

# MAZES & MINOTAURS

## MANUAL DEL JUGADOR



El Juego de Rol de Aventuras Heroicas en la Edad Mítica – Edición Revisada

Legendary Games Studio

Edición Aniversario de Plata 2012

# MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HERÓICAS EN LA EDAD MÍTICA

## LIBRO UNO: MANUAL DEL JUGADOR



Esta **Edición Aniversario de Plata** del *Manual del Jugador de M&M Revisado* se realizó en Marzo de 2012. Incluye varias clarificaciones y ajustes de reglas, muchas de ellas publicadas originalmente en el webzine oficial *Minotauro* entre 2007 y 2011.

### Créditos

**Idea Original:** Paul Elliott

**Diseño Original del Juego:** Olivier Legrand

**Material Extra:** Luigi Castellani, Reid San Filippo.

**Supervisor Edición Revisada:** Olivier Legrand.

**Portada:** © Luigi Castellani (junto a Liz Danforth)

**Ilustraciones Interiores:** Diversos autores.

**Corrección 2008:** Matthew Rees.

**Traducción al Español:** Sergio de la Cruz

**Edición versión española:** Carlos de la Cruz

*Algunas ilustraciones son © copyright Clipart.com*

*Todos los textos © Legendary Games Studio.*

**Un Minotáurico Saludo** para toda la legión de fieles hoplitas de M&M, especialmente (en orden alfabético) a Luigi Castellani, Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer", Roudier, Reid "Reidzilla" San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf y, por supuesto, Paul Elliott. Y un agradecimiento especial para Sergio Mascarenhas, extraordinario experto en juegos (y muy buen tío).

**Dedicación Original de M&M:** Este juego está dedicado a Ray Harryhausen. Los autores también quieren dar las gracias a Gary Gygax & Dave Arneson, Ken St-André, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingstone & Steve Jackson, Dave Morris & Oliver Johnson... y tantos otros buscadores de leyendas, sin los que este juego nunca podría haber existido. ¡En qué increíble y maravillosa odisea se ha convertido!

**Dedicación de la Edición Revisada:** Este nuevo libro está dedicado a todos los jugadores del mundo que han contribuido a la experiencia de *Mazes & Minotaurs* con su talento, inspiración, dedicación, paciencia o consejos. Las reglas originales de M&M fueron creadas por un jugador francés a partir del concepto original de un jugador inglés. Desde entonces, el juego se ha enriquecido con la contribución creativa de jugadores americanos, italianos, suecos y españoles y ha captado el interés de gente de todo el mundo, desde Portugal a Alemania, Polonia, Israel, Canadá, Grecia... haciendo de la odisea de *Mazes & Minotaurs* realmente una experiencia internacional única. ¡¡¡Jugadores de todos los países unidos!!!

## MAZES & MINOTAURS

### Segunda Edición Revisada

#### Libro I: Manual del Jugador

Incluye las reglas completas de creación de personajes (¡con 12 clases!), combate y magia.

#### Libro II: Guía del Maze Master

Incluye capítulos de conocimiento mítico, criaturas y dirección, trasfondo del mundo de Mythika y ¡un catálogo de objetos míticos!

#### Libro III: Compendio de Criaturas

Una asombrosa colección de más de 150 pueblos, monstruos, espíritus y otras criaturas incluyendo variantes especiales y subespecies.

#### Libro IV: M&M Companion

Toneladas de nuevas reglas opcionales para la edición revisada de M&M, incluyendo habilidades secundarias, combate Homérico, PNJs influyentes, carros ¡y mucho más!



LEGENDARY GAMES STUDIO



## Prefacio a la Segunda Edición

Así que aquí estamos, en 1987... quince años (Bendito Zeus, ¡quince años!) han pasado desde que el juego de rol de **Mazes & Minotaurs** fuera publicado por primera vez por una pequeña compañía llamada **Legendary Games Studio**.

Desde aquellos tempranos (e incluso míticos) días, los juegos de rol se han convertido en uno de los grandes hobbies, estableciéndose como parte de la moderna cultura pop junto con comic books, novelas de fantasía y películas de ciencia ficción.

Allá por 1972, cuando Paul Elliott y yo estábamos trabajando en el juego original de M&M, mucha gente nos decía que nuestras ideas eran estúpidas y que nuestro juego jamás sería publicado, porque nadie podría estar interesado en una especie de "wargame de aventuras" tan irreal... pero nuestro pequeño y asombroso juego terminó siendo publicado, cautivando la imaginación de miles de personas de todo el mundo.

Por entonces, durante los primeros años de la odisea de M&M, los mismos oráculos auguraban que los juegos de rol eran una moda pasajera y que nunca sobrevivirían a los ochenta. Se equivocaron de nuevo. La comunidad de jugadores de rol prosperó y aquí estamos, 15 años después, con una nueva y completamente revisada versión de las reglas de M&M.

Esta segunda edición de *Mazes & Minotaurs* está formada por tres libros principales: **El Manual del Jugador** (que ahora mismo estás leyendo), **La Guía del Maze Master** y **El Compendio de Criaturas**.

A esta trilogía básica le seguirá un cuarto libro, el **Companion de Mazes & Minotaurs**, que ofrecerá una serie de opciones para expandir el juego básico.

Pero, ¿por qué una nueva versión, te preguntarás? Y, ¿qué significa eso de "revisada"?

En primer lugar unas palabras para todos los veteranos de M&M: ¡sigue siendo el mismo juego! Nobles y sacerdotes, centauros y hechiceras, cíclopes y quimeras y, por supuesto, laberintos y minotauros, ¡siguen todos aquí! El sistema de juego también sigue siendo el mismo – excepto que hemos resumido, clarificado y, de acuerdo, revisado unas pocas cosas aquí y allá, no para cambiar el juego sino para mejorarlo.

Esta nueva edición también incorpora material revisado originalmente publicado en suplementos de la primera edición, de los venerables **Men & Monsters** y **Myth & Magic** a los más recientes **Unveiled Addenda** y **Hekatoteratos**... además de material nuevo y nunca antes publicado, incluyendo herramientas de trasfondo para el mundo de Mythika (¡que será revelado próximamente en la *Guía del Maze Master!*).

También esperamos que esta nueva edición atraiga a una nueva generación de heroicos jugadores al mítico mundo de Mazes & Minotaurs... ¡La aventura os aguarda!

¡La Odisea empieza... de nuevo!

Olivier Legrand

## Tabla de Contenidos

### I: PERSONAJES

Creando un Personaje	4
Clases Guerreras	9
Clases Especialistas	12
Clases Mágicas	13
Deidades Patronas	16
Niveles de Personaje	17
Carga	18

### II: COMBATE

Secuencia de Acción	20
Sorpresa	20
Movimiento	20
Combate Cuerpo a Cuerpo	21
Armas Cuerpo a Cuerpo	22
Daño & Heridas	23
Tácticas Especiales	24
Situaciones Especiales	25
Combate a Distancia	26
Combate Sin Armas	26

### III: MAGIA

Conceptos Básicos	28
Talentos Mágicos	28
Fuerza Mística & Poder	29
Utilizando Magia	29
Resistiendo Magia	29
Recobrar Poder	29
Dones de la Naturaleza	30
Hechicería	32
Magia Elemental	35
Magia Poética	37
Prodigios Divinos	39

### IV: IR DE AVENTURAS

Viajes & Movimiento	42
Barcos & Navegación	42
Hazañas & Peligros	44
PNJs & Reacciones	46
Seguidores	47
Progreso del Personaje	48

# I: PERSONAJES

## Creando un Personaje

La creación de un personaje jugador para Mazes & Minotaurs sigue un proceso de siete pasos:

- Paso 1:** Elige una clase de personaje.
- Paso 2:** Determina los seis atributos básicos.
- Paso 3:** Elige nombre, género y edad.
- Paso 4:** Calcula las puntuaciones de combate.
- Paso 5:** Calcula otras puntuaciones.
- Paso 6:** Determina la riqueza y el equipo.
- Paso 7:** Dale vida al personaje.

### Paso 1: Selección de Clase

En M&M, cada personaje jugador pertenece a una clase. La clase puede reflejar su ocupación, vocación o trasfondo social. Estas reglas describen doce clases, divididas en tres categorías:

#### Guerreros

- Amazonas**, orgullosas mujeres guerreras
- Bárbaros**, feroces guerreros de las tierras salvajes
- Centauros**, temerarios hombres-caballos
- Hoplitas**, soldados de élite y valientes defensores
- Nobles**, señores de las tierras civilizadas

#### Magos

- Aedos**, poetas inspirados por las divinidades
- Elementalistas**, amos del fuego, aire, tierra y agua
- Hechiceros**, maestros en ilusiones y magia mental
- Ninfas**, espíritus femeninos de la Naturaleza
- Sacerdotes**, sirvientes y mensajeros de los Dioses

#### Especialistas

- Cazadores**, expertos rastreadores y arqueros.
- Ladrones**, maestros del robo y el subterfugio.

El grado de habilidad de un personaje en su clase se ve reflejado por su nivel. Todos los personajes jugadores comienzan en nivel 1 y ganarán nuevos niveles durante el juego hasta alcanzar el nivel máximo de 6.

### Paso 2: Atributos Básicos

Las capacidades físicas y mentales de un personaje de M&M se verán representadas por seis atributos:

- FORTALEZA** (fuerza física)
- HABILIDAD** (destreza y entrenamiento marcial)
- INGENIO** (astucia y agudeza mental)
- SUERTE** (buena fortuna y favor divino)
- VOLUNTAD** (resolución y autodisciplina)
- GRACIA** (atractivo y encanto personal)



*¡Un guerrero Noble listo para la Aventura!*

Tira 2D6+6 seis veces y reparte los seis resultados entre los atributos del personaje.

En M&M, se asume que todo personaje jugador es un individuo por encima de la media, favorecido por la fortuna y el destino. Por esta razón, si la suma de los seis resultados es inferior a 75 o si entre ellos no hay al menos dos puntuaciones de 13+, descártalos y tira de nuevo los atributos; repite este procedimiento hasta que los dados den un resultado de 75 puntos o más con al menos dos resultados por encima de 12.

Una vez que has generado las seis puntuaciones de atributos, puedes reducir una de ellas 1 o 2 puntos y aumentar otra por la misma cantidad. Esto sólo se puede hacer una vez y no puede hacer que una característica aumente por encima de 18.

Las dos puntuaciones más altas siempre deben ser asignadas a los dos atributos primarios de la clase de personaje (ver Tabla 1A de la próxima página).

Las otras puntuaciones pueden ser distribuidas como desee el jugador entre los otros atributos.

Cada puntuación de atributo da un modificador ('mod'), que se utilizará para varios cálculos (ver Tabla 1B).



Un grupo típico de aventureros, de izquierda a derecha: Pyros el Hoplita, Lythia la Cazadora, Faros el Noble y Xenon el Elementalista.

### Tabla 1A: Atributos Primarios

Aedos	Gracia & Suerte
Amazonas	Habilidad & Gracia
Bárbaros	Fortaleza & Voluntad
Cazadores	Habilidad & Ingenio
Centauros	Fortaleza & Habilidad
Elementalistas	Voluntad & Ingenio
Hechiceros	Voluntad & Ingenio
Hoplitas	Habilidad & Voluntad
Ladrones	Ingenio & Suerte
Ninfas	Gracia & Suerte
Nobles	Suerte & Otra *
Sacerdotes	Suerte & Voluntad

\* Ver descripción de la clase para más detalles.

### Tabla 1B: Puntuación de Atributos

Puntuación	Descripción	Mod
1-2	Abismal	-4
3-4	Patético	-3
5-6	Inferior	-2
7-8	Pobre	-1
9-12	Normal	0
13-14	Bueno	+1
15-16	Superior	+2
17-18	Excepcional	+3
19-20	Extraordinario	+4

## Paso 3: Nombre, Género & Edad

El nombre del personaje es elegido por el jugador - prueba a encontrar un nombre que *suene* a Griego o Mediterráneo.

El género del personaje normalmente es el del jugador pero son posibles las excepciones. Algunas clases también tienen restricciones de género.

La edad inicial se obtiene tirando 2D6+15 para Guerreros o Especialistas, y 2D6+20 para Magos, excepto para las Ninfas, que son inmortales.

## Paso 4: Puntuaciones de Combate

Las habilidades de combate de un personaje se ven reflejadas por varias puntuaciones, derivadas de sus atributos, como se detalla a continuación.

El modificador de **Melé** se aplica a todas las tiradas de ataque en combate cuerpo a cuerpo. Es igual a la suma del modificador de Fortaleza (fuerza física), el de Habilidad (entrenamiento con armas) y el de Suerte (fortuna en la batalla).

El modificador de **Proyectiles** se aplica a todas las tiradas de ataque en combate a distancia. Es la suma del modificador de Habilidad (puntería), el de Ingenio (alerta) y el de Suerte (disparo afortunado)

La puntuación de **Iniciativa** de un personaje refleja su habilidad para golpear primero en combate. Esta puntuación es igual a 10, más el modificador de Habilidad (entrenamiento en combate) y el de Ingenio (alerta).

La **Clase de Defensa** de un personaje refleja cuán difícil es acertarle en combate. La Clase de Defensa básica de un personaje es igual a 12 más su modificador de Suerte. La **CDE** (Clase de Defensa Efectiva) es igual a la Clase de Defensa básica más 2 por cada pieza de equipo protector: coraza, yelmo o escudo.

El **Total de Puntos de Golpe** representa la cantidad de heridas que puede recibir el personaje antes de morir. Es igual a los Puntos de Golpe Básicos (12 para guerreros, 10 para especialistas y 8 para magos) más el modificador de Fortaleza.

### Puntuaciones de Combate

**Melé** = Mods Fortaleza + Habilidad + Suerte

**Proyectiles** = Mods Habilidad + Ingenio + Suerte

**Iniciativa** = 10 + Mods Habilidad + Ingenio

**Clase de Defensa** = 12 + Mod Suerte + armadura

**Total de PG** = PG Básicos + Mod Fortaleza

## Paso 5: Otras Puntuaciones

### Tiradas de Salvación

Un personaje tiene cuatro tiradas de salvación que pueden entrar en juego en varias situaciones durante una aventura.

Cada puntuación de tirada de salvación es igual a la suma de los modificadores de 3 atributos (que siempre incluyen el modificador de Suerte, como reflejo directo de la buena fortuna o el favor divino del personaje).

**Evadir Peligros** se utiliza para evitar peligros y reaccionar con rapidez en situaciones inesperadas. Es igual a la suma de los modificadores de Ingenio (alerta), Habilidad (reflejos y precisión) y Suerte.

**Fortaleza Mística** sirve para resistir los efectos de la magia hostil y de otros poderes sobrenaturales. Es igual a la suma de los modificadores de Voluntad (fuerza mental y de espíritu), Ingenio (aplomo) y Suerte.

**Proeza Atlética** se utiliza cuando los personajes intentan realizar acciones como escalar, nadar, etc. El modificador de Proeza Atlética es igual a la suma de los modificadores de Fortaleza (músculos y aguante), Habilidad (destreza) y Suerte.

El **Vigor Físico** se usa para resistir los efectos del veneno, la enfermedad, el dolor, la fatiga y otras tareas arduas. Es igual a la suma de los modificadores de Fortaleza (fuerza y vigor), Voluntad (fuerza de voluntad) y Suerte.

**Evadir Peligros** = Mods Ingenio + Habilidad + Suerte

**Fortaleza Mística** = Mods Voluntad + Ingenio + Suerte

**Proeza Atlética** = Mods Fortaleza + Habilidad + Suerte

**Vigor Físico** = Mods Fortaleza + Voluntad + Suerte

#### Las Tiradas de Salvación en Juego

Todas las tiradas de salvación siguen el mismo procedimiento:

Tira 1D20, añade el modificador de la tirada de salvación apropiada y compara el resultado final con el número objetivo requerido. Este número objetivo variará según el tipo de tirada o situación: será más alto cuanto más difícil sea el peligro o desafío.

Si el resultado final es mayor o igual al número objetivo, la tirada de salvación ha tenido éxito.

Si el resultado final es menor que el número objetivo, la tirada de salvación ha fracasado.

En el Capítulo IV (*Ir de Aventuras*) hay reglas detalladas para los diversos tipos de tiradas de salvación.



*En ocasiones, un Carisma Personal alto puede ser tan útil como un total de Puntos de Golpe altos.*

### Carisma Personal

Todos los personajes tienen un modificador de Carisma Personal, que refleja su presencia, su aura personal y sus dotes naturales de liderazgo.

El **Carisma Personal** de un personaje es igual a la suma de los modificadores de Voluntad (fortaleza de carácter), Gracia (encanto natural) y Suerte.

El Carisma Personal afecta a las reacciones de otras personas cuando conocen por primera vez al personaje, así como a la habilidad de atraer y comandar seguidores y mercenarios.

### Talentos Especiales

Los **Especialistas** tienen una puntuación especial que refleja su maestría con su especialidad: Cazar para Cazadores y Robar para Ladrones.

En ambos casos, su valor es igual a la suma de los mods. de los dos atributos primarios del personaje.

La puntuación en **Cazar** de los Cazadores es igual a la suma de sus modificadores de Habilidad e Ingenio.

La puntuación en **Robar** de los Ladrones es igual a la suma de sus modificadores de Ingenio y Suerte.

Así, un Ladrón de primer nivel con Ingenio 16 (+2) y Suerte 13 (+1) tendrá una puntuación de +3.

Ver capítulo IV (*Ir de Aventuras*) para más detalles sobre los talentos especiales de Ladrones y Cazadores

### Habilidades Mágicas

Todos los magos tienen también tres puntuaciones adicionales que reflejan su habilidad mágica: Poder Místico, Puntos de Poder y una puntuación en un talento místico que varía dependiendo de su clase.

Estas habilidades mágicas y sus múltiples usos en juego se describen en detalle en el capítulo III.





*Dos aventureros pasando por la fase de Equipamiento.*

## Paso 6: Riqueza & Equipamiento

Cada personaje comienza el juego con el equipo listado en la descripción de su clase (así como objetos básicos tales como ropajes, sandalias, etc.)

También recibe una cantidad de dinero en minas de plata. La mina de plata (mp) es la unidad de moneda básica en el mundo de *Mazes & Minotaurs* aunque existen otros tipos:

1 moneda de oro (mo) = 100 minas de plata (mp).

1 mina de plata (mp) = 100 monedas de cobre (mc).

Este dinero inicial puede guardarse para más tarde o gastarlo en comprar más equipo: ver *Lista de Precios Estándar*.

Ver también las reglas de Carga en este mismo capítulo para más detalles sobre el peso y estorbo de las armas, armaduras y otros objetos.

## Paso 7: Dando Vida al Personaje

Los personajes de M&M deberían ser algo más que una colección de estadísticas y una lista de equipo.

Antes de empezar, los jugadores pueden elegir añadir varios detalles a la descripción de su personaje, como su apariencia, asuntos familiares, historia personal y otros elementos de trasfondo.

El jugador también debería determinar su preferencia religiosa. Consulta la *Guía del Maze Master* para más detalles sobre deidades y religión.

El *Companion de Mazes & Minotaurs* también tiene varias reglas opcionales para dar vida y color a un personaje, incluyendo habilidades de trasfondo.

## Lista de Precios Estándar

### Armas de Melé

Daga.....	15 mp
Maza.....	30 mp
Hacha.....	30 mp
Lanza.....	30 mp
Espada.....	60 mp

### Armas de Proyectil

Arco.....	40 mp
Jabalina.....	30 mp
Honda.....	5 mp
Flechas (seis).....	6 mp
Piedras para honda (diez).....	2 mp

### Armaduras

Yelmo.....	75 mp
Coraza.....	150 mp
Escudo.....	75 mp

### Viajes & Expediciones

Bote de remos.....	3 mo
Barco de vela pequeño.....	30 mo
Barco mercante.....	150 mo
Barco de Guerra / Galera.....	300 mo
Caballo.....	6 mo
Mula.....	1 mo
Vara.....	5 mp
Frasco de Aceite.....	10 mp
Antorcha.....	2 mp
Yesca & Pederal.....	5 mp
Cuerda (9 metros).....	15 mp
Saco de dormir.....	25 mp
Raciones (un día).....	2 mp
Pellejo de agua.....	2 mp

### Comida & Alojamiento

Por una noche de alojamiento.....	2-10 mp*
Una comida (incluyendo vino).....	2-5 mp*
Jarra de vino.....	1-3 mp*

*\* los precios varían según la calidad*



### Personaje de Ejemplo

## Pyros el Hoplita



### Paso 1: Selección de Clase

Sam decide crear su primer personaje de M&M. Quiere jugar con un Hoplita.

### Paso 2: Atributos

Sam empieza tirando seis puntuaciones con 2D6+6. Obtiene los siguientes resultados: 13, 17, 13, 15, 8 y 10. La suma total es 76, por lo que el conjunto es aceptable para un personaje jugador. Sam decide dejar las puntuaciones como están.

Sam debe poner sus dos mejores puntuaciones (17 y 15) en los atributos primarios de su clase de personaje, Habilidad (17) y Voluntad (15).

Después, Sam decide poner sus dos 13 en Fortaleza y Suerte para crear un guerrero competente en todos los campos. Pone el 10 en Ingenio, haciendo a su personaje un tipo moderadamente brillante, y guarda el 8 para Gracia, ya que no es un rasgo muy relevante para un Hoplita. El resultado final es:

**FORTALEZA = 13 (+1)**      **HABILIDAD = 17 (+3)**

**SUERTE = 13 (+1)**      **VOLUNTAD = 15 (+2)**

**INGENIO = 10 (0)**      **GRACIA = 8 (-1)**

### Paso 3: Nombre, Género & Edad

Sam decide llamar Pyros a su personaje. Pyros es un hombre (todos los Hoplitas lo son). Después tira 2D6+15 para su edad: con los 2D6 saca un 8, así que Pyros tendrá 23 años.

### Paso 4: Puntuaciones de Combate

Después, Sam apunta las puntuaciones de combate de Pyros:

**Melé +5** (Fortaleza +1, Habilidad +3, Suerte +1)

**Proyectiles +4** (Habilidad +3, Ingenio 0, Suerte +1).

El modificador de Habilidad de Pyros es +3 y el de Ingenio 0, lo que le da una **Iniciativa** básica de 13.

El modificador de Suerte de Pyros de +1 le da una **Clase de Defensa** de 13. Su coraza, yelmo y escudo añaden un +6, así que su CDE es 19. Como Pyros es un Hoplita, su CDE se incrementa con su modificador de Habilidad (+3) cuando lucha con lanza y escudo, por lo que su CDE final será 22.

El modificador de +1 en Fortaleza de Pyros le da **13 Puntos de Golpe**.

### Paso 5: Otras Puntuaciones

Luego Sam calcula los modificadores de las tiradas de salvación de Pyros:

**Evadir Peligros +4** (nada por Ingenio, +3 por Habilidad y +1 por Suerte)

**Fortaleza Mística +3** (+2 Voluntad, nada por Ingenio y +1 por Suerte)

**Proeza Atlética +5** (+1 por Fortaleza, +3 por Habilidad, +1 por Suerte)

**Vigor Físico +4** (+1 por Fortaleza, +2 por Voluntad y +1 por Suerte)

Para su **Carisma Personal**, la alta Voluntad de Pyros (+2), baja Gracia (-1) y buena Suerte (+1) le da un bonificador más que decente de +2.

### Paso 6: Riqueza & Equipo

Como Hoplita, Pyros comienza con el siguiente equipo: lanza, espada, daga, escudo, yelmo y coraza. La tirada de 3D6 para determinar su dinero resulta ser un ínfimo 7, lo que le da una **riqueza inicial** muy modesta, 70 mp.

### Paso 7: Dando Vida al Personaje

Ahora, Pyros es poco menos que un montón de números – pero estos pueden ayudar a Sam a definir la personalidad de su personaje.

La Habilidad, Fortaleza, Voluntad y Suerte de Pyros le hacen ser un guerrero superior y probablemente también un buen líder (aunque su Carisma Personal podría ser mejor). Sam interpreta la baja Gracia y su aceptable Ingenio como una falta de cultura social y refinamiento intelectual: Pyros es un guerrero disciplinado, seguro de sí mismo y poco refinado, con escaso talento o tendencia para las tretas sutiles y las situaciones sociales complicadas.

En un sentido más físico, la alta Fortaleza y baja Gracia de Pyros podría interpretarse también como que su cuerpo es ancho y de marcados músculos: Seguramente no sea muy atractivo pero, ¿quién necesita ser encantador con una puntuación de Habilidad de 17?



## Clases de Personaje

### Categorías de las Clases

Este capítulo detalla las doce clases disponibles para los personajes jugadores. Estas clases están divididas en tres grupos diferentes, listadas como sigue:

Guerreros	Magos	Especialistas
Amazonas	Aedos	Cazadores
Bárbaros	Elementalistas	Ladrones
Centauros	Hechiceros	
Hoplitas	Ninfas	
Nobles	Sacerdotes	

Algunas clases representan profesiones (Hoplitas, Ladrones, Cazadores) o vocaciones (Sacerdotes, Aedos, Hechiceros, Elementalistas), mientras que otras reflejan un estatus social privilegiado (Nobles) o un origen especial (Bárbaros, Amazonas, Centauros, Ninfas).

### Formato de la Descripción

Cada clase se describe siguiendo el siguiente formato:

**Atributos Primarios:** Cada clase tiene dos atributos primarios que representan en qué destaca el personaje y dónde debe poner sus dos puntuaciones de atributo más altas.

**Género:** Algunas clases tienen restricciones de género.

**Puntos de Golpe Básicos:** Es el total de Puntos de Golpe iniciales en el primer nivel. Es igual a 12 para guerreros, 10 para especialistas y 8 para magos y debe ser modificado por el modificador de Fortaleza del personaje.

**Magia:** Cada clase de mago tiene su propio Reino de magia así como su propio bonificador de talento mágico, que es igual a la suma de los modificadores de sus dos atributos primarios. Los magos también tienen una puntuación de Fuerza Mística y otra de Poder Total que refleja la cantidad de energía mágica que pueden utilizar.

**Habilidades Especiales:** Los guerreros y especialistas reciben dos ventajas especiales que normalmente están vinculadas con sus atributos primarios.

**Arma Predilecta:** Los guerreros y especialistas deben seleccionar un tipo de arma específico como su arma predilecta (ver capítulo II, para más detalles sobre el Combate)

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero otorga varios bonificadores a las habilidades del personaje, incluyendo puntuaciones de combate, Puntos de Golpe totales y tiradas de salvación.

**Posesiones:** Equipo y riqueza inicial.

**Restricciones:** Los magos y especialistas pueden estar sujetos a restricciones especiales en relación con el uso de armaduras.



*Una hermosa (pero mortal) guerrera Amazona*

## Clases de Guerreros

### AMAZONAS

Las Amazonas son mujeres guerreras; pueden ser vistas como equivalentes femeninos de los Bárbaros pero que confían más en la habilidad y la gracia que en la fuerza bruta.

**Atributos Primarios:** Habilidad y Gracia.

**Género:** Todas las Amazonas son mujeres (obviamente).

**Puntos de Golpe Básicos = 12**

**Disparo Mortal:** Las Amazonas añaden su modificador de Habilidad a la tirada de daño cuando usan un arco.

**Soltura en la Batalla:** Las Amazonas añaden su modificador de Gracia a su CDE contra ataques cuerpo a cuerpo, a menos que sean sorprendidas o lleven puesta una coraza.

**Arma Predilecta:** Todas las Amazonas deben seleccionar el arco como su arma predilecta.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero da a una Amazona +4 Puntos de Golpe, +1 a su Suerte y +2 a otra puntuación de atributo, elegida por el jugador.

**Posesiones:** Las Amazonas empiezan el juego con una daga, un arma primaria (como una espada o una lanza), un escudo, un arco y 12 flechas, y una riqueza inicial de 3D6 x 5 minas de plata.



Un fuerte y malvado Bárbaro

(sí, es la nueva ilustración, de nuestro amigo Chuck Parish).

## BARBAROS

Los Bárbaros son salvajes guerreros de las tierras incivilizadas - o consideradas así por los miembros de la cultura dominante en el juego (similar a la Griega). En el mundo fantástico de Mythika, la mayoría de los personajes jugadores Bárbaros vienen de las norteñas tierras salvajes de Hiperbórea. En otros universos, podrían ser Celtas, Godos, Cimbrios o, por supuesto, Cimmericos. Los Bárbaros son guerreros natos, cuya ferocidad en la batalla complementa con holgura su escasa disciplina militar.

**Atributos Primarios:** Fortaleza y Voluntad.

**Género:** Todos los bárbaros son hombres.

**Puntos de Golpe Básicos** = 12

**Fortaleza de Batalla:** Los Bárbaros añaden su modificador de Fortaleza al daño cuando utilizan sus armas bárbaras de cuerpo a cuerpo (ver capítulo II para más detalles).

**Furia de Batalla:** Los Bárbaros añaden su modificador de Voluntad a su CDE contra ataques de cuerpo a cuerpo, a menos que sean sorprendidos o lleven puesta una coraza.

**Arma Predilecta:** Cualquier arma bárbara. La mayoría de los Bárbaros prefieren hachas o mazas.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero da a los Bárbaros +4 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a Fortaleza, Voluntad o Habilidad (a elección del jugador).

**Poseiones:** Los Bárbaros comienzan con una daga, su Arma Predilecta de cuerpo a cuerpo, un arma de proyectiles (arco + 12 flechas O 3 jabalinas U honda + 12 piedras) y un escudo. Su riqueza inicial es de 3D6 x 5 minas de plata.

## CENTAUROS

Los Centauros son los famosos hombres caballo de las leyendas, bien conocidos por su temeridad y fiero temperamento. Se asume que los Centauros personajes jugadores pertenecen a los más nobles (o menos bestiales) miembros de su raza.

**Atributos Primarios:** Fortaleza y Habilidad.

**Género:** Los personajes jugadores Centauros sólo pueden ser hombres. Las mujeres Centauro (llamadas *centaurides*) son criaturas distantes y tranquilas que nunca abandonarían su rebaño en busca de gestas y aventuras.

**Puntos de Golpe Básicos** = 12

**Agilidad Extraordinaria:** Los Centauros añaden su modificador de Habilidad a su CDE contra ataques cuerpo a cuerpo (también contra ataques de proyectil cuando van *galopando*), a menos que sean sorprendidos o lleven puesta una coraza.

**Cuadrúpedo:** Los Centauros pueden utilizar arcos y otras armas de proyectil sin penalización mientras corren al doble de su movimiento básico permitido (36 metros por asalto de combate cuando van sin carga) o pueden *galopar* a cuatro veces su movimiento permitido. Cuando va al galope, un Centauro no puede trabarse en combate cuerpo a cuerpo pero puede asestar un ataque especial de arrollar contra aquellos que se crucen en su camino (no es necesario hacer tirada de ataque, 1D6 de daño, Evadir Peligros para negar). Estos ataques pueden realizarse después de una Carga efectuada con éxito.

**Arma Predilecta:** Arco, jabalina, maza o lanza.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero da a un Centauro +4 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a Fortaleza, Habilidad, Ingenio o Voluntad (a elección del jugador).

**Poseiones:** Los Centauros comienzan con una daga, una lanza y un arma de proyectil (arco + 12 flechas O tres jabalinas U honda + 12 piedras). No poseen ninguna riqueza monetaria.



Un centauro intentando pasar desapercibido



Un orgulloso y altivo Noble

## HOPLITAS

El Hoplita (o *lancero*) es un soldado de élite que confía en su entrenamiento y disciplina en el campo de batalla. Sus armas favoritas son lanza y escudo.

**Atributos Primarios:** Habilidad y Voluntad.

**Género:** Sólo hombres.

**Puntos de Golpe Básicos = 12**

**Combate a la Defensiva:** Cuando luchan con lanza y escudo, los hoplitas añaden su mod. de Habilidad a su CDE contra todos los ataques de cuerpo a cuerpo. Este bonificador no se aplica contra ataques por sorpresa o con armas de proyectil.

**Disciplina Marcial:** Los Hoplitas añaden su modificador de Voluntad a su puntuación de Iniciativa cuando luchan con lanza.

**Arma Predilecta:** Todos los Hoplitas deben elegir la lanza como su arma predilecta de combate cuerpo a cuerpo.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero da a un Hoplita +4 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a Fortaleza, Voluntad, Ingenio o Habilidad (a elección del jugador).

**Posesiones:** Lanza, espada, daga, escudo, yelmo y coraza, más 3D6 x 10 minas de plata.

### Clases Marciales Opcionales

El *Companion de M&M* incluye dos clases marciales opcionales: el Jinete y el Arquero, así como una versión alternativa de la clase Amazona (que puede usarse en lugar o además de la versión detallada en este capítulo).

## NOBLES

Los Nobles son miembros de las familias gobernantes de reinos y ciudades estado. Suelen ser orgullosos y altivos (¡algunas familias Nobles incluso afirman descender de los mismos dioses!) pero también tienden a mostrar un sentido de lealtad muy fuerte hacia su gente y su nación.

**Atributos Primarios:** Suerte y un atributo marcial (Fortaleza o Habilidad, a elección del jugador).

**Género:** Los Nobles pueden ser tanto hombres como mujeres.

**Puntos de Golpe Básicos = 12**

**Fortuna en la Batalla:** Los Nobles añaden su modificador de Suerte a su valor de Iniciativa en todas las circunstancias.

**Linaje Heroico:** Todos los Nobles añaden 2 puntos a su atributo marcial (Fortaleza o Habilidad) y a Ingenio, Voluntad o Gracia. Esto puede reflejar un linaje privilegiado, una educación excepcional o un potencial heroico superior.

**Arma Predilecta:** Espada, lanza, arco o jabalina.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero da a un personaje Noble +4 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a cualquier otra puntuación de atributo (a elección del jugador).

**Posesiones:** Espada, daga, escudo, yelmo, coraza, y 3D6 x 100 minas de plata.

**Una nota sobre los Linajes Heroicos:** Los atributos favorecidos de un Noble estarán definidos por el rasgo más destacable de su familia: un ancestro divino o heroico (Fortaleza), una fuerte tradición marcial (Habilidad), un talento para las estratagemas (Ingenio), una tradición de fuerte liderazgo (Voluntad), una diosa o ninfa en algún lugar del árbol familiar (Gracia), etc.



Un firme Hoplita



## Clases Especialistas

### CAZADORES

Los Cazadores son personajes rurales expertos en exploración, en el saber del bosque y en puntería.

**Atributos Primarios:** Habilidad e Ingenio.

**Género:** La mayoría de los Cazadores son masculinos pero las Cazadoras también existen, teniendo a la diosa Ártemis como modelo a seguir.

**Puntos de Golpe Básicos = 10**

**Puntería Mortal:** Los Cazadores saben cómo disparar a los puntos débiles de animales y criaturas similares: añaden su modificador de Habilidad a sus tiradas de daño cuando utilizan cualquier arma de proyectil contra *Bestias* y *Monstruos*.

**Cinegética:** Los Cazadores sobresalen en sigilo y conocimiento del bosque. Este talento se ve reflejado por un bonificador especial a Cazar igual a la suma de sus modificadores de Habilidad e Ingenio. Ver el capítulo IV (*Ir de Aventuras*) para más detalles.

**Arma Predilecta:** Cualquier arma de proyectiles.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero da al Cazador +2 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a Habilidad, Ingenio o Voluntad (a elección del jugador).

**Posesiones:** Los Cazadores empiezan con una daga, una lanza y su arma de proyectil predilecta (arco y 12 flechas O tres jabalinas U honda + 12 piedras). Su riqueza inicial es 3D6 x 5 minas de plata.

**Restricciones:** Los Cazadores pueden llevar cualquier tipo de armadura pero normalmente eligen no hacerlo, puesto que la carga afecta directamente a sus habilidades de sigilo.



Una grácil Ladrona robando manzanas mágicas



Un Cazador armado con arco y daga

### LADRONES

Los Ladrones son astutos pícaros que confían en su suerte, su sigilo y sus argucias para sobrevivir a las vicisitudes del destino y la fortuna.

A pesar de lo que denota su nombre, los Ladrones no son necesariamente traicioneros y deshonestos y pueden ser compañeros de aventuras tan leales como cualquier otro cuando les coges confianza. Confiar en ellos suele ser el problema.

**Atributos Primarios:** Ingenio y Suerte

**Género:** Los Ladrones pueden ser tanto hombres como mujeres.

**Puntos de Golpe Básicos = 10**

**Latrocinio:** Los Ladrones sobresalen en esconderse, acechar, encontrar trampas y, bueno, robar. En términos de juego, todas estas habilidades están reflejadas por un bonificador especial a Robar igual a la suma de sus modificadores de Suerte e Ingenio. Ver el capítulo IV (*Ir de Aventuras*) para más detalles.

**Evasión:** Los Ladrones son muy buenos también al esquivar golpes y añaden el modificador de Ingenio a su CDE en combate cuerpo a cuerpo (a menos que les cojan por sorpresa o vistan una coraza).

**Arma Predilecta:** Daga, cuchillo arrojadizo u honda.

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero da a un Ladrón +2 Puntos de Golpe, +1 a Suerte y +2 a Ingenio, Voluntad o Habilidad (a elección del jugador).

**Posesiones:** Una daga y 3D6 x 5 minas de plata.

**Restricciones:** Los Ladrones pueden llevar cualquier tipo de armadura pero normalmente deciden no hacerlo, puesto que la carga afecta directamente a su sigilo y agilidad.



Un Aedo inspirado

## Clases Mágicas

### AEDOS

Los Aedos o Liristas son poetas ambulantes, músicos y cuentacuentos con el Don de Orfeo, lo que les permite crear magia a través de su maestría en el arte de la oratoria y la música.

Su nombre viene de la *lira*, su instrumento musical así como el símbolo de su rol como recipientes de la inspiración divina. Todas las gentes civilizadas consideran que los Aedos son tan sagrados como los Sacerdotes.

**Atributos Primarios:** Gracia y Suerte.

**Género:** Los Aedos pueden ser hombres o mujeres

**Puntos de Golpe Básicos** = 8

**Magia Poética:** Los Aedos pueden hacer uso de la magia cantando Canciones de poder. Ver capítulo III para una descripción detallada de este reino de la magia.

**Canto Órfico** = Mod de Gracia + mod. de Suerte.

**Fuerza Mística** = 12 + Canto Órfico

**Poder Inicial** = 4 + mod. de Gracia

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero otorga a un Aedo +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Gracia, Ingenio o Voluntad (a elección del jugador)

**Posesiones:** Los Aedos comienzan el juego con una lira, una daga y 3D6 x 5 minas de plata.

**Restricciones:** Su función como poetas sagrados prohíbe a los Aedos portar cualquier tipo de equipo de protección así como usar cualquier otro arma que no sea una vara o daga, y sólo si les atacan primero.

### ELEMENTALISTAS

Los Elementalistas son magos que obtienen sus poderes de los cuatro elementos clásicos definidos por los filósofos Griegos: fuego, agua, tierra y aire.

**Atributos Primarios:** Ingenio y Voluntad.

**Género:** Los Elementalistas pueden ser tanto hombres como mujeres.

**Puntos de Golpe Básicos** = 8

**Magia Elemental:** A primer nivel, un Elementalista debe elegir uno de los cuatro elementos clásicos como su elemento primario. Ver capítulo III para más detalles.

**Maestría Elemental** = Mod de Ingenio + mod. de Voluntad

**Fuerza Mística** = 12 + Maestría Elemental

**Poder Inicial** = 4 + modificador de Voluntad

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero otorga a un Elementalista +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Ingenio o Voluntad (a elección del jugador)

**Posesiones:** Los Elementalistas comienzan el juego con una daga, una vara y 3D6 x 5 minas de plata.

**Restricciones:** Los Elementalistas no pueden llevar yelmos o corazas puesto que una cantidad tan enorme de metal en contacto directo con su persona podría interferir con su dominio de las fuerzas elementales.



Un Elementalista de primer nivel

## HECHICEROS

Los Hechiceros son adeptos en las artes mágicas que utilizan sus poderes arcanos para confundir y manipular las mentes, emociones y percepciones de otras personas. La mayoría de los Hechiceros son vistos con desconfianza y recelo por la mayor parte de la gente, incluso por otros magos. Personajes Míticos como la Bruja Circe y la Reina Medea son buenos ejemplos de Hechiceras.

**Atributos Primarios:** Ingenio y Voluntad.

**Género:** Las Hechiceras son más frecuentes que los Hechiceros masculinos; las mujeres tienen más talento para la hechicería que los hombres. Para reflejar esto, los Hechiceros tiran su edad inicial con 2D6+25 y las Hechiceras con 2d6+15.

**Puntos de Golpe Básicos = 8**

**Hechicería:** Los Hechiceros estudian y practican las arcanas artes de la Hechicería psíquica. Ver capítulo III para más detalles sobre este reino de la magia.

**Don Psíquico =** Mod. de Voluntad + mod. de Ingenio

**Fuerza Mística = 12 + Don Psíquico**

**Poder Inicial = 4 + mod. de Voluntad**

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero da a un Hechicero +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Ingenio o Voluntad (a elección del jugador).

**Posesiones:** Daga, vara o bastón. Su riqueza inicial es 3D6 x 10 minas de plata.

**Restricciones:** Por algunas misteriosas razones metafísicas, los hechiceros no pueden usar sus poderes de Hechicería mientras lleven puesta una coraza o un yelmo.



*Un poderoso y desafiante Hechicero*



*Una grácil Ninfa arbórea utilizando sus poderes mágicos*

## NINFAS

Las Ninfas son espíritus de la naturaleza que actúan como protectoras de los bosques, ríos, montañas, cavernas, el océano y otros santuarios de la Naturaleza.

La gran mayoría de las Ninfas suelen ser criaturas sedentarias pero algunas de las más jóvenes a veces se alejan de su entorno natural para recorrer mundo, por pura curiosidad hacia los mortales.

**Atributos Primarios:** Gracia y Suerte.

**Género:** Las Ninfas son mujeres exclusivamente. No existe ningún tipo de ninfa masculina.

**Puntos de Golpe Básicos = 8**

**Dones de la Naturaleza:** Su innato vínculo con las fuerzas de la Naturaleza otorga a las Ninfas poderes mágicos. Ver capítulo III para más detalles sobre estos Dones mágicos.

**Encanto Odílico =** Mods. de Gracia + Suerte

**Fuerza Mística = 12 + Encanto Odílico**

**Poder Inicial = 4 + mod. de Gracia**

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel más allá del primero da a la Ninfa +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Gracia, Ingenio o Voluntad (a elección del jugador).

**Posesiones:** Ninguna.

**Restricciones:** Las Ninfas nunca pueden llevar ningún tipo de armadura, ya que obviamente denigraría su natural (e incluso sobrenatural) belleza.



## ¡Conoce a tus Ninfas!



*Dríade*



*Oréade*



*Napea*



*Heleada*



*Náyade*



*Nereida*

### Tabla 2A: Tipos de Ninfa

Las Ninfas se presentan en muchas formas, cada una de las cuales está relacionada con un aspecto de la Naturaleza. Tira 1D6:

- 1 = **Dríade** (ninfa arbórea)
- 2 = **Náyade** (ninfa de río)
- 3 = **Nereida** (ninfa marina)
- 4 = **Oréade** (ninfa de montaña)
- 5 = **Heleada** (ninfa de pantano)
- 6 = **Napea** (ninfa de valle)

### Tabla 2B: Dioses & Diosas

#### Dioses (1D6)

- 1 = **Zeus** (dios del rayo y la autoridad)
- 2 = **Hermes** (dios de los viajes, el comercio y el latrocinio)
- 3 = **Ares** (dios de la guerra)
- 4 = **Poseidón** (dios del mar)
- 5 = **Apolo** (dios del sol, la poesía, el tiro con arco, etc.)
- 6 = **Hefesto** (dios de la herrería y el fuego)

#### Diosas (1D6)

- 1 = **Hera** (diosa del matrimonio y el amor)
- 2 = **Hestia** (diosa del hogar y la curación)
- 3 = **Afrodita** (diosa del amor y la pasión)
- 4 = **Deméter** (diosa de la tierra y la fertilidad)
- 5 = **Ártemis** (diosa de los bosques y la cacería)
- 6 = **Atenea** (diosas de las artes y la sabiduría)



*Una sabia Sacerdotisa*

## SACERDOTES

Los Sacerdotes están dedicados al servicio y veneración de un Dios o Diosa específico (elegido por el jugador o tirado aleatoriamente en la Tabla 2B). Aunque la mayoría de los Sacerdotes viven en templos y otros lugares sagrados, algunos de ellos son elegidos por su deidad para llevar una vida más aventurera, realizando gestas, misiones y expediciones.

**Atributos Primarios:** Suerte y Voluntad.

**Género:** Los Sacerdotes pueden ser hombres o mujeres, dependiendo de a qué deidad sirven. Los Sacerdotes masculinos sirven a dioses masculinos, mientras que las sacerdotisas sirven a diosas.

**Puntos de Golpe Básicos = 8**

**Prodigios Divinos:** A los Sacerdotes se les permite convocar el poder de una deidad. Ver capítulo III para más detalles.

**Aura Espiritual = Mod. de Voluntad + mod. de Suerte.**

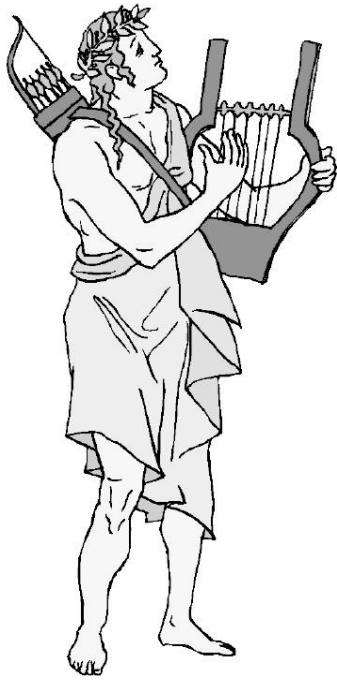
**Fuerza Mística = 12 + Aura Espiritual**

**Poder Inicial = 4 + mod. de Voluntad**

**Beneficios del Nivel:** Cada nivel por encima del primero da a un Sacerdote +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Voluntad u otro atributo relacionado con su deidad: Fortaleza (Zeus, Ares, Poseidón, Hefesto), Habilidad (Apolo, Ares, Atenea, Ártemis), Ingenio (Zeus, Apolo, Hermes y cualquier Diosa), Gracia (Apolo y cualquier Diosa).

**Posesiones:** Vara (o un símbolo de su oficio similar), daga, ropas ceremoniales y 3D6 x 10 minas de plata.

**Restricciones:** Los Sacerdotes normalmente no llevan armadura ni utilizan escudos, no porque interfiera con sus poderes sino porque sienten que el favor de su deidad es la única protección que realmente necesitan.



Arco, lira y corona de laurel... ¿Puedes imaginarte cuál es la deidad patrona de este personaje?

## Deidades Patronas

Todos los personajes jugadores (no sólo los Sacerdotes) deberían elegir una deidad patrona que corresponda con su clase, como se detalla más adelante. Esta elección no da beneficios inmediatos en términos de juego pero añade vida y profundidad a la personalidad del personaje.

Los **Aedos**, siempre suelen tener a Apolo como su patrón divino, pero unos pocos siguen a Afrodita.

Las **Amazonas** normalmente eligen a Ártemis o a Atenea como su deidad patrona. No creen en dioses masculinos.

Los **Bárbaros** veneran dioses extraños y primitivos que nunca intervienen en el mundo material (ya que probablemente no existan de verdad). No obstante, se asume que los personajes jugadores Bárbaros veneran a uno de los dioses verdaderos (esto es, los Olímpicos). Estos Bárbaros se inclinan a favor del deseo de combate Ares o el solar Apolo como su deidad patrona aunque también pueden seguir a dioses asociados con el poder y la fuerza tales como Zeus o Poseidón.

Los **Cazadores** suelen seguir a Ártemis o Apolo.

Los **Centauros**, como los Bárbaros, muestran normalmente poca inclinación religiosa pero los miembros más heroicos de su raza (lo que incluye a todos los personajes jugadores Centauros) elijen por lo general a Ártemis o Apolo como su deidad patrona. Unos pocos prefieren seguir los senderos de Ares - así como aquellos que pierden mucho de su tiempo en compañía de Sátiros tienden a seguir a Dionisos (quien, sin duda, sabe cómo organizar fiestas estupendas)

Los **Elementalistas**, como los Hechiceros, probablemente preferirían no tener deidad patrona pero los dioses piensan lo contrario. De hecho, cada Elementalista está vigilado bien de cerca por una deidad concreta que actúa como su patrón divino (tanto si lo quiere como si no). Esta deidad depende del elemento primario del personaje: Zeus para el aire, Poseidón para el agua, Hefesto para el fuego y Deméter para la tierra.

Los **Hechiceros** suelen ser tan independientes, que por lo general deciden ignorar (¿o desafiar?) el poder de los dioses. Por eso, la mayoría de ellos no tiene deidad patrona - pero los que la tienen suelen elegir el patronazgo divino de Hermes (que también es el dios de las mentiras, por otro parte).

Los **Hoplitas** casi siempre eligen a Ares o Atenea como su deidad patrona. La elección depende de si el personaje se ve como un guerrero brutal (Ares) o como un valiente protector (Atenea).

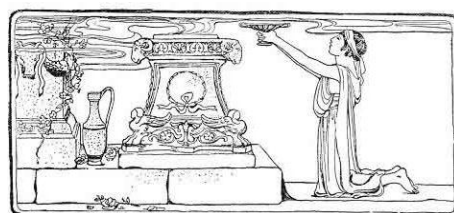
Los **Ladrones** normalmente eligen a Hermes como su deidad patrona (ya que a nadie importan de todos modos) pero aquellos que tienen orígenes rurales pueden preferir a Ártemis (en su aspecto nocturno y lunar), y los más románticamente inclinados pueden seguir a Afrodita.

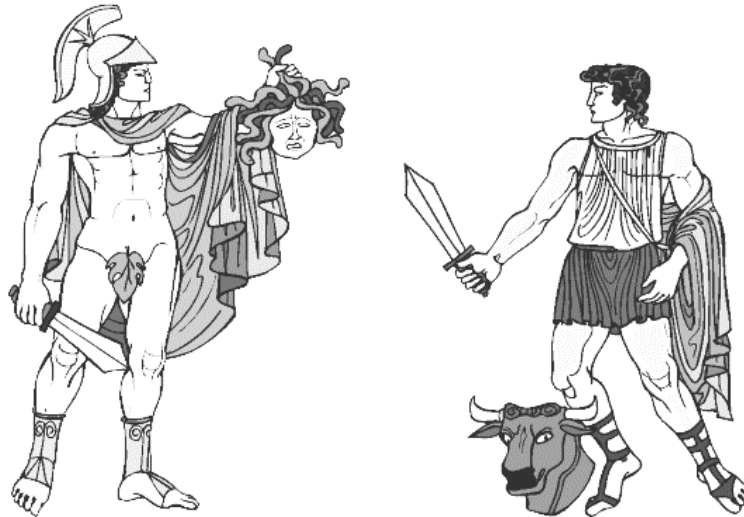
Las **Ninfas**, al estar vinculadas a las fuerzas primordiales de la Naturaleza, ya tienen una ligera conexión divina que les suele dispensar de tener una deidad patrona. Pero aquellas raras Ninfas que abandonan su hogar para ir de aventuras son lo bastante sabias como para ponerse bajo la atención divina de una deidad concreta, normalmente Ártemis para las Dríades, Zeus para las Oréades, Afrodita para las Náyades y Napeas, Poseidón para las Nereidas y Deméter para las Heleadas. Como alternativa, cualquier Ninfa puede elegir al hermoso Apolo como su deidad patrona...

Los **Nobles** suelen elegir dioses asociados con el liderazgo como sus deidades patronas, tales como Zeus y Atenea, pero algunos siguen a otras (por tradición familiar o por elección personal), como Afrodita, Apolo, Ares o Poseidón. Para los personajes jugadores, esta elección puede vincularse con el atributo heredado de la familia, como Fortaleza o Voluntad que corresponde a Zeus, Ares o Poseidón, Habilidad o Ingenio para Atenea o Apolo, Voluntad para Zeus, Ares, Gracia para Apolo o Afrodita, etc.

Ver *La Guía del Maze Master* para saber más sobre deidades, religión y veneración.

El *Companion de Mazes & Minotaurs* también incluye reglas opcionales para los favores especiales otorgados por los dioses a sus campeones y agentes.





Dos poderosos héroes comparando sus dos últimos logros

(NOTA: el de la cabeza de gorgona obviamente lleva puesta una Hoja de Protección mágica)

## Niveles del Personaje

Los personajes aumentan sus niveles acumulando puntos de Gloria (guerreros), puntos de Sabiduría (magos) y puntos de Experiencia (especialistas).

Se reciben Puntos de Gloria por matar monstruos y realizar actos heroicos. Los Puntos de Sabiduría se ganan derrotando enemigos sobrenaturales, explorando tierras desconocidas o lugares mágicos y realizando otras actividades místicas importantes. La Experiencia se gana de forma diferente según la clase de especialista: los Cazadores matando o capturando Bestias y Monstruos, y los Ladrones adquiriendo botín y objetos valiosos.

El Maze Master tiene reglas detalladas sobre adquirir puntos de Gloria, Sabiduría y Experiencia al final de una sesión de aventura. Ver capítulo IV (*Ir de Aventuras*) para más detalles sobre estas recompensas.

El nivel del personaje refleja su grado personal de éxito y su estatus heroico general. En términos de juego, esto se refleja con el incremento de las puntuaciones de atributo del personaje (ver las descripciones de cada clase para más detalles).

Incrementar un atributo puede aumentar a su vez su modificador y todos sus valores asociados. Un personaje que aumenta su Habilidad, por ejemplo, también mejorará sus valores de Melé, Proyectiles, Iniciativa, Evadir Peligros y Proeza Atlética.

Independientemente del nivel del personaje, ningún atributo podrá incrementarse por encima de **20** – excepto en los dos **atributos primarios** de la clase del personaje, que podrán incrementarse hasta el reamente legendario valor de **21** (con un mod. de atributo correspondiente de +5).

Los personajes que actúan como agentes personales y campeones de los dioses pueden ganar beneficios adicionales al nivel. Esta opción se cubre en detalle en el *Companion de Mazes & Minotaurs*.

Los personajes también ganan Puntos de Golpe adicionales con cada nuevo nivel. Este hecho tiene más que ver con su destino que con su constitución física: los grandes héroes, poderosos magos y otros individuos excepcionales son más duros de matar que los simples mortales no porque su cuerpo sea más resistente sino porque tienen un destino más importante.

Tabla 1C: Niveles de Clases

### Guerreros

Gloria	Nivel	Reputación
0 a 999	1	Héroe Local
1000 a 1999	2	Héroe Favorecido
2000 a 3999	3	Héroe Célebre
4000 a 6999	4	Héroe Famoso
7000 a 9999	5	Héroe Ilustre
10 000+	6	Héroe Legendario

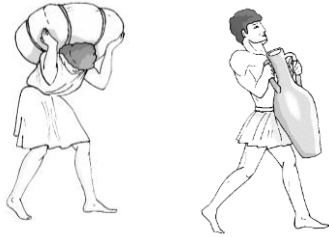
### Magos

Sabiduría	Nivel	Entendimiento
0 a 999	1	Adepto Novicio
1000 a 1999	2	Adepto Iniciado
2000 a 3999	3	Adepto Sabio
4000 a 6999	4	Adepto Místico
7000 a 9999	5	Adepto Venerable
10 000+	6	Adepto Supremo

### Especialistas

Experiencia	Nivel	Competencia
0 a 999	1	Principiante
1000 a 1999	2	Competente
2000 a 3999	3	Superior
4000 a 6999	4	Experto
7000 a 9999	5	Maestro
10 000+	6	Extraordinario





## Carga

Cada personaje tiene un total de Carga que representa el peso y carga que lleva.

Este total suelen ser igual a 10 para los humanos y otros seres de tamaño mediano y aumenta con el valor de Carga de cada objeto pesado y aparatoso que el personaje carga o viste.

La mayoría de las armas de melé tienen un valor de Carga de 1, excepto las lanzas y las armas bárbaras (ver p. 22), que tiene un valor de Carga de 2, y dagas, cuchillos y otras armas pequeñas que tienen un valor efectivo de Carga de cero.

Las armas de proyectil también tienen un valor de carga: 0 para hondas y piedras de honda, 1 para un arco o una aljaba llena de flechas (2 si se va con ambos) y 2 para una jabalina.

Cada pieza de armadura o equipo de protección tienen un valor de Carga concreto: 2 por un escudo, 1 por un yelmo y 3 por una coraza. Así, un Hoplita totalmente equipado con yelmo (1), coraza (3), escudo (2), lanza (2) y espada (1) tendrá una Carga total de 19.

El dinero tiene un valor de Carga de 1 por 100 monedas. Así, una bolsa con 300 minas de plata tiene un valor de Carga de 3. Los objetos pequeños o fáciles de transportar (gemas, bolsas, etc.) tienen un valor de Carga de cero. Un ser humano tiene un valor de Carga igual a su propia Carga total.

La Carga total de un personaje se utiliza como número objetivo para todas sus tiradas de salvación cuando intenta escalar, nadar o realizar actividades similares que requieran ligereza y agilidad. Esto también afectará del mismo modo a la habilidad del personaje para moverse sigilosamente (ver capítulo IV).

Aquellos personajes cuya Carga total sea mayor que su puntuación de Fortaleza estarán *cargados*. Un personaje *cargado* verá su movimiento básico permitido reducido un tercio. Para humanos, esto significa un movimiento permitido de 12 m. en lugar de 18 m.

Aquellos personajes cuya Carga total sea mayor que el doble de su puntuación de Fortaleza estarán con *carga pesada*. Un personaje con *carga pesada* verá su movimiento permitido reducido 2/3. Para humanos, esto significa un movimiento básico permitido de 6 m.

Los personajes con *carga pesada* también reducen a la mitad su valor de Iniciativa (redondeando hacia abajo).

Las carga total de un personaje nunca puede superar el triple de su puntuación de Fortaleza.

### Ejemplo: Pyros carga con Madros

Vamos a suponer que nuestro amigo Pyros el Hoplita quiere cargar a la espalda con su herido e inconsciente camarada Madros.

Pyros tiene un equipo completo de Hoplita (yelmo, coraza, escudo, lanza y espada): esto significa que Pyros ya está *cargado*, ya que su Carga total de 19 es mayor que su puntuación de Fortaleza de 15.

Madros lleva puesto exactamente el mismo equipo completo que Pyros: si Pyros carga con él con todo su armamento, su Carga total aumentará de 19 a 38, que no queda por encima de la capacidad máxima de Pyros de 45 (el triple de su Fortaleza 15) pero es suficiente para que vaya con *carga pesada*.

Para evitar ir con carga pesada por Madros, Pyros debe reducir su Carga total a 30 (el doble de su Fortaleza 15) o menos, lo que implica reducir el propio valor de Carga de Madros a 11 o menos: Pyros decide dejar atrás todo el equipo y armas de Madros, reduciendo la Carga total de su amigo a su valor básico de 10.

Cargar con Madros desnudo entre sus hombros aumenta la Carga total de Pyros a 29, lo que le permite conservar su movimiento básico permitido de 12 m.

### Tabla 1D: Valores de Carga

Objeto	Car
Daga	0
Espada	1
Arma Bárbara	2
Lanza	2
Jabalina	2
Arco	1
Aljaba	1
Honda	0
Escudo	2
Yelmo	1
Coraza	3
Bolsa con 100 monedas	1
Arpa	2
Ser humano o cadáver	Carga total
Otros objetos	0-3 *

\* determinado por el Maze Master según el peso o estorbo del objeto

## Notas & Comentarios a la Edición de 2007: Personajes y Clases

### ¡Doce Clases!

Las reglas revisadas de *Mazes & Minotaurs* incluyen doce clases de personaje, dos veces más que la primera edición del juego (el 'libro blanco').

Como probablemente bien recuerdes, las reglas originales de M&M incluían seis clases: Bárbaro, Hoplita, Noble, Hechicero, Sacerdote y Ninfa.

La Amazona, que en las reglas originales se presentaba como «variante Bárbara femenina», ahora tiene su propia descripción de clase, en un golpe crítico para el movimiento de liberación de mujeres guerreras. Los Centauros, Cazadores, Ladrones, Elementalistas y Aedos se seleccionaron de entre los dos primeros suplementos del juego original: *Men & Monsters* y *Myth & Magic*.

Se ha hablado mucho de la clase Marinero, mencionada pero no descrita en *Men & Monsters*, y que obviamente nunca encontró su sitio en las reglas Revisadas, un destino que fue compartido por Mistagogos, Heraldos, Filósofos y la miríada de clases alternativas y variantes publicadas a lo largo de los años en diversas fuentes.

### De la Fe a la Voluntad

En las reglas originales de M&M, los personajes tenían un atributo de Fe pero no una puntuación de Voluntad. A pesar de los constantes rumores, la transición de Fe a Voluntad no tuvo nada que ver con una conversión a la filosofía Nietzscheana del diseñador del juego sino que estuvo motivada por otras razones mucho más prácticas: la Fe se desestimó como atributo ya que constantemente se solapaba con la Suerte como medida del favor divino del personaje, lo que algunas veces llevaba a situaciones confusas durante el juego (y a un sin fin de debates tras la sesión).

Durante la fase de diseño de estas reglas revisadas, los autores habían decidido eliminar la Suerte, transfiriendo algunas de sus funciones a Fe y añadiendo la Voluntad como el sexto atributo perdido, pero al final cambiaron de parecer, probablemente porque la Suerte se percibía como una parte esencial del sistema y espíritu del juego.

Esta atrevida maniobra en el diseño fue por lo general bien recibida por jugadores y Maze Masters. También fue la razón por la que una vez se escuchó a Olivier Legrand riendo como un maniaco en su oficina de LGS: "¡Ah, ah! ¡Lo conseguí! ¡Finalmente corté el nudo Gordiano!" - un caso típico de *hubris* de un diseñador de juego, si queréis mi opinión.

### La Lista de Precios Estándar

Esta marca de los juegos de rol de fantasía de la vieja escuela ha sido constantemente ampliada y corregida por los aficionados del juego. Algunas versiones, con el tiempo, llegaron tan lejos como para incluir los precios de sandalias, perfumes, masajes y otras actividades de menor gusto.

### Ninfas... ¿y Sátiros?

Los autores del juego probablemente se pasaron un poco con todos esos tipos diferentes de Ninfa. Realmente, la idea misma de una Ninfa de los Pantanos nunca llamó la atención de nadie, mientras que las Ninfas de los Valles pronto fueron objeto de muchos chistes sobre «*la chica del valle*», especialmente entre los jugadores californianos.

El Sátiro como clase de personaje jugable fue siempre objeto de un acalorado debate entre los entusiastas de M&M. Sus partidarios defendían que eran «*la única alternativa masculina seria para las Ninfas*», mientras que sus detractores lo veían como «*injugable y potencialmente embarazoso, especialmente en grupos con jugadoras que llevarán Ninfas*». (ambas citas fueron sacadas de las cartas de la columna de opinión de la revista *Grifo*).

### ¿Gloria = Experiencia?

La idea de igualar la gloria con la experiencia (al menos para los guerreros) era una simple y eficaz forma de animar a los jugadores a hacer que sus personajes actuaran de un modo razonablemente heroico. Esto era (por supuesto) habitualmente replicado por los así llamados «abogados del diablo» que lo veían como poco realista y una restricción arbitraria de la libertad de los jugadores... pero en el fondo, la idea de un juego de traiciones, «antihéroes» apuñala-espaldas o avariciosos cazadores de tesoros nunca caló entre la mayoría de los jugadores de M&M, que se contentaban con esta aproximación basada en la fama y la fortuna para el desarrollo de sus personajes.

### Pyros el Hoplita

En el caso de que te lo hayas estado preguntado, Pyros el Hoplita ERA uno de entre la primera oleada de personajes de M&M creados por los testeadores originales del juego, allá por 1972. No era el personaje de ningún tipo llamado Sam (como aparece en las reglas) sino el del legendario David Jenkins en persona, que más tarde fue cofundador de la Sociedad Creativa Minotaúrica y que con el tiempo se ganó una reputación de quisquilloso cascarrabias en el mundillo de los juegos de rol (bueno, no fueron esos exactamente los términos que la gente utilizó cuando nos hablaron de él, pero estoy seguro de que te puedes hacer una idea).

Este Pyros original halló su final cuando fue incinerado por una Quimera justo después de alcanzar el nivel 3...

Más tarde se descubrió que la primera edición de las reglas de M&M contenían un enorme error respecto al rango de distancia de las Armas de Aliento y que Pyros NO tendría por qué haberse convertido en cenizas si se hubiera utilizado la distancia correcta. Esta anécdota, que terminó siendo conocida como «*El incidente Quimera*», fue de hecho mencionada en las erratas oficiales de las reglas originales de M&M y dio comienzo a la gran cruzada «*Las reglas de M&M apestan*» de Dave, lo que le hizo ser expulsado de las MazeCon y otros eventos lúdicos...

## II: COMBATE



Un audaz héroe con espada y escudo combatiendo a un feroz salvaje de las montañas

### Secuencia de Acción

Por razones tácticas y prácticas, cada secuencia de combate se divide en *asaltos de combate*. Cada asalto de combate representa aproximadamente 6 segundos de acción. Hay 10 asaltos de combate en un minuto.

Los personajes sólo pueden hacer una acción de combate en un asalto (normalmente un ataque de melé o proyectiles). Bajo ciertas circunstancias, esta acción se puede combinar con movimiento (ver abajo).

Un asalto de combate se divide en cuatro fases:

- 1) Fase de Decisión:** Durante esta fase, los jugadores y el MM establecen qué harán sus personajes durante el asalto. Las acciones se declaran en orden ascendente de Iniciativa (empezando con el valor más bajo). Así, los personajes con mejor iniciativa pueden tener en cuenta las acciones de sus oponentes antes de elegir la suya. Una vez que la acción se declara, podrá cancelarse en cualquier momento durante el asalto, pero no podrá reemplazarse por otra acción.
- 2) Fase de Proyectiles:** Se resuelven los ataques de proyectil en orden decreciente de Iniciativa. Los atacantes con la misma Iniciativa disparan a la vez, incluso si se están atacando el uno al otro.
- 3) Fase de Movimiento:** Todos los personajes y criaturas pueden mover a su movimiento máximo (ver la sección de Movimiento más abajo). Se asume que todas las acciones de movimiento ocurren de forma simultánea.
- 4) Fase de Melé:** Los ataques de melé ocurren en orden decreciente de Iniciativa; los atacantes con puntuación idéntica de Iniciativa actúan a la vez, incluso si se atacan el uno al otro.

### Sorpresa

Si un personaje es *sorprendido*, no podrá actuar durante el primer asalto de combate y tendrá que esperar hasta el segundo asalto para actuar. Durante el asalto de sorpresa, no podrá hacer nada excepto defenderse. Los personajes sorprendidos no pueden beneficiarse del bono de defensa de su escudo o de cualquier bono defensivo especial concedido por habilidades especiales de su clase.

### Movimiento

Durante el asalto de combate, un personaje en movimiento puede realizar un *movimiento normal* o un *movimiento completo*.

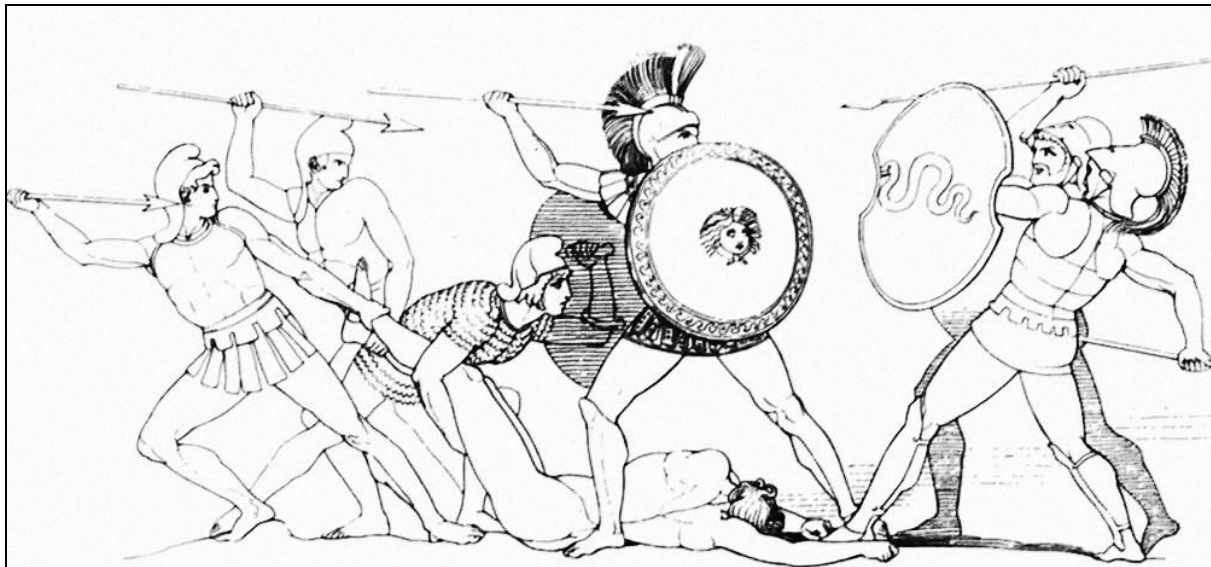
El movimiento normal permite a un personaje avanzar hasta su movimiento permitido (que suele ser igual a 18 metros por asalto) mientras realiza otra acción durante el mismo asalto de combate, como entrar en melé (ver pág. 21) o usar un arma de proyectiles (ver pág. 26). Por esto al *movimiento normal* se le suele llamar *movimiento táctico*.

Un personaje que use movimiento completo podrá avanzar hasta dos veces su movimiento permitido (36 m.) pero no podrá realizar ninguna otra acción.

El movimiento permitido de un personaje puede verse afectado por su carga: los personajes *cargados* verán su movimiento permitido reducido a 12 metros y a 6 metros si tienen una *carga pesada*.

Un personaje que se mueva por *terreno difícil* verá su movimiento efectivo reducido a la mitad. Estos factores son acumulativos, así pues un personaje con carga pesada en terreno difícil, tendrá un rango de movimiento de 3 metros (o 6 metros si usa movimiento completo).





Un valeroso Hoplita y sus compañeros de aventuras protegen del enemigo a un camarada caído

## Combate Cuerpo a Cuerpo

### Melé & Movimiento

Un personaje puede usar un *movimiento normal* antes de entrar en melé. Ese es el único caso en el que un personaje puede moverse y hacer un ataque de melé en el mismo asalto. Una vez trabado en combate cuerpo a cuerpo el personaje no puede alejarse de sus enemigos a menos que realice un *destrabarse* primero (ver *Retirada* abajo).

### Resolver Ataques

Para golpear a un oponente, un personaje debe tirar 1D20 y añadir su modificador de Melé. Si el resultado es igual o mayor que la Clase de Defensa del oponente (CDE), el ataque tiene éxito y el oponente resulta herido.

### Armas Cuerpo a Cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo se dividen en cuatro categorías: Dagas, Espadas, Lanzas y Armas Bárbaras (ver página siguiente). El término global *armas de batalla* puede usarse para referirse a todas las armas de melé, excepto las dagas.

Se asume que los Guerreros y personajes especialistas son competentes con todas las armas – aunque también tengan un *Arma Predilecta*, con la que son especialmente habilidosos. Cuando un personaje hace un ataque usando su Arma Predilecta, el jugador tan sólo debe tirar dos D20s por separado y quedarse el mejor resultado, aplicando los modificadores normales a esa tirada.

### Escudo & Armadura

El escudo y armadura de un personaje aumenta su Clase de Defensa Efectiva. Cada pieza individual de equipo protector (yelmo, coraza y escudo) añade un bono de +2 a CDE. Así, un guerrero totalmente equipado (escudo, yelmo y coraza) tendrá un bono de +6 a su CDE.

### Encarar

Un personaje sólo puede atacar a un enemigo por asalto de combate, cuando se enfrenta a varios adversarios. Pero puede defenderse de todos ellos.

Un ataque puede venir desde el frente, flanco derecho, flanco izquierdo o retaguardia. Sólo un atacante puede ocupar estas posiciones durante el asalto de combate. Un personaje sólo puede usar su CDE completa (incluyendo escudo y cualquier bono relacionado con escudo, como el bono de Combate a la Defensiva de los Hoplititas) contra ataques frontales o los flancos. Para los ataques por la retaguardia sólo contará la Clase de Defensa básica del objetivo y su armadura (si tiene), sin incluir bonos relacionados con escudos.

### Retirada

Un personaje debe *destrabarse* del combate antes de retirarse. Un personaje sólo puede destrabarse del combate al final del asalto, si todos sus enemigos han fallado su tirada de ataque contra él. El personaje también debe perder todos sus ataques y otras acciones durante ese asalto de combate. Si todas esas condiciones se cumplen, el personaje ya no estará trabado en melé al principio del próximo asalto y es libre de moverse como desee.

### Utilizar Mapas & Miniaturas

Los jugadores y Maze Masters pueden usar mapas y miniaturas para representar el terreno y los participantes durante los escenarios de combate. Si se elige esta opción, recomendamos que uses miniaturas de 25 mm, con un mapa a escala de 1 casilla cada 2 metros. Es importante recordar, que M&M significa Mazes & Minotaurs y no Mapas & Miniaturas. Este juego no es un wargame, sino un juego de rol de fantasía; aunque es deseable cierto grado de realismo, el principal propósito de este juego no es la simulación táctica, sino la aventura, emocionante y divertida tanto para los jugadores como para el Maze Master.



Una intrépida Amazona cargando a la batalla

## Armas Cuerpo a Cuerpo

### Espadas

En M&M, el término “espada” de hecho se refiere a lo que los historiadores o los especialistas en armas modernas llamarían espada corta o gladius. Las espadas más grandes y pesadas son categorizadas como Armas Bárbaras.

Las Espadas son armas prácticamente obligatorias para los guerreros civilizados (ya sea como arma principal o como un complemento de la lanza) e incluso puede ser el arma predilecta de algunos nobles. Las Espadas son armas para todo: no están sujetas a ninguna restricción especial y siguen las reglas normales de armas.

Las Espadas tienen un valor de carga de 1.

### Lanzas

Las Lanzas son utilizadas por Hoplitas así como por muchos otros tipos de guerreros, como Nobles, Cazadores, Amazonas e incluso Bárbaros.

Estas armas son especialmente efectivas en manos de Hoplitas, como queda demostrado por las habilidades especiales de esta clase (ver capítulo I). Además, su longitud puede dar ciertas ventajas o desventajas en situaciones de combate especiales.

Las Lanzas tienen un Valor de Carga de 2.

### Dagas

Las Dagas (y otros cuchillos grandes) son, en la mayoría de las situaciones de combate, mucho menos efectivas que otras armas.

Un ataque exitoso con una daga infligirá 1D3 de daño, en vez del D6 habitual usado para todas las otras armas (pero ver *Ataques Furtivos* p. 25).

Las Dagas tienen un valor de Carga de cero.

## Armas Bárbaras

Estas armas incluyen grandes espadas, enormes hachas de batalla e incluso mazas pesadas o toscos garrotes.

Como su nombre implica, son normalmente utilizadas por Bárbaros. Otros tipos de guerrero que intenten utilizarlas necesitarán una Fortaleza de 13+ para portarlas apropiadamente y no recibirán el bonificador especial al daño de los Bárbaros; los personajes con menos de 13 en Fortaleza pueden usar armas bárbaras utilizando las dos manos (lo que les impide el uso del escudo).

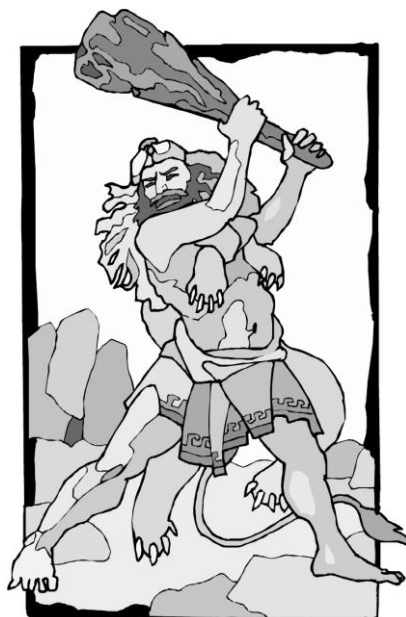
Estas armas tienen un valor de Carga de 2.

## Otras Armas de Melé

Algunos personajes son tan fuertes que pueden portar un **arma enorme** de las usadas por algunas criaturas Grandes (como Heracles con su gran maza en la ilustración de abajo). Dichas armas tienen un valor de Carga de 4 y sólo pueden utilizarlas personajes con una Fortaleza de 19 o 20, usando ambas manos. Tiran 2D6 de daño pero no pueden beneficiarse de ningún otro bonificador especial al daño. Además, los personajes que usen tales armas golpearán a la mitad de la Iniciativa normal (redondeando hacia abajo).

Las armas de un tamaño realmente Gigantesco son absolutamente inútiles para personajes de tamaño humano.

Los seres de tamaño Pequeño usan armas adecuadas para su tamaño; en términos de juego, las espadas de tales criaturas son el equivalente de las dagas (o incluso pueden actuar como dagas normales para este propósito). La armas minúsculas utilizadas por seres Diminutos tales como los Mirmidones son absolutamente inservibles para personajes de tamaño humano.



Ajá, ¡a esto llamo yo una VERDADERA maza!

## Daño & Heridas

### Recibiendo Heridas

Cada vez que un personaje (o criatura) resulta herido, pierde 1D6 puntos de su Total de Puntos de Golpe. Esta tirada de daño puede verse incrementada por la habilidad especial de algunos personajes, como Bárbaros y Amazonas.

### Vida & Muerte

Los personajes que vean reducidos sus Puntos de Golpe a cero o menos deben tirar 1D20 y añadir su modificador de Vigor Físico.

Si el resultado es menor de 10, el personaje está muerto.

Si el resultado es 10 o más, el personaje no muere pero queda inmediatamente incapacitado y terminará muriendo si pierde 1 Punto de Golpe más de daño (golpe de gracia).

Si el resultado es 20 o más, el personaje morirá si pierde 1 Punto de Golpe más... pero hasta entonces, aún podrá seguir luchando, demostrando una heroica (o desesperada) resistencia ¡como si quedara suspendido al borde de la Muerte! Una vez que la lucha haya terminado, no obstante, el personaje caerá inmediatamente inconsciente y quedará incapacitado.

### Incapacitación

Los personajes que fueron incapacitados después de reducirse sus Puntos de Golpe a cero no podrán actuar ni hablar hasta recuperar al menos 1 PG.

Si nadie les socorre, al final terminarán muriendo a consecuencia de sus heridas.

Así, los personajes mortalmente heridos (como los que se ven reducidos a cero Puntos de Golpe) podrán llegar a sobrevivir siempre que no sufran ninguna herida más y reciban curación. Fíjate, no obstante, que tales personajes siempre sufren secuelas permanentes, detalladas más abajo.



*Es la hora del golpe de gracia...*



*- ¡Aaargh, sólo me quedan 2 Puntos de Golpe!*

### Heridas Permanentes

Los personajes que hayan visto reducidos sus Puntos de Golpe a 2 o menos pueden sufrir efectos permanentes derivados de sus heridas.

Al terminar la aventura, dichos personajes deben hacer una tirada de salvación de Vigor Físico contra un número objetivo de 10 para evitar un efecto permanente. Si esa tirada falla, tira 1D6 en la tabla de Decrepitud Física de más abajo. Dependiendo del resultado, esto puede resultar en la pérdida de un punto en Fortaleza, Habilidad o Gracia.

La pérdida de Atributos por heridas graves no puede restaurarse normalmente con magia curativa.

### Curación & Restablecimiento

Cada semana completa de reposo absoluto permite al personaje herido hacer una tirada de Vigor Físico contra un número objetivo de 10.

Ten en cuenta que el Maze Master puede aumentar este número objetivo si el personaje no puede permitirse unas condiciones adecuadas para su recuperación.

Si esta tirada tiene éxito, el personaje recupera un número de PGs igual a (1D6 + nivel del personaje), hasta su total de Puntos de Golpe iniciales.

Así, un personaje de nivel tres recuperará 1D6 + 3 PGs si pasa su tirada semanal de Vigor Físico.

Ten en cuenta que los guerreros normalmente suelen curarse más rápido que otros personajes debido a su alto modificador de Vigor Físico.

Los personajes heridos también se pueden beneficiar de varias formas de curación mágica (ver capítulo III).

#### Tabla 3A: Decrepitud Física

1D6	Pérdida de Atributo
1-2	Pierdes 1 pto. de Fortaleza.
3-4	Pierdes 1 pto. de Habilidad.
5-6	Pierdes 1 pto. de Gracia.





## Tácticas Especiales de Melé

Durante la fase de decisión, un personaje trabado en combate cuerpo a cuerpo puede decidir utilizar tácticas y maniobras especiales para ganar una ventaja ofensiva o defensiva sobre sus rivales.

### Cargar a la Batalla

Antes de que comience el primer asalto de combate, un personaje con una Fortaleza de 13+ y un arma de batalla puede elegir una *Carga a la Batalla*, corriendo durante al menos 9 metros y realizando su ataque según entra en la melé.

Esta carga le permite añadir su bonificador de Fortaleza a su tirada de Iniciativa y de ataque de Melé durante el primer asalto.

Esta maniobra no puede utilizarse en combate cerrado (por ejemplo por luchadores con menos de 9 metros de terreno ante ellos).

### Mantener la Posición

Esta táctica sólo pueden utilizarla personajes armados con una lanza con una Habilidad de 13+. En lugar de atacar, el personaje usa su lanza para mantener a sus oponentes a distancia. En términos de juego, esta maniobra tiene el mismo efecto que un *Parar con Arma* (ver más abajo).

Los Hoplitas no necesitan usar esta maniobra, ya que su habilidad especial ya les permite añadir su bonificador de Habilidad a su Clase de Defensa Efectiva en combate cuerpo a cuerpo sin tener que perder su ataque para ello. Este beneficio refleja el entrenamiento superior del Hoplita.

### Muro de Escudos

Esta maniobra requiere un perfecto entrenamiento, tiempo y coordinación; sólo pueden realizarla dos Hoplitas (o más) luchando en formación cerrada armados con escudos y lanzas. Los muros de escudos deben formarse al comienzo del asalto, durante la fase de decisión.

Una vez que el Muro de Escudos se ha formado, cada Hoplita de la fila recibe un +2 a su bonificador de CDE contra todo tipo de ataques, incluyendo proyectiles. Un Muro de Escudos puede ser combinado con una *Carga a la Batalla* colectiva. En tal caso, todos los Hoplitas del muro se beneficiarán de las ventajas de la táctica elegida.

## Fintas

Los personajes con un Ingenio de 13+ pueden intentar engañar o embaucar a su oponente usando fintas, movimientos en falso y otras estratagemas.

Esto requiere algo de observación y evaluación de los movimientos del oponente. En términos de juego, el personaje debe perder todos sus ataques durante un asalto de combate completo.

Cuando termine ese asalto de observación, el personaje gana un modificador de ataque igual a su mod. de Ingenio. Así, un personaje con Ingenio 16 tendrá un modificador al ataque de +2.

Se necesita un nuevo asalto de estudio con cada nuevo uso de finta. Durante el asalto de observación, los personajes no pueden usar ninguna táctica especial, ni siquiera Parar con Arma, ya que interfiere con la evaluación de los movimientos de su oponente.

Los ataques de Finta no pueden combinarse con ninguna otra táctica especial, excepto luchar con dos armas.

## Dos Armas

Los guerreros con una Habilidad de 13+ pueden luchar de forma efectiva con un arma de batalla y una daga en la otra mano. Esto no les da dos ataques por asalto, pero les otorga un bono de +1 a su tirada de ataque.

Los Guerreros con una valor de 13+ en ambos atributos de Habilidad y Fortaleza pueden usar esta táctica con un arma de batalla en cada mano, para un bono de ataque de +2.

Obviamente esta táctica es incompatible con el uso de escudo, pero se puede combinar con las tácticas de *Cargar a la Batalla*, *Parar con Arma* o *Finta*.

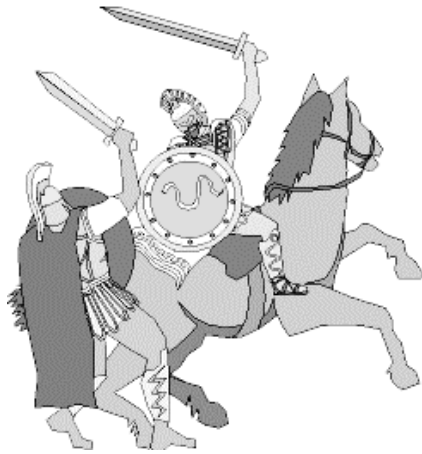
## Parar con Arma

Un personaje que elige esta maniobra sólo se concentra en parar los ataques de sus rivales. Sólo pueden realizarlo personajes con una Habilidad de 13+ armados con espada o arma bárbara.

En términos de juego, el personaje pierde sus ataques durante ese asalto pero añade su bono de Habilidad a su Clase de Defensa contra *todos* los ataques frontales o por los flancos que le hagan durante ese asalto de combate.



Un Noble y un Hoplita practicando tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo



¡Ja, ja! Tiembla ante mi bonificador de +2 al ataque!

## Situaciones Especiales

Esta sección detalla varias situaciones que pueden afectar significativamente la resolución de un combate cuerpo a cuerpo.

### Combate Cerrado

En algunas situaciones, puede que los personajes no tengan todo el espacio necesario para el uso apropiado de sus armas, como cuando luchan en una estrecha caverna u otro espacio cerrado. En términos de juego, este tipo de situación se conoce como *luchar en combate cerrado*.

En dicha situación, los personajes que usan lanzas o armas bárbaras tendrán una Iniciativa efectiva reducida a la mitad (redondeando hacia abajo). Los que usen espadas o dagas no sufrirán ninguna desventaja.

Además, a los personajes que luchen en combate cerrado no se les permitirá utilizar ningún tipo de táctica de combate especial.

### Combate sobre Monturas

Los personajes que luchen a lomos de un caballo ganan un bonificador de +2 al combate cuerpo a cuerpo contra oponentes a pie si dichos oponentes son de tamaño mediano.

Contra criaturas Grandes o Gigantescas, luchar desde una montura no aporta ningún bonificador al ataque. Contra oponentes más pequeños, los jinetes estarán de hecho en desventaja por estar en una posición más alta (-2 contra enemigos Pequeños y -4 contra los Diminutos).

Cuando se realiza una *Carga a la Batalla* sobre un caballo, el personaje aplica el bonificador de +2 de su montura a su propia Iniciativa y tirada de ataque de Melé, más cualquier bonificador a la Carga añadido derivado de su propia Fortaleza.

Esta maniobra de *Carga* también puede combinarse con un *ataque de arrollamiento* gratis contra criaturas de tamaño Medio o inferior.

Los ataques de arrollamiento no necesitan de ninguna tirada de ataque y causan 1D6 Puntos de daño, a menos que la víctima haga una tirada exitosa de Evadir Peligros (contra un número objetivo 15), en cuyo caso este daño extra se evita.

Sólo las criaturas capaces de *Cargar a la Batalla* pueden tener esta habilidad. No se puede utilizar contra oponentes más grandes que su Tamaño. Así, los seres Medianos no pueden arrollar a víctimas Grandes o Gigantescas. No se puede arrollar a más de una víctima en un único asalto.

Ten en cuenta que los Centauros también pueden arrollar a un enemigo, usando exactamente las mismas reglas que los caballos.

En combate de melé, los oponentes pueden elegir atacar a la montura en vez de a su jinete. En tal caso, cualquier herida que cause al caballo 4 o más puntos de Daño requerirá una tirada de Evadir Peligros de su jinete para evitar la caída de lomos del animal, que le causaría 1D6 puntos de daño.

### Ataques Furtivos

Un ataque furtivo es un ataque que coge a su víctima totalmente desprevenida. Estos ataques por sorpresa sólo pueden realizarse después de un movimiento sigiloso exitoso y no detectado (ver capítulo IV), lo que hace a estos ataques la treta favorita de Ladrones y Cazadores.

Los Ataques Furtivos se utilizan para coger desprevenidos a centinelas, guardias, etc. y suelen realizarse fuera de la secuencia normal del combate cuerpo a cuerpo.

Los Ataques Furtivos sólo pueden realizarse con espadas, armas bárbaras y dagas. Cuando las dagas se usan para realizar un ataque furtivo, son tan mortales como cualquier otro arma, infligiendo 1D6 Puntos de Daño.

No obstante, tales ataques aún requieren una tirada de ataque pero recibe un bono de +4 y las ventajas normales de la sorpresa (sin escudo o bono defensivo de habilidad especial, etc.). Además si la tirada de ataque supera la Clase de Defensa de la víctima por 10 o más, el daño del ataque se dobla.

Los Ataques Furtivos no pueden combinarse con ninguna de las tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo explicadas anteriormente.



Testeando las reglas de Ataque Furtivo



## Combate de proyectiles

Los Ataques de proyectil se resuelven como los ataques cuerpo a cuerpo (ver más arriba) pero utilizando el modificador de proyectiles del personaje en vez del modificador de Melé.

El alcance y la visibilidad pueden modificar la tirada del atacante, como se refleja en la Tabla 3B de abajo.

Recuerda que el escudo de un personaje sólo le protege contra ataques de proyectil si el personaje utiliza activamente el escudo para cubrirse (lo que es imposible si su atacante está escondido, él es sorprendido, etc.)

### Tabla 3B: Modificadores al Combate de proyectiles

Disparar a Corta Distancia.....	+2
Disparar a Larga Distancia.....	-2
Poca Visibilidad (niebla, humo, etc.).....	-2
Muy Poca Visibilidad (oscuridad).....	-4
Blanco en movimiento.....	-2
Mientras se usa un movimiento táctico.....	-2

Estos modificadores son acumulativos (esto es, un arquero en movimiento disparando a un blanco que se desplaza y con poca visibilidad tendrá un penalizador total de -6).

### Tabla 3C: Alcances con Armas de proyectil

Jabalina.....	(Fortaleza x 3) metros
Honda.....	45 metros
Arco.....	90 metros
<b>Corta Distancia</b> = hasta (alcance / 5)	
<b>Larga Distancia</b> = hasta (alcance x 2)	

## Combate Sin Armas

En el mundo de *M&M*, el combate sin armas puede realizarse de dos modos: pugilato y lucha. Ambos tipos de combate usan el modificador de Melé del atacante pero se resuelven al final de la Fase de Melé, tras realizarse todos los ataques con armas.

### Pugilato

Cuando usa el Pugilato, el personaje usa sus puños para infligir daño a sus rivales. En el combate pugilístico, la víctima sufre heridas no reales (por ejemplo no pierde 1D6 Puntos de Golpe) pero gana un número de puntos de daño temporales igual a 1D3 + el modificador de Fortaleza del atacante.

Cuando el daño temporal total de un personaje es mayor que sus PGs actuales, resulta noqueado y cualquier daño temporal recibido posteriormente durante la inconsciencia será anotado como puntos de daño normales.

Un personaje noqueado estará inconsciente hasta que saque un 10 o más en 1D20 + Vigor Físico. Sólo podrá realizar una tirada tras cada minuto de inconsciencia. Cuando despierte, el personaje reducirá de inmediato su total de daño temporal en 1D6 puntos. Cada hora de descanso posterior le permite "curarse" un número de puntos temporales igual a su nivel, o el doble de esto si es un guerrero.

Esta técnica de lucha es exclusiva de los humanos y no puede usarse contra Bestias o Monstruos.

### Lucha

Un éxito en un ataque de Lucha no causa daño pero indica que el atacante ha apresado a su rival.

Un personaje apresado está inmovilizado y sólo puede intentar liberarse de la llave de su rival. Para liberarse, la víctima debe sacar un resultado mayor al valor de Fortaleza del apresador con 1D20 + su mod. de Melé. Sólo puede hacerse un intento por asalto de combate.

Un personaje inmovilizado no puede defenderse con efectividad contra ataques de melé: todos los ataques de melé realizados contra él reciben un bono de +4. Recuerda que el apresador no puede atacar directamente a su víctima mientras mantenga su llave.

Al contrario que el Pugilato, la Lucha puede usarse contra bestias o monstruos (excepto contra los de tamaño Gigantesco)



El antiguo arte de la Lucha con leones



## Notas & Comentarios de la Edición de 2007: Combate

### El Sistema de Iniciativa

El sistema de iniciativa de las reglas originales de M&M era un tanto engorroso y a menudo se tachaba de demasiado simplista e "irreal". Una de las pegas más frecuentes era que no había diferencia entre combate cuerpo a cuerpo, disparo de proyectiles y uso de la magia. Algunas revistas del juego publicaron sistemas de iniciativa muy detallados con "segmentos", "fases de acciones secundarias" y otros sinsentidos parecidos...

Las reglas Revisadas de 1987 introdujeron un sistema de iniciativa estilizado y simplificado que creaba escenas de combate más rápidas de resolver, incluso teniendo en cuenta la diferenciación entre combate de proyectiles y de cuerpo a cuerpo.

### La Polémica del Wargame

*«Este juego no es un wargame, sino un juego de rol de fantasía...»*

Cuando los autores de M&M incluyeron esta inofensiva (y, para ser honestos, perfectamente razonable) frase en el cuadro de texto de *Utilizando Mapas & Miniaturas*, seguramente nunca imaginaron que iban a empezar una polémica que dividiría a la comunidad de jugadores ¡durante más de una década!

Los juegos de estrategia estaban un poco más extendidos por aquellos días y, por alguna razón desconocida, una de las principales revistas de Wargames del momento (*The Wargamist*) interpretó esta pequeña frase como algún tipo de insulto implícito o doloso sarcasmo hacia su hobby y decidieron publicar lo que fue probablemente la reseña más despreciativa jamás escrita sobre un JdR:

*«Este pequeño y extraño «juego de fantasía» que no tiene nada que ver con la simulación sería, seguramente atraerá a los pueriles fans de Jasón & los Argonautas durante unas pocas horas (...) hasta que se den cuenta de lo absolutamente vacío y falto de pretensiones que es – sin mencionar la falta total de rigor histórico y realismo táctico».*

Durante los siguientes años, la frase: «M&M NO es un wargame...» llegó a ser el lema (¿grito de guerra?) de un duro grupo de wargamers que intentaron excluir a M&M de todas las convenciones importantes de juegos.

La tensión consiguiente poco a poco incitó a los entusiastas de M&M a organizar su propio evento – sí, este fue el cómo y el porqué del origen de la MAZECON... ¡Y eso fue en 1976 y M&M aún sigue aquí!

### El Daño de Arma ...

El hecho de que todas las armas hicieran el mismo daño nunca fue aceptado por algunos jugadores. Durante años, varias revistas sobre JdR publicaron "variantes de las reglas de armas" con impresionantes listas de armas con diferentes rangos de daño: algunas de ellas utilizaban diferentes tipos de dado (ej: 1d8

para las espadas), otras usaban modificadores directos (ej: 1D6+1 para una espada normal) y una minoría de "expertos en armas" combinaban ambos sistemas (ej: 1D8+1 para una espada mediana, 2D4-1 para un lanza común... esa era la idea).

Otros se preguntaban por qué sus personajes tenían que comprar costosas espadas si un garrote barato hacía el mismo daño – y es precisamente por eso por lo que se añadieron las reglas de Armas Predilectas en la segunda edición revisada.

El sistema también tiene sus defensores, que puntualizaron que las reglas de alcance de armas ya daban a las lanzas una considerable ventaja sobre dagas o incluso espadas. Y que las espadas son más elegantes que un garrote.

En general, a la mayor parte de los jugadores de M&M no les preocupaba en absoluto.

### ¡... y, por supuesto, la Armadura!

*«¡La Armadura no te hace más difícil de golpear!»*

¿Cuántas veces habremos oído esto?

Y cuántas veces alguien ha respondido:

*«Sí, pero la tirada de ataque no es una tirada de acierto o fallo; un ataque fallido no significa que tu ataque haya golpeado al aire, simplemente que tu característica de fortaleza, habilidad o suerte no era suficiente para sobrepasar la armadura o escudo del oponente...»*

A esto le siguen, por lo general, unos pocos segundos de silencio y entonces alguien suelta algo del estilo:

*«¿Ah sí? ¿Y qué pasa con las armas de proyectiles?»*

Y para cuando la discusión llega a su fin, otra vez son las 4 de la madrugada.

### Muros de Escudos

El muro de escudos se convirtió pronto en la táctica favorita de los jugadores de M&M. El desesperado grito de «¡Muro de Escudos!» se escuchaba a menudo durante las sesiones de juego y terminó convirtiéndose poco a poco en el eslogan relacionado con los fanáticos de M&M de todas partes.

### Combate Sin Armas

Extrañamente, muchos jugadores de M&M nunca estuvieron interesados por las reglas de combate sin armas, prefiriendo luchar con espada o lanza, incluso cuando el pugilato o la lucha parecían ser la opción más sensata.

En 1978, la revista *Grifo* había publicado clases especializadas de Pugilistas y Luchadores como parte de un entorno especial sobre «Juegos Olímpicos», pero en el fondo, el combate sin armas nunca provocó tanto entusiasmo entre la comunidad de M&M como la buena y tradicional violencia de espada y sangre...

# III: MAGIA



Las Tres Caras de la Magia: Una artera Hechicera Thesaliana, una sabia Sacerdotisa de Hestia y una seductora Ninfa de los Valles

## Conceptos Básicos

En el mundo de M&M, la magia puede tomar muchas formas, tales como los conjuros que afectan a la mente de los Hechiceros, los Prodigios Divinos de los Sacerdotes o los Dones de la Naturaleza de las Ninfas. A pesar de que tienen muchos orígenes y propósitos distintos, todas estas formas de magia comparten muchas características comunes en términos de juego.

## Los Reinos de la Magia

El **Reino** de un mago define cómo funciona su magia, de dónde proviene y qué se puede hacer con ella. Los cinco Reinos descritos en estas reglas (Prodigios Divinos, Elementalismo, Dones de la Naturaleza, Magia Poética y Hechicería) representan las formas de magia más comúnmente practicadas en el mundo típico de M&M pero pueden existir otras, que representen formas de conocimiento mágico más oscuras o más exóticas.

Cada Reino da acceso a seis **poderes mágicos** diferentes. En las reglas Revisadas de M&M, los magos tienen acceso a todos los poderes de su Reino independientemente del nivel de su clase: aumentar el nivel no permite al mago ganar nuevos poderes sino un uso de los mismos más efectivo y frecuente.

## Niveles de Magnitud

Cada poder tiene un nivel de **Magnitud** diferente que va del 1 al 6. El nivel de Magnitud de un poder no debería ser confundido con el nivel del mago que lo utiliza. Simplemente indica cuantos Puntos de Poder deberá gastar el mago para utilizarlo.

## Puntos de Poder

Los Puntos de Poder de un mago representan su cantidad de energía mística. En el primer nivel, el total de Puntos de Poder de un mago es igual a 4 más el modificador de su atributo primario. Cada vez que el mago consigue un nuevo nivel, gana 4 Puntos de Poder adicionales. Los magos más poderosos tendrán más de 20 Puntos de Poder - ¡Eso es Poder!

## Talentos Mágicos

Todos los magos tienen un bono al talento con un nombre diferente por cada Reino de la magia, que se utiliza para calcular la Fuerza Mística así como varios aspectos de sus poderes mágicos.

Dependiendo del Reino de la magia del personaje, este bono al talento puede tener también otros usos.

En todos los casos, el bono al talento del mago es igual a la suma de los modificadores de sus dos atributos primarios.

Los **Aedos** tienen un bono al **Canto Órfico** que refleja la calidad mágica y melódica de sus cuerdas vocales así como su afinidad con la Magia Poética.

El bonificador al Canto Órfico de un Aedo es igual a la suma del modificador de Gracia y el de Suerte.

Las **Ninfas** tienen un bonificador al **Encanto Odílico** que refleja su consonancia mágica con las fuerzas de la Naturaleza.

El bonificador al Encanto Odílico de una Ninfa es igual a la suma del modificador de Gracia y el de Suerte.

Los **Sacerdotes** tienen un bonificador al **Aura Espiritual** que refleja su conexión mística y vinculación con el mundo divino y sus prodigios.

El bonificador al Aura Espiritual es igual a la suma de sus modificadores de Suerte y Voluntad.

Los **Hechiceros** tienen un bonificador al **Don Psíquico** que refleja su afinidad innata con los ocultos poderes de la mente humana.

El bonificador al Don Psíquico de un Hechicero es igual a la suma del modificador de Ingenio y el de Voluntad.

Los **Elementalistas** tienen un bonificador a la **Maestría Elemental** que refleja su control sobre las fuerzas primordiales.

El bonificador a la Maestría Elemental de un Elementalista es igual a la suma de sus modificadores de Ingenio y Voluntad.



- ¡Contempla la preternatural fuerza de mis poderes arcanos!

## Fuerza Mística & Poder

La puntuación en **Fuerza Mística** representa la potencia y efectividad de los poderes mágicos de un mago. Es igual a 12 + el bonificador del talento del mago. Así, un Aedo con un bono al Canto Órfico de +4 tendrá una Fuerza Mística de 16.

Los **Puntos de Poder** de un mago representan su reserva personal de energía mística. Este total es igual a 4 veces el nivel del mago, más el modificador de uno de sus atributos primarios: Voluntad para Elementalistas, Hechiceros y Sacerdotes o Gracia para Ninfas y Aedos. Así un Aedo de nivel 2 con un mod. de Gracia de +3 tendrá un total de 11 Puntos de Poder.

Mira la descripción de las varias clases de mago en el capítulo I para más detalles.

## Usar la Magia

Usar magia extrae en gran medida las energías místicas internas del personaje. Cada vez que un mago usa uno de sus poderes, debe gastar una cantidad de Poder igual al nivel de Magnitud del poder. Así, usar un poder de Magnitud nivel 3 requiere de un gasto de 3 Puntos de Poder.

A menos que se especifique otra cosa, usar magia normalmente requiere un asalto de combate entero de concentración total, durante el cual no podrá realizarse otra acción, incluyendo movimiento. Si se interrumpe la concentración del mago, el proceso se cancelará. De otro modo, el poder tendrá efecto al final del asalto de combate en curso. Si dos magos enemigos usan sus poderes mágicos el uno contra el otro, estos poderes tendrán efecto simultáneamente.

A menos que se indique lo contrario, los poderes que actúan a distancia tendrán un alcance igual a 3 veces el talento mágico del mago, en metros.

Más allá de estos principios básicos, los poderes de los magos funcionan según las reglas concretas de su Reino de la magia. Como se detalla en las páginas siguientes, cada Reino tiene sus propias restricciones, reglas específicas y casos especiales, así como su propio método específico y tasa de recuperación de Puntos Mágicos.

## Resistir Magia

Siempre que se utiliza un poder mágico contra un objetivo, a este se le permite una tirada de salvación contra Fortaleza Mística para cancelar o evitar sus efectos.

Las tiradas de salvación de Fortaleza Mística tienen un número objetivo igual a la Fuerza Mística del mago atacante.

Así, para resistir los poderes de un Hechicero con una Fuerza Mística de 19 se necesita un total de 19 o más en una tirada de 1D20 + Fortaleza Mística.

## Recuperar Poder

Como se ha dicho anteriormente, cada clase de mago tiene su propio método de recuperar Puntos de Poder. La tasa de recuperación de Poder de un mago se basa en su nivel. Esta recuperación nunca podrá aumentar el Poder Total de un mago por encima de su máximo normal.

Los **Sacerdotes** recuperan Poder realizando rituales religiosos en los que honran a sus deidades. Cada hora de ceremonia recuperará un número de Puntos de Poder igual al nivel del personaje.

Los **Aedos** recuperan Poder mediante el canto, tocando música y recitando poemas. Cada hora que pase realizando estas actividades recuperará un número de Puntos de Poder igual al nivel del personaje.

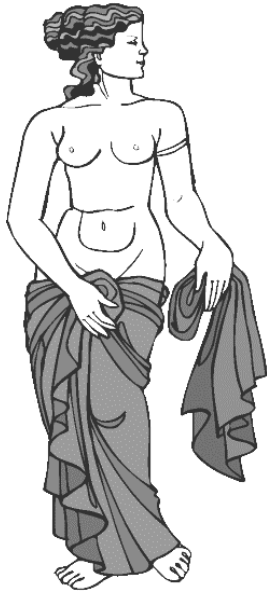
Los **Hechiceros** y **Elementalistas** recuperan su Poder durmiendo. Cada dos horas completas de sueño recuperará un número de Puntos de Poder igual al nivel del personaje.

Las **Ninfas** recuperan Poder uniéndose con su elemento natural, (o sea, árboles para Dríades, ríos o manantiales para Náyades, etc.). Cada hora que permanezca unida con la Naturaleza recuperará un número de Puntos de Poder igual al nivel del personaje. Mientras se unen con la Naturaleza, las Ninfas están al tanto de lo que ocurre en su entorno pero no pueden participar en ninguna actividad.



*¡Dejadme a solas! Dice la Dríade al Aedo.  
¿No ves que estoy uniéndome con las fuerzas de la Naturaleza?*





*Una ingenua Ninfa de los Valles demostrando el asombroso poder de la Seducción de la Naturaleza*

## Dones de la Naturaleza

Los poderes de una Ninfa se representan con Dones especiales, uno por cada nivel de su clase. La forma exacta de algunos Dones puede variar dependiendo del tipo de Ninfa.

### Magnitud 1: Seducción de la Naturaleza

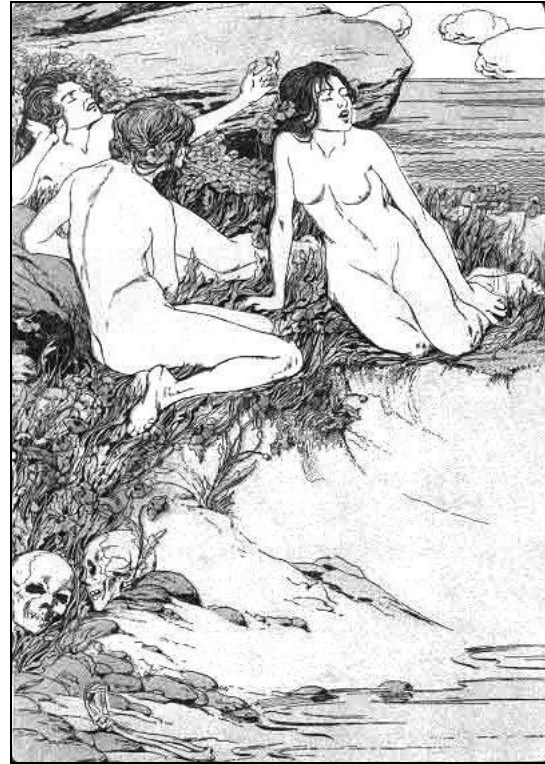
Este Don permite a la Ninfa embrujar a un mortal, animal o monstruo con su encanto preternatural. Para usar este poder, la Ninfa debe poder ver a (y ser vista por) su objetivo designado, a quien se le permite una tirada de Fortaleza Mística para resistirlo. El poder tienen un alcance igual al Encanto Odílico de la Ninfa x 3 metros.

Si falla, el objetivo no podrá realizar ninguna acción hostil contra la Ninfa durante un número de asaltos igual a la suma del Nivel de la Ninfa y su bono de Encanto Odílico. Un ataque exitoso contra la víctima romperá el hechizo de inmediato.

Este poder puede usarse sobre varios individuos al mismo tiempo (hasta un máximo igual a su Encanto Odílico), con un gasto de Poder adicional de 1 pto. por objetivo y una tirada separada de Fortaleza Mística por cada víctima designada.

### Magnitud 2: Apariencia de la Naturaleza

Este Don permite alterar la apariencia de la Ninfa: su cabello y color de ojos, tono de piel, rasgos faciales, etc. No le permite cambiar su forma física pero puede hacer que su aspecto (y tono de voz) sea igual al de otra persona, siempre que éste sea un humanoide femenino de un tamaño aproximadamente similar. Estos cambios cosméticos durarán hasta que se realice otro cambio. La Ninfa también tendrá que gastar 2 Puntos de Poder para volver a su apariencia original (si es que lo desea).



*¡Olvídate de las guerreras embutidas en sus bikinis de malla! No hay nada como la desnudez integral de una bella Nereida*

### Magnitud 3: Bienestar de la Naturaleza

Este Don permite a la Ninfa curar instantáneamente las heridas y lesiones de un individuo por el poder de su propia y sobrenatural fuerza vital. La Ninfa puede curar a cualquier ser que consiga tocar, incluyéndose a sí misma.

Cada uso de este poder restaura un número de Puntos de Golpe igual a (1D6 + Encanto Odílico de la Ninfa) a la persona herida.

### Magnitud 4: Favor de la Naturaleza

Con este Don (y un simple beso), una Ninfa puede armonizar a otra persona con su entorno natural. Este efecto se mantiene durante un número de horas igual al Encanto Odílico de la Ninfa. Este Don puede ser concedido a todo un grupo sin coste adicional de Puntos de Poder, hasta un número máximo de personas igual al Encanto Odílico de la Ninfa.

#### Aliento Acuático (Náyades & Nereidas)

Las Náyades y Nereidas pueden otorgar a su objetivo el poder de respirar e incluso hablar bajo el agua.

#### Camuflaje (Todas las Ninfas restantes)

Todas las demás Ninfas pueden conceder su sobrenatural capacidad de ocultación a otro personaje que esté actuando en el entorno natural de la Ninfa. Ver las reglas de *Ir de Aventuras* en el capítulo IV para más detalles sobre sigilo y ocultación.

## Magnitud 5: Maldición de la Naturaleza

Con este Don, una Ninfa puede usar su beso para imbuir una maldición sobre la víctima escogida. La forma exacta y efectos de la maldición dependerán del tipo de Ninfa.

En todos los casos, la víctima tiene derecho a una tirada de salvación de Fortaleza Mística: si falla, la víctima será afectada por la maldición *para siempre*.

La única circunstancia que puede romper esta maldición es una Intervención Divina o la misericordia de la propia Ninfa (lo que le costará 5 Puntos de Poder).

### Transmutación (Dríades & Oréades)

Las Dríades y Oréades pueden convertir a una persona, animal o monstruo en un árbol (Dríades) o roca (Oréades).

El tamaño y forma del árbol o roca será más o menos similar al de su víctima.

### Maldición del Ahogado (Nereidas & Náyades)

Las víctimas de esta horrible maldición *siempre* fallarán su tirada de nadar así como sus tiradas de Vigor Físico cuando se estén ahogando.

Ver capítulo IV (*Ir de Aventuras*) para más detalles acerca de las reglas de nadar y ahogamiento.

### Aflicción (Heleadas & Napeas)

Las Heleadas y Napeas pueden maldecir a su víctima con un beso, causándoles uno de los siguientes efectos:

Fealdad (pierde 1D6 pts. de Gracia)

Debilidad (pierde 1D6 pts. de Fortaleza)

Melancolía (pierde 1D6 pts. de Voluntad)

Estupidez (pierde 1D6 pts. de Ingenio).

Ningún atributo puede quedar reducido por debajo de 3 de esta manera.

Pueden causarse múltiples efectos sobre la misma desventurada víctima, pero cada efecto contará como uso separado del poder y el mismo efecto no podrá repetirse dos veces.



*Pues, ahora que lo mencionas, sí que ES POSIBLE que haya una cantidad desmesurada de dibujos en esta sección*



*Un grupo de joviales Nereidas retozando en el mar*

## Magnitud 6: Maestría de la Naturaleza

Con este poder, una Ninfa puede invocar espectaculares manifestaciones del poder de la Naturaleza, controlando los elementos y trayendo a la vida objetos inanimados.

### Animar Sirviente (Dríades & Oréades)

Las Dríades pueden animar un árbol, trayéndolo a la vida y convirtiéndolo en un Titán de Madera.

Las Oréades pueden hacer lo mismo con una enorme roca o peña, convirtiéndola en un Titán de Piedra.

Ver el *Compendio de Criaturas* para una completa descripción de tales Animados mágicos.

El sirvo animado obedecerá todas las órdenes de su creadora, pero sólo se mantendrá vivo durante un número de minutos igual a 10 veces el bonificador de Encanto Odílico de la Ninfa, tras el cual se enraizará o petrificará – convirtiéndose en un árbol o roca inanimada de nuevo.

### Control Climático (Nereidas)

Las Nereidas pueden decidir el clima en el mar, controlando la dirección y fuerza de los vientos o provocando (o calmando) tormentas.

Para lograr esto, la Ninfa debe estar en su elemento (nadando en el mar o en la cubierta de un barco). Este poder le permite controlar el clima durante un número de horas igual a su Encanto Odílico.



### Crear Agua (Náyades)

Con este poder, las Náyades pueden crear manantiales o arroyos de agua fresca de la nada, con el caudal equivalente a un pequeño riachuelo.

Este agua puede utilizarse como sustento así como para lavar objetos, socavar muros, extinguir pequeños fuegos o incluso inundar un pequeño espacio cerrado (y ahogar a todos los que se encuentren en su interior).

Este Don también puede utilizarse para controlar la corriente de un río, incluso hasta el punto de *cambiar su curso*. No se puede, no obstante, crear una masa de agua navegable.

Todos estos efectos pueden hacerse permanentes si la Náyade lo desea.

### Beso de Vida (Napeas)

Las Napeas pueden fortalecer su beso con el mismísimo poder de la Vida. Una Ninfa de los Valles puede resucitar a una persona que haya sido asesinada, exhalando una ráfaga de energía vital en su cuerpo.

Este poder no funcionará en individuos que hayan muerto hace más asaltos de combate que el bonificador de Encanto Odílico de la Ninfa.

Las Personas que hayan muerto por causas naturales (como de vejez) no podrán ser afectados por este poder: sólo las muertes «antinaturales» pueden ser revertidas por el beso de una Napea.

### Beso Letal (Heléadas)

Las Heleadas poseen el reverso del Don de las Napeas. Sí, es correcto: Las Ninfas de los Pantanos pueden matar con un único beso.

A la víctima se le permite una tirada de Fortaleza Mística para evitar la muerte inmediata.



- ¿A quién estará destinado mi próximo beso? Se pregunta una meditativa Heleada

## Hechicería

En el mundo de *M&M*, la Hechicería es sólo una de las muchas formas que la magia puede tomar. Un Hechicero es un mago que utiliza sus conjuros mágicos para engañar, influenciar y manipular las mentes y sentidos de otros personajes o criaturas.

La Hechicería es en esencia un poder psíquico: como tal, está muy relacionado con los poderes de la mente y no funciona contra criaturas Sin Mente.

### Magnitud 1: Confusión

Este conjuro permite al Hechicero desorientar y nublar la mente de otra persona, animal o monstruo. Tiene un alcance efectivo de Don Psíquico x 3 m. y puede resistirse con una tirada de Fortaleza Mística.

Un ser afectado por este poder se considera *sorprendido* durante un número de asaltos igual al Don Psíquico del Hechicero: ver capítulo II para los efectos de la sorpresa en combate. Además, los personajes Confundidos sufren un -4 de penalización en todas sus tiradas de Evadir Peligros y Fortaleza Mística. Estos efectos permanecen durante un número de asaltos máximo igual al Don Psíquico del Hechicero pero el hechizo se rompe de inmediato si la víctima sufre algún daño o consigue una tirada exitosa de Fortaleza Mística o Evadir Peligros en respuesta a otro ataque o evento.

Este hechizo puede usarse contra un grupo, hasta un número de seres igual al Don Psíquico del Hechicero. Cada objetivo requiere un gasto de 1 Punto de Poder y se les permite una tirada por separado de Fortaleza Mística.

### Magnitud 2: Ilusiones

Con este poder, un Hechicero afecta la percepción sensorial de un individuo para hacerle creer que ha visto o escuchado cosas que no estaban ahí... Para usar este poder, el Hechicero debe poder ver al individuo que quiere afectar y debe estar a (Don Psíquico x 3 m.) de este objetivo designado.

Este poder no puede usarse para crear nada físico o que parezca o sea sólido – pero sí para crear sombras que se mueven, llamas, ruidos, luces extrañas o hasta imágenes fantasmales. Al objetivo se le permite una tirada de Fortaleza Mística. Si falla la tirada, la víctima creerá que las ilusiones son reales y reaccionará en consecuencia.

Una vez creadas, estas ilusiones desaparecerán tras un número de asaltos de combate igual al Don Psíquico del Hechicero (o antes, si lo desea). Este hechizo puede afectar a varios individuos, hasta un número de seres igual al Don Psíquico del Hechicero, sin coste adicional en Puntos de Poder pero con una tirada separada de Fortaleza Mística para cada víctima.

Las Ilusiones no engañan a los animales ni a ninguna criatura con la habilidad especial de *Sentidos Agudizados* o *Sexto Sentido*.





*Un Hechicero posando arrogantemente con su Bastón de Poder y sus Grebas de Velocidad*

### Magnitud 3: Enmascarar

Este conjuro da al Hechicero el poder para ocultar su presencia en las mentes de otros, incluso cuando se encuentra a plena vista.

El resto de individuos serán incapaces de ver o detectar al personaje – a menos que les ataque en melé, con proyectiles o en combate mágico, en cuyo caso el conjuro se desvanece de inmediato.

Solo los personajes que sospechen activamente la presencia de un sujeto Enmascarado pueden intentar ver a través del enmascaramiento: en dichos casos (y sólo entonces), la víctima puede hacer una tirada de salvación de Fortaleza Mística.

Una tirada exitosa provocará que el personaje ya no siga afectado por el conjuro.

De otro modo, los efectos del conjuro continuarán durante un número de asaltos igual al Don Psíquico del Hechicero.

Este conjuro puede usarse para ocultar a otra persona o incluso a un grupo entero de personas, hasta el Don Psíquico del Hechicero (que debe incluir al Hechicero mismo). En este caso, el conjuro tiene un alcance de 3 metros (es decir, dejaría de funcionar si la persona oculta se mueve más allá de 3 metros del lanzador).

Como *Ilusiones*, el poder de *Enmascarar* no funciona contra animales o criaturas con la habilidad especial de *Sentidos Agudizados* o *Sexto Sentido*.

### Magnitud 4: Persuasión

Este poder permite al Hechicero someter la voluntad de otro sujeto. Requiere contacto visual directo y tan sólo puede usarse con un único objetivo. Además, su alcance es igual al Don Psíquico del Hechicero x 1,5 m. (es decir, la mitad del alcance normal para poderes a distancia). A la víctima se le permite tirar por Fortaleza Mística para resistirse a la dominación del Hechicero. Si el objetivo falla al resistir, estará obligado a obedecer todas las órdenes del Hechicero durante un número de asaltos igual al Don Psíquico del Hechicero.

La Persuasión sólo puede utilizarse contra un único objetivo y requiere el contacto psíquico directo entre el Hechicero y su víctima. Puede usarse con Bestias, Monstruos y Espíritus pero, como otros poderes de Hechicería, no tendrá efecto contra criaturas Sin Mente.

El poder de Persuasión sitúa a las víctimas bajo una forma de sugestión psíquica muy fuerte pero no las convierte en autómatas sin mente. Las órdenes que sean directamente suicidas no se obedecerán y romperán el hechizo. Las órdenes directamente dañinas para gente que la víctima normalmente no heriría (como atacar a uno de sus compañeros de aventuras, a su rey o a miembros de su familia) provocarán una nueva tirada de Fortaleza Mística, con las mismas consecuencias de arriba.

### Magnitud 5: Ataque Psíquico

Con este poder, un Hechicero puede golpear a sus enemigos con un rayo invisible de pura energía hechiceresca.

Requiere que el Hechicero centre su mente en el objetivo elegido por lo que sólo puede usarse contra un único objetivo a la vez. No requiere tirada de ataque, tiene un alcance máximo de (Don Psíquico x 3 m.) e inflige (1D6 + Don Psíquico) de daño, a menos que el objetivo elegido haga una tirada de salvación de Fortaleza Mística (en cuyo caso el ataque no causará daño).

Como el resto de los poderes de Hechicería, los Ataques Psíquicos no pueden afectar a criaturas Sin Mente, como esqueletos no-muertos, estatuas animadas, etc.



*Convéncete: ¡la mente es más fuerte que el bronce!*

## Magnitud 6: Esclavitud

Este conjuro es una forma permanente de Persuasión. Sólo puede usarse sobre una víctima bajo un conjuro de Persuasión lanzado por el mismo Hechicero. Así, cada intento de Esclavitud costará, 10 Puntos de Poder: 4 por Persuasión y 6 por la Esclavitud misma.

Como Persuasión, Esclavitud requiere contacto visual directo entre el Hechicero y su víctima y por lo tanto sólo puede usarse contra un único objetivo y tiene un alcance de (Don Psíquico x 1,5 m.).

Una tirada exitosa de Fortaleza Mística contra Esclavitud también disipa la Persuasión. Bestias y Monstruos que resistan con éxito una Esclavitud casi siempre reaccionarán atacando al Hechicero.

Si la víctima falla la tirada de Fortaleza Mística, se convierte en un esclavo dócil y obediente del Hechicero para siempre o hasta lo que desee el Hechicero – a menos que el embrujo se rompa por Intervención Divina.

La víctima de un embrujo de Esclavitud actúa como si estuviese sometido a una Persuasión permanente, con efectos aún más potentes: al contrario que las víctimas de una Persuasión, los seres Esclavizados *obedecerán* órdenes suicidas así como las que podrían dañar a sus aliados o amigos, sin posible resistencia por su parte.

Como el resto de poderes de Hechicería, Esclavitud no tiene efecto sobre criaturas Sin Mente.

El número máximo de seres que pueden someterse a Esclavitud por el Hechicero es igual a su Don Psíquico. Este límite se aplica a PNJs Menores y todas las criaturas excepto Monstruos.

Los personajes con un nivel de clase son más "costosos" de Esclavizar, por su mayor importancia en el tapiz del Destino: para una Esclavitud, un único PJ o PNJ mayor valdrá como un número de sujetos iguales a su nivel. Así, un personaje de nivel 3 coge tanto «espacio esclavo» como 3 normales.

Para los Monstruos, esta equivalencia se basa en su Tamaño (1 si es Pequeño, 2 Mediano, 4 Grande y 8 Gigantesco), con un +1 más por cada cabeza adicional. Así, un Cíclope Gigantesco equivaldría a ocho sujetos Esclavizados, mientras que una Quimera tricéfala equivaldría a seis individuos.

Una vez que un Hechicero tiene a un ser bajo Persuasión, sabrá si tiene suficiente «espacio» o no para Esclavizar a su víctima.

El vínculo psíquico creado por la Esclavitud sólo puede romperse con la muerte o a por voluntad del Hechicero. Un Hechicero puede decidir liberar a cualquier ser que tuviera Esclavizado previamente – pero suele ser algo arriesgado, ya que las víctimas de una Esclavitud guardan sentimientos muy hostiles hacia su antiguo amo, por lo que los Hechiceros malvados ven más seguro matar a los seres Esclavizados que ya no les son útiles.

La muerte de un Hechicero libera a todas sus víctimas Esclavizadas.



- ¡Es la hora de una pocas pirotecnias Elementales!

## Magia Elemental

La magia Elemental (también conocida como 'Elementalismo') es una de las formas más espectaculares que puede tomar la magia. Un Elementalista es un mago que usa sus conjuros mágicos para obstaculizar, quemar y desmembrar a todos aquellos que se le oponen.

El estudio de la magia Elemental se divide en cuatro campos diferentes que corresponden a los cuatro elementos clásicos: Fuego, Aire, Tierra y Agua.

Algunos Elementalistas también son capaces de manipular las fuerzas pre-elementales de luz y oscuridad (ver el *Companion de M&M* para saber más sobre esto).

Cuando crea un personaje Elementalista, el jugador debe elegir los dos elementos que definirán su repertorio mágico. Algunas combinaciones son imposibles: Fuego y Agua o Tierra y Aire.

Uno de estos dos elementos tendrá que seleccionarse como el elemento primario del personaje, lo que le dará ventajas adicionales relacionadas con su bonificador a la Maestría Elemental cuando utilice sus poderes.

Cada elemento concede acceso a tres poderes: así, un Elementalista tendrá un total de seis poderes, como todos los otros tipos de mago. Los poderes de cada elemento se dividen en tres rangos de Magnitud (de 1 a 3).

La magia Elemental es una forma de magia muy espectacular, pero suele ser muy costosa para la energía del mago y carece de la sutileza mística de otros Reinos.

Usar un poder Elemental cuesta un número de Puntos de Poder igual a dos veces su nivel de Magnitud: 2 puntos para un poder Magnitud 1, 4 uno de Magnitud 2 y 6 para uno de Magnitud 3.

El Elementalismo es un poder muy físico: por ello, normalmente no puede resistirse con Fortaleza Mística. Sin embargo, la mayoría de los poderes Elementales pueden evitarse con una tirada de Evadir Peligros, realizada contra el número objetivo igual a la Fuerza Mística del Elementalista.

## Aire

### Magnitud 1: Remolino de Viento

Este poder permite al Elementalista hacer que el viento se agite alrededor del objetivo, aumentando su CDE vs ataques de Proyectil. Este poder tiene un alcance de (Fuerza Mística x 3 m.) y puede usarse sobre un grupo, hasta un número de individuos igual al bono de Maestría Elemental del Elementalista, siempre que todos los objetivos designados estén dentro del alcance.

Un personaje o criatura bajo el efecto de este poder tiene un bono de +4 a su CDE vs proyectiles durante un número de asaltos igual a la Maestría Elemental del mago, no obstante dicho individuo tampoco podrá realizar ningún ataque de proyectil.

Los Elementalistas con Aire como su elemento primario doblan su Maestría a efectos de calcular el número máximo de objetivos que pueden afectar.

### Magnitud 2: Garras de Viento

El objetivo de este poder es azotado por un torbellino que se mantiene durante un número de asaltos igual al bono de Maestría del mago.

El poder tienen el alcance normal de (Maestría x 3 m.); puede usarse en grupo, hasta un número de seres igual al bono de Maestría del mago, siempre que todos los objetivos estén dentro del alcance. Los Elementalistas que tengan Aire como su elemento primario doblan su Maestría a efectos de calcular el número de objetivos que pueden afectar.

Al comienzo de cada asalto, cada objetivo afectado debe hacer una tirada de Evadir Peligros o ser incapaz de actuar durante un asalto completo. Las criaturas Pequeñas tienen un -5 a su tirada de salvación, mientras que las Grandes tienen un +5. Las Diminutas ni siquiera tienen derecho a tirada de salvación – aunque las Gigantes son simplemente demasiado grandes para que les afecte este poder.

### Magnitud 3: La Furia del Huracán

Con este poder, un Elementalista puede invocar un furioso torbellino gigantesco que dispersa a los enemigos como hojas en el viento. El Huracán puede crearse en cualquier lugar dentro de la visión del mago y tiene un radio igual a (Maestría x 3 m.).



Los Elementalistas del Aire a veces pueden ser un tanto presumidos

Todos los personajes o criaturas dentro de esta distancia desde el centro del torbellino deben pasar una tirada de Evadir Peligros *cada asalto* o ser lanzado por los aires. Aquellos que fallen serán lanzados 1D6 metros en una dirección aleatoria y reciben 1D6 Puntos de Daño.

Los efectos indicados son para humanos y otras criaturas de tamaño Mediano. Las criaturas Diminutas no tienen tirada de salvación y multiplican la distancia de lanzamiento por 4, los seres Pequeños sufren un -5 a su tirada de salvación y multiplican la distancia por 2, las Grandes reciben un +5 a la tirada de salvación y sólo se les arroja 1D6 x 0,3 metros. El daño sigue siendo el mismo en todos los casos (1D6), excepto para las criaturas Gigantescas, que son demasiado corpulentas para verse afectadas por este poder.

El torbellino dura un número de asaltos igual a la Maestría del Elementalista. Puede desplazarse a una velocidad igual a (Maestría x 3 m.) por asalto, lo que requiere la toda la concentración del mago. Los Elementalistas con Aire como su elemento primario doblan su Maestría a efectos de calcular la duración de su poder.

## Tierra

### Magnitud 1: Manos de Piedra

Este poder permite a un Elementalista hacer que unas manos de piedra emerjan del suelo y atrapen las piernas del enemigo. Tiene un alcance de (Maestría x 3 m.). Las criaturas Gigantescas no se ven afectadas por este conjuro. El objetivo designado puede hacer una tirada de Evadir Peligros para escapar de la presa de las Manos de Piedra. Una vez atrapado, sólo podrá intentar liberarse con una *Proeza de Fuerza*.

Un ser afectado por este poder queda inmovilizado durante un número de asaltos igual a la Maestría del Elementalista, (el doble para Elementalistas con Tierra como su elemento primario), reduciendo en 4 su CDE y haciendo que falle automáticamente todas las tiradas de Evadir Peligros. La víctima aún puede atacar a sus enemigos dentro del alcance de melé o proyectiles, con una penalización de -2.

El Elementalista puede invocar varios pares de manos a la vez para afectar a varios objetivos que estén a 3 metros unos de otros. En ese caso, cada par de manos requiere el gasto de 2 Puntos de Poder. Así, crear tres pares de manos requiere un gasto total de 6 Puntos de Poder (2 por cada par).

### Magnitud 2: Piel de Bronce

Este poder funciona sobre cualquier ser vivo que el mago pueda tocar; esto imbuye el cuerpo del receptor con la esencia del bronce, aumentando enormemente su fuerza y resistencia al daño.

El personaje o criatura afectada gana un bono de +4 a su CDE y un +2 a su tirada de daño en melé. Dura un número de asaltos igual a la Maestría del mago – o dos veces dicha duración para Elementalistas con Tierra como su elemento primario.





- ¡Por el poder de la Tierra, te ordeno que CAMINES!

### Magnitud 3: Animar Estatua

Este poderoso conjuro permite a un Elementalista animar una estatua de piedra Grande, dotándola de vida. Para poder usar este poder el Elementalista debe estar a (Maestría x 3 m.) de la estatua.

Las estatuas de piedra animadas tienen las mismas características que un Titán de Piedra (ver *Compendio de Criaturas*). El Titán de Piedra obedecerá todas las órdenes de su creador durante (5 minutos x Maestría Elemental), tras lo cual se convertirá en piedra, regresando a su forma original como una estatua inanimada.

Los Elementalistas con Tierra como su elemento primario doblan la duración de este poder.

### Fuego

#### Magnitud 1: Saeta de Fuego

Con este poder, un Elementalista convoca un rayo de puro fuego para lanzárselo a sus enemigos. Este feroz ataque no necesita tirada de ataque pero puede esquivarse con una tirada de Evadir Peligros.

Las saeta hace 1D6 de daño y tiene un alcance de (Maestría x 3 m.). Este alcance se dobla para Elementalistas con Fuego como elemento primario.

#### Magnitud 2: Esfera Lameante

Este poder permite al Elementalista conjurar una bola de llamas ardientes de tamaño humano que puede desplazarse mediante órdenes mentales.

La esfera tiene un movimiento igual a Maestría x 3 metros por asalto y causa 2D6 de daño a cualquier ser a 1,5 metros de distancia de su trayectoria.

La esfera puede usarse contra varios objetivos, siempre que estén lo suficientemente cerca unos de otros.

La esfera sólo puede dañar a cada objetivo individual una vez por asalto y podrá evitarse todo el daño con una tirada exitosa de Evadir Peligros.

La esfera también prende cualquier material inflamable con el que tome contacto.

Mover la esfera requiere toda la concentración del Elementalista, hasta un número de asaltos máximo igual a su bonificador de Maestría Elemental.

Los Elementalistas con Fuego como su elemento primario doblan la duración máxima de este poder.

### Magnitud 3: Destrucción Volcánica

Con este poder, un Elementalista desata una erupción volcánica de lava que sume a sus enemigos en un griterío abrasador durante un número de asaltos de combate igual al bono de Maestría del Elementalista.

Todos los seres dentro de Maestría x 3 m. del centro de la erupción deben hacer una tirada de Evadir Peligros cada asalto. Los que fallen recibirán 2D6 Puntos de Daño durante el primer asalto y 1D6 de daño adicional por cada asalto subsiguiente. Incluso los que pasen la tirada de Evadir Peligros sufrirán 1D6 de daño en el primer asalto.

El centro de la erupción no puede situarse a más de 6 metros del mago, que también se verá afectado. Como invocar la erupción requiere de su concentración total, el mago recibe 2D6 de daño en el primer asalto automáticamente (sin tirada de salvación permitida) pero no sufrirá ningún daño adicional posterior.

Este extraño efecto secundario es, de hecho, una manifestación de la voluntad de los Dioses para limitar los usos de este poder tremendamente destructivo y ha llegado a ser la perdición de muchos Elementalistas demasiado confiados...

Los Elementalistas con Fuego como su elemento primario doblan la duración máxima de este poder.



*Precaución: no intentar realizar Elementalismo de Fuego en casa*

## Agua

### Magnitud 1: Torrente de Agua

Este poder permite a un Elementalista lanzar un potente chorro de agua desde sus manos. Puede dirigir este torrente automáticamente contra cualquier objetivo dentro de un alcance de (Maestría x 3 m.). Un personaje o criatura golpeado por el torrente debe pasar una tirada de Evadir Peligros o será arrojado hacia atrás 2D6 x 0,30 metros y ser derribado. A las criaturas Grandes sólo las empuja 1D6 x 0,30 metros y a las Gigantescas no les afecta.

Este poder puede usarse contra un grupo, hasta un número de individuos igual a la Maestría del mago, sin coste adicional de Poder pero con una tirada de Evadir Peligros por cada víctima.

Los Elementalistas con Agua como elemento primario doblan su bono de Maestría para calcular el número de objetivos que pueden afectar.

### Magnitud 2: Inundación Huracanada

Con este poder un Elementalista puede inundar un área con un agua que se agita con mucha fuerza, haciendo que todo en su interior se vea obstaculizado. Tiene un alcance de (Maestría x 15 m.) y un radio de (Maestría x 3 m.).

Todos los seres en el área afectada deben hacer una tirada de Evadir Peligros o aplicar un -4 a su valor de Iniciativa, Ataque y Evadir Peligros durante un número de minutos igual a la Maestría del mago.

Los Elementalistas con Agua como elemento primario doblan su Maestría Elemental para calcular la duración de este poder

### Magnitud 3: Puño del Mar

Este poder sólo puede usarse delante de una gran cantidad de agua (al menos 20 metros de largo). Permite al Elementalista invocar un apéndice de agua similar a un tentáculo gigante con un enorme puño en el extremo.

Cada vez que se usa este poder, el puño puede golpear a objetivos dentro de (Maestría x 3 m.) de la orilla del agua, afectando a hasta una criatura Gigantesca, dos Grandes, o cuatro sujetos de tamaño Mediano (y así sucesivamente) siempre que estén lo suficientemente cerca unos de otros (una zona más o menos circular de 3 m. de diámetro). Los Elementalistas con Agua como su elemento primario doblan la distancia a la que el puño puede golpear.

Los objetivos afectados deben pasar una tirada de Evadir Peligros o sufrir 1D6 de daño y quedar incapacitados durante un número de asaltos igual al daño sufrido, mientras vomitan el agua tragada. El verdadero poder de este conjuro queda revelado cuando golpea fortificaciones o embarcaciones: dichos objetivos pierden automáticamente 1D6 puntos de Estructura cada vez que les golpea el Puño del Mar.

## Magia Poética

Los Aedos tienen acceso a un repertorio de seis canciones de poder. Como el mismo término indica, el Aedo debe poder cantar y tocar música para usar sus poderes.

Las canciones de un Aedo tienen un alcance efectivo igual al Canto Órfico del Aedo x 3 m. y puede afectar a un número máximo de individuos igual a su bono de Canto Órfico.

Los mismos Aedos son totalmente inmunes a los efectos de la Magia Poética – lo que también implica que no pueden beneficiarse de los efectos de sus propias Canciones.

Los seres Sin Mente son inmunes a Magia Poética.

### Magnitud 1: Canción de Inspiración

Esta canción concede un bono de +2 a uno de los modificadores D20 del personaje (Melé, Proyectiles o una de las cuatro tiradas de salvación) a elección del Aedo.

Como muchas otras canciones, puede afectar a un número de seres igual al Canto Órfico del Aedo, otorgando el mismo bonificador a todos ellos.

Lleva un minuto tocar esta canción (10 asaltos de combate) en los que el Aedo no podrá hacer nada más. El punto de Poder se gasta al final de ese minuto. Entonces la canción tiene efecto completo, y sus beneficios duran un número de horas igual al Canto Órfico del Aedo.

### Magnitud 2: Canción de Libertad

Esta Canción puede usarse para liberar a otras criaturas o personajes de la Esclavitud de un Hechicero o criatura con Poder Psíquico. El ser Esclavizado debe estar dentro del radio normal de bono de Canto Órfico del Aedo x 3 m.; la canción puede afectar a varios individuos (hasta el bono de Canto Órfico del Aedo), sin coste de Poder adicional. Tocar esta canción lleva un minuto (10 asaltos de combate).

Al final de la Canción, a cada oyente objetivo se le permite una tirada de Fortaleza Mística *con un bono igual al Canto Órfico del Aedo* contra un número objetivo igual a la Fuerza Mística de su amo.

Si la tirada tiene éxito, el objetivo quedará libre al instante de la Esclavitud. No obstante, si se falla, el ser Esclavizado será incapaz de escuchar esta Canción de Libertad en particular para siempre.

### Magnitud 3: Canción del Sosiego

Esta canción permite al Aedo embelesar a un mortal, animal o monstruo con su dulce música.

Al contrario que las dos canciones anteriores, esta canción surte efecto en cuanto el Aedo empieza a cantarla y tocarla. Para activar este efecto inmediato, el Aedo debe gastar sus puntos de Poder en el primer asalto de canto – un gasto que puede renovarse más tarde, si es necesario, como se detalla abajo.



Un inspirado Aedo con su instrumento

Esta Canción puede afectar un número de seres máximo igual al bono de Canto Órfico del Aedo. Estos objetivos deben hacer una tirada de Fortaleza Mística en cuanto el Aedo comienza a tocar. Esta canción dura un minuto (10 asaltos); el Aedo puede tocar esta canción una y otra vez, con un gasto renovado de Poder (y una nueva tirada de Fortaleza Mística para los objetivos) cada vez.

Un ataque exitoso sobre uno de los objetivos romperá inmediatamente el hechizo para todos.

#### Magnitud 4: Canción del Bienestar

Los que se beneficien de los efectos de esta canción curan inmediatamente 1D6 Puntos de Golpe (sin exceder su máximo habitual). Puede afectar hasta a (bono de Canto Órfico del Aedo) individuos y lleva un minuto entero (10 asaltos de combate) ejecutarla.

Mientras escuchan esta canción, los personajes no deben estar realizando ninguna actividad agotadora (como combatir o usar magia) para beneficiarse de sus efectos.

#### Magnitud 5: Canción de Cólera

Esta canción está imbuida con el poder de la ira y la furia. Como la Canción del Sosiego, tiene efecto en cuanto el Aedo empieza a tocar (ver *Canción del Sosiego* arriba). Puede afectar hasta a (bono de Canto Órfico del Aedo) objetivos y tiene un alcance de (Canto Órfico x 3 m.), como las otras Canciones.

En cuanto el Aedo comienza a tocar, todos los objetivos deben hacer una tirada de Fortaleza Mística. Aquellos que fallen sufren 1 PG de daño por asalto y serán incapaces de realizar ninguna forma de acción hostil contra el Aedo (como por la Canción del Sosiego), hasta que el Aedo detenga el tañido. Un Aedo sólo puede tocar una Canción de Cólera durante un número de asaltos seguidos igual a su Canto Órfico – momento en el que puede elegir renovar su gasto de Poder para comenzar una nueva Canción de Cólera.

#### Cantar a Capela

Como probablemente sepas, *cantar a capela* significa *cantar sin acompañamiento musical*. En teoría, los Aedos necesitan poder cantar y usar su arpa para activar su magia – pero como la Magia Poética se basa en el *Canto Órfico*, un Aedo que, por alguna razón, se vea privado de su preciado instrumento, aún puede usar sus poderes cantando a capela, al doble del coste normal en puntos de Poder y a la *mitad de su alcance normal*.

#### Magnitud 6: Canción de Profecía

Inspirado por los dones proféticos de Orfeo, el primer Aedo, esta Canción permite al Aedo percibir y revelar los patrones ocultos del Destino.

El Aedo debe entrar en un estado de trance profético, durante el cual improvisa con su arpa y voz. Este estado de suprema inspiración requiere concentración total y dura un minuto (10 asaltos), al final de los cuales el Aedo gasta 6 puntos de Poder y recibe una iluminación profética. Al contrario que la *Visión Divina* del Sacerdote, esta iluminación no toma forma de predicción verbal que pueda compartirse con otros sino como una profunda y subconsciente visión que hallará su verdadero significado cuando el mismo Destino se manifieste.

En términos de juego, esta visión permite al jugador del Aedo hacer tres preguntas sí/no al Maze Master en cualquier momento antes del final de la aventura en curso. Estas preguntas pueden tratar de cualquier asunto, pasado, presente o futuro, y recibirán respuestas veraces – a menos que el Maze Master sienta que responder una pregunta particular podría arruinar el argumento de la aventura, en cuyo caso podría responder simplemente que *el patrón del Destino está rodeado de niebla* o que *el Destino sigue muchos caminos*. Tales respuestas elusivas, no se tendrán en cuenta para el total de tres preguntas del Aedo; así, si un Aedo recibe una respuesta directa y dos elusivas, aún le quedarán dos. No obstante, las preguntas que no se usen antes del final de la aventura en curso se pierden en las mareas del Destino.



¿Ves? ¡Existen las Aedas!





*Ateña, diosa de las artes y la sabiduría*

## Prodigios Divinos

### Magnitud 1: Bendición Divina

Con este poder, un Sacerdote puede depositar la bendición de su deidad sobre un individuo (incluyéndose a sí mismo). Para Bendecir a alguien, el Sacerdote debe poder tocar la cabeza, corazón u hombro del objetivo elegido.

Una Bendición Divina se convierte en un bono de +2 a una de las puntuaciones del personaje y dura un número de horas igual al Aura Espiritual del Sacerdote.

La puntuación afectada la elige el Sacerdote de entre las tres o cuatro puntuaciones asociadas con su deidad:

#### **Apolo**

Evadir Peligros  
Ataque de Proyectiles  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

#### **Zeus**

Evadir Peligros  
Clase de Defensa  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

#### **Ares**

Clase de Defensa  
Ataque de Melé  
Vigor Físico

#### **Hermes**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

#### **Ártemis**

Evadir Peligros  
Clase de Defensa  
Ataque de Proyectiles  
Fortaleza Mística

#### **Ateña**

Clase de Defensa  
Ataque de Melé  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

#### **Hera**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

#### **Hestia**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Vigor Físico

#### **Poseidón**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Vigor Físico

#### **Deméter**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Vigor Físico

#### **Hefesto**

Clase de Defensa  
Fortaleza Mística  
Vigor Físico

#### **Afroditá**

Evadir Peligros  
Fortaleza Mística  
Carisma Personal

Un Sacerdote puede depositar varias Bendiciones en el mismo individuo: en ese caso, cada Bendición debe afectar a una puntuación diferente y deben realizarse por separado. Así, un Sacerdote de Poseidón puede depositar una bendición tripe sobre un mismo personaje, dándole un bonificador de +2 a su Fortaleza Mística, Evadir Peligros y Vigor Físico; esto le llevaría al Sacerdote un total de tres asaltos y le costaría tres puntos de Poder (un asalto y un punto por cada bendición).

Los monstruos y animales, al no tener fe, no se ven afectados por las Bendiciones Divinas.

### Magnitud 2: Visión Divina

Con este poder, un Sacerdote puede solicitar a su deidad que le envíe una visión relacionada con una persona, lugar o situación concreta. Según las circunstancias, estas visiones pueden provenir del pasado, el presente o incluso del futuro – pero las visiones del futuro suelen tomar una forma simbólica que las hace difíciles de interpretar.

La Visión Divina requiere un ritual apropiado de más o menos un minuto (10 asaltos de combate).

Las deidades siempre responden verazmente a las preguntas de sus Sacerdotes – pero no siempre de un modo completa o perfectamente claro. El Maze Master es el juez último sobre la cantidad de información que las deidades puedan querer revelar a través de Visiones Divinas.



*Hermes, dios de los viajeros, mensajeros y ladrones (entre otras muchas cosas)*

### Magnitud 3: Vitalidad Divina

Con este poder, un Sacerdote puede solicitar el poder sobrenatural de su deidad para curar de inmediato las lesiones y heridas de un individuo, insuflándole de vitalidad divina. El Sacerdote puede usar este poder con cualquier persona o criatura que pueda tocar, incluyéndose a sí mismo.

Cada uso de la Vitalidad Divina restaura al instante (1D6 + Aura Espiritual del Sacerdote) puntos de Golpe a un personaje o criatura heridos, sin que se exceda su máximo habitual.

### Magnitud 4: Don Divino

Este poder permite al Sacerdote dotar de una increíble habilidad al sujeto escogido (incluyéndose a sí mismo). Esta habilidad varía según la esfera de influencia de la deidad, como se muestra más abajo. Los efectos del Don Divino pueden combinarse con los de una Bendición pero son mucho más breves, durando un número de asaltos de combate igual al Aura Espiritual del Sacerdote.

Para conceder un Don Divino a alguien, el Sacerdote debe gritar el nombre de su deidad mientras apunta con su dedo (o un gesto similar) al individuo elegido.

<b>Apolo:</b> Precisión	<b>Afrodita:</b> Presencia
<b>Ares:</b> Victoria	<b>Ártemis:</b> Precisión
<b>Hefesto:</b> Fuerza	<b>Atenea:</b> Victoria
<b>Hermes:</b> Celeridad	<b>Deméter:</b> Resistencia
<b>Poseidón:</b> Fuerza	<b>Hera:</b> Presencia
<b>Zeus:</b> Presencia	<b>Hestia:</b> Resistencia

**Precisión:** El personaje añade +4 a todas sus tiradas de Ataque de proyectiles y +2 a las tiradas de daño de proyectiles.

**Celeridad:** El personaje actúa antes que cualquier otro en combate, independientemente de su iniciativa, e incrementa su movimiento un 50%.

**Resistencia:** El personaje tiene éxito automáticamente en todas las tiradas de Vigor Físico y recupera 2 Puntos de Golpe al final de cada asalto de combate, hasta su total.

**Presencia:** El personaje tiene éxito automáticamente en todas las tiradas de Fortaleza Mística y Carisma Personal.

**Fuerza:** El personaje obtiene éxito automático en todas las proezas de fuerza que realice, independientemente de su Fortaleza (ver *Proezas de Fuerza* en el capítulo IV), y sus llaves de lucha no pueden romperse.

**Victoria:** El personaje añade +4 a todas sus tiradas de Combate Cuerpo a Cuerpo y +2 a sus tiradas de daño en melé.

Diferentes Dones de deidades distintas no pueden funcionar al mismo tiempo en un mismo personaje.

### Magnitud 5: Ira Divina

Este poder permite al Sacerdote golpear a sus enemigos con un rayo de pura energía espiritual.

Cada uso de Furia Divina causa (1D6 + Aura Espiritual) puntos de daño al objetivo elegido.

Este poder no requiere de tirada de ataque y tiene un alcance de (Aura Espiritual x 3 m.). Se permite al objetivo una tirada de Fortaleza Mística para contrarrestar sus efectos.

### Magnitud 6: Intervención Divina

Con este espectacular poder, un Sacerdote puede solicitar una intervención directa de su deidad. Requiere el gasto de 6 puntos de Poder, y una tirada porcentual para ver si la deidad responde. La posibilidad de éxito en esta tirada porcentual es igual a 2% por nivel del Sacerdote. Si el % tirado falla, la deidad no responde y el Poder se gasta en vano: el Sacerdote puede intentarlo otra vez pero debe gastar 6 puntos de Poder antes de cada nuevo intento.

Cuando un Dios o Diosa intervienen, el Sacerdote no tiene ningún control sobre las acciones de su deidad. No obstante, las deidades suelen actuar a favor de los que les sirven y respetan. Las consecuencias exactas de una Intervención Divina las determina el Maze Master, aunque siempre serán lo más espectaculares posible (¿recuerdas a Poseidón en *Jasón y Los Argonautas*?).

Hay dos cosas importantes que debes tener en cuenta cuando tratas con los dioses. La primera es que los dioses son omnipotentes (al menos dentro de su esfera de poder). Cuando una deidad quiere conseguir algo, él o ella tienen éxito de inmediato.

La segunda a recordar es que a los dioses no les gusta ser molestados con frivolidades y no se ven obligados a ayudar a los mortales que soliciten su intervención divina. Si el Maze Master cree que el Sacerdote solicita una Intervención Divina por razones triviales o estúpidas, está en su derecho de obligar al Sacerdote a gastar sus 6 puntos de Poder en vano y luego enviarle un ataque de Ira Divina (sin tirada de Fortaleza Mística permitida) para reflejar el divino descontento de la deidad.

Los Dioses nunca permanecen en el plano material mucho tiempo; una vez que han hecho su tarea, normalmente se desvanecen en una nube de humo, un destello de luz u otro tipo de salida dramática.



¿Alguien pidió una Intervención Divina?

## Notas & Comentarios a la Edición de 2007: Magia

### ¡Magia Desatada!

En las reglas originales de *Mazes & Minotaurs*, el uso de la magia estaba mucho más limitado: los magos sólo tenían acceso a los poderes de una magnitud igual o menor a su propio nivel.

Así, los Sacerdotes de primer nivel se limitaban a lanzar Bendiciones, mientras que los Hechiceros de primer nivel tenían que andar con poco más que conjuros de Confusión (que pueden terminar siendo algo aburridos). A las clases de magos les faltaba poder, así como versatilidad.

En consecuencia, la mayor parte de los magos de bajo nivel tendían a actuar como (muy a menudo, mediocres) combatientes auxiliares y, citando a un veterano Maze Master, “sólo empiezan a parecerse a verdaderos magos sobre el nivel 3 o 4”.

Muchos jugadores percibían esta debilidad relativa de los magos como uno de los mayores defectos de las reglas originales – un fallo que tenía que corregirse en las reglas Revisadas.

Y vaya si lo corrigieron...

### Chistes sobre Ninfas

Como se comentó anteriormente, las Ninfas de los Valles fueron objeto de muchos chistes tontos sobre «chicas del valle», lo que terminó extendiéndose a otros aspectos de la clase Ninfa – el poder de «Apariencia de la Naturaleza», por ejemplo, fue descrito una vez como «el poder del salón de belleza instantáneo», y la habilidad de beso de muerte (nivel 6) de las Heleadas se asoció (como era previsible) con la idea de un ‘cenagoso mal aliento’.

En su interesante serie de artículos *Jugando con los Chicos* (revista *Grifo* 1986-87), la diseñadora de juegos Amanda Smith identificaba la totalidad de los «chistes de Ninfas» como uno de los primeros (y más patentes) casos de sexismo en la comunidad de JdR – junto con la infame controversia sobre que «*las Amazonas no pueden tener 18 en Fortaleza*»

Las reglas Revisadas trajeron otra oleada de chistes de Ninfas, basados en el oscuro término “Odílico” que se utilizó para definir los dones mágicos de las Ninfas. Según la mayoría de los diccionarios, el adjetivo Odílico se relaciona con “Od” u “Odyle”, que significa:

*Una fuerza o poder natural que, supuestamente, según Reichenbach y otros, produce el fenómeno del mesmerismo, y que se desarrolla por medio de diversos agentes, como reacciones magnéticas, térmicas, luminosas, químicas o vitales, etc.*

Mientras que los Maze Masters más eruditos señalaron que una dudosa idea metafísica alemana tenía poco que ver con la mitología Griega, los miembros de la comunidad M&M menos inclinados a la intelectualidad simplemente vieron esto como la oportunidad para lanzar chistes malos y sexistas sobre *sostenes odílicos, carmín odílico, minifaldas odílicas*, etc.

### Hechiceros vs. Elementalistas

En las reglas originales de M&M, la única auténtica clase de mago era el Hechicero. Como el Aedo (que tuvo un éxito instantáneo entre los jugadores más habladores), el Elementalista fue introducido al principio como una clase opcional en el suplemento *Myth & Magic*.

Con sus muy vistosos poderes, la clase de Elementalista rápidamente se convirtió en una de las más populares entre los jugadores de M&M, incluso hasta el punto de reemplazar a los Hechiceros como la auténtica clase de «mago verdadero» en las mentes de muchos jugadores, como se vio en su inclusión en las reglas Revisadas.

Por extraño que parezca, poco después de la publicación de estas reglas Revisadas, el Hechicero volvió a ser popular de nuevo, especialmente entre los grupos que preferían el sigilo y la sutileza sobre la pirotecnia espectacular.

### Magia & Equilibrio de Juego

A lo largo de la historia de *Mazes & Minotaurs*, la Magia fue probablemente una de los temas más frecuentes en los ardientes debates entre escuelas de filosofía de juego rivales – ¿recordáis el gran cisma “Clásico vs. Barroco” que siguió a la publicación de *Myth & Magic*?

Estas ‘preguntas filosóficas’ inundaban regularmente la sección de Cartas de la revista *Grifo* (y, por supuesto, cualquier otra conversación que englobara a más de un Maze Master). ¿Preparados para unos pocos ejemplos?

*«¿¿¿Equilibrio de juego??? Aquí estamos hablando de magia - ¡MAGIA!»*

*«Por desgracia, la carta del Sr. X carece de NINGÚN argumento que muestre que el Equilibrio de Juego NO debería aplicarse a la Magia o, de igual modo, a los propios Dioses (...), quienes son de hecho los Garantes del Equilibrio Cósmico (...) sin mencionar la Ley de Ecuanimidad Universal» (típico caso de APLM – Abuso Pomposo de Letras Mayúsculas.*

*«Sinceramente, estoy harto de las personas que abusan verbalmente de otros simplemente porque no están de acuerdo con cómo un JUEGO debería jugarse (...) Vamos, tíos, hay cosas más importantes en la vida – nuevos monstruos, nuevos objetos míticos, nuevas tablas (...).»*

*«Después de leer la carta del Sr. Y sobre la resistencia mágica ¿podría sugerir que se le interne en el manicomio más cercano?»*

*«Otra posibilidad sería multiplicar el resultado de las tiradas impares de Fortaleza Mística por el nivel del mago lanzador, y elevando a dos el resultado final – excepto, claro está, en el caso de empate en la tirada de Iniciativa (...).»*

*«Bla, bla, bla, bla...».*

Y así hasta nuestros días.



# IV: IR DE AVENTURAS



## Viajes & Movimiento

Los viajeros pueden cubrir hasta 30 kilómetros a pie cada día o hasta 45 kilómetros si van a caballo.

Recuerda que un 'día' aquí representa una media de 10 horas de viaje. Si se requieren tasas de movimiento por horas divide la cifra entre 10.

Para calcular la tasa de movimiento en viaje de un animal o criatura en kilómetros al día, simplemente coge su tasa de movimiento táctico (expresada en metros) tal cual.

Cuando haya movimiento a través de *terreno difícil* (montañas, pantanos, bosques densos, etc.), el movimiento diario del personaje se reduce a la mitad.

## Barcos & Navegación

### Navegar a la Aventura

Los Griegos fueron grandes marineros, y muchos son los héroes míticos relacionados con viajes a través del Océano (piensa en Odiseo, Jasón, Arion, Teseo... incluso Eneas).

¡Para Odiseo y Jasón, el viaje  *fue* la aventura! Los héroes personajes jugadores pueden viajar en barco navegando hasta encontrar una nueva localización de aventura, o el Maze Master puede planear centrarse en la vida en el mar y los encuentros isleños.

La *Guía del Maze Master* contiene un conjunto completo de tablas que permite a los Maze Masters generar *islas misteriosas* aleatoriamente, repletas de peligros ocultos y monstruosos habitantes.

## Navegación & Embarcaciones

Los barcos sólo navegan en primavera y verano, ya que no pueden enfrentarse a los vientos fuertes o a mareas altas. Aún así, las embarcaciones no navegarán fuera de la vista de tierra firme si pueden evitarlo. No existen las brújulas y la navegación guiándose por las estrellas es rudimentaria.

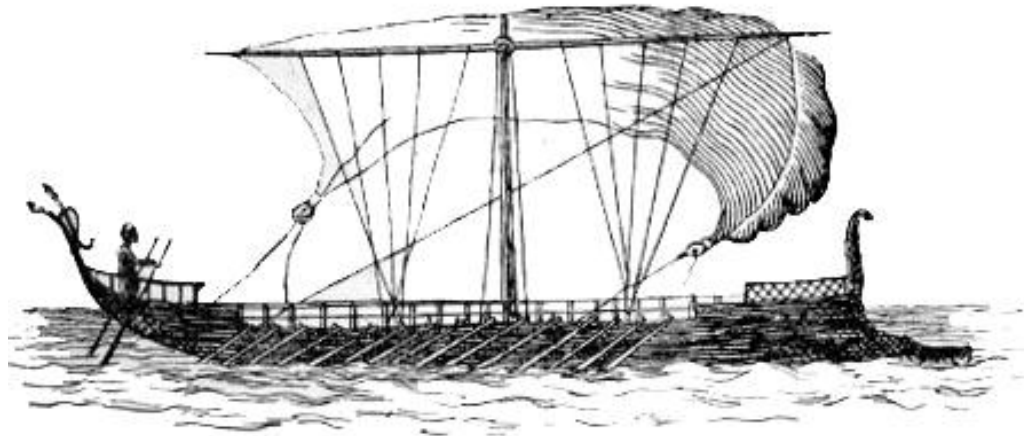
Los capitanes griegos seguían líneas de costa muy conocidas, arribando en calas y playas si amenazaba el mal tiempo y varando el barco de noche para acampar en la orilla (quizás para buscar comida y agua mientras permanecen ahí)

## Tipos de Barcos

En M&M, la mayoría de las embarcaciones tienden a encajar en dos categorías generales:

**Barco Mercante:** A menudo los mercaderes usan barcos mercantes, naves cóncavas con una única vela cuadrada que pueden transportar varias toneladas de carga, tripuladas por media docena de marineros. Estos barcos suelen ser presa de barcos piratas (o las galeras de guerra de algún rey sin escrúpulos)... ¡o ser usados por los mismos piratas!

**Galeras de Guerra:** Reyes y señores de la guerra a veces poseen estas largas y delgadas naves impulsadas por unos veinte a cincuenta remeros (guerreros leales normalmente). Las Galeras sólo pueden cargar un cargamento pequeño, no tienen bodega ni camarotes (quizás una carpa de pieles montada cerca del timonel) y pueden izar una vela cuadrada del mástil para ganar velocidad. Como son naves de guerra, se construyen para ser veloces y a veces incluyen un espolón de bronce en la proa. Todas las naves Griegas tienen brillantes ojos pintados en los laterales de la proa, antiguos símbolos de buena suerte.



Existen dos tipos de naves más pequeñas que también pueden ser utilizados por los aventureros en el transcurso de sus viajes:

**Botes:** En el contexto de estas reglas, el término “bote” se refiere a las pequeñas construcciones usadas por pescadores o que se transportan como naves auxiliares en los grandes barcos mercantes o de guerra. Estas embarcaciones pueden ser botes de remos o, a veces, de vela.

**Balsas:** Este término se refiere a cualquier embarcación construida con prisas, normalmente hecha con troncos unidos entre sí con cuerdas. Las balsas no llegan a ser un modo muy fiable de transporte pero a veces pueden salvarte la vida... Como los botes, las balsas pueden incluso tener velas (pero la mayoría no las tienen).

### Características de la Embarcación

El **Vigor** del barco representa su resistencia global y le otorga su número de puntos de Estructura: estos son por lo general 2 para Balsas, 4 para Botes, 8 para Barcos Mercantes y 12 o más para Galeras de Guerra.

La **Fortuna** del barco representa su buena (o mala) suerte y se expresa en forma de un modificador igual a cero para la mayoría de las embarcaciones, pero que puede ser negativo o positivo cuando se trata de barcos malditos o benditos.

### Estado del Mar

Cuando los personajes viajan por mar, una tirada diaria de 1D10 en la Tabla 5A determina el tiempo durante el día.

El Maze Master puede elegir tirar por el clima durante la aventura o tirar cada día antes de la partida... o ignorar por completo el dado y crear su propio clima para ajustarlo al escenario que pretende jugar. Y no te molestes por la dirección del viento: estas simples reglas pretenden ir veloces junto a los héroes, ¡no retrasarles!

Recuerda que las Nereidas pueden usar su poder de Maestría de la Naturaleza para controlar el estado del mar y pueden calmar o causar los eventos que deseen. Ver capítulo de *Magia* para más detalles sobre este poder.

**Tabla 5A: Estado Diario del Mar**

1D10	Condiciones del Temporal
1-2 .....	Calma Chicha
3-7 .....	Brisa Suave
8-9 .....	Fuerte Vendaval
10 .....	¡Tormenta!

**Tabla 5B: Tabla de Navegación**

Condiciones	Viaje por día
Calma Chicha	Sin Movimiento
Brisa Suave	45 kilómetros
Fuerte Vendaval	68 kilómetros
Tormenta *	2D6 x 15 kilómetros
Velocidad de Remo *	30 kilómetros / día

\* Las galeras no pueden remar en una Tormenta

### Tormentas

Una tormenta durará 1D6 horas. Cada hora, tira 1D20 y añade el modificador de Evadir Peligros del capitán así como el modificador de Fortuna del barco (si hay alguno).

Si el total es 15+, se ha evitado el desastre. En cualquier otro caso, el barco sufre daño y pierde 1D6 puntos de Estructura. Si un barco es reducido a cero puntos de Estructura, comenzará a hundirse y debe ser abandonado.

Cada hora, todos los personajes en cubierta deben hacer una tirada de Evadir Peligros, también modificada por la Fortuna del barco y con el mismo número objetivo de 15. Fallar implica que caen por la borda, en cuyo caso corre el peligro de ahogarse (ver pág. 44). Esto ocurre de forma automática tan pronto como el barco se ve reducido a cero puntos de Estructura.

## Hazañas & Peligros

### Eludiendo el Peligro

Durante el curso de una aventura, los personajes pueden encontrar varios riesgos y peligros – como emboscadas, trampas, peligros naturales y ataques especiales de algunas criaturas, como el aliento llameante de una Quimera o el aguijón venenoso de una Mantícora.

Esos peligros suelen evitarse (en el último segundo normalmente) con una tirada de Evadir Peligros. A menos que se indique lo contrario, todas las tiradas de Evadir Peligros tienen un número objetivo de 15.

El éxito significa que el personaje evita el peligro gracias a sus reflejos, alerta o buena suerte. Fallar significa que el personaje no estuvo atento o no fue lo suficientemente afortunado para eludir el peligro.

Las posibles consecuencias de un fallo en la tirada de Evadir Peligros incluyen la muerte instantánea, ser sorprendido, daño físico (perder 1D6 PGs), daño físico masivo (perder 2D6 PGs), parálisis temporal (no poderse mover o actuar durante 10 asaltos de combate), debilidad (-2 al Combate cuerpo a cuerpo), etc.

### Proezas de Fuerza

Los personajes con mod. de Fortaleza (es decir, con un valor de Fortaleza de 13+) pueden llevar a cabo extraordinarias proezas de fuerza física, como doblar barras de hierro, mover piedras enormes o alzar pesados portones de metal.

Cuando un personaje intenta una espectacular proeza de fuerza, tira 1D10. Si el resultado es igual o menor que el mod. de Fortaleza del personaje, la proeza tiene éxito. De otro modo, la hazaña falla pero puede intentarse de nuevo si el personaje tiene éxito en una tirada de Vigor Físico contra un número objetivo de 15.

Fallar en esta tirada de salvación de Vigor Físico o en la segunda tirada de Fortaleza significa que ya no se puede intentar de nuevo la proeza de fuerza por el mismo personaje hasta que incremente su Fortaleza de algún modo.

Realizar una proeza así suele llevar 1D6 asaltos.



*¡Ajá, ESTO es lo que yo llamo una Proeza de Fuerza!*



*Parece que ha llegado la hora de hacer una tirada de nadar*

### Nadar

Se asume que todos los personajes saben nadar sin dificultad en situaciones normales. Sólo las aguas turbulentas requieren tirar Proeza Atlética.

Estas tiradas de nadar suelen realizarse una vez por asalto, con un número objetivo igual a la Carga Total del personaje. Así, personajes con escudos, corazas y otros objetos aparatosos hallarán serias dificultades para mantenerse a flote.

Los personajes que hagan su tirada de nadar (o los que no la necesiten) pueden desplazarse a una velocidad máxima de 6 metros por asalto de combate.

Una tirada fallida significa que el personaje no puede moverse este asalto y debe hacer una segunda tirada de nadar.

Si esta segunda tirada también falla, el personaje empieza a ahogarse.

Los personajes que se están ahogando deben tirar por Vigor Físico cada asalto para sobrevivir.

La primera de esas tiradas se hace contra un número objetivo de 10, la segunda contra un número objetivo de 15 y así sucesivamente.

Las tiradas continúan hasta que se falle una (en cuyo caso el personaje se ahoga y muere) o hasta que el personaje sea rescatado de algún modo.

Rescatar a un sujeto que se ahoga requiere una tirada adicional de nadar contra la Carga total de la persona que se está ahogando.

Las Náyades y Nereidas pueden respirar bajo el agua; son inmunes al ahogamiento y nunca necesitan hacer tiradas de nadar (incluso si van a rescatar a un nadador que se ahoga). Además pueden moverse el doble de rápido que los mortales bajo el agua (12 metros por asalto).





*Escalar se hace más fácil con una cuerda*

## Escalar

Los personajes pueden escalar a una velocidad máxima de 3 metros por asalto de combate con una tirada exitosa de Proeza Atlética contra un número objetivo igual a la Carga Total del escalador.

Si esta tirada falla, el personaje no puede moverse y debe realizar una segunda tirada de Proeza Atlética contra el mismo número objetivo para evitar caerse.

Los Ladrones añaden su bono de Robar a su mod. de Proeza Atlética cuando hacen tiradas de escalar.

Las Oréades nunca necesitan hacer tiradas de escalar en un entorno montañoso; las Dríades tienen la misma ventaja cuando trepan a los árboles.

Del mismo modo, los personajes que utilicen una cuerda para escalar no necesitan hacer tiradas de Proeza Atlética, a menos que intenten una maniobra especialmente difícil o acrobática.

Las caídas normalmente causan 1D6 ptos. de daño cada 3 metros de altura pero el personaje morirá si este daño supera su puntuación de Suerte.

## Percepción

Las tiradas de Detección siempre se resuelven como tiradas de salvación de Evadir Peligros.

Su número objetivo normalmente es igual a 15, excepto para trampas realmente bien escondidas, puertas secretas, etc., que tienen un número objetivo más alto (hasta 20)

Los **Cazadores** y **Ladrones** añaden su bono de Cazar o Robar a sus tiradas de detección, así como al número objetivo de las tiradas de detección hechas contra ellos.

Los **Cazadores** pueden usar sus tiradas de detección para identificar y seguir rastros de Bestias, Monstruos y otras criaturas (excepto las intangibles, claro).

Rastrear requiere una tirada de detección contra un número objetivo de (10 + modificador de Evadir Peligros de la presa).

Estas tiradas de rastrear se realizan normalmente cada hora, pero el Maze Master puede pedir que se hagan de forma más frecuente en terreno especialmente difícil. Los rastros viejos son más difíciles de seguir que los más recientes. Cada día completo añade de 1 a 3 al número objetivo, dependiendo del tiempo y las condiciones (a discreción del Maze Master).

## Sigilo

Si un personaje intenta moverse en silencio, para evitar ser detectado o para coger a su objetivo por sorpresa, deberá realizar una tirada de Sigilo.

Para hacer una tirada de Sigilo, tira 1D20 y añade el modificador de Evadir Peligros.

Las tiradas de sigilo siempre se hacen contra un número objetivo igual a la Carga total del personaje.

Si la tirada de sigilo falla, se detecta al personaje automáticamente. Si la tirada tiene éxito, el personaje sólo podrá detectarse si el grupo rival tiene éxito en una tirada de detección (ver arriba).

Las **Ninfas** nunca necesitan hacer tiradas de sigilo cuando se mueven en su entorno natural (bosques para Dríades, montañas para Oréades, pantanos y marismas para Heléadas, valles, colinas y campos para Napeas, etc.). Esta habilidad funcionará sólo si la Ninfa va sin carga (esto es, su Carga total es 10).

**Ladrones** y **Cazadores** suman su bono especial de Robar o Cazar a todas sus tiradas de sigilo.

Los **Ladrones** también pueden usar sus tiradas de sigilo para vaciar bolsillos, cortar bolsas, escamotear pequeños objetos y realizar otras hazañas de prestidigitación. Estas actividades se enfrentan a la tirada de detección de la víctima, según las reglas habituales (ver más arriba).



*Deslizarse en silencio con equipo pesado es bastante difícil*



Primera hazaña de Cabalgar: intentar capturar a tu montura.

## Cabalgar

Montar a caballo no requiere de ninguna tirada, a menos que el jinete intente una arriesgada hazaña de cabalgar. En este caso, el Maze Master decidirá si la hazaña es peligrosa para el jinete, para el corcel o para ambos.

Las hazañas que son peligrosas para el jinete requieren de una tirada de Evadir Peligros, mientras que las hazañas que son peligrosas para el caballo requieren una tirada similar utilizando el modificador de Evasión del caballo (normalmente igual a +2). Las hazañas que son peligrosas para ambos requieren dos tiradas distintas.

Si el caballo falla su tirada, la maniobra no tiene éxito y el caballo resulta herido, recibiendo 1D6 Puntos de Daño. Si el jinete falla su tirada de Evadir Peligros, se cae del caballo.

Caerse del lomo del caballo causa 1D6 Puntos de daño o 2D6 si el caballo estaba *galopando*.

## Supervivencia

Cada día completo sin comida o agua requiere una tirada de Vigor Físico: la primera tirada tiene un número objetivo de 5, la segunda de 10, la tercera de 15 y así sucesivamente.

Un fallo significa que el personaje sufre 1D3 Puntos de daño ese día si no ha comido o no ha bebido, o 1D6 si no ha hecho ninguna de las dos cosas.

¡Así que recuerda a tus aventureros que lleven comida y agua en su próxima odisea!



Un solitario aventurero recuperándose de los efectos de la sed

Tabla 5C: Reacciones de PNJs

Total	Reacción del PNJ
5 o menos	Hostil
6 a 8	Cauteloso
9 a 13	Neutral
14 a 16	Confiado
17 o más	Amistoso

## Relacionándose con PNJs

### Primeras Reacciones

Cuando un personaje (o grupo de personajes) se encuentra por primera vez con un personaje no jugador (PNJ) o grupo de PNJs, la reacción del grupo encontrado puede determinarla el Maze Master, según la situación o motivación de los PNJ.

En situaciones ambiguas, esta primera reacción puede determinarse con una tirada en la tabla de Reacciones de PNJs: tira 2D10, añade el Carisma Personal del personaje jugador e interpreta el resultado adecuadamente.

### Reputación

En el mundo de M&M, los guerreros y magos consiguen cierto grado de fama e influencia gracias a la Gloria o Sabiduría que han acumulado.

Ya que el nivel de un personaje le permite incrementar sus atributos, dichos incrementos también pueden afectar a su Carisma Personal – sin embargo el nombre y fama del personaje también pueden tener un impacto más directo en aquellos que conoce. Dependiendo de la moralidad e historia personal del personaje, este impacto puede representar una reputación heroica y prestigiosa... o una temible y intimidante notoriedad.

En términos de juego, este **efecto de reputación** toma la forma de un bonificador a la Reacción igual al nivel del personaje cuando trata con un grupo específico de personas, los cuales varían según la clase del personaje.

Hay seis efectos de reputación diferentes:

**Autoridad Aristocrática:** Los Nobles se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con gente de su ciudad estado o reino.

**Mística Escalofriante:** Los Hechiceros y Elementalistas se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con PNJs Menores (quienes son mucho más fácilmente impresionables que los personajes Mayores).

**Camaradería Militar:** Los Hoplitás se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con soldados de países no hostiles.



El Carisma Personal en acción

**Prestigio Poético:** Los Aedos se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con otros Aedos, Ninfas y seguidores y sacerdotes de Apolo y Atenea.

**Respeto Religioso:** Los Sacerdotes y Ninfas se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con los seguidores y sacerdotes de su propia deidad patrona.

**Reconocimiento Tribal:** Los Bárbaros, Amazonas y Centauros se benefician del efecto de su reputación cuando tratan con su propia gente.

Recuerda que los especialistas nunca se benefician del efecto de su reputación, puesto que los Cazadores y Ladrones son significativamente menos admirados (o temidos) que los guerreros o magos.

## Seguidores

### Tipos de Seguidores

Existen dos categorías de personajes no jugadores seguidores que pueden acompañar a los personajes jugadores en sus aventuras y gestas: fieles y mercenarios.

Un **fiel** es un PNJ que decide seguir y asistir al personaje jugador en sus aventuras. A la mayoría de los fieles les mueve su admiración, lealtad o ambición (o una mezcla de todos esos factores).

Los fieles sólo pueden reclutarse entre aventuras y expediciones. Deben estar relacionados con el efecto de la reputación del personaje jugador; así, un Centauro sólo puede tener fieles Centauro, mientras que un Noble puede encontrar seguidores potenciales en cualquier lugar de su tierra natal.

Un personaje no puede tener más seguidores que su valor de **Liderazgo**, que es igual a la suma de su nivel y su Carisma Personal. Los personajes con un Liderazgo de cero o menos simplemente no tienen suficiente fama o carisma para atraer seguidores.

A un **mercenario** sólo le motiva el dinero. En términos de juego, los mercenarios tienen las mismas capacidades que los fieles pero suelen ser menos leales. Un personaje jugador puede tener tantos mercenarios como desee, siempre que pueda pagarles.

La paga diaria normal para un único mercenario es de 4 minas de plata. Así, tener a sueldo una banda de 10 mercenarios durante tres días costará unas 120 minas de plata. Algunos mercenarios pueden aceptar pagos posteriores (en forma de botín, una parte del tesoro, etc.) pero con un coste adicional del 25%, con pago por adelantado.

### Seguidores en Términos de Juego

Las características de los seguidores no son tan detalladas como las de los PJs. No tienen valor de atributos, nivel ni siquiera una clase concreta ya que en esencia son guerreros de nivel cero.

Las características y equipo de un seguidor variarán según su perfil general, como se detalla en el *Compendio de Criaturas* (que incluye una entrada para Humanos). Los seguidores, al contrario que los personajes jugadores, nunca pueden subir su nivel o habilidades durante el transcurso del juego y no ganan ningún punto de Gloria, Sabiduría o Experiencia.

### Moral & Lealtad

En cuanto los seguidores de un personaje se enfrenten a una criatura Temible o la mitad de ellos estén muertos o incapacitados, el personaje que los lidera debe comprobar la moral de sus seguidores.

Para hacer una prueba de Moral, tira 1D10. Si la tirada es mayor que el Liderazgo del líder, los seguidores se retirarán, huyendo (si pueden retirarse ordenadamente) o rindiéndose (si la huida es imposible). Si es igual o menor, los seguidores seguirán luchando sin importar las consecuencias.

La lealtad de un seguidor también puede afectar su Reacción ante un tercer grupo. Si este grupo se presenta como aliados del líder del seguidor, el Liderazgo del líder se suma a la tirada de Reacción del seguidor, facilitando las reacciones positivas. Si se sospecha que son enemigos del líder, el Liderazgo se resta a la tirada, facilitando el resultando de una reacción negativa.







Gloria y Sabiduría

## Progreso del Personaje

Al final de una aventura, los personajes pueden ganar puntos de aventura como recompensa por sus logros y actos heroicos. Los Guerreros ganan Gloria, los magos Sabiduría y los especialistas Experiencia: la acumulación de esos puntos permite a un PJ incrementar su nivel en su clase elegida.

### Guerreros

#### Vencer Enemigos en Combate

Matar, capturar o vencer de cualquier manera a una criatura en combate otorga un número de Puntos de Gloria igual al valor de Gloria de la Criatura.

Los PNJs Mayores enemigos (es decir, PNJs con una clase de personaje y un nivel) tienen un valor de 50 puntos por nivel, con un bono añadido de 5 puntos por Clase de Defensa por encima de 12 (por su Suerte, equipo, objetos míticos, etc.).

Ten en cuenta que esas recompensas de Gloria se deben dividir entre los personajes participantes: así, si un grupo de cuatro héroes vencen a un Monstruo de 200 puntos, cada personaje recibirá 50 Puntos de Gloria. Redondea fracciones a favor de los PJs.

#### Realizar Actos Heroicos

Cuando los personajes salvan una ciudad, descubren tierras desconocidas, destruyen una peligrosa amenaza o realizan cualquier otro tipo de acto heroico o glorioso, el Maze Master puede recompensar a *cada uno de ellos* con 100, 200 o incluso 500 puntos de Gloria, dependiendo de la grandeza de su hazaña.

### Magos

#### Vencer Oponentes Sobrenaturales

Algunas Criaturas sobrenaturales tienen recompensa de Sabiduría. Los PNJs magos valen 100 puntos de Sabiduría por nivel. Al contrario que las recompensas de Gloria por vencer criaturas (ver arriba), estas recompensas de Sabiduría no tienen que dividirse entre los personajes.

#### Explorar lo Desconocido

Explorar tierras ignotas, lugares mágicos, islas misteriosas y otros lugares extraños puede conceder a un personaje 100, 200, o incluso 500 puntos de Sabiduría, según la rareza o interés de las experiencias del personaje.

### Cazadores

#### Matar o Capturar Criaturas

Los Cazadores ganan Experiencia matando o capturando Bestias y Monstruos. Esta recompensa en Experiencia es igual que la Gloria que ganaría un personaje si fuese un guerrero pero se *dobla* para las Bestias.

Así, si dos Hoplitas y un Cazador matan a una Bestia que vale 150 de Gloria, cada Hoplita ganará 50 Gloria (1/3 del valor total) pero el Cazador conseguirá dos veces más Experiencia (100).

Recuerda que los Cazadores no ganan Experiencia por matar o capturar humanos, Gentes, Espíritus o Animados.

#### Usar Caza

Cada vez que un Cazador consigue una tirada de Cazar en una situación importante de la aventura, gana 50 puntos de Experiencia.

### Ladrones

#### Adquirir Botín

Cada vez que un Ladrón consigue robar, encuentra o adquiere riqueza, tesoro u otros objetos valiosos de cualquier forma gana un número de puntos de Experiencia igual al valor del tesoro en monedas de oro (1 moneda de oro = 100 minas de plata). Así, robar una recua de seis mulas (6 mo cada una) le dará al Ladrón 36 puntos de Experiencia en total.

Al final de la aventura o expedición, un Ladrón tan sólo calcula el valor total del botín que ha adquirido, convirtiéndolo en puntos de Experiencia. Los totales menores a 100 mp se ignoran y *no pueden* 'guardarse' para sumarse a los beneficios de expediciones posteriores.

#### Usar Robar

Cada vez que un Ladrón consigue una tirada de Robar en una situación importante para la aventura, gana 50 puntos de Experiencia.

### Beneficios del Avance

Cada vez que un personaje alcanza un nuevo nivel, gana varios beneficios detallados en la descripción de cada clase en el capítulo I.

Cada nuevo nivel permite al personaje aumentar su Suerte así como otro de sus atributos (según su clase), lo que puede aumentar sus valores de combate, tiradas de salvación, etc.

Ningún atributo puede aumentarse de este modo por encima de la puntuación máxima de 20.

Además, cada nuevo nivel da al personaje Puntos de Golpe adicionales (y Puntos de Poder adicionales a los magos). Por último cada nuevo nivel también incrementa el efecto de la reputación de guerreros y magos.

## Notas & Comentarios a la Edición de 2007: Ir de Aventuras

### Reglas & Realismo

A pesar del hecho de que cubre en pocas páginas una gran variedad de temas (o quizás a causa de ello), el capítulo de Ir de Aventuras a menudo fue criticado por los jugadores más simulacionistas a finales de los 80 por ser 'demasiado esquemático' o 'demasiado vago' al menos en cuanto a mecánicas de juego.

Esta crítica puede parecer un poco extraña según los actuales estándares, pero debes recordar que eran los setenta – una era durante la cual el juego estaba dominado por rejillas hexagonales, un sinfín de cuadernillos de tablas y datos, calculadoras de bolsillo y abogados de las reglas.

La 'filosofía de juego' dominante de mediados a finales de los 70 fue perfectamente retratada por el famoso jugador de los USA Dave St-Armand en su memorable serie de artículos *25 Años En el Laberinto* (revista *Grifo*, 1997), en la que describía las «tres leyes de Kreuk» (basadas en el nombre de Thomas Kreuk, autor de *Warfare & Wizardry*, a menudo etiquetadas como las 'reglas más complejas de un JdR jamás escritas' – un dudoso motivo para la fama, en mi opinión):

«Ley 1 = El Realismo es la meta única de un juego de simulación; Ley 2 = El Realismo es preferible a la atmósfera, el drama y, por supuesto, la diversión; Ley 3 = El Realismo sólo puede obtenerse a través de reglas complejas hasta la locura»

### ¿Reglas de Navegación? ¿Qué Reglas de Navegación?

Sin auténticas reglas de navegación o combate naval, sin estadísticas detalladas de los barcos... en fin, admitámoslo: la sección de navegación de *Mazes & Minotaurs* parece como si realmente hubiese sido apañada en un par de horas como un añadido del juego en el último minuto.

A menudo se recuerda esta sección como la más vilipendiada de todas las reglas de M&M. La revista *Wargamist* calificó a estos pocos párrafos como 'una burla de simulación naval' e incluso los más acérrimos defensores del juego tuvieron que admitir que eran (citando a uno de los testeadores originales de M&M): 'toscas, como mínimo'. La frase '¿Reglas de Navegación? ¿Qué reglas de Navegación?' se convirtió en cierta medida en una cita de culto entre defensores y detractores de M&M por igual.

Los autores del juego original reconocieron el problema y anunciaron con regularidad la publicación de un suplemento completo sobre temas marítimos llamado *Tritones & Trirremes*. Por alguna oscura (y aparentemente contractual) razón, éste nunca llegó a ser publicado y se convirtió en objeto de muchos chistes sobre 'serpientes marinas' entre los jugadores.

### Ir de Aventuras como la Vieja Escuela

Cosas tales como los puntos de carga, las tablas para la reacción de los PNJs y los chequeos de lealtad para los esbirros pueden parecer un poco de 'la vieja escuela' para el jugador moderno - ¡y ciertamente lo son!

En aquellos días, el número de piezas de oro que podías cargar sobre tus hombros era una pieza vital de información, y las interacciones con los PNJs a menudo se limitaban a la primera reacción (seguida del combate, por supuesto). El *Companion de Mazes & Minotaurs* (a menudo llamado "el cuarto libro de la trilogía") expandió el alcance del juego con la inclusión de reglas sobre campeones divinos, cómo influenciar a los PNJs y otros temas de 'roleo duro'.

Hacia finales de los 80, el JdR como actividad rápidamente evolucionó desde sus raíces del wargame hacia «otra cosa» - simulación narrativa, creación interactiva de historias o lo que sea.

En muchos sentidos, en estas reglas concisas y directas (que eran bastante más simples que las de muchos de sus sucesores e imitadores), M&M ya contenía el potencial completo de un JdR heroico moderno. Este juego también tenía un estilo propio – esa mezcla única de mitología Griega, producciones Hollywoodienses y cultura popular, que poco a poco se convirtieron en una subcultura en sí misma, junto con la fantasía pseudo-Tolkieniense, los *space operas* bíblicos y el *horror de piratas*.

### Revisando las Reglas

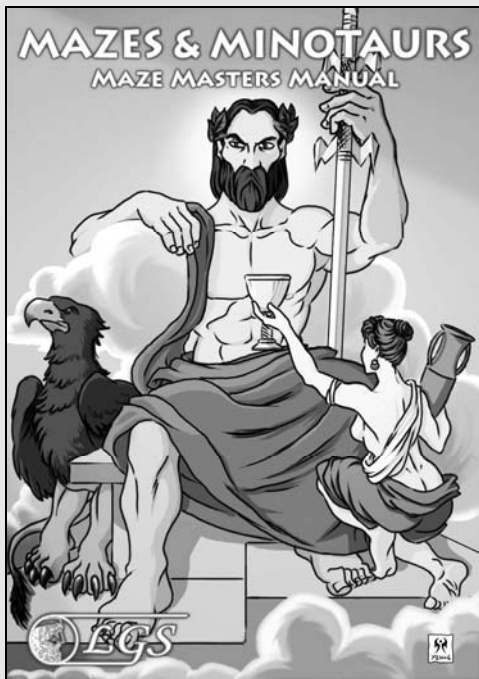
Para aquellos de vosotros a los que les importen estas cosas, aquí están los principales cambios que se hicieron entre las reglas originales de M&M y la edición Revisada (al menos en lo referente a este capítulo):

Las tiradas de salvación fueron (ligeramente) clarificadas y expandidas para incluir Proeza Atlética y Vigor Físico (también llamada Resistencia Física en *Unveiled Addenda*). Los diseñadores también hicieron alguna tarea de simplificado / ajuste con respecto a Cazar, Robar, PNJs y Seguidores. Por último, a las reglas de progreso del personaje se les dio un cambio radical, deshaciéndose del sistema de incrementos fijos de las puntuaciones de combate y tiradas de salvación en cada nivel a favor de una aproximación más flexible (y más elegante) basada en los atributos.

En general, estos cambios fueron bien recibidos por la mayoría de los fans (excepto por algunos de los "grognards" de la vieja guardia que permanecieron fieles defensores de "OM&M" (El *Mazes & Minotaurs Original*)).

Oh, casi lo olvidaba... las reglas de navegación NUNCA fueron revisadas.

TAMBIÉN DISPONIBLE EN



### GUÍA DEL MAZE MASTER

Libro Dos de las Reglas Revisadas de M&M

Incluye capítulos de conocimiento mítico, deidades, criaturas y dirección de juego, así como material de trasfondo del mundo de Mythika completamente nuevo, ¡más un catálogo con más de 100 objetos míticos!

## EL AÑO DEL MINOTAURO



1972-1987

¡15 Años en el Laberinto!

¡MUY PRONTO!



### COMPENDIO DE CRIATURAS

Libro Tres de las Reglas Revisadas de M&M

El Bestiario Mítico definitivo, describe más de 150 criaturas del libro de reglas original de *Mazes & Minotaurs*, *Men & Monsters* y el *Hekatoteratos*, ¡con estadísticas de juego completamente ampliadas y revisadas!

### COMPANION DE M&M

Libro Cuatro de las Reglas Revisadas de M&M

¿Quién dijo que las trilogías no podían dejar sitio para un cuarto libro? ¡Este volumen final de las reglas Revisadas de M&M incluirá toda clase de reglas y variantes opcionales para expandir y personalizar tu campaña de *Mazes & Minotaurs*! Incluye: ¡un sistema de **Talentos de Trasfondo** para los personajes! ¡El regreso de las tablas de **Combate Homérico**! ¡**Carros y Doma de Criaturas**! ¡Un montón de **Grandes Herramientas**, incluyendo material nunca antes publicado!

Si 1986 fue el Año del Tigre...

¡1987 será el Año del Minotauro!

