leve	El tratamiento devuelve 1d3 Puntos de Golpe a la localización herida.
Herida Grave	El tratamiento devuelve una funcionalidad parcial a la localización.
Herida Crítica	Una tirada exitosa de Primeros Auxilios no devuelve Puntos de Golpe a una localización que sufre una Herida Crítica, ni le devuelve la funcionalidad; pero estabiliza la zona e impide la muerte inmediata a causa de los daños. Se necesita la habilidad de Curación para tratar Heridas Críticas.

MEJORA DEL PERSONAJE

Todo personaje tiene la oportunidad de mejorar sus habilidades con el tiempo. La mecánica que rige la mayor parte de la mejora del personaje es la Tirada de Experiencia. El Director de Juego concede Tiradas de Experiencia en los momentos coyunturales de la campaña: al final de cada escenario o línea argumental exitosa; o quizá después de dos o tres sesiones de juego si la historia es larga y llevará mucho tiempo completarla. La frecuencia queda a discreción del Director. Una frecuencia elevada de Tiradas de Experiencia hará que los personajes se desarrollen a un ritmo más rápido.

El número de Tiradas de Experiencia que se dan de una vez deberían ser, de media, entre tres y cinco, pero pueden ser más o menos según el tiempo que haya pasado desde el último grupo de tiradas y lo bien que los personajes hayan actuado o funcionado.

Se recomienda que todos los personajes reciban el mismo número de Tiradas de Experiencia, lo que ayuda a mantener la paridad y la equidad en la progresión de los personajes. La única excepción a esta sugerencia es cuando un personaje gana una tirada adicional (o sufre una reducción en sus tiradas) debido a su Modificador de Experiencia ([página 7](#)) en aquellas situaciones en las que el personaje puede dar buen uso a su influencia o sufrir sus consecuencias.

Cualquier habilidad en la hoja del personaje, Básica o Profesional, se puede aumentar gastando una Tirada de Experiencia.

- ⌘ El jugador tira 1d100 y compara el resultado con la habilidad a aumentar. La INT del personaje se añade a la tirada.
- ⌘ Si el número obtenido es igual o superior a la habilidad a mejorar, esta aumenta en 1d4+1%.
- ⌘ Si el número obtenido es menor que la habilidad escogida, la habilidad sigue aumentando pero solo en un 1%.
- ⌘ Si un personaje pifa cualquier habilidad durante el juego, la habilidad que ha pifiado recibe un aumento gratuito de 1%.





COMBATE



El combate es una parte importante de los juegos de rol. El enfrentamiento violento siempre ha sido una forma de zanjar problemas, desde las peleas motivadas por la venganza entre dos enemigos mortales, al choque de ejércitos en tiempos de guerra. Aun así, el combate no tiene por qué ser una salvaje lucha a muerte. Algunos encuentros de combate pueden ser duelos entre espadachines que terminan sin heridas, o quizá desenfadadas peleas de bar.

MYTHRAS usa una serie de términos para explicar los elementos centrales del combate. Estos se explican en las secciones siguientes, pero en resumidas cuentas, son los siguientes:

ESTILO DE COMBATE

La habilidad de blandir un grupo de armas que se adquieren como parte de una cultura o profesión.

ACCIONES DE COMBATE

Las distintas actividades que un personaje puede realizar durante un asalto mediante el gasto de un Punto de Acción.

TAMAÑO DE ARMA

Lo difícil que es parar o bloquear un arma concreta.

TRABARSE EN COMBATE

El momento en que los combatientes pueden golpear o ser golpeados por un oponente directo, dependiendo de las circunstancias.

EFFECTOS DE COMBATE

Maniobras de combate que se pueden realizar si un combatiente obtiene una ventaja sobre otro.

ESTILOS DE COMBATE

Las habilidades que cubren la lucha y el combate se llaman Estilos de Combate. Cada estilo es un «paquete» de múltiples armas, relacionadas por la cultura, profesión o incluso escuela de combate, lo que evita la necesidad de tener que aprender a usar cada arma por separado. El aspecto más importante de los Estilos de Combate es que el personaje aprende a usar todas las armas dentro de ese estilo, tanto individualmente como en combinación, de tal manera que se pueden intercambiar si es necesario.

Así, de un bárbaro hiperbóreo se esperaría que sepa usar la lanza, hacha de mano, jabalina y el escudo; mientras que un guerrero sumerio en lugar de eso podría estar entrenado en la espada corta, maza, escudo

y arco. La decisión de cuántas armas deben incluirse en un único estilo es una elección que en última instancia depende del Director de Juego y de la ambientación de la partida.

Los personajes que intenten usar un arma que no está cubierta en su estilo sufrirán una penalización a su habilidad de uno o más grados de dificultad.

BENEFICIOS DE LOS ESTILOS DE COMBATE

Los estilos de combate poseen otra función además de simplemente enseñar el uso de un grupo de armas. Ya que cada estilo se enseña en una cultura o profesión concreta, están inherentemente optimizados para el entorno o tácticas militares que ese grupo emplea normalmente en combate; por ejemplo un jinete nómada aprende a luchar desde la silla de montar, mientras que un soldado de infantería se entrena para luchar en formación cerrada. Por tanto, como bonificación adicional, a algunos Estilos de Combate se les puede asignar uno o más rasgos que les dan ventajas bajo ciertas circunstancias. Los rasgos están pensados para ser usados únicamente con las armas y situaciones de ese estilo concreto. Obviamente existen incontables rasgos, muchos de los cuales son específicos de un período o mundo de campaña concretos.

DIRIGIENDO EL COMBATE

Para enfatizar su naturaleza visceral, el combate se simula golpe a golpe. Para hacer más fácil el seguimiento, las peleas se dividen en Asaltos de Combate de cinco segundos de duración. Durante este período los combatientes pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo o defenderse de ellos, maniobrar para entrar o salir del combate, disparar o arrojar armas a distancia y demás. Los Asaltos de Combate emplean una terminología importante:

- ⚔ Iniciativa: El orden en el que cada personaje o criatura puede realizar su Turno durante un Asalto de Combate.
- ⚔ Turno: En su Turno, un participante realiza una única Acción de Combate proactiva, lo que incluye su declaración y las tiradas de dados necesarias (incluyendo las reacciones) para resolver la acción.

EJEMPLOS DE RASGOS DE ESTILOS DE COMBATE

Rasgo	Descripción
Combate en Formación	Permite que un grupo no flanqueado de tres o más guerreros se coloquen en formación cerrada, dejando a los oponentes más abiertos o desorganizados en desventaja y reduciendo en uno los Puntos de Acción de los enemigos si se traban.
Combate Montado	Permite al personaje ignorar el límite de habilidad impuesto a las tiradas de combate por la habilidad de Montar.
Hostigador	Este estilo permite efectuar ataques a distancia al andar o correr.
Lancero Montado	Realizar una carga de caballería con este estilo de combate no recibe la penalización de un grado a la tirada de ataque.
Lanzar Armas	Cualquier arma de melé incluida en el estilo también se puede arrojar sin penalización a la habilidad, pero al usarse de esta manera el daño del arma se reduce a la mitad.
Lucha a Ciegas	Permite al usuario ignorar toda penalización impuesta por mala iluminación o ceguera temporal.
Maestría sin Armas	Permite al usuario tratar sus bloqueos y paradas sin armas como si fueran de Tamaño «Medio», lo que le permite defenderse mejor de los oponentes armados.
Mentalidad Defensiva	Aumenta el Tamaño de tu arma en un nivel cuando paras, siempre que durante ese asalto no se haya realizado ninguna acción ofensiva.
Noquear	Al atacar por sorpresa la duración del efecto Aturdir Localización dura minutos en lugar de Turnos.
Puntería de Tirador	Al usar un arma a distancia, puedes cambiar el resultado de una tirada de Localización de Impacto a una localización corporal adyacente.
Temerario	Puede usar la habilidad de Evadir para esquivar golpes en combate cuerpo a cuerpo sin acabar derribado.

INICIATIVA

La Iniciativa determina el orden de las acciones de los participantes durante el Asalto de Combate. Se tira al principio de la lucha por cada combatiente, usando 1d10 y añadiendo su Bonificador de Iniciativa ([página 7](#)).

El que obtiene el resultado más alto actúa primero, seguido por el segundo más alto, y así sucesivamente. Cuando dos o más participantes empatan en puntuación, ambos actúan simultáneamente. A no ser que ocurra algo que cambie la situación, los valores permanecen en juego hasta que sea necesario volver a tirar.

Los personajes que vistan armadura se verán lastrados por su carga. Cada tipo de armadura tiene una penalización asociada que se aplica a la Iniciativa de su usuario.

ACCIONES EN COMBATE

Una vez que se ha determinado la iniciativa, los participantes tienen el potencial de realizar varias Acciones de Combate durante cada asalto. Todos los personajes tienen 2 Puntos de Acción por asalto, pero cuándo pueden actuar está limitado según si la acción es proactiva o reactiva.

Las acciones proactivas solo se pueden intentar en el Turno del propio personaje; es decir, en su Iniciativa. Las acciones proactivas son aquellas en las que el personaje es el instigador, como por ejemplo al atacar con un arma.

Las acciones reactivas son las que los personajes emprenden para contrarrestar o resistir una acción contra ellos. Solo se permite un intento de reacción por cada amenaza. Un ejemplo sería intentar parar un ataque.

Los Puntos de Acción sin gastar no se acumulan de asalto en asalto.

ACCIONES DE COMBATE

Las Acciones de Combate son aquellas acciones que se pueden realizar durante una batalla. Desenvainar un arma, lanzar un conjuro o apartarse de un ataque son todos ejemplos de Acciones de Combate. La mayoría gira alrededor de algún aspecto del propio combate, pero algunas implican actividades fuera del ir y venir de armas y hechizos.

Como se ha mencionado anteriormente, la frecuencia de actuación de un personaje está limitada por sus Puntos de Acción disponibles. Estos se gastan durante el transcurso de cada Asalto de Combate para realizar varias Acciones de Combate. Una vez que un combatiente ha gastado sus Puntos de Acción, ya no podrá actuar durante el resto del asalto y debe esperar hasta que sus puntos se restablezcan al principio del siguiente.

A no ser que se indique lo contrario, toda Acción de Combate (exceptuando las acciones «gratuitas») cuesta un Punto de Acción. Por tanto, los combatientes tienen que valorar cuidadosamente cómo y cuándo van a usar sus puntos. Pueden actuar tan agresiva o defensivamente como quieran, reaccionando dinámicamente a las circunstancias durante la evolución del combate.

ACCIONES PROACTIVAS

Las siguientes son actividades que un personaje puede intentar durante su Turno gastando un Punto de Acción. Ten en cuenta que algunas acciones como lanzar conjuros o recargar pueden tardar varios Turnos en completarse, y que cada Turno cuesta su propio Punto de Acción.

Atacar: El personaje puede intentar golpear con un arma cuerpo a cuerpo o usar un arma a distancia.

Forcejear: Si el personaje es la víctima de ciertos tipos de ataque o Efectos de Combate, puede intentar librarse de esa situación. Por ejemplo, intentando zafarse de una presa o liberar su arma del efecto Inmovilizar Arma.

Maniobrar: El personaje puede enfrentarse a múltiples oponentes en una tirada enfrentada grupal de la habilidad de Evadir. Los que no logren superar su tirada no pueden atacarle ese Asalto de Combate. Ver la sección de Maniobrar en la [página 26](#).

Montar: El personaje puede montar o desmontar de una bestia de monta o vehículo. En monturas especialmente grandes pueden ser necesarios varios Turnos para completar la acción.

Mover: Siempre que no esté trabado con un oponente, el personaje puede mover cualquier distancia que el Director de Juego considere oportuna según la situación.

Ponerse en Pie: Si no está trabado con un oponente, el personaje puede ponerse en pie automáticamente después de haber sido derribado.

o tumbado. Si está trabado, el personaje debe superar una tirada enfrentada de Músculo o Atletismo contra el oponente para poder levantarse.

Preparar Arma: El personaje puede desenfundar, envainar, retirar o recargar un arma. Recuperar un arma cercana del suelo requiere dos Turnos: uno para moverse y coger el arma y un segundo para colocarla en posición de ser usada. Recargar algunas armas de proyectil requiere varios Turnos.

Titubear: La opción por defecto si no se elige otra acción, el personaje simplemente desperdicia su Turno sin hacer nada útil.

Usar un Poder: El personaje puede intentar lanzar un conjuro, usar un superpoder o algún otro efecto sobrenatural. Los poderes complejos pueden requerir varios Turnos para ser completados.

ACCIONES REACTIVAS

Esta lista especifica las reacciones que se pueden usar en cualquier momento durante el Asalto de Combate como respuesta a una amenaza inminente. Como en la lista anterior, usar cada reacción cuesta un Punto de Acción.

Evadir: El personaje puede usar su habilidad de Evadir en un intento de apartarse de amenazas como proyectiles en vuelo o una carga en combate. Esto deja al personaje tumbado, a no ser que alguna circunstancia especial lo mitigue. Por tanto, en el siguiente Turno del personaje normalmente será necesario emplear la acción de Ponerse en Pie para levantarse otra vez. Ver Evasión en la [página 26](#).

Parar: El personaje puede intentar defenderse contra un ataque usando una combinación de paradas, inclinaciones, agaches y pasos laterales para minimizar el golpe.

ACCIONES GRATUITAS

Las acciones gratuitas se pueden realizar en cualquier momento del Asalto de Combate y no cuestan Puntos de Acción.

Hablar: Un personaje puede hablar en cualquier momento durante el combate, pero lo que puede decir debería estar limitado a frases cortas que se puedan pronunciar en cinco segundos o menos; por ejemplo «¡Detrás de ti!» o «¡Iros al Infierno!».

Proteger Localización: El personaje protege de los golpes una Localización de Impacto concreta, dedicando una de sus armas a bloquear pasivamente la zona. Cualquier golpe que impacte en esa localización reduce su daño automáticamente como si fuera una parada normal de un arma de su Tamaño. La cobertura continúa hasta que el arma dedicada se use para atacar o parar activamente. La Localización de Impacto protegida se debe establecer o cambiar antes de que un oponente realice su tirada de ataque contra el personaje. Por su diseño, los escudos pueden cubrir múltiples zonas. Para una explicación más detallada ver Bloqueo Pasivo, [página 26](#).

Señalar: Si no se está trabado, hacer gestos o señales a uno o más participantes (siempre que puedan percibir las señales) es una Acción Gratuita.

Soltar Arma: Soltar un arma es una Acción Gratuita.

Usar Punto de Suerte: Usar un Punto de Suerte (para repetir un resultado concreto, por ejemplo) es una Acción Gratuita.

CÓMO FUNCIONA EL COMBATE

Las peleas en MYTHRAS se resuelven de tal manera que cada ataque o parada representa una única estocada, amago, lanzamiento o disparo con un arma. Toda acción ofensiva se puede intentar resistir mediante una reacción. Así, aunque un personaje logre golpear a un oponente, al enemigo se le permite su propia tirada para ver si puede parar el golpe antes de que impacte. La misma filosofía se aplica si los ataques son armas de proyectil contra objetivos que se ponen a cubierto, o al intentar liberarse de la férrea presa de un pulpo gigante.

ATAQUES Y PARADAS

El combate cuerpo a cuerpo se resuelve paso a paso de la siguiente manera:

1. En su Turno el atacante gasta un Punto de Acción, tira contra su Estilo de Combate y anota el resultado.
2. Si lo desea, el defensor gasta un Punto de Acción, tira contra su Estilo de Combate y anota el resultado.
3. El nivel de éxito de los resultados se compara según las reglas de Tirada Diferencial ([página 17](#)).
4. Toda diferencia le permite al combatiente con la tirada más exitosa emplear uno o más Efectos de Combate.
5. Si el atacante logra un éxito o un crítico, puede tirar el daño y aplicar su Modificador de Daño (si lo tiene). Si es necesario, se determina la Localización de Impacto del ataque.
6. Si el defensor ha logrado un éxito o un crítico, reduce el daño infligido según la comparación de Tamaños de las armas implicadas.
7. Resta al daño sobrante los Puntos de Armadura de las protecciones naturales o equipadas.

Hay que tener en cuenta que cualquier Efecto de Combate generado por el intercambio es independiente de si se inflige daño o no. Es bastante posible que un defensor obtenga un mayor nivel de éxito y aun así resulte herido.

TAMAÑO DE LAS ARMAS

Cada arma de MYTHRAS posee una serie de atributos distintos, desde el daño que causa a cuántas manos hacen falta para empuñarla. El Tamaño es una combinación de la masa del arma, su estabilidad y su equilibrio, y se usa para determinar la capacidad del arma de infligir y parar daño.

Las categorías de Tamaño son **Pequeño**, **Medio**, **Grande**, **Enorme** y **Descomunal**. A los ataques sin armas de las criaturas se les asignan categorías similares según sus características físicas.

REDUCCIÓN DE DAÑO

Si un defensor logra parar un ataque, puede reducir el daño del atacante, si lo hay, según la comparación de Tamaños de las armas empleadas.

Parar un ataque con un arma o escudo de Tamaño igual o superior desvía todo el daño.

Parar con un arma o escudo una categoría de Tamaño más pequeña solo desvía la mitad del daño.

Parar con un arma o escudo dos o más categorías de Tamaño más pequeña no logra desviar ningún daño.

Por ejemplo, parar una gran hacha (enorme) con un escudo hoplón (también enorme) bloquearía todo el daño; pararla con una espada larga (grande) reduciría el daño a la mitad, y pararla con una espada corta (medio) no desviaría ningún daño.

ARMADURA

Todo daño que supere la parada del defensor, se ve reducido posteriormente por los Puntos de Armadura de cualquier protección natural (como escamas o una concha) o por los de la armadura que se lleve equipada. Si el defensor tiene ambas, entonces los puntos de las dos se acumulan para reducir el daño.

Debido a su masa y las restricciones al movimiento, el valor más alto en Puntos de Armadura de la armadura que un personaje lleve puesta actúa como una penalización a su Iniciativa.

TABLA DE EJEMPLOS DE EFECTOS DE COMBATE

<i>Efecto de Combate</i>	<i>Ofensivo</i>	<i>Defensivo</i>	<i>Tipo de Arma Específica</i>	<i>Tirada Específica</i>	<i>Apilable</i>
Agarrar	X		Pelea		
Alzarse		X			
Ardid		X			X
Aturdir Localización	X		Armas Contundentes		
Cegar Oponente		X		Crítico del Defensor	
Dañar Arma	X	X			
Derribar Oponente	X	X			
Desangrar	X		Armas Cortantes		
Desarmar Oponente	X	X			
Disparo de Supresión	X		Solo Armas a Distancia		
Elegir Localización	X			Ver descripción	
Empalar	X		Armas Perforantes		
Enredar	X	X	Armas Enredadoras		
Escoger Objetivo		X		Pifia del Atacante	
Forzar Fallo	X	X		Pifia del Oponente	
Golpetazo	X		Escudos o Armas Contundentes		
Hender Armadura	X		Armas a Dos Manos		
Herida Accidental		X		Pifia del Atacante	
Liberarse		X		Crítico del Defensor	
Marcar Enemigo	X	X	Solo Armas de Filo		
Maximizar Daño	X			Crítico del Atacante	X
Mejorar Parada		X		Crítico del Defensor	
Recarga Rápida	X				X
Retirada		X			
Sortear Parada	X			Crítico del Atacante	
Superar Armadura	X			Crítico del Atacante	X
Tiro Apuntado	X		Solo Armas a Distancia		
Tumbar Oponente	X		Solo Armas de Fuego		

PARAR UN ATAQUE FALLIDO

Si el atacante ha fallado su tirada de ataque inicial, el defensor tiene la opción de gastar o no Puntos de Acción para parar. Aunque puede parecer incongruente parar un ataque que va a fallar igualmente, un defensor hábil puede usarlo en beneficio propio para obtener uno o más Efectos de Combate, posiblemente debilitando o incapacitando a un enemigo y liberando su siguiente Turno para alguna otra acción.

SIN INTENCIÓN O POSIBILIDAD DE PARADA

En una situación en la que el defensor es incapaz de parar porque no le quedan Puntos de Acción, o en la que confiando en su capacidad de soportar el golpe, elige no parar, se considera que ha obtenido un fallo automático. Esto tiene la consecuencia de dar al atacante uno o más Efectos de Combate.

TIRADAS FALLIDAS Y PIFIAS

Si ambos combatientes fallan sus tiradas, o si el defensor decide no aprovecharse de un ataque fallido, entonces la secuencia ataque-parada termina y el combate continúa con el participante con el siguiente valor de Iniciativa más alto.

EFFECTOS DE COMBATE

Luchar es mucho más que simplemente herir o matar a un oponente. Las artes del combate enseñan muchas maneras de derrotar a un enemigo, quizá dejándole indefenso o forzándole a situaciones en las que deba capitular, sin que necesariamente haga falta hacerle daño. Los Efectos de Combate representan estas técnicas y rigen en qué momento se producen durante el juego.

Siempre que dos oponentes se enfrentan en una Tirada Diferencial de sus respectivas habilidades de combate, toda diferencia resultante en niveles de éxito indica la oportunidad de que ocurran Efectos de Combate. Esto refleja a un combatiente maniobrando contra su oponente para dejarle en una situación precaria que se pueda explotar mediante una táctica o un astuto ardid.

El número de Efectos de Combate que se reciben depende de la diferencia entre los niveles de éxito, como se ilustra en la tabla de Niveles de Éxito Diferencial ([ver página 17](#)).

Si se logra algún Efecto de Combate durante un enfrentamiento, hay que elegirlo antes de tirar el Daño y la Localización de Impacto. En los casos en los que el receptor queda malherido además de recibir un Efecto de Combate, las tiradas de Aguante se resuelven después de aplicar el efecto.

Los Efectos de Combate cubren una gama muy diversa de situaciones y técnicas. Algunos están diseñados específicamente para el ata-

que, mientras que otros están pensados para la defensa y unos pocos son adaptables a ambas circunstancias. Ciertos Efectos de Combate también pueden estar limitados a tipos de armas concretas o a tiradas específicas, exigiendo por ejemplo un resultado de Crítico o Pifia en la tirada.

Cuando se obtienen dos o más Efectos de Combate, el combatiente puede mezclar y combinar libremente los que elija, siempre que cumpla las condiciones necesarias para cada uno. Algunos efectos se pueden apilar. Por ejemplo, un atacante que obtenga un éxito crítico y consiga dos Efectos de Combate puede elegir maximizar el Daño dos veces en lugar de elegir dos maniobras ofensivas distintas.

DESCRIPCIONES DE LOS EFECTOS DE COMBATE

Los siguientes Efectos de Combate son una parte de los disponibles en las reglas completas de MYTHRAS:

Agarrar: Siempre que el oponente se encuentra dentro del alcance de Pelea del personaje, este puede usar una mano libre (u otro miembro similar capaz de agarrar) para sujetar a su oponente, impidiéndole que se pueda desrabil del combate. El oponente puede intentar liberarse en su Turno, lo que requiere una tirada enfrentada de Músculo o Pelea contra cualquiera de las dos habilidades que el agarrador prefiera.

Alzarse: Permite al defensor aprovechar un resquicio para rodar y ponerse de nuevo en pie.

Ardid: El defensor lee los patrones de ataque de su enemigo y planea de antemano un ardid contra un Efecto de Combate específico (que se debe anotar en secreto). Si su oponente intenta infligir el Efecto de Combate elegido durante el combate, el defensor instantáneamente sustituye el efecto del atacante con uno propio, que tiene éxito automáticamente.

Aturdir Localización: El atacante puede usar un arma contundente para aturdir temporalmente la parte del cuerpo golpeada. Si el golpe supera los Puntos de Armadura y hiere al objetivo, el defensor debe superar una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque original. Si el defensor falla, la Localización de Impacto queda incapacitada durante un número de Turnos igual al daño infligido. Un golpe al torso hace que el defensor se tambalee sin resuello, capaz únicamente de defenderse. Un golpe en la cabeza deja al enemigo brevemente inconsciente.

Cegar Oponente: Con un crítico el defensor ciega brevemente a su oponente tirándole arena, reflejando la luz del sol en su escudo o usando alguna otra táctica que interfiera brevemente con la visión de su atacante. El atacante debe superar una tirada enfrentada de su habilidad de Evadir (o Estilo de Combate si está usando un escudo) contra la tirada de parada original del defensor. Si el atacante falla, sufre un modificador circunstancial de Difícil o Formidable durante los siguientes 1d3 Turnos, dependiendo del método usado para cegarle.

Dañar Arma: Permite al personaje dañar el arma de su oponente como parte de un ataque o parada. Si está atacando, el personaje apunta específicamente al arma de parada del defensor y le aplica su tirada de daño en vez de aplicarla a su portador. El arma objetivo usa sus propios Puntos de Armadura para resistir el daño. Si es reducida a cero Puntos de Golpe, el arma se rompe.

Derribar Oponente: El personaje intenta desequilibrar o lanzar a su oponente al suelo. El oponente debe superar una tirada enfrentada de su Músculo, Evadir o Acrobacias contra la tirada original del personaje. Si el objetivo falla, cae derribado. Los oponentes cuadrúpedos (o seres con aún más patas) pueden utilizar Evadir en lugar de su habilidad de Atletismo y tratar la tirada como si su dificultad fuera un grado menor.

Desangrar: El atacante puede intentar cortar un vaso sanguíneo principal. Si el golpe supera los Puntos de Armadura y daña al objetivo, el defensor debe hacer una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque

original. Si el defensor falla, empieza a sangrar profusamente. Al principio de cada Asalto de Combate la víctima pierde un nivel de Fatiga, hasta el colapso y posiblemente la muerte. Las heridas sangrantes se pueden restañar con una tirada exitosa de Primeros Auxilios, pero el recipiente ya no podrá realizar acciones violentas o extenuantes sin que se le reabra la herida. Ver Pérdida de Sangre, [página 30](#).

Desarmar Oponente: El personaje golpea, retuerce o tira del arma del oponente para quitársela de las manos. El oponente debe superar una tirada enfrentada de su Estilo de Combate contra la tirada original del personaje. Si la víctima del desarme pierde, su arma vuela una distancia en metros igual a una tirada del Modificador de Daño del originador del desarme; o, si el personaje tiene una mano libre, puede adueñarse del arma del oponente. Si no hay Modificador de Daño, el arma se cae a los pies de la persona desarmada. El Tamaño comparativo de las armas afecta a la tirada. Por cada categoría en que el arma del personaje que desarma sea más grande, la dificultad de la tirada del oponente aumenta en un grado. Inversamente, por cada categoría en que el arma que desarma sea más pequeña se reduce la dificultad en un grado. Desarmar solo funciona con criaturas de hasta el doble de la FUE del atacante.

Disparo de Supresión: Este efecto de combate obliga al objetivo a hacer una Tirada Enfrentada de su Voluntad contra la tirada de ataque del tirador. Un fallo indica que el objetivo se agacha tras cualquier cobertura disponible y no puede devolver los disparos en su siguiente Turno. Hay que tener en cuenta que un Disparo de Supresión funciona incluso si no se ha infligido ningún daño real al objetivo (quizá por una evasión exitosa o porque los disparos hayan impactado en su cobertura en vez de en él), ya que depende del efecto intimidante de las balas silbando de cerca. Aunque una víctima suprimida no es capaz de devolver el fuego durante el tiempo indicado, puede realizar otras acciones como arrastrarse hacia una nueva cobertura, comunicarse con otros, recargar un arma y demás, siempre que no se exponga a los disparos al hacerlo.

Elegir Localización: Al usar armas cuerpo a cuerpo el atacante puede elegir libremente la localización donde impacta su ataque, mientras que esa localización esté dentro de su alcance normal. Al usar armas a distancia Elegir Localización solo se puede elegir con un éxito Crítico, a no ser que el objetivo esté a alcance corto y o bien esté inmóvil o no sea consciente del ataque.

Empalar: Se tira el daño dos veces, y el atacante elige cuál de los dos resultados usa para el ataque. Si se penetra la armadura y se causa una herida, y suponiendo que se trate de un arma cuerpo a cuerpo, el atacante tiene la opción de dejar el arma en la herida, o liberarla de un tirón en su siguiente Turno. Dejar el arma en la herida aumenta en un grado o más la dificultad de las futuras tiradas de habilidad de la víctima. La gravedad de la penalización depende del Tamaño tanto de la criatura como del arma que la empala, según se indica en la tabla de Efectos de Empalamiento. En aras de la sencillez, los empalamientos posteriores con armas del mismo Tamaño no infligen penalizaciones adicionales. Retirar un arma empalada durante una melé requiere el uso de la acción de combate Preparar Arma. El portador debe pasar una tirada simple de Músculo (o ganar una tirada enfrentada de Músculo si el oponente se resiste). Un éxito libera el arma, causando un daño a la misma localización igual a la mitad de una tirada normal de daño con ese arma, pero sin ningún modificador de daño. Un fallo implica que el arma se queda atascada en la herida sin efectos adicionales., aunque el portador puede volver a intentarlo en su siguiente Turno. Las armas deliberadamente creadas con púas, lengüetas y puntas de presa (como los arpones) infligen su daño normal. La armadura no reduce el daño por retirada. Mientras siga clavada, el atacante no puede usar el arma empalada para parar.

Enredar: Permite a un personaje usar un arma que se enreda, como un látigo o una red, para inmovilizar la localización golpeada. Un brazo enredado no puede usar lo que esté sujetando; una pierna atrapada impide que el objetivo se mueva; mientras que atar la cabeza,

TABLA DE EFECTOS DE EMPALAMIENTO

TAM de la Criatura	Armas Pequeñas	Armas	Large Weapons	Huge Weapons	Enormous Weapons
1-10	Formidable	Hercúlea	Imposible	Imposible	Imposible
11-20	Difícil	Formidable	Hercúlea	Imposible	Imposible
21-30	Sin Efecto	Difícil	Formidable	Hercúlea	Imposible
31-40	Sin Efecto	Sin Efecto	Difícil	Formidable	Hercúlea
41-50	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto	Difícil	Formidable
Cada +10	Sigue la progresión de la tabla				

pecho o abdomen hace que todas las tiradas de habilidad tengan un grado más de dificultad. En su siguiente Turno el portador puede gastar un Punto de Acción para hacer un intento automático de Derribar Oponente. Una víctima enredada puede intentar liberarse en su Turno ya sea intentando una tirada enfrentada de Músculo para soltarse, o logrando un Efecto de Combate y escogiendo Dañar Arma, Desarmar Oponente o Liberarse.

Escoger Objetivo: Cuando un atacante pifia, el defensor puede maniobrar o desviar el golpe de tal manera que impacte a un transeúnte adyacente en lugar de al objetivo inicial. Esto exige que el nuevo objetivo esté dentro del alcance del arma de melé del atacante, o en el caso de un ataque a distancia, que se encuentre a lo largo de la línea de tiro. El inesperado accidente pilla absolutamente por sorpresa a la nueva víctima y por tanto no puede evitar el ataque, que impacta automáticamente. A modo de compensación, sin embargo, no sufre ningún efecto de combate.

Forzar Fallo: Usado cuando un oponente pifia, el personaje puede combinar Forzar Fallo con cualquier otro Efecto de Combate que requiera una tirada enfrentada para funcionar. Forzar Fallo hace que el oponente falle directamente su tirada de resistencia, resultando en consecuencia automáticamente derribado, desarmado, etc.

Golpetazo: El atacante golpea deliberadamente al oponente para desequilibrarle. La distancia que el defensor se tambalea hacia atrás o hacia un lado depende del arma usada. Los escudos empujan hacia atrás al oponente un metro por cada dos puntos de daño generados (antes de cualquier resta por armadura, parada, etc.), mientras que las armas contundentes empujan hacia atrás un metro por cada tres puntos. Los golpetazos solo funcionan con criaturas de hasta el doble de TAM del atacante. Si el receptor se ve empujado contra un obstáculo, tiene que superar una tirada Difícil de Atletismo o Acrobacias para evitar tropezar y caer.

Hender Armadura: El atacante debe usar un arma apropiada, como un hacha, para dañar la armadura o protección natural de un oponente. Todo el daño del arma, tras las reducciones por parada o magia, se aplica contra el valor de Puntos de Armadura de la protección. El daño sobrante que excede los Puntos de Armadura se usa para reducir el valor de PA de la localización protegida, cortando cinchas, rompiendo anillos, hendiendo las placas o desgarrando la piel, escamas o quitina de los monstruos. Si quedan puntos de daño después de que la protección se haya reducido a cero PA, el exceso se traspasa a los Puntos de Golpe de la localización impactada.

Herida Accidental: El defensor desvía o le da la vuelta al ataque del oponente de tal manera que le provoca una pifia, hiriéndose a sí mismo. El atacante debe tirar el daño contra sí mismo en una localización de impacto al azar usando el arma usada para atacar. Si está desarmado, se rompe o desgarran algo interno, y la tirada de daño ignora toda armadura.

Liberarse: Con un crítico, el defensor puede escapar automáticamente de estar Enredado, Agarrado o con el arma Inmovilizada.

Marcar Enemigo: El combatiente le deja a su oponente una cicatriz que dará que hablar durante el resto de su vida, como una garganta medio cortada o una letra «Z» arteralmente grabada en el pecho.

Maximizar Daño: Con un crítico el personaje puede sustituir uno de los dados de daño de su arma por su resultado máximo. Por ejemplo, una hachuela que normalmente hace 1d6 puntos de daño se puede tratar como un 6, mientras que una gran clava con un daño de 2d6 infligiría 1d6+6 puntos de daño. Este efecto de combate se puede apilar. Aunque también se puede usar para armas naturales, Maximizar el Daño no afecta al Modificador de Daño del atacante, que se debe tirar normalmente.

Mejorar Parada: Con un crítico el defensor logra desviar toda la fuerza del ataque, sin tener en cuenta el Tamaño de su arma.

Recarga Rápida: Al usar un arma a distancia, el atacante reduce el tiempo de recarga del próximo disparo en uno. Este efecto es apilable.

Retirada: El defensor puede retirarse automáticamente y salir del alcance, destrabándose de ese enemigo concreto.

Sortear Parada: Con un crítico el atacante puede ignorar por completo una parada por lo demás exitosa.

Superar Armadura: Con un crítico el atacante encuentra un resquicio en la armadura o protección natural del defensor. Si el defensor lleva equipada armadura encima de su protección natural, el atacante debe decidir cuál de las dos va a superar. Este efecto se puede apilar para superar ambas. A propósitos de este efecto, la protección física obtenida a través de la magia se considera armadura equipada.

Tiro Apuntado: Permite al tirador mover la Localización de Impacto alcanzada por su disparo en un grado, hasta una zona corporal inmediatamente adyacente. La fisiología afecta a qué se puede redirigir el ataque, y conviene aplicar el sentido común. De esta manera, usar este efecto de combate contra un humanoide permitiría que un atacante que ha obtenido un resultado de pierna desplace su ataque para impactar el abdomen en su lugar. Disparar al pecho del grifo permitiría elegir las patas delanteras, las alas o la cabeza.

Tumbar Enemigo: Suponiendo que el objetivo sufra al menos una herida leve por el disparo, se verá obligado a hacer una Tirada Enfrentada de su Aguante contra la tirada de ataque original. Un fallo indica que el objetivo sucumbe al shock y al dolor, quedando incapacitado e incapaz de seguir luchando. La recuperación de la consciencia se puede producir gracias a una tirada exitosa de Primeros Auxilios o al uso de algún potenciador tecnológico o narcótico si es que existen en la campaña. De lo contrario, la incapacitación temporal dura un período igual a una hora dividida por el Ritmo de Curación del objetivo.

COMBATE CUERPO A CUERPO

La lucha cuerpo a cuerpo es el combate cerrado en el sentido más clásico, en el que los combatientes se golpean entre sí con armas empuñadas o naturales. Las siguientes indicaciones ofrecen maneras de hacer más interesante el combate cuerpo a cuerpo y ayudan a explicar con más detalle algunos conceptos mencionados anteriormente en este capítulo.

ATAQUES DE BARRIDO

Los ataques de barrido ocurren a discreción del Director de Juego, cuando las armas o criaturas de un tamaño inusual (la cola como una guadaña de un dragón enorme o la carga imparable de un triceratops gigante, por ejemplo) atacan a un grupo de oponentes apiñados, golpeando a varios enemigos simultáneamente. Un ataque de barrido se resuelve aplicando una sola tirada de ataque del arma o criatura a todos los objetivos en su camino. Cada defensor debe resolver los efectos del ataque por separado y cualquier efecto de combate que se imponga al atacante se considera que tiene lugar simultáneamente.

ATAQUES EN SALTO

Los ataques en salto se pueden originar por una variedad de situaciones. La mayoría se activan como parte de una emboscada o al final de

una carga, pero algunas criaturas tienen la capacidad de saltar sobre un oponente sin la necesidad de carrerilla o una elevación superior.

Un ataque en salto se resuelve con una tirada enfrentada de la habilidad de Atletismo del lanzador contra la habilidad de Evadir o Músculo del defensor. Los objetivos cuadrúpedos hacen que la tirada de ataque aumente su dificultad en un grado. Si el saltador gana, el defensor queda automáticamente derribado y con el atacante encima. Un fallo indica que el defensor ha esquivado o resistido el impacto. Si el ganador de la tirada enfrentada logra uno o más niveles de éxito por encima de su oponente, puede elegir Efectos de Combate apropiados como en un combate normal.

No se inflige ningún daño como parte del salto; sin embargo una víctima que resulte derribada no puede ponerse en pie hasta que su atacante le deje, o finalmente logre un Efecto de Combate que le permita Alzarse.

BLOQUEO PASIVO

El Bloqueo Pasivo permite a un personaje que empuña un arma sostenerla de tal manera que cubra una localización elegida (o localizaciones si se trata de un escudo), pero al precio de no poder parar activamente con ella (ver Proteger Localización, [página 22](#)). Cualquier ataque que impacte en esta localización automáticamente recibe el beneficio del arma o escudo, reduciendo el daño con normalidad. Esta técnica se usa habitualmente cuando un guerrero desea proteger un punto débil o una localización herida. Nada impide que un combatiente con dos armas o con arma y escudo use su otra arma para parar activamente.

Ya que el bloqueo pasivo funciona de la misma manera que la cobertura, el efecto de combate Elegir Localización no se puede usar para superar el bloqueo en combate cuerpo a cuerpo, aunque los oponentes siguen pudiendo usar el efecto para golpear otras zonas no protegidas. Agacharse tras un escudo permite al personaje duplicar el número de localizaciones protegidas mediante el bloqueo pasivo.

CARGAR

Una carga requiere que el personaje emplee al menos un Turno usando la acción de Mover antes del Turno en el que va a atacar. Al cargar, la tirada de ataque recibe un grado de dificultad de Difícil. A cambio, la carga aumenta en una categoría tanto el Tamaño del arma atacante como el Modificador de Daño de un atacante bípedo (o en dos categorías si el atacante es cuadrúpedo o tiene aún más patas). Los personajes montados pueden sustituir su Modificador de Daño por el de su montura. La posición final del personaje a la carga depende del resultado del intercambio y de si el atacante desea detenerse o realizar una pasada, destrabándose inmediatamente.

En lugar de parar o evadir, el recipiente de una carga puede contraatacar simultáneamente al atacante a la carga. En este caso, el portador del arma más larga golpea primero. Si el arma se puede preparar para recibir una carga (como una lanza), el objetivo puede usar el Modificador de Daño del personaje a la carga en lugar del suyo propio.

COBERTURA

Los combatientes pueden usar una cobertura para obstruir los ataques que reciban, ya sea bloqueando un golpe físicamente por la dureza del material interpuesto, o al ocultar la posición exacta del enemigo. El valor exacto de la cobertura depende del grosor de su protección y del alcance del área cubierta.

Un ataque contra un objetivo que impacte en una Localización oculta será bloqueado hasta donde permita la protección intrínseca de la cobertura. La cobertura se puede negar parcialmente ya sea usando el efecto de combate Elegir Localización para apuntar a partes visibles del objetivo; o atacando a través de la cobertura si el arma es capaz de atravesarla.

En aquellas situaciones donde la cobertura es completa pero el atacante cree que su ataque la atravesará, puede golpear a ciegas al objetivo oculto. En tales casos la dificultad de la tirada de ataque aumenta en un grado y no se puede usar el efecto de combate Elegir Localización. Esto presupone que el atacante sabe con bastante exactitud cuál es la posición del objetivo tras la cobertura.

EMPUJÓN

Un ataque que cause más daño que el TAM de la víctima hará que en principio el personaje sea empujado hacia atrás. El daño en estas circunstancias se calcula antes de aplicar cualquier reducción por parada o armadura. Al recibir un golpe tal, la víctima debe superar una tirada Fácil de Acrobacias o una tirada normal de Atletismo para evitar caer al suelo. También es desplazada hacia atrás un metro por cada cinco puntos de daño (o fracción) por encima de su TAM.

EVASIÓN

Evadir en combate es apartarse del camino de un ataque abrumador. Eso exige una tirada enfrentada entre la habilidad de Evadir del defensor contra la tirada pertinente del atacante. Esta podría ser cualquiera, desde la habilidad de Conducir en la embesida de un tanque de combate a la habilidad de lanzamiento de conjuros de un mago. Si el atacante gana, inflige el daño con normalidad. Si gana el defensor, evita el daño por completo.

Si el ganador de la tirada enfrentada obtiene uno o más niveles de éxito por encima de su oponente, puede elegir Efectos de Combate apropiados como durante el combate normal. Sea cual sea el resultado, la táctica evasiva deja al defensor tumbado en el suelo - lo que normalmente hace que el personaje tenga que ponerse en pie durante su siguiente Turno, a no ser que pueda usar el efecto de combate Alzarse o posea un rasgo de Estilo de Combate como Temerario.

MANIOBRAR

Un personaje que se enfrenta a múltiples oponentes puede usar el movimiento para limitar el número de ellos que pueden atacarle a la vez, cambiando constantemente de posición y obligando a sus enemigos a estorbarse entre sí. Maniobrar requiere que el personaje tenga sitio para moverse y no esté confinado en un espacio reducido.

Maniobrar exige que el personaje se enfrente a sus oponentes en una tirada enfrentada grupal de habilidades de Evadir. Cada participante, tanto el personaje que maniobra como los oponentes que deseen arrinconarle, deben gastar un Punto de Acción. Entonces cada uno tira los dados una vez y aquellos que no logren superar la tirada del personaje que maniobra no pueden atacarle durante el resto del Asalto de Combate, al verse bloqueados por sus aliados o rasgos del terreno.

Si el personaje que maniobra gana a todos sus oponentes tiene la elección de enfrentarse a un único enemigo durante el resto del asalto o retirarse de la lucha por completo.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

Los modificadores circunstanciales se pueden aplicar al combatir en ciertas condiciones, o como resultado de un Efecto de Combate. Por ejemplo, luchar en la oscuridad podría suponer un grado de dificultad Hercúleo. A no ser que se especifique lo contrario, los modificadores los decide el Director de Juego. Siempre que haya dos o más situaciones aplicables al personaje, usa la más severa.

Algunos modificadores dependen de las circunstancias, pero en lugar de aplicar un grado de dificultad, hacen que el Estilo de Combate quede limitado por una habilidad relevante. Por ejemplo, luchar a lomos de un caballo pondría un techo al Estilo de Combate del luchador igual a su habilidad de Montar, mientras que combatir en el agua podría limitarlo al valor de su habilidad de Nadar.

SORPRESA

La sorpresa se produce cuando se inicia un ataque inesperado contra oponentes que no son conscientes de la presencia o las intenciones del atacante. Una emboscada sería un ejemplo de lo primero, mientras que atacar traicioneramente a un aliado desprevenido durante una conversación amistosa ilustra lo segundo.

Los efectos de la sorpresa en el objetivo son potentes:

- ⚔ El objetivo sufre una penalización de -10 a Iniciativa
- ⚔ Hasta que llegue a su Iniciativa, se le considera desprevenido y no se puede defender
- ⚔ El primer ataque contra el objetivo, si es exitoso, gana un Efecto de Combate adicional
- ⚔ Durante el resto del asalto no puede realizar ninguna acción ofensiva

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Situación	Grado de Dificultad
Atacar a un objetivo indefenso	Automático
Combatir con un arma que no se domina	Difícil
Combatir en un espacio limitado	Difícil
Defender desde una posición inferior	Difícil
Combatir desde el suelo	Formidable
Defenderse de un ataque por detrás	Formidable
Combatir cegado o en la oscuridad absoluta	Hercúleo

TRABARSE EN COMBATE

Un personaje se considera Trabado en Combate si está al alcance del arma cuerpo a cuerpo de un oponente. Esto no significa necesariamente que ambos combatientes puedan alcanzarse mutuamente, solo que uno de ellos puede llegar a ser golpeado por el otro.

Una vez un personaje está trabado con un oponente, ya no puede abandonar libremente ese combate (una carga de pasada supone una excepción especial). Se requiere algún tipo de gesto deliberado para romper el contacto con el enemigo, normalmente realizado a través de una acción de combate como Maniobrar o el uso del Efecto de Combate Retirada.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia incluye todas las formas de armamento que debe ser disparado, lanzado o arrojado para que impacte a su objetivo. Los ataques a distancia se resuelven de manera idéntica al combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, las armas a distancia normalmente solo se pueden parar con escudos; quienes carecen de uno deben confiar en la cobertura natural o en usar Evadir para apartarse de la línea de fuego. Por tanto, contra oponentes con blindaje ligero, las armas a distancia pueden ser un potente elemento disuasorio.

Cada arma a distancia tiene un número de atributos específicos que determinan su efectividad. Los que tienen un impacto crucial en el combate son los siguientes:

ALCANCE

Tres números separados por barras diagonales, que representan los alcances Corto, Efectivo y Largo del arma o su munición. El alcance corto es la distancia a la que se puede usar el efecto de combate Elegir Localización, siempre que el objetivo esté inmóvil o no sea consciente del ataque inminente. El alcance efectivo no tiene modificadores de con-

sideración. A largo alcance el arma aún puede infligir daños, pero la cantidad de daño se reduce a la mitad y la Potencia del arma se reduce en una categoría.

MODIFICADOR DE DAÑO

Este atributo indica si el Modificador de Daño del atacante se puede usar para aumentar la tirada de daño del arma a distancia. Por lo general, solo los arcos tensados por uno mismo y las armas arrojadas permiten al usuario aplicar su Modificador de Daño.

POTENCIA

Es el equivalente del Tamaño para las armas a distancia. Es una medida abstracta del poder de penetración de un arma o su munición a la hora de determinar si el impacto supera una parada (con escudo).

RECARGA

El tiempo en Turnos que lleva cargar o recargar un arma que dispara munición. Un personaje puede reducir este tiempo empleado en la preparación o la recarga usando un efecto de combate de Recarga Rápida. El tiempo de recarga en las armas de fuego se refiere al cambio de cargador.

TAMAÑO DE EMPALAMIENTO

El Tamaño de un arma empaladora es distinto al de la Potencia con la que impacta. Las armas a distancia empaladoras tienen una columna especial que muestra su Tamaño real al tener en cuenta las complicaciones provocadas por un efecto de combate de Empalar.

APUNTAR

Al pasar un tiempo adicional apuntando con un arma a distancia, un personaje puede aumentar potencialmente sus posibilidades de acertar. Para apuntar se necesita pasar un Asalto de Combate entero estabilizando el arma y esperando la mejor oportunidad para soltar el disparo, por ejemplo manteniendo el arco tensado hasta que el viento se calme momentáneamente o hasta que el objetivo se mueva entre dos obstrucciones. Al apuntar, el personaje puede reducir en un grado la dificultad de un Modificador Circunstancial o por Alcance. Pasar más asaltos apuntando no confiere beneficios adicionales.

DISPARAR A UNA MULTITUD

Disparar a las mareas arremolinadas de una melé puede ser arriesgado, ya que siempre existe el peligro de dar por accidente a alguien que no era el objetivo original del ataque.

Al disparar a un objetivo específico en el borde exterior de una multitud o de una melé, el grado de dificultad del ataque aumenta a Difícil. Si estás intentando disparar a través de un grupo para impactar a un objetivo en su centro, o al otro lado, la penalización debería aumentar a Formidable. Apuntar sigue estando permitido para ayudar a mitigar el riesgo.

Un tirador que supere su tirada de ataque a pesar de la penalización a la dificultad ha apuntado certeramente e impactará a su objetivo designado. Si, por el contrario, el tirador falla la tirada, pero habría tenido éxito de no ser por la penalización por «disparar a una multitud», entonces en su lugar se ha alcanzado a una víctima adyacente (que puede Parar o Evadir con normalidad).

Si más de un objetivo está en la línea de tiro, el Director de Juego determinará la víctima aleatoriamente. Cualquier efecto de combate obtenido como parte del ataque se aplica únicamente al objetivo original, no a los transeúntes alcanzados por accidente.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

Como en el combate cuerpo a cuerpo, se pueden aplicar modificadores circunstanciales al usar armas a distancia en condiciones concretas. El Estilo de Combate puede quedar limitado al usar el arma en circunstancias difíciles, como por ejemplo disparar una pistola mientras se conduce una moto.

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

La mayoría de ataques exitosos alcanzan una Localización de Impacto concreta. Esta se puede determinar aleatoriamente, o en ciertas circunstancias se puede elegir mediante Efectos de Combate como Elegir Localización. Para determinar aleatoriamente qué localización ha sido alcanzada, tira 1d20 y compara el número obtenido con la tabla de Localización de Impacto de dicha criatura o humanoide.

Los animales y monstruos normalmente tienen tablas de localización de impactos ligeramente distintas a los humanoides para reflejar su propia fisiología única. Estas se detallan como parte de la descripción de cada ser. Para los humanoides, las Localizaciones de Impacto son: 1-3 Pierna Derecha, 4-6 Pierna Izquierda, 7-9 Abdomen, 10-12 Pecho, 13-15 Brazo Derecho, 16-18 Brazo Izquierdo y 19-20 Cabeza.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES EN COMBATE A DISTANCIA

Situación	Grado de Dificultad
Viento ligero	Difícil
Viento Moderado	Formidable
Viento Fuerte	Hercúleo
Vendaval, tormenta o huracán	Imposible
El objetivo está corriendo	Difícil
El objetivo está haciendo requiebros o moviéndose en zig-zag	Formidable
El objetivo está parcialmente oculto por cobertura, bruma o luz crepuscular	Difícil
El objetivo está mayormente oculto por cobertura, humo denso o niebla	Formidable
El atacante está ciego o en oscuridad absoluta	Imposible

ARMAS Y ARMADURAS

TABLA DE ARMADURAS

Antigua y Medieval	Moderna	Futurista	PA
Pieles, cueros	Cuero de motorista		1
Gambesón, justillo acolchado	Equipo deportivo		2
Linotórax	Tela balística		3
Brigantina	Chaqueta antimetralla	Armadura corporal líquida	4
Coraza de hoplita	Equipo de antidisturbios		5
Cota de mallas	Chaleco antibalas tipo I	Malla adaptativa	6
Placas y mallas	Chaleco antibalas tipo II		7
Completa de Placas	Chaleco antibalas tipo III	Armadura de asalto ligera	8
	Chaleco antibalas tipo IV		10
		Armadura de asalto	12

TABLA DE ESCUDOS

Escudo	Daño	Tamaño	PA/PG	Notas
Cometa	1d4	E	4/15	Bloqueo Pasivo: 4 localizaciones
Heraldo	1d4	G	6/12	Bloqueo Pasivo: 3 localizaciones
Pavés	1d4	E	4/18	Bloqueo Pasivo: 5 localizaciones
Rodela	1d3	M	6/9	Bloqueo Pasivo: 2 localizaciones
Vikingo	1d4	G	4/12	Bloqueo Pasivo: 4 localizaciones

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Daño	Tamaño	PA/PG	Notas
Clava	1d6+1	M	4/4	
Daga	1d4+1	P	6/8	Se puede arrojar
Espada corta	1d6	M	6/8	
Espada larga	1d10	G	6/12	A dos manos
Gran clava	2d6	E	4/12	A dos manos
Gran hacha	2d6+2	E	4/10	Puede hender armaduras, a dos manos
Hacha	1d6+1	M	4/8	Puede hender armaduras
Lanza 1M	1d8+1	M	4/5	
Lanza 2M	1d10+1	G	4/10	Se puede preparar para recibir una carga
Látigo	1d3	M	2/8	Puede enredar a enemigos
Maza	1d8	M	6/6	
Puño/Patada	1d3	P	—	Daño de Pelea para humanos
Red	1d4	P	2/20	Enredadora, arrojada

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Arma	Daño	Mod. Daño	Potencia	Alcance	Recarga	Tam. Emp.	PA/PG
Arco	1d8	S	G	15/100/200	1	P	4/4
Ballesta	1d10	N	E	20/150/300	3	P	4/8
Boleadoras	1d4	N	—	10/25/50	—	—	2/2
Daga	1d4	S	P	5/10/20	—	P	4/6
Escopeta	3d6	N	M	20/50/200	2	—	—
Honda	1d8	N	G	10/150/300	2	—	1/2
Jabalina	1d8+1	S	E	10/20/50	—	M	3/8
Piedra/roca	1d3	S	P	5/10/20	—	—	—
Pistola	1d6	N	G	50/100/200	2	—	—
Rifle	2d6	N	E	100/300/2000	2	—	—
Rifle de Plasma	2d6+4	N	—	30/100/300	3	—	—
Rifle Gauss	2d8+2	N	E	150/500/5000	3	—	—
Rifle Laser	1d10+2	N	—	40/120/480	3	—	—





REGLAS DIVERSAS



Durante el juego pueden suceder muchas cosas distintas. Algunas se resuelven a través del uso de habilidades o de las mecánicas principales como el combate; otras requieren reglas propias para su adjudicación. Este capítulo ofrece reglas y orientación para una variedad de escenarios distintos con los que jugadores y Directores de Juego pueden encontrarse al jugar a MYTHRAS.

FATIGA

La Fatiga mide el cansancio y sus progresivos efectos. Se usa para contabilizar muchas cosas distintas, desde la actividad extenuante a los efectos debilitadores de las enfermedades.

La principal manera de acumular Fatiga es realizar algún tipo de actividad física. Cuanto más arduo el ejercicio o trabajo, más rápidamente agota al personaje. A discreción del Director de Juego, los personajes deben hacer tiradas de habilidades apropiadas (ya sea Aguante, Atletismo o Músculo) para evitar ganar un nivel de Fatiga.

Cada tirada fallida acumula un nivel de Fatiga. Cada nivel de Fatiga conlleva penalizaciones al uso de las habilidades, el movimiento, la Iniciativa y los Puntos de Acción. La Asfixia, la Pérdida de Sangre y otros efectos dependientes de la ambientación también contribuyen a la acumulación de Fatiga.

Para la mayoría de personajes, la actividad de cualquier tipo se vuelve casi imposible al llegar al nivel de Incapacitado. En este punto

el personaje sigue consciente pero es incapaz de hacer nada salvo las acciones más desesperadas.

Más allá de Incapacitado, el personaje no puede actuar en absoluto. Los niveles de Fatiga Semi-Consciente, Comatoso y Muerto generalmente se reservan para los efectos más extremos de la asfixia, las enfermedades, la pérdida de sangre, la inanición, etc.

ASFIXIA

Los personajes pueden contener el aliento un número de segundos igual a su habilidad de Aguante. Sin embargo el personaje debe estar preparado (llenándose los pulmones de tanto aire como sea posible); de lo contrario, ese período se reduce a la mitad si el personaje estaba en una situación pasiva, o a una quinta parte si el personaje se encontraba realizando una actividad extenuante.

Una vez se agota el tiempo en que puede contener el aliento, el personaje debe hacer una tirada de Aguante cada Asalto de Combate:

- ☒ Si la tirada es un éxito crítico, no se da un mayor desgaste.
- ☒ Si la tirada es un éxito, el personaje acumula un nivel adicional de Fatiga.
- ☒ Si la tirada falla, el personaje acumula 1d2 niveles adicionales de Fatiga ese asalto.
- ☒ Si la tirada es una pifia, el personaje acumula 1d3 niveles adicionales de Fatiga ese asalto.

NIVELES DE FATIGA

	<i>Grado de Dificultad</i>	<i>Movimiento</i>	<i>Iniciativa</i>	<i>Puntos de Acción</i>	<i>Período de Recuperación</i>
Fresco			Sin penalizaciones		
Sin aliento	Difícil	Sin penalización	Sin penalización	Sin penalización	15 minutos
Cansado	Difícil	-1 metro	Sin penalización	Sin penalización	3 horas
Agotado	Formidable	-2 metros	-2	Sin penalización	6 horas
Exhausto	Formidable	Mitad	-4	-1	12 horas
Desfallecido	Hercúleo	Mitad	-6	-2	18 horas
Incapacitado	Hercúleo	Inmóvil	-8	-3	24 horas
Semi-consciente	Imposible		No es posible realizar actividades		36 horas
Comatoso		No es posible realizar actividades			48 horas
Muerto			Muerto		Nunca

Sin ayuda, la muerte por asfixia normalmente es rápida. Si la asfixia termina antes de que el personaje muera, los niveles de Fatiga acumulados por dicha causa se recuperan rápidamente, perdiendo uno por minuto.

PÉRDIDA DE SANGRE

La pérdida de sangre debida a heridas internas o externas, normalmente recibidas en combate, puede agotar a un personaje muy rápidamente. Sus efectos se miden mediante la acumulación de niveles de Fatiga, de una manera parecida a la asfixia. La pérdida de sangre incontrolada típicamente resulta en la muerte si no se procura algún tipo de atención médica. Al contrario que con la asfixia, los efectos de una hemorragia grave sobre la Fatiga son duraderos. Un personaje recupera la Fatiga perdida por hemorragias a un ritmo de un nivel al día, empezando el día después de que finalice el desangramiento.

CAÍDAS

La cantidad de daño sufrido en una caída depende de la distancia recorrida. Los puntos de armadura no reducen el daño por caídas, pero el Modificador de Daño del personaje o criatura que cae se aplica a las tiradas de daño.

TABLA DE DISTANCIA DE CAÍDAS

Distancia Caída	Daño Sufrido
1 m. o menos	Ningún daño
2 m. a 5 m.	1d6 puntos de daño a una localización aleatoria
6 m. a 10 m.	2d6 puntos de daño a dos localizaciones
11 m. a 15 m.	3d6 puntos de daño a tres localizaciones
16 m. a 20 m.	4d6 puntos de daño a cuatro localizaciones
Cada +5 m.	+1d6 puntos de daño

CAÍDAS DESDE UN VEHÍCULO EN MOVIMIENTO

El daño sufrido por una caída desde un vehículo en movimiento, como una cuadriga, depende de la velocidad del vehículo y la distancia caída. Se asume que la velocidad, en metros por Asalto de Combate, es igual a la mitad de la altura mostrada en la tabla de Distancia de Caídas. Por ejemplo, un personaje que se cayera de una cuadriga que se desplaza a 20 m. por Asalto de Combate sufriría 2d6 puntos de daño a dos localizaciones al azar.

FUEGO

Los fuegos son siempre una fuente de peligro cuando se usan como arma o arden sin control. La tabla de Intensidad del Fuego a continuación da cinco intensidades distintas para el daño por fuego, con algunos ejemplos. Siendo relativamente pequeños, las fuentes de Intensidad 1 y 2 aplican su daño a una sola Localización de Impacto, normalmente la que ha entrado en contacto con la fuente. Las fuentes de Intensidad 3 y 4 son más grandes, y aplican el daño a las 1d4+1 Localizaciones de Impacto más cercanas, lo que indica el grado de calor irradiado. Las fuentes de Intensidad 5 afectan a todas las Localizaciones simultáneamente.

El fuego tiene la habilidad de encender los materiales inflamables. Si no se extinguen de inmediato, tales materiales entran en combustión en un número de asaltos indicado por la Intensidad del fuego. Una vez encendidos, los materiales inflamables arden hasta que el fuego sea físicamente extinguido. El daño se aplica directamente a los Puntos de Golpe del material, ignorando los Puntos de Armadura, y a la carne que haya debajo. Si el fuego permanece descontrolado, cada asalto se esparce a un número de Localizaciones de Impacto igual a su Intensidad.

TABLA DE INTENSIDAD DEL FUEGO

Intensidad	Ejemplos	Tiempo de Ignición	Daño
1	Vela	1d4	1d2
2	Antorcha	1d3	1d4
3	Fogata de campamento	1d2	1d6
4	Conflagración	1d2	2d6
5	Lava volcánica	Instantáneo	3d6

OBJETOS INANIMADOS

Todos los objetos inanimados poseen Puntos de Armadura y Puntos de Golpe, que se usan para determinar su resistencia al daño y la destrucción. Los Puntos de Armadura reducen el daño antes de que los Puntos de Golpe se vean afectados. Cuando los Puntos de Golpe se reducen a cero, queda inservible.

Los intentos de rotura requieren que el personaje haga una tirada de Músculo, Pelea o un Estilo de Combate, según sea apropiado, para infligir daño. Un éxito daña al objeto.

ARMAS CONTRA OBJETOS INANIMADOS

Usar un arma contra un objeto inanimado con Puntos de Armadura iguales o superiores a los del arma causa daños tanto al objeto como al arma. Por ejemplo, usar un hacha contra una puerta de hierro puede dañar la puerta, pero la propia hacha se romperá mucho antes que la puerta. El Director de Juego debe usar el sentido común a la hora de decidir qué armas o herramientas pueden afectar a determinados objetos. Un cincel, por ejemplo, está diseñado explícitamente para tallar la piedra o la madera mientras que una espada, aunque afilada, no lo está. El cincel por tanto no sufriría daños por intentar tallar algo mientras que una espada probablemente sí lo haría.

EJEMPLOS DE OBJETOS INANIMADOS

Objeto	Puntos de Armadura	Puntos de Golpe
Automóvil	6	30
Cadena/grillete	8	8
Camión/excavadora	8	40
Cuerda	6	3
Espada	6	10
Farola de hierro	8	15
Muro de castillo	10	500
Pared de cemento	8	40
Pared de ladrillo	6	30
Puerta de castillo	8	150
Puerta de hierro	12	30
Puerta de madera	4	15
Silla de madera	2	6
Tanque de batalla principal	15	100
Transporte blindado de personal	10	50
Tronco de árbol	6	50
Ventana de cristal	1	4
Ventana de cristal antibalas	8	25
Viga de acero	12	50



CRIATURAS



Muchas aventuras están repletas de animales, monstruos y criaturas míticas. El uso principal de las criaturas es como enemigos, pero nunca se debería pensar en ellas estrictamente en esos términos. Toda criatura tiene sus propias motivaciones, instintos e impulsos, igual que los personajes, y pueden ser mucho más que simple carne de espada o flecha. Los seres inteligentes y pensantes especialmente pueden actuar con similares grados de inteligencia, astucia e ingenio que cualquier personaje, y con el enfoque adecuado, se pueden desarrollar como personajes por derecho propio.

La mayoría de criaturas se definen por las mismas características, atributos y habilidades que los personajes jugadores, con el Instinto (INS) sustituyendo a la INT en las especies no racionales. Sin embargo, hay ciertas diferencias que ayudan a distinguir a las criaturas de los humanos corrientes, entre las que destacan los Rasgos de las Criaturas, capacidades otorgadas por su fisiología o naturaleza sobrenatural.

Las siguientes criaturas son tan solo un puñado de ejemplos para ayudarte a empezar, extraídos de la fantasía, la ciencia ficción y el mundo real. Puedes encontrar muchísimos más en las reglas completas de MYTHRAS y sus suplementos.

HOMBRE LAGARTO

Los hombres lagarto poseen cuerpos musculosos, manos y pies con garras, hocicos alargados con dientes desiguales, fuertes colas y una piel escamosa y a menudo vistosamente colorida. Los hombres lagarto tienden a formar sociedades primitivas u ocasionalmente bárbaras, de costumbres salvajes. Con sus gruesas escamas y su resistencia adquirida a los entornos tanto húmedos como secos, prefieren vivir en regiones que los demás consideran infiernos vivientes, como desiertos abrasadores, yermos áridos, pantanos pestilentes y tórridas junglas tropicales.

Hombre lagarto		Atributos
FUE: 2d6+9 (16)	Puntos de Acción	3
CON: 2d6+6 (13)	Modificador de Daño	+1d4
TAM: 2d6+9 (16)	Puntos de Magia	11
DES: 2d6+6 (13)	Movimiento	6 m.
INT: 2d6+6 (13)	Bonificador de Iniciativa	13
POD: 3d6 (11)	Armadura	Escamas duras. Los guerreros pueden ponerse cualquiera.
CAR: 2d6 (7)	Rasgos	Sangre fría, Visión nocturna
	Magia	Algunos especialistas pueden practicar el Animismo o el Teísmo

1d20	Localización	PA/PG
1-3	Cola	3/6
4-5	Pierna Derecha	3/6
6-7	Pierna Izquierda	3/6
8-10	Abdomen	3/7
11-14	Pecho	3/8
15-16	Brazo Derecho	3/5
17-18	Brazo Izquierdo	3/5
19-20	Cabeza	3/6

Habilidades

Aguante 66%, Artesanía (cualquiera primitiva) 56%, Atletismo 59%, Con. Local 66%, Costumbres (56%), Evadir 56%, Músculo 62%, Nadar 69%, Pelea 59%, Percepción 54%, Perspicacia 44%, Voluntad 52%

Pasiones

Lealtad a la Tribu 90%, Odio a Enemigos 80%

Estilo de Combate

Guerrero Hombre Lagarto (Hacha de piedra, lanza corta, rodela) 69%

Arma	Tamaño/ Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Mordisco	M	M	1d6+1d4	Como en cabeza
Garra	M	T	1d4+1d4	Como en brazo
Cola	M	L	1d4+1d4	Como en cola
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Hacha de piedra	M	M	1d6+1+1d4	4/8
Rodela	G	C	1d3+1+1d4	4/9

HORMIGA GIGANTE

Las hormigas gigantes usan sus poderosas mandíbulas para atrapar, estrujar y aplastar a sus enemigos. Una vez atrapada su presa, la hormiga usa el Efecto de Combate Agarrar para retenerla y, si se continúa resistiendo, mueve su tórax para asestar un potente agujonazo. Si es envenenada, la víctima tiene derecho a una tirada de Aguante enfrentada al Aguante de la hormiga para resistir el veneno. Si la tirada falla, la localización sufre un dolor agónico y no se puede usar en 30-CON minutos.

Las hormigas individuales no acostumbran a enfrentarse a enemigos más grandes que ellas, aunque los grupos de hormigas trabajando en conjunto no dudan en atacar. Las hormigas solitarias prefieren evadir el combate, esperar y enviar señales de feromonas a sus congéneres cercanos (o distantes), invocando a un grupo mayor.

Las estadísticas presentadas corresponden a una hormiga obrera o soldado. Las reinas son el doble de grandes y fuertes: 4d6+14 en FUE y TAM, pero tiene una DES de tan solo 2d6, lo que refleja su existencia mayormente estacionaria en el hormiguero.

Hormiga Gigante		Atributos
FUE: 4d6 (14)	Puntos de Acción	2
CON: 3d6+6 (17)	Modificador de Daño	+1d2
TAM: 4d6 (14)	Puntos de Magia	4
DES: 2d6+6 (13)	Movimiento	12 m.
INS: 2d6+2 (9)	Bonificador de Iniciativa	11
POD: 1d6 (4)	Armadura	Quitina
	Rasgos	Armas naturales formidables, Venenoso
	Magia	Ninguna

1d20	Localización	PA/PG
1	Pata Trasera Derecha	4/6
2	Pata Trasera Izquierda	4/6
3	Pata Central Derecha	4/6
4	Pata Central Izquierda	4/6
5-9	Abdomen	4/8
10-13	Tórax	4/9
14	Pata Delantera Derecha	4/6
15	Pata Delantera Izquierda	4/6
16-20	Cabeza	4/7

Habilidades

Aguante 74%, Atletismo 67%, Evadir 56%, Músculo 68%, Percepción 53%, Rastrear 66%, Voluntad 48%

Estilo de Combate

Ataque Formicido (Mandíbulas y Agujón) 67%

Arma	Tamaño/ Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Mordisco	M	T	1d6+1d2	1/2
Agujón	M	M	1d4+1d2	Como en Cabeza

MANTÍCORA

Terrible combinación de un león de rostro humano con la cola de un escorpión gigante, las mantícoras son fieros monstruos de los mitos y leyendas. La punta de la cola asesta un agujonazo letal a cualquiera que la encuentre, y la muerte es inmediata. La mantícora puede lanzar sus púas, como flechas, agitando la cola y disparándolas a una gran distancia. La mayoría de criaturas alcanzadas por los proyectiles mueren por el veneno de la bestia. Estas púas se renuevan constantemente así que raras veces la mantícora se queda sin munición.

El veneno de mantícora tiene una potencia igual al Aguante de la criatura. Tiene efecto 1 asalto después de que el daño haya sido infligido y causa parálisis a 1d3 localizaciones contiguas. Si esto afecta al pecho, la víctima empieza a asfixiarse y morirá a no ser que reciba tratamiento.

Mantícora		Atributos
FUE: 2d6+15 (22)	Puntos de Acción	3
CON: 2d6+9 (16)	Modificador de Daño	+1d10
TAM: 2d6+18 (25)	Puntos de Magia	11
DES: 3d6+6 (17)	Movimiento	10 m.
INS: 2d6+7 (14)	Bonificador de Iniciativa	16
POD: 3d6 (11)	Armadura	Piel, melena y quitina
	Rasgos	Frenesi, Saltador, Venenoso
	Magia	Ninguna

1d20	Localización	PA/PG
1-3	Cola	6/9
4-5	Pata Trasera Derecha	3/9
6-7	Pata Trasera Izquierda	3/9
8-10	Cuartos Traseros	3/10
11-14	Cuartos Delanteros	3/11
15-16	Pata Delantera Derecha	3/9
17-18	Pata Delantera Izquierda	3/9
19-20	Cabeza	5/9

Habilidades

Aguante 72%, Atletismo 69%, Evadir 74%, Músculo 61%, Percepción 65%, Rastrear 60%, Sigilo 71%, Voluntad 62%

Estilo de Combate

Cazador de Hombres (Mordisco, Garras, Púas y Agujón) 79%

Arma	Tamaño/ Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Fauces	M	T	1d4+1d10	Como en cabeza
Garras	G	M	1d6+1d10	Como en pata
Agujón	E	L	1d8+1d10+veneno	Como en pata
Lanzar Púas	G	—	1d6+1d10+veneno	

Oso

Las siguientes características representan a los osos polares, grizzly y Kodiak.

Los osos típicamente intentan agarrar con ambas zarpas y después asestar un mordisco, aunque un manotazo con la zarpa también es un medio efectivo de incapacitar a un enemigo. Los osos pardos y negros europeos tienden a ser más pequeños (FUE -6, TAM -10), mientras que los úrsidos prehistóricos, como el oso de morro corto, son más grandes y fuertes (sumando +6 a FUE y +10 a TAM).

Un oso puede intimidar a los oponentes como preludeo del combate o para evitarlo por completo: gruñidos, bufidos y demás. Los oponentes deben superar una tirada enfrentada de Voluntad para resistirse; un éxito indica que el personaje permanece firme, mientras que un fallo obliga al personaje a pasar el próximo asalto distanciándose instintivamente de la criatura. Si pifa la tirada de Voluntad, el personaje huye a su máxima tasa de movimiento. Un éxito crítico permite al personaje ignorar cualquier intento posterior de intimidación por parte de la criatura o sus semejantes durante ese encuentro. El efecto persiste mientras la criatura siga actuando de manera amenazadora, lo que incluye hacer un ataque.

Oso	Atributos	
FUE: 2d6+18 (25)	Puntos de Acción	3
CON: 2d6+6 (13)	Modificador de Daño	+1d12
TAM: 4d6+20 (34)	Puntos de Magia	7
DES: 2d6+6 (13)	Movimiento	8 m.
INS: 2d6+6 (13)	Bonificador de Iniciativa	13
POD: 2d6 (7)	Armadura	Piel gruesa
	Rasgos	Intimidar, Visión nocturna
	Magia	Ninguna

1d20	Localización	PA/PG
1-3	Pata Trasera Derecha	3/10
4-6	Pata Trasera Izquierda	3/10
7-9	Cuartos traseros	3/11
10-12	Cuartos delanteros	3/12
13-15	Pata Delantera Derecha	3/10
16-18	Pata Delantera Izquierda	3/10
19-20	Cabeza	3/10

Habilidades

Aguante 66%, Atletismo 68%, Evadir 46%, Músculo 79%, Nadar 68%, Percepción 60%, Rastrear 66%, Sigilo 66%, Supervivencia 60%, Voluntad 44%

Estilo de Combate

Furia Úrsida (Mordisco y Garras) 78%

Arma	Tamaño/ Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Mordisco	G	C	1d8+1d12	Como en cabeza
Garra	E	L	1d8+1d12	Como en patas

XENOMORFO

Formas de vida parasitarias que ponen sus huevos en el cuerpo de seres vivos, cuya larva resultante se abre paso a mordiscos desde el interior del anfitrión y luego experimenta una rápida evolución, creciendo para adoptar una forma híbrida adaptada a cualquier entorno en el que se encuentre. El único objetivo de un xenomorfo es reproducirse, dando caza a más anfitriones a los que fecundar violentamente. Si no quedan víctimas o la amenaza de la inanición es inminente, el alienígena entrará en un estado de hibernación, creando un capullo a su alrededor dentro del cual se va a canibalizar a sí mismo durante décadas en busca de energía con la que mantenerse, y finalmente metamorfoseándose en una forma minimalista y apenas sensitiva.

Los xenomorfos comparten algunas semejanzas sea cual sea el anfitrión del que hayan consumido el ADN, siendo estas un exoesqueleto quitinoso, cola, la capacidad de ecolocación y la sangre ácida. El siguiente xenomorfo está basado en un anfitrión humano.

Xenomorfo	Atributos	
FUE: 2d6+15 (22)	Puntos de Acción	2
CON: 2d6+6 (13)	Modificador de Daño	+1d6
TAM: 2d6+9 (16)	Movimiento	8 m.
DES: 2d6+18 (25)	Bonificador de Iniciativa	+18
INS: 2d6+4 (11)	Armadura	Exoesqueleto
POD: 3d6 (11)	Rasgos	Frenesi ¹ , Sangre Ácida ²

¹ Al ser herido, el xenomorfo debe superar una tirada de Voluntad o entrar en frenesi. Esto dura un número de asaltos igual a la CON de la criatura. Durante el frenesi solo puede usar Acciones de Combate para atacar o mover hacia el combate. Tiene prohibido pararse, evadir y cualquier otra cosa; toda noción de auto-preservación queda borrada por una bruma roja. Durante este tiempo, es inmune a todos los efectos perjudiciales de las Heridas Graves, aunque una Herida Crítica seguirá incapacitándolo.

² Siempre que el xenomorfo es herido, su sangre ácida salpica a un atacante que se encuentre a alcance de cuerpo a cuerpo. Esto inflige 1d3 puntos de daño durante 1d3 asaltos a una Localización de Impacto aleatoria. El ácido corroerá la armadura antes de empezar a afectar la carne que hay debajo.

1d20	Localización	PA/PG
1-3	Cola	6/5
4-5	Pierna Derecha	6/6
6-7	Pierna Izquierda	6/6
8-10	Abdomen	6/7
11-14	Pecho	6/8
15-16	Brazo Derecho	6/5
17-18	Brazo Izquierdo	6/5
19-20	Cabeza	6/7

Habilidades

Aguante 56%, Atletismo 77%, Evadir 80%, Músculo 68%, Percepción 62%, Rastrear 64%, Sigilo 76%, Voluntad 52%

Estilo de Combate

Cazador Parásito (Garras, Latigazo de cola) 77%

Arma	Tamaño/ Potencia	Daño	PA/PG
Garra	M	1d4+1d6	Como en brazo
Latigazo de cola	G	1d6+1d6	Como en cola

Mythras

IMPERATIVO

Un reglamento introductorio para Mythras y los juegos de rol d100

Este libretto sirve como introducción a las aclamadas reglas de Mythras.

Dentro descubrirás cómo crear un personaje,
las bases del sistema de juego y de las habilidades,
cómo dirigir los combates e incluso algunas criaturas contra las que luchar.

Mythras Imperativo está diseñado para resultar ligero,
fácil de entender y rápido de jugar.

Las reglas completas de Mythras ofrecen muchos más detalles,
pero Mythras Imperativo te tendrá viviendo aventuras en un santiamén.
Y cuando estés preparado para más, prueba las reglas completas disponibles en
77Mundos y en tu tienda de juegos favorita.

www.77mundos.com

