

MAZES & MINOTAURS

GUIA DEL MAZE MASTER



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 DOS: GUÍA DEL MAZE MASTER



Créditos

Idea Original: Paul Elliott

Diseño Original del Juego: Olivier Legrand

Material Adicional: Paul Elliott, Erik Sieurin, Luigi Castellani, Guy Hoyle, John Marron, Reid "Reidzilla" San Filippo and Carl David Quaif.

Supervisor Edición Revisada: Olivier Legrand.

Corrección 2008: Matthew Rees

Ilustración de Cubierta: © Luigi Castellani

Ilustraciones Interiores: Diversos Autores.

Mapa a Color Edición 2012: Emmanuel Roudier

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 desean 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 ha sido 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 con más de 150 gentes, 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**, **La Guía del Maze Master** (que ahora mismo estás leyendo) 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: CONOCIMIENTO MÍTICO

Dioses & Diosas	4
Un Mundo de Aventura	7
Geografía (Mythika)	8
Mapa de Mythika	9
Lenguajes de Mythika	10
Cosmogonía (Mythika)	11
Historia (Mythika)	12

II: CRIATURAS

Criaturas en el Juego	15
Criaturas & Combate	16
Habilidades Especiales	17
Derrotar Criaturas	24
Personajes No Jugadores	25

III: DIRIGIENDO EL JUEGO

Crear Aventuras Épicas	26
Generador de Islas Misteriosas	28
Generador de Templos	30
Generador de Ciudades Estado	31
Generador de Tramas para Aventuras	34

IV: OBJETOS MÍTICOS

Armamento Mágico	37
Pociones & Consumibles	39
Bastones & Varas	42
Anillos & Amuletos	43
Ropajes & Accesorios	44
Objetos Misceláneos	45
Artefactos Únicos	48
Identificar Objetos Míticos	49

I: CONOCIMIENTO MÍTICO



Dioses & Diosas

¿Quiénes son los Dioses?

Los dioses rigen el universo desde la cima del Monte Olimpo. En su origen existían doce Olímpicos, que se alimentaban de la ambrosía y el néctar que les servía su copero Ganimedes.

Cada dios tiene su propio palacio y se ve envuelto en un sinfín de intrigas de poder e influencia con los otros Olímpicos. Muchas veces esta egregia unión ha tenido sus diferencias: la Guerra de Troya es un ejemplo perfecto de tales enfrentamientos.

Hubo una época en la que cada dios apadrinaba a su héroe favorito en gloriosas gestas y en amargas y sangrientas contiendas sobre la tierra, pero en la actualidad su voluntad se lleva a cabo principalmente a través de sus sacerdotes.

Religión y Creencia

Cada dios tiene multitud de templos esparcidos por todo el mundo civilizado. Dichos templos están unidos por una tenue alianza. En muchos casos cada templo está dedicado a un aspecto diferente de la divinidad.

La adoración normalmente tiene lugar en el altar exterior, delante de las escaleras del templo, pero aún dentro del recinto sagrado. Ovejas y cabras son sacrificadas y quemadas como ofrendas, para después ser comidas como alimento sagrado. También se puede ofrecer vino como una libación.

Cada culto tiene sus ceremonias específicas, que pueden llegar a ser desde celebraciones solemnes hasta rituales simbólicos o incluso festivales orgiásticos.

Deidades Mayores

Afrodita

La apasionada diosa del amor, la belleza y el sexo, desposada (según los mitos) con Hefesto.

Caprichosa y pasional, así como propensa a iniciar relaciones amorosas y romances. Los jóvenes amantes la veneran, así como los cortesanos y, curiosamente, los marineros.

Símbolo: Una concha marina.

Adoradores: Cortesanos, nobles, marineros y algunas ninfas.

Apolo

Deidad de muchos talentos, dios del sol, los músicos, los adivinos y la medicina. Este intrépido y poderoso dios también es el protector de los pastores, aunque es su asociación con el sol la más conocida.

Su habilidad infalible y mortal con el arco simboliza los rayos de luz, aunque su símbolo más típico es la lira, el instrumento musical de los Aedos.

Muchos videntes y adivinos famosos afirman haber recibido sus poderes gracias a Apolo.

Símbolo: El arco y la lira.

Adoradores: Aedos, algunos nobles, algunas ninfas, poetas, arqueros, pastores, videntes, cazadores, médicos.



Ares

Ares, el impetuoso dios de la guerra, es popular entre los aventureros. También se le invoca por venganza. No es un dios sutil, amigo de grandes estrategias, sino un firme creyente en la pura lucha.

Símbolo: La antorcha resplandeciente y la lanza.

Adoradores: Soldados, caudillos, nobles belicosos, mercenarios.

Ártemis

Ártemis es la hermana virgen de Apolo, diosa de la caza y la vida salvaje. Como diosa de la fertilidad, Ártemis es invocada por las madres y, más habitualmente, por cazadores. Tiene un aspecto asociado a la luna y es bien conocida como una mortal y gran arquera.

Símbolo: Una antorcha llameante o un sabueso.

Adoradores: Cazadores, mujeres, dríades.

Atenea

Atenea, la hija virgen de Zeus, salió despedida, completamente pertrechada y armada, de la cabeza de su padre. Después de su nacimiento otorgó sus consejos a Zeus.

Atenea vela por los artistas, artesanos, eruditos y otros agentes o protectores de la civilización, lo que incluye doctores, actores, poetas, estudiantes, soldados, nobles, etc. Como diosa guerrera, lucha por el orden, la paz y las causas justas.

Símbolo: La lechuza es su símbolo principal, aunque también es famosa por la Égida, un escudo que lleva la terrorífica cara de Medusa como blasón.

Adoradores: Nobles, soldados, artesanos, eruditos, defensores.

Deméter

Esta gentil diosa preside la agricultura, la fertilidad y la tierra. El culto de Deméter a menudo se acompaña de salvajes orgías. Sus templos, llamados *megara*, se encuentran normalmente dentro o cerca de los bosques. Su hija Perséfone pasa seis meses al año con Hades, simbolizando el cambio de estaciones y el eterno ciclo de la vida y la muerte.

Símbolo: La espiga de trigo.

Adoradores: Granjeros, aldeanos, elementalistas de tierra, algunas ninfas.

Hefesto

El dios del fuego, los herreros y los artesanos en general, Hefesto es un forzudo dios patizambo. Se le asocia con cíclopes y volcanes. En los mitos llega a construir muchos artefactos fantásticos, y algunos se ocultan por el mundo en laberintos e islas remotas. Para su desgracia, su esposa es la adúltera Afrodita.

Símbolo: Yunque y martillo.

Adoradores: Herreros, armeros, trabajadores del bronce, elementalistas de fuego.

Hera

A Hera, la maternal esposa de Zeus, se le asocia con el cielo y con la luna. Diosa de las mujeres, de los nacimientos y el matrimonio, raramente es invocada por aventureros. Hera castigó a muchas amantes de Zeus, y podría decirse que personifica también los celos.

Símbolo: El pavo real es su animal de culto, su otro símbolo es el fruto de la granada.

Adoradores: Mujeres, administradores, los que buscan venganza, defensores.



La imponente Hera, esposa de Zeus



Hermes, dios de viajeros, mercaderes y ladrones

Hermes

Hermes, el mensajero alado de los dioses, es también dios de ladrones, viajeros y mercaderes. Hermes guía a los espíritus de los muertos al inframundo, y las piedras marcadas con direcciones (mojones) le están consagradas. Los grandes cultos consagrados a Hermes están controlados por hermandades mercantes, que deben al dios su buena fortuna. Los jugadores le dedican oraciones.

Símbolo: Hermae, pilares con forma fálica colocados en las esquinas de calles, cruces de caminos y puertas, las sandalias aladas, el caduceo (varita alada con dos serpientes entrelazadas).

Adoradores: Comerciantes, ladrones, viajeros, y también algunos hechiceros.

Hestia

La diosa de las moradas y el fuego del hogar. La familia y la comunidad están asociadas con su amable culto. Los panaderos le rinden sacrificios.

Símbolo: Fuego, Protección.

Adoradores: Amas de casa, magistrados, oficiales de una ciudad, administradores.

Poseidón

Poseidón, el hermano de Zeus, es el dios de los mares y los océanos, así como de los caballos y los terremotos. Deidad implacable y desapacible, el poderoso Poseidón muestra su furia con espectaculares tormentas, inundaciones y terremotos. Los marineros le temen.

Símbolo: El tridente (y el caballo).

Adoradores: Marineros, nereidas, algunos nobles, elementalistas de agua.



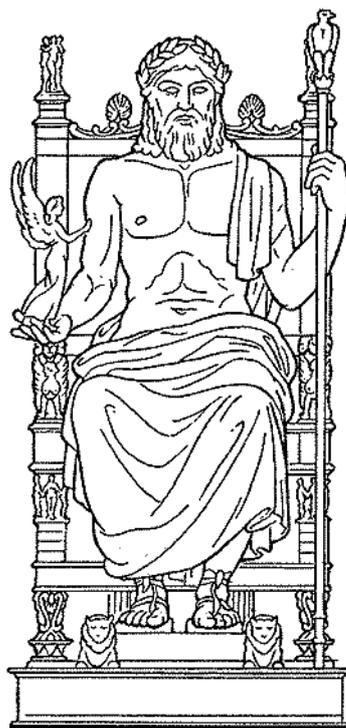
Zeus

Zeus es el señor supremo de los dioses del Olimpo – rey de los dioses y dios de los reyes. Es el todopoderoso dios de la soberanía, la autoridad, el gobierno y la victoria en la batalla. Está asociado con las tormentas, la lluvia, las tempestades y con el trueno y el relámpago.

Zeus vela por los asuntos del mundo mortal y es el juez supremo de las disputas divinas. Su reino son los Cielos: la vasta Tierra la rige su hermano Poseidón y el Inframundo su otro hermano, Hades.

Símbolo: El águila y el rayo.

Adoradores: Nobles, líderes, soldados, algunas ninfas, elementalistas de aire.



Nunca subestimes el poder del decoro divino



Otras Deidades

Asclepio

El hijo de Apolo y dios de la medicina y los doctores. Asclepio una vez se metió en problemas con Hades porque estaba evitando la entrada de nuevos muertos en el Inframundo.

Símbolo: El Caduceo, el bastón alado con una serpiente enrollándose alrededor.

Adoradores: Médicos.

Dionisos

El dios del vino, el placer y las fiestas a menudo es invocado en tascas, banquetes y orgías. Relacionado con el cultivo del vino, representa tanto los placeres del vino como su lado más oscuro de enajenamiento y excesos. Su forma de castigo favorita es la locura. Su culto arroja mujeres respetables a impresionantes orgías por el campo danzando salvajemente al ritmo de la música.

Símbolo: El *tirso*, un bastón de madera de pino.

Adoradores: Actores, dramaturgos, artistas, vinateros, borrachos, poetas locos.

Hades

El siniestro dios que gobierna el Inframundo junto a su esposa Perséfone. Hades es la encarnación de la Muerte y no tiene templos ni un culto organizado.

Símbolo: El ciprés y los narcisos

Adoradores: Brujas

Deidades Menores

Las Musas: Las nueve hijas de Zeus, diosas de la música, las artes, la ciencia, la danza, el teatro y la historia. Apolo lidera a las Musas.

Las Grandes Furias: Demonios femeninos que sirven a los dioses. Hijas de Gea, son monstruosas brujas con cara de mastín y alas negras que dan caza a los criminales y los vuelven locos de terror. Las tres Furias no son vengativas, sino imparciales.

Morfeo & Hipnos: Dos antiguos dioses de los sueños, a menudo confundidos entre sí. Hipnos tiene control sobre el sueño en general, y Morfeo es el dios de las ensoñaciones.

Un Mundo de Aventura

Las aventuras de *Mazes & Minotaurs* pueden situarse en la Grecia mítica o en mundos imaginarios con un toque mediterráneo antiguo. La siguiente sección detalla un escenario de este tipo: el mundo de Mythika.

Mythika es un mundo imaginario con reminiscencias de la antigua Europa mediterránea. Se centra en el Mar Medio y en un territorio civilizado llamado La Tierra de las Tres Ciudades, inspirado en la Grecia mítica. Mythika es un mundo de maravillas y peligros, héroes y monstruos, aventuras y odiseas.

Las siguientes páginas presentan un resumen general del mundo de Mythika, dividido en:

Geografía (incluyendo un mapa del mundo)

Lenguajes (incluyendo los no humanos)

Cosmogonía (cómo se formó Mythika)

Historia Mítica (las tres edades del mundo)

Historia Reciente (eventos del último siglo)

Muchas regiones de Mythika se han descrito en detalle en los módulos de aventura publicados por Legendary Games Studio para M&M durante años, así como en las páginas de la revista *Grifo*.

El Espíritu de Mythika

Aunque guarda muchas similitudes con el mundo de la mitología Griega (su fuente de inspiración), Mythika no es la antigua Grecia – de hecho, ni siquiera la Grecia mítica. Es un mundo imaginario, inspirado tanto por las películas de aventuras o las novelas de fantasía modernas, como por la mitología clásica o los poemas épicos de Homero

Los lectores más eruditos probablemente encontrarán muchas discrepancias entre la Mitología Clásica 'real' y la mitología imaginaria de Mythika... ¡pero dichas discrepancias son parte del espíritu de M&M desde el nacimiento del juego!

El principal objetivo de este juego es ofrecer diversión y aventuras a los jugadores, no encerrarles en una red de referencias intelectuales. La mitología Griega es una fuente de inspiración para el juego pero *no* es su foco central ni tampoco su temática.

De acuerdo a este espíritu, los Maze Masters deberían ser libres de utilizar su propio conocimiento de los mitos clásicos e historia antigua como fuente de inspiración, no como fuente de restricciones a la hora de crear historias. Los Maze Masters y jugadores simplemente deberían olvidar lo que saben sobre mitología ortodoxa o datos históricos precisos: a pesar de sus recursos pseudo-Helenísticos, Mythika es un mundo de fantasía, con todos los elementos del género. No está más (ni menos) conectado con la antigua Grecia de lo que lo está la Era Hiboria de Robert E. Howard con la antigua Europa – y como en el mundo de Conan, Mythika existe sólo para dos propósitos: la aventura y la imaginación.



Geografía

La Tierra de las Tres Ciudades

Como su nombre indica, esta rica y civilizada región está dividida en tres ciudades estado independientes y rivales: **Tenas**, **Heracía** y **Argos**.

Cada una de estas ciudades estado es un poder político mayor con su propia cultura, economía y ejército. En el pasado, la gran rivalidad entre las Tres Ciudades fue causa de muchas guerras pero actualmente han permanecido en paz durante más de 100 años, gracias a los esfuerzos de los monarcas Tenienses (ver *Historia*).

A excepción de Bárbaros, Centauros y Amazonas, la mayoría de aventureros de *Mazes & Minotaurs* vendrán de la Tierra de las Tres Ciudades.

El Mar Medio

Este mar interior tiene tres grandes islas: **Serifos**, cercana a las costas de la Tierra de las Tres Ciudades y hogar de **Minea**, la cuarta gran ciudad estado del área, **Proteus**, una antigua isla a menudo considerada la cuna de la civilización, y ahora tierra de ruinas embrujadas plagadas de monstruos (y, algunos dicen, de tesoros y maravillas) y la isla oriental de **Tritonis**, último vestigio del una vez poderoso imperio marítimo del mismo nombre, hogar de los decadentes y peligrosos Príncipes del Mar de Acarnia.

El Salvaje Norte

Al Norte de la Tierra de las Tres Ciudades, más allá de las **Montañas del Helicón** plagadas de monstruos, se extienden las regiones heladas de **Hiperbórea**, hogar de tribus salvajes de Bárbaros que visten con pieles y adoran al sol.

Al oeste de Hiperbórea se extienden las tierras de **Síbaris**, una antigua colonia del imperio de Atlantis, ahora regida por Hechiceros semihumanos, llena de antiguas maravillas y peligros.

Al este de Hiperbórea, cruzando el **Mar Helado**, se encuentra el semilegendario reino de **Amazonia**, tierra natal de las famosas e intrépidas mujeres guerreras, con su sorprendente clima templado.

El Oeste Desconocido

El occidental **Mar de Umbria** rodea al antiguo reino beligerante de **Umbria**, que controla el acceso al **Gran Océano**.

Sus peligrosas y tempestuosas aguas son morada de serpientes marinas, horrores marinos y otros monstruos del mar que sólo los más intrépidos aventureros se atreven a desafiar... en algún lugar del Gran Océano yace la fabulosa isla de **Atlantis**, que una vez fue el imperio marítimo más poderoso del mundo, hogar de una raza prehumana de sabios y hechiceros, ahora sólo recordada en leyendas... ¿Quién sabe qué maravillas y peligros esperan en aquellas aguas inexploradas?

El Peligroso Este

El este de Mythika está dividido por las grandes **Montañas de Tánatar**, hogar de bestias extrañas y peligrosas, como Grifos y Mantícoras, y tribus de hombres salvajes antropófagos y trogloditas.

Al Norte de las montañas reposa la tierra de **Sicania**, morada de Centauros, y el misterioso valle de **Arcadia**, descrito en narraciones antiguas como un lugar idílico... o como la verdadera entrada al Inframundo. Muchos intrépidos aventureros han partido a sus tierras para descubrir el verdadero secreto de Arcadia... pero ninguno de ellos ha regresado jamás para contar la historia – aún.

Al Sur de las Montañas de Tánatar se extiende la fabulosa **Tierra del Sol**, con sus ardientes arenas, ruinas desiertas y ciudades doradas...

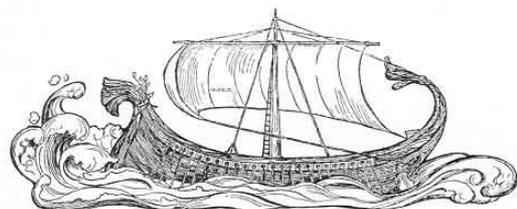
El Misterioso Sur

La costa meridional del Mar Medio está dominada por la nación de **Midia** y su capital **Solus**, un centro de comercio con una población cosmopolita de mercaderes, marineros y ladrones.

Al Oeste de Midia se extienden las tierras salvajes de **Caribdis** con sus exuberantes junglas, bestias extrañas y tribus de guerreros de piel de ébano.

Al Sur de Midia yace el enorme **Reino del Desierto**, con sus grandes pirámides de piedra (también repletas de tesoros fantásticos), místicas dinastías de reyes de sangre divina y dioses con cabeza de fiera...

Existen también rumores que hablan de un oscuro **Imperio Estigio**, en algún lugar del lejano sur, regido por Nigromantes y sus legiones de esqueletos reanimados.





ATLANTIS

GRAN OCEANO

SICILIA

AMAZONIA

ARCADIA

HIPERBÓREA

SÍBARIS

UMBRIA

CARIBDIS

TIERRA DEL SOL

EL REINO DEL DESIERTO

IMPERIO ESTIGIO

ESCALA
50 100 150 200
KILÓMETROS

LAGO TISCAR

R. DANOS

MAR HELADO

R. RENTY

HUESOS DE UAR

R. GAIDANO

MONTAÑAS DEL HELICÓN

MONTAÑAS DE TANATAR

LAS PUERTAS DE BRONCE

TENAS

ARGOS

MINEA

SERIJOS

AMELIOS

PROTEUS

SOLUS

MONTAÑAS OPAR

TRITONIS

ACARNIA

ISHTAR

KANDARIA

COLINAS-DE LATÓN

KHET, EL RÍO DE LOS REYES

ATAS ANTAR
LA MONTAÑA DE LA MUERTE

50 100 150 200
KILÓMETROS

ESCALA

Lenguajes de Mythika

La siguiente sección enumera los lenguajes más importantes de Mythika, incluyendo las principales lenguas no-humanas.

Los lenguajes etiquetados con (n) no tienen forma escrita.

Los lenguajes etiquetados con (e) tienen forma escrita y utilizan el mismo alfabeto que el Mineo, lo que implica que los personajes que sepan hablar uno de estos lenguajes también sabrá como leerlos y escribirlos si ya conocían el alfabeto Mineo.

Los lenguajes etiquetados con (d) utilizan un alfabeto diferente: aprender a leer y escribir dichos lenguajes cuenta como un lenguaje adicional (además de su forma hablada). Así, aprender a hablar, leer y escribir Atlante o Alto Kemi cuenta como dos lenguajes.

Lenguajes Humanos

Alto Kemi: El lenguaje aristocrático de la nobleza del Reino del Desierto y su sacerdocio (d).

Bajo Kemi: El lenguaje nativo de los plebeyos del Reino del Desierto (n).

Boreano: El lenguaje de los bárbaros Hiperbóreos y las Amazonas (n).

Caribdio: El lenguaje de las tribus de hombres salvajes de las junglas de Caribdis (n).

Estigio: El antiquísimo lenguaje del Imperio Estigio... así como la 'lengua nativa' del Inframundo (d).

Midio: La lengua de las Tierras del Sur (e).

Mineo: La lengua común de la Tierra de las Tres Ciudades y la isla de Serifos, utilizada por todas las naciones civilizadas que circunvalan el Mar Medio.

Tritonio: El lenguaje del antaño poderoso imperio de Tritonis (d).

Umbrio: El lenguaje nativo del antiguo reino de Umbria (e).

Lenguajes No Humanos

Aeriano: El lenguaje nativo de los Icaros, Hombres Halcón y otras Seres aéreos (n).

Atlante: El antiguo lenguaje de Atlantis (d).

Geonio: El lenguaje nativo de las Ninfas, Centauros y otros Pueblos relacionados con la naturaleza (n).

Meriano: La lengua común de Sirenas, Tritones y otros Pueblos marinos parlantes (n).

Subterráneo: El lenguaje nativo de los Derros, Obsidianos y otros seres del subsuelo (d).



Un Elementalista y una Sacerdotisa conversan

Personajes & Lenguajes

Lenguajes Iniciales

Se asume que todos los personajes jugadores (si, incluso los Bárbaros y Centauros) tienen una fluidez perfecta en Mineo.

También se asume que todos los personajes jugadores son letrados con la excepción de Bárbaros, Amazonas, Ninfas y Centauros, que son analfabetos pero hablan su lenguaje nativo además del Mineo: Boreano (para Bárbaros y Amazonas) o Geonio (para Centauros y Ninfas excepto las Nereidas, que hablan Meriano).

Los Nobles y todos los magos aprenden dos lenguajes adicionales durante la fase de creación del personaje.

Aprender Nuevos Lenguajes

Los personajes que deseen aprender nuevos lenguajes durante el juego pueden familiarizarse con los conceptos básicos de cualquier lenguaje hablado en 1D6+4 semanas de estudio y práctica. Este tiempo se reduce por el mod. de Ingenio del personaje y aumenta si dicho modificador es negativo.

Para hablar de modo fluido se necesitan 1D6+4 meses, modificados por el mod. de Ingenio.

Aprender a hablar un idioma como un nativo sin acento extranjero lleva 1D6+4 años, período de nuevo modificado por el mod. de Ingenio.

Cada lenguaje y nivel de fluidez debe aprenderse por separado.

Leer & Escribir

Aprender a leer y escribir lenguajes lleva 1D6+4 años, modificados por el mod. de Ingenio del personaje como al aprender un lenguaje (ver más arriba). Aprender un nuevo alfabeto precisa un número equivalente de semanas.



El Omnipotente Zeus, Cíclopes, Gigantes y varios Monstruos luchando en una espectacular batalla de la Guerra de los Titanes

Cosmogonía

El Nacimiento del Mundo

En el comienzo sólo había Caos. Después llegaron Gea, la Tierra, y Urano, el Cielo. Su unión engendró doce poderosos hijos, los Titanes, así como algunos seres deformados, marcados con la mancha del Caos, como los primeros Cíclopes.

Aquellos monstruos grotescos ofendían la vista a Urano, así que les expulsó a las profundidades de la tierra, en las oquedades más profundas del seno de Gea. Esto causó la ira de Gea y la separación de las dos entidades: desde este momento de rabia, la tierra y el cielo quedaron separados para siempre.

Gea comenzó a tramar un plan contra Urano, plantando la semilla de la rebelión entre sus hijos... pero incluso el más poderoso de los Titanes temía a Urano. Sólo el más joven, Cronos, tuvo el valor de enfrentarse a su padre. Usando una hoz de oro mágica que le entregó Gea, Cronos atacó a Urano, castrándolo e hiriéndole mortalmente. La sangre de Urano cayó en la tierra, engendrando una nueva generación de seres fantásticos, incluyendo a los primeros Gigantes y Ninfas y a las Grandes Furias.

El Reino de Cronos

Después de la muerte de Urano, Cronos se convirtió en el señor supremo del universo, sobre el cual impuso su Ley – que fue llamada Tiempo.

Cronos aprisionó a los Cíclopes y otros seres caóticos en el oscuro reino del Tártaro. Después, se casó con su propia hermana Rea, pero devoraba a sus propios hijos tan pronto como nacían, ya que temía que algún día intentaran destruirle, al igual que hizo él al derrocar y matar a su propio padre.

Justo antes de dar a luz a su sexto hijo, Rea se marchó a hurtadillas y encomendó a su bebé recién nacido a las Ninfas. Regresó con su hermano y marido Cronos y le engañó haciéndole comer una piedra mágica que simulaba ser su propio hijo...

El niño era Zeus. Criado por las Ninfas, pronto se convirtió en un joven, poderoso y astuto inmortal. Su madre Rea le visitaba en secreto, hasta que llegó el momento de destronar a Cronos.

Juntos, engañaron al Devorador para que bebiera una poción mágica que hizo que enfermara y regurgitara a los cinco niños que se había tragado. Como eran de naturaleza divina, habían sobrevivido en el interior del vientre de Cronos. Aquellos cinco dioses eran Poseidón, Hades, Deméter, Hera y Hestia. Tan pronto como fueron liberados, se unieron a su hermano más joven, Zeus, en su lucha cósmica contra su padre Cronos el Devorador...

La Guerra de los Titanes

Así comenzó la Guerra de los Titanes (la Titanomaquia). Con la ayuda de los otros Titanes, Cronos marchó para aplastar a sus rebeldes hijos.

Al principio, la Guerra se inclinó del lado de los Titanes... pero Zeus tenía un plan. Viajó a las cuevas del Tártaro donde Cronos había aprisionado a los Cíclopes y otros engendros del Caos y los liberó a cambio de su ayuda en la Guerra.

Ayudado por sus nuevos aliados y armado con el poder del rayo, Zeus regresó a la batalla y derrotó a los Titanes. Después de su victoria, Zeus exilió a la mayoría de los Titanes derrotados al Tártaro o a los rincones más oscuros del vacío.

Así comenzó el reinado de Zeus, y la Primera Era de la Historia, conocida como la Era Mítica...



Durante la Era Mítica, a menudo los Dioses Olímpicos interactuaban directamente con los mortales

Historia Mítica

Desde la derrota de los Titanes a manos de Zeus y sus aliados, el mundo de Mythika ha conocido tres grandes eras: La Era Mítica, la Era de la Magia y la Era de los Héroeos, también conocidas como la Primera, Segunda y Tercera Era.

Esta sección presenta una visión general de las tres Edades de Mythika y una exposición más detallada de los eventos más importantes (hasta ahora) de La Era Heroica, la era actual de Mythika.

La Era Mítica

La Primera Edad del mundo fue un tiempo de grandes maravillas y portentos. También conocida como la Edad Divina, duró (probablemente) varios milenios y estuvo marcada por la consolidación del poder de las deidades Olímpicas.

La Era Mítica vio nacer a muchos de los Olímpicos de segunda generación (como Apolo, Hermes, Atenea y Ártemis) y a otras entidades semidivinas, como los monstruos descendientes de Poseidón.

Algunos de los inmortales de origen más oscuro (como Dionisos y los misteriosos dioses del Sueño) también se convirtieron en dioses de pleno derecho (y soberanos de sus propios reinos).

Fue durante la Era Mítica cuando se desarrollaron muchos episodios famosos sobre las intrigas y riñas que tuvieron lugar entre los Olímpicos.

Los dioses soberanos también tuvieron que lidiar con varios desafíos e incluso intentos de derrocamiento de su autoridad divina, como cuando un grupo de Gigantes rebeldes estuvieron cerca de conquistar el Monte Olimpo (antes de que fueran reducidos a gigantescas cenizas por los coléricos rayos de Zeus).

El desafío más serio al liderazgo Olímpico llegó de Prometeo, un inmortal idealista del linaje de los Titanes que se alió con Zeus durante la Guerra contra los Titanes.

Por alguna oscura razón (que aún siguen debatiendo filósofos y místicos), Prometeo robó el Secreto de la Magia de los dioses y se lo entregó al Hombre. Esto, naturalmente, enfureció a Zeus y los otros Dioses, que inmediatamente castigaron a Prometeo por su necia arrogancia encadenándolo en la cima de una montaña para que su hígado fuera pasto de los pájaros para toda la eternidad...

Pero incluso los poderosos Olímpicos no podían revertir el Tiempo y deshacer lo que Prometeo había hecho: el Secreto de la Magia era accesible para los mortales y la Era Mítica llegó a su fin.

La Era de la Magia

Antes de la traición de Prometeo, los únicos humanos que podían usar la magia eran los Sacerdotes (que recibían sus poderes de la deidad a la que servían) y unos pocos receptores de la inspiración divina, como Oráculos y Aedos. Al revelar el Secreto de la Magia, Prometeo creó a los primeros Hechiceros y Elementalistas – humanos que podían hacer magia usando su propia voluntad.

Estos primeros Hechiceros y Elementalistas, que eran al menos tan poderosos como los más poderosos magos de la actualidad, se dieron a sí mismos el nombre de Autarcas. Rápidamente se convirtieron en los amos supremos del mundo mortal, creando sus propios reinos en los que gobernaban como tiranos semi-inmortales.

Durante tres siglos, estos Autarcas dominaron la mayor parte de los territorios que circunvalan el Mar Medio, subyugando otros países por la fuerza de sus ejércitos y el poder de su magia. Los únicos seres humanos que no fueron conquistados por los Autarcas fueron las intrépidas Amazonas y los audaces Bárbaros Hiperbóreos. Entre las razas no humanas, los Centauros también presentaron batalla contra la hegemonía de los Autarcas.

Tan grande era la arrogancia de los Autarcas que con el tiempo decidieron conquistar el mayor poder del universo: el mismísimo Olimpo. En un acto de abominable *hubris*, los Autarcas declararon la guerra a los mismos Dioses.

Dicha decisión fue la perdición de los Autarcas. Zeus y los Olímpicos, que decidieron que aquel chiste había durado demasiado tiempo, destruyeron el poder de los Autarcas, derruyendo sus torres de hechicería con terremotos, tormentas, inundaciones y otras manifestaciones de la furia divina.

Lo que los Autarcas habían construido durante tres siglos, los Dioses lo habían destruido en tres días – tres días que ahora se conocen como los Días de la Ira. El reino de los Autarcas había terminado – y con él la Era de la Magia.



Dos heroicos Nobles preparados para La Era Heroica

La Edad Heroica

Los Olímpicos se reunieron y decidieron que era el momento de forjar una nueva era: una era donde los mortales serían dirigidos e inspirados por gobernantes justos, sabios sacerdotes, elocuentes poetas e intrépidos héroes, en lugar de soportar la dominación despótica de magos arrogantes.

Aquellos raros Hechiceros y Elementalistas que se mantuvieron fieles a los Dioses fueron salvados de la ira divina de Zeus e incluso se les permitió transmitir su conocimiento siempre que hicieran uso de él para conseguir Sabiduría en vez de Poder.

Finalmente, los Dioses decidieron entregar una parte de su favor divino a las cuatro razas que se negaron a inclinarse ante los Autarcas: Amazonas, Bárbaros Hiperbóreos, Ninfas y Centauros.

Junto con los antepasados de la civilización de Minea, a estos pueblos se les permitió jugar un papel fundamental en el nacimiento y consolidación de la Tercera Era de Mythika: La Era Heroica.

Historia Reciente

El marco sugerido para las campañas de *Mazes & Minotaurs* ambientadas en el mundo de Mythika son los primeros años del cuarto siglo de la Era de los Héroes, 300 años después de los Días de la Ira.

El cuarto siglo de la Era Heroica es un tiempo de grandes maravillas y aventura, pero también de conflicto, con no menos de tres grandes guerras durante el último siglo, una de ellas aun librándose y posiblemente con una cuarta en camino...

También es un tiempo de incertidumbre, en el que la Tierra de las Tres Ciudades y su civilización está amenazada por nuevos y viejos enemigos.

La Guerra de Umbría

La primera guerra librada durante el último siglo fue la Guerra de Umbría, que tuvo lugar hace unos 100 años y que duró 7.

La guerra fue el resultado del intento por parte del Reino de Umbría de anexionarse la Tierra de las Tres Ciudades y la isla de Serifos.

Hasta entonces divididos y recelosos entre sí, estos cuatro estados decidieron unir sus fuerzas militares en la Coalición Minea, gracias a los esfuerzos políticos de la resoluta nobleza Teniense.

Los ejércitos de Umbría fueron finalmente derrotados por la fuerza combinada de la Coalición durante una serie de épicas batallas navales y terrestres.

En el despertar de la victoria contra Umbría, los nobles de Tenas intentaron convencer a los dirigentes de Heraclia, Argos y Sérifos para consolidar la alianza militar de la Coalición Minea en una federación política permanente de las ciudades estado aliadas.

Pero los esfuerzos políticos de los nobles Tenienses se vinieron abajo por viejas rencillas comerciales y culturales, que pronto fueron a más derivando en una guerra total entre Argos y Heraclia.

La Guerra de las Dos Ciudades

Esta guerra (conocida como la Guerra Argosea en Heraclia y como la Guerra Heracliana en Argos) fue un conflicto sangriento y agotador.

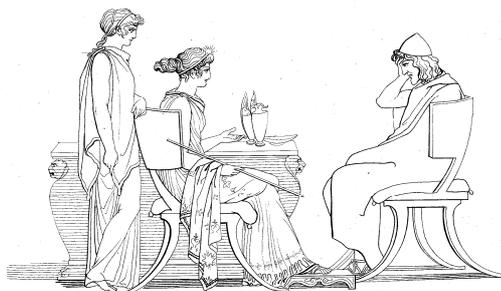
Comenzó apenas 20 años después de la victoria sobre Umbría, prolongándose durante más de 20 años y arrastrando a las dos ciudades estado de Argos y Heraclia al borde del colapso económico.

Finalmente terminó gracias a la intrépida intervención de los ejércitos Tenienses.

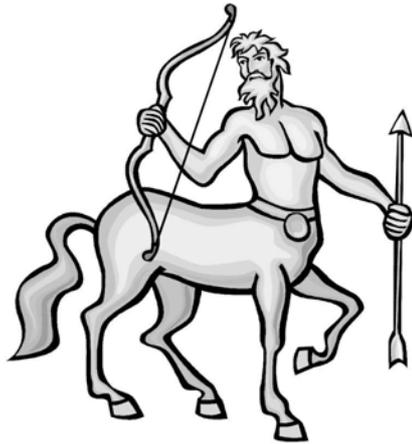
Los nobles de Tenas, actuando de nuevo como unificadores y guardianes de la paz, obligaron a Argoseos y Heraclianos a firmar un tratado de paz, que se mantiene en vigencia desde entonces.

Durante más de 60 años, la Paz de Tenas ha relegado la rivalidad Argoseo-Heracliana al campo cultural y económico, por el bien de todos los que viven en la Tierra de las Tres Ciudades.

Pero estas seis décadas de paz también han permitido a Heraclia y Argos reconstruir sus ejércitos y de nuevo nobles de ambos lados se preparan para la guerra...



Tres aventureros de Tenas se reúnen para discutir las últimas noticias ("¡Oh no! ¡Esos idiotas belicosos de Argos y Heraclia han vuelto a las andadas!")



Los Centauros de Sicania usan flechas muy largas

Centauros contra Amazonas

Hace unos 20 años, una guerra muy distinta estalló en las cercanías del Mar Medio, entre el reino de Amazonia y los Centauros de Sicania, que aparentemente intentaban marchar hacia el oeste a través del territorio de las Amazonas.

La guerra aún continúa, mientras más Centauros de Sicania se aventuran en las fronteras de Amazonia.

El sabio Centauro Quirón ha enviado recientemente a muchos de sus pupilos a la Tierra de las Tres Ciudades, con la esperanza de persuadir a los dirigentes de Tenas para que les ayuden en sus esfuerzos por salvaguardar la paz.

Como si la situación no fuese suficientemente mala, una alianza de marinos Bárbaros de Hiperbórea ha comenzado a atacar Amazonia por el oeste, aprovechando la guerra contra los Centauros para invadir, desvalijar y saquear el sagrado matriarcado.

Rodeada de feroces enemigos, finalmente la Reina de Amazonia ha decidido enviar a sus propios emisarios a la Tierra de las Tres Ciudades, con la esperanza de conseguir la ayuda de valerosos aventureros (preferiblemente mujeres).

La Situación de Sybaris

En el oeste, el imperio marino de Atlantis parece haber despertado de siglos de decadencia y corrupción y al parecer está intentando recuperar el control de su antigua colonia de Síbaris.

Mientras se prepara la guerra entre los príncipes de Síbaris y sus antiguos gobernantes, los dirigentes de la Tierra de las Tres Ciudades y Sérifos aún no están seguros sobre lo que hacer: intervenir ayudando a Síbaris a expulsar a las fuerzas Atlantes, corriendo el riesgo de comenzar una guerra total con Atlantis (de la que poco se sabe en la actualidad) o permanecen atrás observando... corriendo el riesgo de una victoria Atlante, con consecuencias potencialmente desastrosas para todas las naciones del Mar Medio.

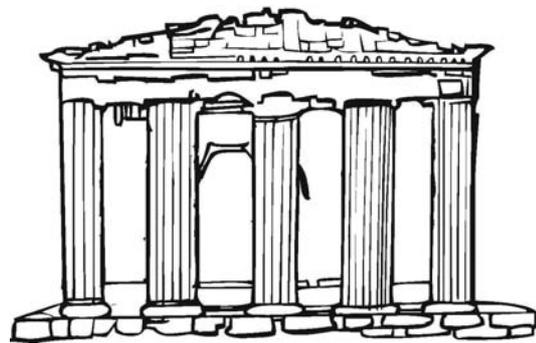
El Alzamiento de Tritonis

Otra amenaza para las naciones civilizadas del Mar Medio es la isla oriental de Tritonis.

Una vez centro de un poderoso imperio marítimo, este reino ha estado, como Atlantis, en un estado latente durante los últimos cuatro o cinco siglos...

Pero ahora los Príncipes Marinos de Acarnia han comenzado a reconstruir su poderosa flota y parecen estar intentando reactivar sus contactos diplomáticos con la Tierra del Sol y, según algunos rumores, con el Imperio Estigio del lejano sur.

¿Podrían ser estos acontecimientos la antesala de una gran guerra entre Oriente y Occidente?



Comentarios a la Edición de 2007

El Mundo de Mythika

Ah, la gloria que fue Mythika...

Durante años, Mythika evolucionó desde la escueta vista general de las reglas originales a 'un mítico tapiz de muchos colores' (citando a un jugador desconocido de las páginas de Cartas de la revista *Grifo*).

Cada módulo de aventura publicado por LGS añadía un poco más de profundidad, sustancia o atmósfera (o sencillamente unos pocos mapas nuevos) al mundo 'oficial' de M&M... pero la contribución más importante vino de la revista *Grifo*.

De 1975 a 1982, la columna mensual *La Gaceta de Mythika* detallaba regiones específicas, reinos, islas o ciudades del mítico mundo. La mayor parte de estas contribuciones venían de jugadores individuales, que poco a poco transformaron a Mythika en el primer *wiki de lápiz y papel* del panorama rolero. Por entonces no existían conceptos tan importantes hoy en día como metatramas o continuidad...

Así eran esos tiempos... Vaya, me parece que he fallado mi tirada de salvación contra Nostalgia... de nuevo.

II: CRIATURAS



Criaturas en el Juego

Taxonomía

Existen cinco categorías de criaturas: **Gentes** (razas sintientes y parlantes), **Bestias** (animales naturales), **Monstruos** (bestias fabulosas y seres míticos), **Espíritus** (fantasmas, entidades etéreas, etc.) y **Animados** (criaturas artificiales animadas).

Características de Juego

Las reglas de M&M utilizan un sencillo sistema para definir las capacidades de una criatura.

Las Criaturas se definen por cuatro características generales: **Tamaño**, **Ferocidad**, **Astucia** y **Mística**.

Estas cuatro características básicas se usan para calcular el mod. de ataque Cuerpo a Cuerpo de la criatura, sus Puntos de Golpe y otras puntuaciones.

Las **Habilidades Especiales** de una criatura pueden aumentar algunas de estas puntuaciones.

Tamaño

La categoría de Tamaño de una criatura puede ser **Diminuta**, **Pequeña**, **Mediana** (tamaño humano), **Grande** o **Gigantesca**.

Como se ve en la Tabla 6A de la página siguiente, el Tamaño de una criatura afecta a muchas de sus capacidades físicas principales, incluyendo sus Puntos de Golpe Totales, el daño que inflige en combate y su tasa de Movimiento básica.

Ferocidad

Refleja la agresividad natural de la criatura, su fuerza física o entrenamiento en combate:

Pacífica	0
Agresiva	+1
Peligrosa	+2
Mortal	+3

Astucia

Representa la sagacidad innata de la criatura y su instinto de supervivencia:

Corriente	0
Alerta	+1
Sagaz	+2
Ladina	+3

Mística

Refleja la presencia, aura o afinidad innata con las fuerzas del destino y la magia de la criatura:

Normal	0
Extraño	+1
Preternatural	+2
Ultraterreno	+3

Tabla 6A: Criaturas & Tamaño

Tamaño	PG Básicos	Factor de PG	Movimiento	Bono Tamaño	Daño
Diminuta	1	1	9 m.	0	1pt
Pequeña	2	2	14 m.	0	1d3
Mediana	4	4	18 m.	0	1d6
Grande	12	6	27 m.	+2	2d6
Gigantesca	20	10	36 m.	+4	3d6

PG Básicos & Factor de PG: Se utilizan para calcular los Puntos de Golpe Totales de la criatura.

Bonificador de Tamaño: Se utiliza para calcular el modificador de ataque Cuerpo a Cuerpo de la criatura.

Movimiento: El número de metros que puede mover una criatura durante un asalto de combate. Al igual que para los personajes, este valor se dobla si la criatura no hace nada más. Puede modificarse con varias habilidades especiales.

Daño: Este es el daño de combate cuerpo a cuerpo de una criatura, ya sea utilizando armas naturales o de melé.

Puntuaciones de Combate

Tamaño, Ferocidad, Astucia y Mística de una criatura se usan para calcular sus puntuaciones de combate, que pueden ser modificadas por ciertas Habilidades Especiales.

Iniciativa = 10 + Ferocidad + Astucia

Melé = (Ferocidad x 2) + Bonificador de Tamaño

Clase de Defensa = 12 + Mística

PG = PG Básicos + (Ferocidad x Factor de PG)

Así, una criatura con tamaño Grande, un nivel de Ferocidad de Peligroso, una Astucia Alerta y una Mística de Extraño tendría los siguientes valores: Iniciativa 13, Melé +6, Clase de Defensa 13 y unos PG Totales de 24.

Tiradas de Salvación

Las criaturas tienen tres modificadores a la tirada de salvación, que se calculan como sigue:

Detección = Astucia x 2

Evasión = Astucia x 2

Fortaleza Mística = Mística x 2

Evasión tiene los mismos usos que Evadir Peligros para los personajes, excepto por las tiradas de Detección, que utilizan un modificador diferente. Ambas tiradas se basan en (Astucia x 2) y se modifican con Habilidades Especiales.

Las criaturas no tienen un modificador al Vigor Físico porque no lo necesitan: una criatura siempre puede seguir luchando hasta que sus PG se reducen a cero, momento en el cual muere.

Criaturas & Combate

El Tamaño importa

La categoría de Tamaño de una criatura define muchas de sus características de combate.

El Tamaño de una criatura determina el máximo **número de oponentes** a los que puede atacar en cada asalto. Normalmente, sólo se puede atacar a un oponente por asalto de combate. Este número se dobla por cada categoría de Tamaño a su favor.

Así, en un asalto, una criatura Grande puede atacar a dos oponentes de tamaño Mediano, ¡y una Gigantesca puede atacar a cuatro!

Esto también se aplica a los personajes (que son de tamaño Mediano): un personaje puede atacar a dos seres Pequeños o cuatro Diminutos cada asalto.

La categoría de Tamaño de una criatura también determina el **daño** que inflige en combate, tanto si la criatura usa **ataques naturales** (garras, colmillos, etc.) como **armas de melé** (pues tales armas están adaptadas al tamaño de su portador).

El Tamaño de una criatura puede afectar a su vulnerabilidad contra **disparos de proyectil**. Cuanto más pequeña, más difícil es de acertar con jabalinas, flechas, etc. Las criaturas grandes son más fáciles de alcanzar. Esto se simula con un modificador a la tirada de ataque con Proyectiles.

Si el objetivo es más grande que el atacante, cada categoría de Tamaño por encima proporciona un bonificador de +2 al ataque. Y viceversa si el objetivo es más pequeño que el atacante. Así, un arquero humano tendrá un +4 cuando dispare a un objetivo Gigantesco pero sufrirá una penalización de -2 cuando dispare a un objetivo Pequeño.



Un aventurero se enfrenta a una temible criatura

Criaturas en Combate

Las criaturas normalmente no pueden usar las maniobras y tácticas especiales detalladas en el capítulo de Combate del Manual del Jugador, a menos que tengan una habilidad especial que se lo permita (como la habilidad *Cargar a la Batalla*).

Algunas criaturas pueden equiparse con escudos, armaduras y yelmos, en cuyo caso ganan los bonificadores defensivos apropiados.

Todas las criaturas pueden continuar combatiendo hasta que sus Puntos de Golpe Totales se reduzcan a cero... pero algunas pueden considerar más seguro huir si su vida se ve amenazada.

Las **Gentes** normalmente intentarán huir cuando hayan perdido más de la mitad de sus Puntos de Golpe originales, a menos que estén acorraladas, sean fanáticas o estén desesperadas – o si están luchando bajo el mando de un líder carismático o una criatura intimidante.

Las **Bestias** normalmente intentarán escapar cuando pierdan más de la mitad de sus Puntos de Golpe originales, a menos que estén acorraladas, enfurecidas, defendiendo su guarida o sus crías, etc. Algunos animales (como los Jabalíes u Osos) *siempre* lucharán hasta la muerte una vez heridos.

Los **Monstruos** siempre lucharán hasta la muerte.

Los **Animados** (normalmente seres Sin Mente) siempre lucharán hasta que estén muertos o “desactivados”.

Los **Espíritus** se comportan como Gentes, a menos que se especifique otra cosa en su descripción.

Habilidades Especiales

Acechante

Las criaturas con esta habilidad son excelentes ocultándose. Dicha acción *no* requiere una tirada, pero el objetivo puede detectarle con una tirada de Detección de 12 + (Astucia x 2), modificado por su Tamaño (Diminuta +4, Pequeña +2, Grande -2, Gigantesca -4) y sus otras habilidades (Etéreo +4, Agilidad Sobrenatural +2).

Acuática

La criatura puede nadar sin ninguna restricción a su Movimiento. Normalmente, las criaturas con esta habilidad también pueden respirar bajo el agua durante extensos periodos de tiempo o sin límite. Las criaturas acuáticas *no pueden* moverse en tierra, a menos que sean *Anfibias*.

Agilidad Sobrenatural

Esta habilidad especial añade +1 a Melé y +2 a Iniciativa, Evasión y Clase de Defensa. No pueden poseerla criaturas Gigantescas.

Alada

La criatura puede volar. Cuando usa su movimiento completo, su tasa de movimiento se *cuadruplica*, no puede ser golpeada en Melé y todos los ataques de Proyectil realizados contra ella tienen una penalización de -2. La habilidad añade +2 a la Evasión de la criatura.

Arma de Aliento

La criatura exhala fuego o ácido. Cuenta como un ataque normal y hace el mismo daño que cualquier otro ataque de la criatura. El ataque se realiza durante la fase de proyectiles, según la Iniciativa de la criatura y tiene un alcance *máximo* igual a 1/3 del Movimiento básico de la criatura.

Este ataque *no* requiere tirada de ataque, haciendo inútiles las armaduras y escudos, aunque el objetivo puede esquivarlo y evitar todo el daño con una tirada de Evadir Peligro (número objetivo de 15).

Una criatura sólo puede hacer un ataque como este por asalto (a menos que tenga cabezas múltiples), en lugar de uno de sus ataques normales de melé.

Armadura Natural

Esta versión mejorada de *Piel Dura* (ver abajo) da +4 a la Clase de Defensa.

Armas de Proyectil

Las criaturas con esta habilidad pueden utilizar armas de proyectil (jabalinas, arcos, hondas, etc.) con un mod. de Proyectil igual a la suma de su

Ferocidad y Astucia, con un +2 adicional si tiene la habilidad *Certera*.

Las armas de proyectil de una criatura se corresponden con su tamaño: su daño es igual al daño normal del arma de la criatura y su alcance se modifica como sigue: Diminuta 1/6, Pequeña 1/2, Grande x1,5, Gigantesca x3. Para las jabalinas, asume un alcance básico de 36 metros.

Arrollar

Solo las criaturas que son capaces de *Cargar a la Batalla* pueden tener esta habilidad. No puede usarse contra oponentes con un Tamaño más grande que la criatura. Sólo se puede Arrollar a una víctima por asalto.

Tras un ataque exitoso de Carga, la criatura puede Arrollar a su víctima. Esto no cuenta como un ataque y no requiere tirada. La víctima sufre daño adicional basado en el Tamaño de la criatura (1d6 para Mediana, 2d6 para Grande, 3d6 para Gigantesca), a menos que haga una tirada de Evadir Peligros (número objetivo 15).

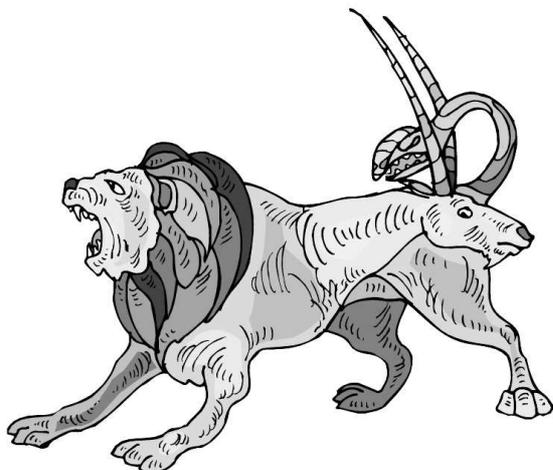
Una criatura con esta habilidad puede Arrollar a todo el que se interponga en su camino mientras usa un *movimiento completo*.

Cabezas Múltiples

Cada cabeza más allá de la primera añade un oponente al número máximo de oponentes que la criatura puede atacar durante un mismo asalto.

Cada cabeza adicional añade +1 a su Iniciativa y su modificador de Detección.

Así, una hidra gigantesca de siete cabezas puede atacar hasta a diez oponentes diferentes de tamaño humano durante un asalto de combate: cuatro por su tamaño gigantesco y uno más por cada cabeza adicional. Dicha criatura heptocéfala también tendrá un bonificador de Iniciativa y Detección de +6.



La clásica Quimera de tres cabezas

Camuflaje

Esta habilidad especial permite a la criatura «fusionarse» con su entorno como un camaleón. Las criaturas con esta habilidad también tienen la habilidad *Acechante*. Cuando están escondidas en su terreno natural, se añade 4 al número objetivo de la tirada de detección de sus oponentes.

Canto Hipnótico

Este poder sobrenatural permite a la criatura embrujar a sus víctimas con su voz hipnótica. Tiene un valor de potencia igual a la suma de los mods. de Astucia y Mística de la criatura. Se requiere un asalto completo para usarla y afecta a todos los seres vivos y conscientes a (potencia x 6 m.) de la criatura.

Cada víctima potencial debe superar una tirada de Fortaleza Mística o no podrá realizar ninguna acción durante el siguiente asalto de combate. El número objetivo de esta tirada es igual a 12 + potencia.

Si la criatura lo desea, puede hacer que *una* víctima embrujada avance en su dirección durante la fase de movimiento del asalto (a la mitad de la tasa de movimiento normal), incluso si esto la pone en peligro directo (caer en un abismo, en el mar, etc.) – pero en ese caso a la víctima se le permite una última tirada de salvación de Fortaleza Mística. La criatura no puede atacar directamente a una víctima embrujada sin romper el hechizo – excepto con Drenar Energía Vital o Poderes Psíquicos.

Cargar a la Batalla

La criatura puede usar la maniobra especial *Cargar a la Batalla* (ver reglas de combate del *Manual del Jugador*) con un bonificador a la Iniciativa y al Ataque Cuerpo de +1 las para criaturas Pequeñas, +2 para Medianas, +4 para Grandes y +6 para Gigantescas.

Las criaturas aladas pueden tener una habilidad similar llamada *Picado a la Batalla*, que da los mismos bonificadores.

Certera

Ver *Armas de Proyectil*.

Daño Aplastante

Esta habilidad sólo pueden utilizarla las criaturas que puedan hacer *Presa* (ver abajo). Representa el abrazo del oso y otras formas de constricción física.

Una vez que la víctima ha sido apresada por la criatura, recibe automáticamente el daño normal de ésta (1d6 para tamaño Mediano, 2d6 para Grande, etc.) al final de cada asalto en el que permanezca inmovilizada, a menos que se libere, según las reglas habituales de lucha. Esta habilidad no puede usarse contra criaturas con una categoría de Tamaño más grande.



- ¡Es la hora de Drenar Energía Vital!

Drenar Energía Vital

Las criaturas con esta habilidad especial pueden drenar la energía vital de sus víctimas con su mordisco o toque. Una criatura sólo puede usar esta habilidad especial una vez por asalto, durante la fase de melé, de acuerdo a su Iniciativa.

Los ataques de Mordisco se resuelven como ataques normales de melé. El daño es el normal de la criatura más 1d6 PGs por Drenar Energía Vital.

Los ataques de Toque se realizan según la puntuación normal de Iniciativa de la criatura. No requieren tirada de ataque pero se pueden evitar con una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo de 15. Causan 1d6 Puntos de daño.

En todos los casos, el d6 de daño a la Energía Vital se *añade* a los PGs actuales de la criatura, permitiéndole recobrase de las heridas que pueda haber sufrido. Esta forma de regeneración vampírica no puede llevar los PGs Totales de la criatura por encima de su máximo habitual.

Enredar

La criatura tiene tentáculos u otros apéndices que utiliza para enredar a sus víctimas. Esta habilidad puede simular las telarañas de las arañas.

Un ataque de enredar cuenta como uno de los ataques normales de la criatura y funciona como un ataque de proyectil con un alcance máximo de 1,5 metros para criaturas Pequeñas, 3 metros para las Medianas, 6 metros para las Grandes y 9 metros para las Gigantescas.

No requiere una tirada de ataque por lo que la armadura y el escudo son inútiles – pero el objetivo puede evitar quedar enredado con una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo de 15.

Un personaje enredado no puede moverse, pero puede seguir luchando con una penalización al Ataque y a la Iniciativa de -4, aplicable también a subsiguientes tiradas de Evadir Peligros.

La víctima puede intentar liberarse utilizando las reglas de Lucha, tirando contra una Fortaleza de 12 para criaturas Pequeñas, 16 para las de tamaño Mediano, 20 para las Grandes y 24 para las Gigantescas.

Etéreo

La criatura es un ser etéreo, sin cuerpo físico. No puede sufrir daño físico por medios normales, pero es vulnerable a la magia.

Los seres etéreos no pueden afectar a los seres corpóreos de forma física y tienen que usar ataques sobrenaturales para dañar a sus oponentes

Al no tener cuerpo real, estos seres no pueden tener ninguna habilidad especial relacionada con la resistencia física, como *Vigor Sobrenatural*, *Piel Dura*, *Armadura Natural* o *Invulnerabilidad*. Los seres Etéreos tan sólo dejan de existir cuando sus Puntos de Golpe Totales se reducen a cero.

Galopar

Solo los cuadrúpedos (y criaturas con más de cuatro patas) pueden tener esta habilidad especial. Cuando una criatura con esta habilidad especial usa la opción *movimiento completo*, su movimiento no se dobla (como indican las reglas normales) sino que se *cuadruplica*.

Algunos seres Acuáticos tienen una habilidad similar llamada *Navegar* que incrementa su movimiento bajo el agua en la misma proporción.



¡Vamos, Silver! ¡Cabalga!

Invulnerabilidad

Esta es una forma mejorada y sobrenatural de *Armadura Natural* que da +8 a la Clase de Defensa.

Petrificación

La mirada de la criatura puede convertir a sus víctimas en piedra. Para usar este terrorífico poder, la criatura debe tener contacto ojo con ojo con su víctima dentro de un alcance *máximo* de 6 veces su Mística en metros.

Este ataque especial cuenta como uno de los ataques normales de la criatura pero no requiere tirada. Tiene efecto durante la fase de proyectiles, de acuerdo a la Iniciativa de la criatura.

El único modo de eludir esta mirada es hacer una tirada exitosa de Evadir Peligros (con un +2 si se está usando escudo). Esta tirada de Evadir Peligros se hace contra un número objetivo de 15.

Si esta tirada falla, la víctima aún puede intentar una tirada de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 20 para evitar convertirse en piedra... permanentemente. Solo una Intervención Divina puede devolver esas estatuas a la vida.



¿¿¿ME ESTÁS MIRANDO A MÍ???

Piel Dura

Esta habilidad añade +2 a la Clase de Defensa.

Poderes Psíquicos

La criatura tiene poderes mentales similares a la Hechicería (ver *Manual del Jugador*). Puede usar todos los poderes de Hechicería con un Don Psíquico igual a la suma de su Astucia y su Mística.

La Fuerza Mística del ser es igual a (12 + su Don Psíquico) y sus Puntos de Poder Totales son iguales a 4 veces su bonificador de Don Psíquico.

Así, una criatura Ladina (+3) y Preternatural (+2) con Poderes Psíquicos tendrá un Don Psíquico de 5, una Fuerza Mística de 17 y 20 Puntos de Poder.



¡Un momento! ¿Esto es un ataque normal de Presa?

Presa

La criatura puede hacer ataques de Lucha. Estos ataques usan el modificador de Melé normal y se resuelven usando las reglas de lucha. Los ataques de Presa tienen lugar al final de la fase de cuerpo a cuerpo, como indican las reglas de lucha. Las víctimas que intenten liberarse deben tirar contra una puntuación de Fortaleza que depende del Tamaño de la criatura: 16 para tamaño Mediano, 20 para Grande y 24 para Gigantesco.

Las criaturas que han inmovilizado a un oponente pierden su ataque (o, en el caso de las criaturas más grandes, uno de sus ataques) para mantener a su víctima inmovilizada. Así, una criatura Grande (que normalmente puede atacar a dos oponentes de tamaño humano por asalto) podrá hacer un ataque por asalto mientras mantiene su Presa sobre una víctima inmovilizada.

Las criaturas que también tengan la habilidad *Daño Aplastante* podrán infligir daño físico a sus víctimas inmovilizadas.

Proyectil Aplastante

Solo las criaturas Gigantescas pueden tener esta habilidad. La criatura puede arrojar peñascos enormes o árboles desenraizados contra sus oponentes. No puede usarse a la vez que otro tipo de ataque durante ese asalto; no requiere tirada de ataque pero puede evitarse con una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo de 15.



¡Cuidado, tengo la habilidad de Proyectiles Aplastantes!

Un Proyectil Aplastante tiene un alcance *máximo* de 18 metros y hace el mismo daño que el habitual de la criatura (3d6 para criaturas Gigantescas).

Regeneración

Al final de cada asalto, la criatura recupera automáticamente un número de PGs dependiendo de su Tamaño: 1 para Mediano, 2 para Grande y 3 para Gigantesco. Este poder no puede llevar los PGs Totales habituales de la criatura por encima de su máximo habitual, y deja de funcionar cuando estos se reducen a cero. Las criaturas Diminutas y Pequeñas no pueden tener esta habilidad.

Resistencia a la Magia

Esta habilidad da +4 a la Fortaleza Mística.

Sentidos Agudizados

Esta habilidad da un +4 a las tiradas de Detección.

Sexto Sentido

Esta habilidad da un +4 a Detección y +2 a Evasión.

Sin Mente

Las criaturas con esta habilidad no tienen conciencia o alma propias. Esto les hace inmunes a los efectos de miedo, dolor y toda magia basada en las emociones o la mente, lo que incluye todos los poderes de Hechicería y Magia Poética, así como algunos Dones de la Naturaleza. Las criaturas Sin Mente siempre luchan hasta que sus PGs se reducen a 0. La Astucia de una criatura Sin Mente no puede ser más alta que Alerta.

Temible

La visión de la criatura provoca miedo en los corazones de la mayoría de los PNJs y criaturas menores. A los personajes jugadores y PNJs con niveles no les afecta. Esta habilidad también añade un +2 a la Iniciativa y Clase de Defensa.

Trepamuros

La criatura puede caminar o trepar por muros y otras superficies verticales a su tasa de movimiento normal, sin tener que hacer tiradas de escalar.



Un majestuoso Grifo



Héroe, aquí va mi enigma: ¿qué es grande, con alas, cabeza de mujer y aficionada a la carne humana? Te doy una pista: también tiene la habilidad Veloz como el Rayo.

Veloz como el Rayo

Esta habilidad especial da un +4 a Iniciativa y Evasión e incrementa el Movimiento básico de la criatura en un tercio.

Este Movimiento incrementado también afecta a otras habilidades basadas en el movimiento (como Galopar o Alada) pero no cambia el alcance máximo de habilidades como Arma de Aliento.

Veneno

La criatura tiene un cruel aguijón venenoso o un par de colmillos recubiertos de veneno que o mata a su víctima o la deja paralizada (dependiendo de la criatura).

Una criatura con esta habilidad especial sólo puede hacer un ataque de veneno por asalto de combate, en lugar de uno de sus ataques normales de melé.

Este ataque venenoso se resuelve como un ataque normal de melé y requiere una tirada de ataque.

Si el ataque tiene éxito, hará daño normal y la víctima deberá hacer una tirada de salvación de Vigor Físico contra un número objetivo de 15. Si esta tirada falla, se verá afectada por el veneno.

Este veneno puede causar uno de los siguientes efectos: muerte instantánea, muerte (en 1d6 asaltos de combate) o parálisis (incapaz de moverse, actuar y hablar – pero no de usar magia) durante los próximos 1d6 minutos.

Vigor Sobrenatural

Esta habilidad incrementa los PGs Totales de la criatura por un número igual a su Factor de PG. También hace que la criatura sea completamente inmune a todos los venenos naturales.

Construyendo Criaturas

El **Compendio de Criaturas** (tercer libro de las reglas Revisadas de M&M) te dará las características de más de 100 criaturas – pero vamos a demostrarte cómo funcionan estas reglas en la práctica, creando dos criaturas de ejemplo paso a paso: el Sátiro de los mitos Griegos y ¡la atroz Gorgona Reptante!

Ejemplo n°1: Sátiro Clásico

Los **Sátiros** son los clásicos hombres-cabra híbridos de los mitos.

Taxonomía: Los Sátiros son **Gentes**.

Tamaño: Aun cuando de altura tienden a ser ligeramente menores a la media humana, los Sátiros son claramente seres de tamaño **Mediano**.

Ferocidad: Los Sátiros son criaturas Pacíficas (aunque lujuriosas)

Astucia: Los Sátiros son normalmente bastante Sagaces (+2).

Mística: Su morfología híbrida así como su conexión con las primitivas fuerzas de la naturaleza les da a los Sátiros una Mística Extraña (+1).

Habilidades Especiales: Los Sátiros son famosos con frecuencia por su Agilidad Sobrenatural y su Vigor Sobrenatural. Estas criaturas también son Veloces como el Rayo (lo que aumenta su movimiento básico permitido a 24 metros). También son capaces de hacer Presas y usar Armas de Proyectil como jabalinas, hondas o incluso arcos.

Estas variadas características y habilidades les da a nuestros cornudos y unglados amigos las siguientes puntuaciones:

Iniciativa: La Ferocidad (0) del Sátiro, Astucia (+2), velocidad Veloz como el Rayo (+4) y su Agilidad Sobrenatural (+2) les da una puntuación final de Iniciativa de 18 – lo que les hace muy veloces a pie.

Cuerpo a Cuerpo: Su Ferocidad Pacífica (0) y Agilidad Sobrenatural le da al Sátiro un mod. al ataque de Melé de +1. Puesto que ni sus pezuñas ni sus cuernos están calificados como armas naturales, los Sátiros tienen que usar armas de cuerpo a cuerpo (normalmente lanzas) para luchar.

Proyectil: Los Sátiros pueden usar armas de proyectil, con un mod. a Proyectiles igual a la suma de sus modificadores de Ferocidad y Astucia (+2).

Clase de Defensa: Su Mística Extraña (+1) y Agilidad Sobrenatural (+2) da al Sátiro una CDE final de 15. Ésta podría incrementarse con un escudo o coraza, pero normalmente los Sátiros no usan este tipo de objetos (ya que les sobrecargaría demasiado).



Bueno, no pude hacer de ellos una clase de personaje para las reglas Revisadas... pero al menos es el Ejemplo de Criatura n° 1.

PGs Totales: Su Tamaño Mediano (4 PGs Básicos, Factor de PG 4), Ferocidad Pacífica (0) y Vigor Sobrenatural da a los Sátiros unos PGs Totales de 8.

Detección / Evasión: Su Astucia Sagaz le da al Sátiro una Detección / Evasión básica de +4. Su Evasión se incrementa por su velocidad Veloz como el Rayo (+4) y Agilidad Sobrenatural (+2), para un mod. final de +10.

Fortaleza Mística: Su Mística Extraña le da al Sátiro un modificador de Fortaleza Mística de +2.

Ejemplo n°2: Gorgona Reptante

Las **Gorgonas Reptantes** son similares a las Gorgonas normales, excepto porque tienen la parte inferior del cuerpo de una serpiente gigante y a menudo utilizan arcos contra sus enemigos (además de su mirada petrificante): puedes ver una de esas criaturas representando a Medusa en la película *Furia de Titanes*.

Taxonomía: Las Gorgonas Reptantes son **Monstruos**.

Tamaño: Incluso aunque su mitad serpentina la hace bastante grande (o, mejor dicho, bastante larga), su parte superior de cuerpo humanoide clasifica a la Gorgona Reptante claramente como una criatura de tamaño **Mediano**. Esto le da un Factor de PGs de 4, una tirada de daño de 1d6 y un movimiento permitido de 18 metros.

Ferocidad: La Gorgona Reptante es Mortal (+3).

Astucia: La Gorgona Reptante es Sagaz (+2).

Mística: Su cuerpo híbrido, mirada petrificante y orígenes sobrenaturales hace de la Gorgona Reptante una criatura más que Extraña: Ultraterrena sería probablemente demasiado, así pues la clasificamos como Preternatural (+2).



Un valeroso guerrero enfrentándose a nuestra Criatura de Ejemplo nº 2

Habilidades Especiales: Temible, Presa (con su cola de serpiente), Invulnerabilidad, Armas de Proyectoil, Petrificación (6 m. de alcance), Veneno (aguijón, muerte en 1d6 asaltos de combate), Sexto Sentido, Acechante y, claro, Vigor Sobrenatural.

Sus variadas características y habilidades especiales dan a la Gorgona Reptante las siguientes puntuaciones:

Iniciativa: La Ferocidad de la Gorgona Reptante (+3), su Astucia (+2) y aspecto Temible (+2) le da una puntuación de iniciativa total de 17.

Melé: Su Ferocidad Mortal (+3) y Tamaño Mediano da a la Gorgona Reptante un mod. final de +6.

Proyectoil: La Gorgona Reptante puede usar arcos o jabalinas, con un mod. a Proyectoiles igual a la suma de sus mod. de Ferocidad y Astucia (+5).

Clase de Defensa: Su Mística Preternatural le da a la Gorgona Reptante una Clase de Defensa básica de 14, lo que aumenta un +2 por su apariencia Temible y +8 por su Invulnerabilidad, otorgándole finalmente una bastante sorprendente CDE de 24.

PGs Totales: La Ferocidad de la Gorgona Reptante (+3), los Puntos de Golpe Totales de 4, Factor de PGs de 4 y Vigor Sobrenatural le dan finalmente unos Puntos de Golpe Totales de 20.

Detección / Evasión: Su Astucia Sagaz le da un mod. básico de Detección / Evasión de +4, que es incrementado a Detección +8 y Evasión +6 por su habilidad de Sexto Sentido.

Fortaleza Mística: Su Mística Preternatural le da un mod. de Fortaleza Mística de +4.

Personalizando Criaturas

Una de las mayores ventajas al definir criaturas de M&M en términos de juego es la extremada flexibilidad y adaptabilidad del sistema, lo que permite al Maze Master crear variantes insólitas o versiones especiales de las criaturas existentes en cuestión de minutos.

Esto también hace que sea muy fácil afinar el nivel de poder general de una criatura dependiendo de la fuerza del grupo de aventureros, como queda demostrado por los siguientes ejemplos:

Ejemplo 1: Haciendo Mejores Sátiros

A un Sátiro particularmente taimado podría concedérsele una Astucia Ladina, elevando su Iniciativa a 19, modificador de Proyectoiles a +3 y Evasión a +10. A los Sáticos individuales también se les puede dar habilidades adicionales como Certera, Sentidos Agudizados o Acechante.

Ejemplo 2: Ajustando a la Gorgona Reptante

Hay varios modos de hacer a esta criatura más peligrosa. Subir su Astucia de Sagaz a Ladina, por ejemplo, le daría una Iniciativa de 18, un mod. de Proyectoiles de +6 y Evasión / Detección de +10. También se le podría dar habilidades especiales adicionales, como Veloz como el Rayo (+4 a Iniciativa y Evasión, Movimiento 24 m.), Resistencia a la Magia (aumentando su Fortaleza Mística a +8), Certera (aumentando su mod. de Proyectoiles a +7), Regeneración (que sería bastante coherente con su naturaleza ofidia) o incluso Agilidad Sobrenatural (+1 a Melé, +2 a Iniciativa, CDE y Evasión). Y si realmente queremos propasarnos, también podemos darle Poderes Psíquicos...

Si, por otro lado, nuestro objetivo era hacer una criatura menos formidable, podríamos reducir su Astucia de Sagaz a Alerta (reduciendo Iniciativa, Melé, Proyectoiles y Detección / Evasión) o incluso su Mística de Preternatural a Extraña (reduciendo ligeramente su Clase de Defensa y también bajando su Fortaleza Mística).

En cuanto a las habilidades especiales, podríamos empeorar su Invulnerabilidad a Armadura Natural o incluso a Piel Dura o eliminar su habilidad para utilizar Armas de Proyectoil.

Ejemplo 3: Creando una Gorgona Voladora

Ahora supongamos que, por alguna misteriosa razón, queremos diseñar una Gorgona Voladora.

Tan extraña criatura puede definirse fácilmente en términos de juego utilizando nuestra plantilla básica de Gorgona Reptante: tan sólo elimina Presa (no tiene parte inferior del cuerpo ofidia), añade Alada y voilà – ¡ahí viene la Gorgona Voladora!



Sí, logramos encontrar una ilustración incluso para ESTO



Sr. Maze Master, ¿cuántos puntos de Gloria vale ESTO?

Derrotar Criaturas

Vencer criaturas puede dar puntos de Gloria, Sabiduría o Experiencia (ver *Progreso del Personaje*).

La Gloria obtenida por matar o vencer a una criatura se calcula con la siguiente fórmula:

Gloria Obtenida = Rango de Amenaza x Factor de Tamaño

El **Rango de Amenaza** de un ser se calcula como sigue:

RA = (Fer x 10) + (Ast x 5) + (Mis x 5) + H + E

Fer = Ferocidad, Ast = Astucia, Mis = Mística

H representa las **Habilidades Especiales**. Es la suma de las recompensas específicas de Gloria correspondientes a las **Habilidades Especiales** de la criatura (ver Tabla 6B)

E representa el **Equipo** (si tienen): cada pieza de equipo protector que añade +2 a la CDE (escudo, yelmo o coraza) también añade 5 al RA de la criatura. Las criaturas que usan armas a dos manos (+2 a Ataque Cuerpo a Cuerpo) añaden 5 a su Rango de Amenaza.

Si la criatura es un **Monstruo**, dobla su RA final.

El **Factor de Tamaño**: Diminuta = 1/10, Pequeña = 1/5, Mediana = 1, Grande = 2, Gigantesca = 5. Redondear hacia arriba todas las fracciones. La Gloria obtenida debe dividirse entre los vencedores. La Gloria obtenida de la criatura da también su valor en Experiencia a los Cazadores (el doble si son Bestias).

Derrotar a algunas criaturas también dará puntos de **Sabiduría** a los magos. Al contrario que la Gloria, la Sabiduría no tiene que dividirse entre todos los miembros del grupo sino que debe darse íntegramente a cualquier mago que contribuyera activamente a la muerte de la criatura.

La recompensa de Sabiduría de una criatura es igual a la suma de recompensas de sus Habilidades Especiales (ver Tabla 6B). Esta recompensa de Sabiduría se *dobra* para los Espíritus.

Tabla 6B: Habilidades & Premios

Habilidad Especial	Gloria	Sabiduría
Acechante	5	-
Acuática	-	-
Agilidad Sobrenatural	10	-
Alada	5	-
Arma de Aliento	20	20
Armadura Natural	10	-
Arma de Proyectil	5	-
Arrollar	5	-
Cabezas Múltiples	10*	10*
Camuflaje	5	-
Canto Hipnótico	10	20
Cargar a la Batalla	5	-
Certera	5	-
Daño Aplastante	10	-
Drenar Energía Vital	10	20
Enredar	10	-
Etéreo	20	20
Galopar	-	-
Invulnerabilidad	20	10
Petrificación	40	40
Piel Dura	5	-
Poderes Psíquicos	20	200
Presa	5	-
Proyectiles Aplastantes	10	-
Regeneración	10	10
Resistencia a la Magia	5	20
Sentidos Agudizados	5	-
Sexto Sentido	10	10
Sin Mente	10	10
Temible	10	10
Trepamuros	-	-
Veloz como el Rayo	10	-
Veneno	10	-
Vigor Sobrenatural	10	10

* por cada cabeza adicional (ej. Una criatura tricéfala se valoraría con +20 Gloria y Sabiduría).

Personajes No Jugadores

En *M&M*, los personajes no jugadores (PNJs) se dividen en dos categorías principales:

PNJs Mayores incluyen a la mayoría de enemigos y aliados más importantes de los personajes jugadores. Dichos personajes tendrán una personalidad completamente definida y las mismas características de juego que los personajes jugadores, lo que incluye una clase, un nivel y una puntuación de atributos individual.

PNJs Menores incluye gente corriente, guardias anónimos, secuaces sin nombre así como la mayoría de los esbirros y seguidores. En términos de juego, dichos PNJs son considerados de nivel cero y se dividen en dos categorías principales: *guerreros* y *no combatientes*.

Los **No Combatientes** representan en su mayor parte civiles, campesinos y otras gentes comunes. No pueden atacar y sólo tienen 4 Puntos de Vida.

Los **Guerreros** representan en su mayor parte soldados, marineros, secuaces y otro personal combatiente. Pueden atacar y tienen las siguientes características de combate:

Iniciativa = 11

Mod. de Melé = +2

Mod. de Proyectiles = +1

CDE = 12 + bonificador de equipo

Total de PG = 8

Los Guerreros realizan todas sus tiradas de salvación utilizando un D20 sin modificadores. Los No Combatientes siempre fallan sus tiradas de salvación. Estas reglas reflejan que los PNJs Menores son de menor importancia en el gran mosaico del Destino y les hace bastante más vulnerables al peligro, la magia y las adversidades que los personajes mayores.



Dos Personajes No Jugadores Menores

¿Puedes diferenciar al Guerrero del No Combatiente?

Comentarios a la Edición 2007

Revisando a las Criaturas

A pesar de lo que dan a entender los rumores maliciosos, se trabajó mucho en la revisión de las reglas de criaturas. Los dos cambios más grandes (o al menos, los más obvios) a las reglas originales de *M&M* fueron el cálculo del modificador de ataque de Melé de la criatura y el de sus Puntos de Golpe Totales.

En el *M&M* original, el mod. al ataque Cuerpo a Cuerpo se basaba tanto en la Ferocidad como en la Astucia; como las criaturas Pequeñas y Diminutas tendían a tener una Astucia más elevada que las más grandes, este tipo de criaturas también tendían a tener unos bonificadores a la Melé sorprendentemente altos, especialmente en comparativa con las más grandes. De alguna forma, esto no parecía correcto y el "síndrome del ratón asesino" se convirtió en el tema favorito de discusión (especialmente entre *Maze Masters* y ex-wargamers demasiado obsesivos). Las reglas Revisadas solventaron el problema dejando a la Astucia fuera de la ecuación y añadiendo un bonificador de Melé basado en el Tamaño de las criaturas Grandes y Gigantescas – sin aplicar una penalización equivalente a los seres Pequeños y Diminutos, que de este modo seguían manteniendo algo de su ferocidad combativa.

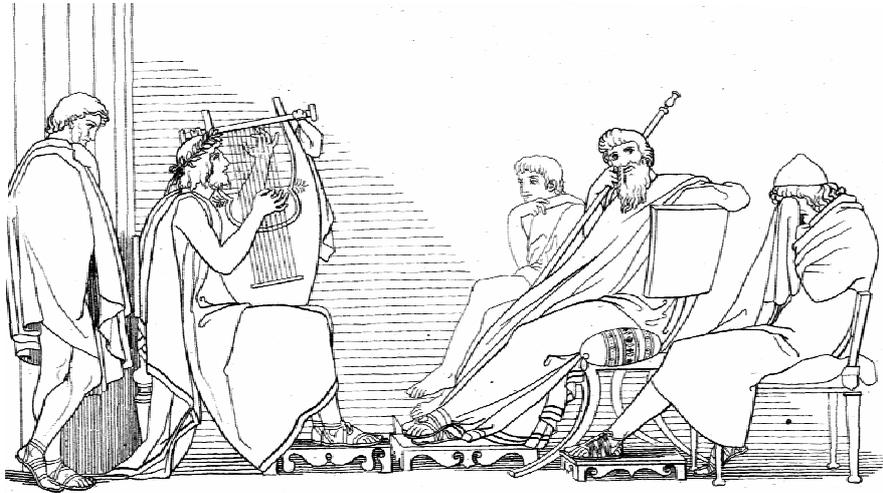
El cambio en el cálculo de los Puntos de Vida Totales probablemente fue un asunto más importante, puesto que hizo significativamente más resistentes a unas cuantas criaturas especialmente peligrosas de tamaño Mediano con Vigor Sobrenatural, como las Gorgonas. (*"¡Oh no, otra vez esas Gorgonas no!"*).

En cuanto a las Habilidades Especiales, unas pocas fueron modificadas o simplificadas (como Drenar Energía Vital o Poderes Psíquicos), otras tantas fueron desechadas y algunas fueron añadidas (como Canto Hipnótico, que muy pronto se convirtió en la favorita de muchos *Maze Masters*). Finalmente, el dúo Sin Vida / Sin Mente fue clarificado (lo que provocó un suspiro de alivio - ¿o fueron lamentos? – entre los «abogados de las reglas»).

Estas reglas revisadas vaticinaban la llegada del tercer libro de la trilogía de *Mazes & Minotaurs*, el *Compendio de Criaturas*, que recopilaba las estadísticas revisadas de más de 100 criaturas (tomadas de las reglas originales de *M&M*, *Men & Monsters* y la impronunciable – en todos los sentidos de la palabra - *Hekatoteratos*). Anunciado como "el bestiario más grande jamás publicado para un *JdR*", el *Compendio* fue recibido como "un triunfo gráfico" por algunos (algo exageradamente entusiasmados) jugadores, ya que cada una de las más de 100 criaturas descritas tenía su propia ilustración individual – algo que, incluso a día de hoy, pocos bestiarios de *JdR* han logrado.

De todos modos, la publicación del *Compendio de Criaturas* no impidió la publicación en la revista *Grifo* y otros fanzines con miríadas de nuevas criaturas míticas, o nuevas variantes, en la gran tradición *M&Mesca* de Albinotauros, Pirotauros (minotauros con aliento de fuego) y Gemetauros (minotauros bicéfalos) – y sin olvidar el muy temido, Psicotauro distorsionador de mentes...

III: DIRIGIENDO EL JUEGO



Entretener a sus jugadores es una de las responsabilidades principales del Maze Master – pero cuidado con los intervalos líricos demasiado extensos

Crear Aventuras Épicas

Mazes & Minotaurs es un juego de rol de fantasía que extrae su inspiración de las historias heroicas de la mitología Griega así como de las adaptaciones modernas de dichas historias, como la película *Jason y los Argonautas* de 1963.

Una aventura típica de M&M contendrá emocionantes luchas contra monstruos horribles, exploración de cuevas y laberintos profundos bajo tierra y, por supuesto, un par de diabólicas trampas o rompecabezas.

Las aventuras básicas de M&M se pueden agrupar en tres tipos de escenarios principales, detallados a continuación: Cazar un Monstruo, Búsqueda de Artefactos y Guerras Heroicas. La mayoría de los escenarios de M&M también tendrán unos cuantos viajes y aventuras con motivo de explorar o visitar una localización extraña o desconocida como las Islas Misteriosas o incluso secciones del inmenso Inframundo.

Reuniendo a los Héroes

Pero antes de que el juego comience, el Maze Master y los jugadores deberían decidir *dónde*, *cómo* y *por qué* los héroes empiezan sus aventuras. Aquí tienes unas cuantas posibilidades típicas:

Defender la Ciudad: Sois valientes señores y héroes guerreros de una famosa ciudad (elegir una). El pueblo, los sacerdotes y la familia real esperan que podáis defender la ciudad de maldiciones, dioses, monstruos, tiranos y otros peligros.

Seguir al Líder: Sois los leales amigos de un señor o rey que ha sido exiliado y ahora vaga por el mundo intentando encontrar un modo de recuperar su trono. Como sus aliados más cercanos, tendréis que haceros cargo de todo tipo de peligrosas búsquedas y desafíos heroicos que se irán añadiendo a esta desalentadora tarea.

¡Los Dioses lo Exigen! Habéis sido elegidos por un dios (o Zeus, el mismísimo rey de los dioses) para llevar a cabo una serie de búsquedas y desafíos. No podéis negaros. Quizás los héroes enfurecieron al dios en el pasado o cometieron un crimen. Algunas veces el dios elige a un rey terrenal para dispensar la voluntad y mandatos del dios. Otras veces el dios se aparece en persona a los héroes entre aventuras.

Cazar un Monstruo

Cazar un Monstruo es una historia típica en la mitología Griega. El monstruo puede ser la Hidra, la Quimera, la Gorgona o cualquier otra criatura apropiadamente peligrosa: independientemente de lo que sea, debe ser eliminada. A veces el monstruo sólo es una versión más grande y peligrosa de un animal normal (como el Jabalí de Caledonia) y su caza se convierte en una cacería propiamente dicha, en lugar de una peligrosa incursión a alguna guarida en el subsuelo.

Hay muchas razones para matar a un monstruo. Quizás la infernal criatura está aterrorizando una zona por completo o quizás está guardando algún valioso tesoro. La muerte de la bestia misma puede de hecho ser el premio: quizás alguna parte de su cuerpo es un tesoro en sí mismo – piensa en la sangre venenosa de la Hidra, la piel del León de Nemea o la cabeza de la Gorgona.



La jornada normal para un héroe mítico de verdad

Cazar un Monstruo normalmente es una tarea breve y simple ya que la localización y naturaleza de la bestia a menudo es de conocimiento común. Las Cacerías de Monstruos suelen funcionar mejor mezcladas con otros tipos de aventuras.

Búsqueda de Artefactos

La aventura Griega arquetípica. Encontrar el Vello de Oro, las Manzanas Doradas de las Hespérides, el Pegaso, el Ojo de las Tres Grayas, el Ceñidor de la Reina de las Amazonas. Los pasos para encontrar esos artefactos pueden ser muchos y variados. La aventura a menudo implica viajar a rincones lejanos del mundo, localizaciones exóticas, islas misteriosas, montañas perdidas y regiones extrañas. Pueden sucederse muchas fases en dichas búsquedas épicas: información que descubrir, monstruos guardianes que vencer, acertijos que resolver, enemigos que batallar y traidores que revelar.

A menudo los héroes parten para recuperar el artefacto pero antes deben navegar o marchar hasta una persona u oráculo que pueda enviarles en la dirección correcta. A veces esta fuente de información exige que los héroes realicen una tarea previa para poder ayudarles en su viaje. Deben viajar a una isla o región lejana y recuperar otro objeto o vencer a una criatura terrible antes que darles la información de forma gratuita. Búsquedas dentro de búsquedas. Aventuras apiladas sobre aventuras. La idea empieza aquí, en la mitología Griega.

¿Para qué se utilizará el artefacto? ¿Es simbólico? ¿Traerá orden a un estado en ruinas? ¿Ayudará al rey a recuperar su reino? ¿Es un presente curativo? ¿Dará poder sobre la muerte? ¿Concederá protección? ¿O forma parte de otra búsqueda ya iniciada – quizás matar a algún monstruo que requiere un objeto exótico y poderoso como ese (el escudo reflectante de Perseo, o el Pegaso de Belerofonte)?.

Guerras Heroicas

Las guerras son comunes en el mundo de *Mazes & Minotaurs*, y la guerra más famosa de todas, la Guerra de Troya, ocurrió durante esta era. Los Héroes pueden verse involucrados en aventuras bélicas muy fácilmente.

Ellos son las tropas de élite, líderes, caudillos y comandos en cualquier batalla en la que tomen parte. Durante toda la *Ilíada*, sólo se menciona a un soldado regular por su nombre (Tersites): todas las acciones importantes y significativas las llevan a cabo héroes como los personajes jugadores.

¿Dónde sucede la guerra? ¿Por qué ocurre? ¿Quiénes son los participantes? ¿Quiénes los aliados? ¿Hay alguna situación crucial que pueda surgir en la lucha que cambie el curso de la batalla? ¿Qué debilidad hay en cada bando y cómo pueden ser aprovechadas o minimizadas?

Los Héroes pueden seguir en la guerra a un líder o luchar por una ciudad o incluso por un dios. Individuos menores, gente normal armada con lanzas, pueden seguir a su vez a los héroes.

Islas Misteriosas

Una elemento típico de los viajes griegos son las islas misteriosas. Existen muchas islas conocidas y habitadas – algunas de ellas grandes e importantes como Rodas o Creta.

También hay cientos de islas desconocidas, localizaciones misteriosas que pueden guardar tesoros, pistas, monstruos, aliados o enemigos. Puede haber secretos, tramas, trampas, brujas y reyes tiránicos.

Una sola isla puede ser el punto focal de la aventura, como Creta en la historia de Teseo y el Minotauro, o simplemente un punto de descanso o episodio en una búsqueda más prolongada (como la Isla del Cíclope para Odiseo).

Este capítulo contiene una serie de tablas para que los Maze Masters creen todo tipo de peligrosas y misteriosas islas con unas cuantas tiradas de dado.

Viajes al Inframundo

En la mitología Griega, el Inframundo es el reino de Hades y está habitada por las sombras de los vivos, por fantasmas y espíritus. Es un espeluznante Otro Mundo de palacios, prados, bosques, ríos mágicos, monstruos extraños y otras criaturas. Muchos héroes realizan el peligroso viaje al Inframundo (Heracles, Odiseo, Teseo, Orfeo) y existen entradas repartidas a lo largo de toda Grecia (si sabes dónde buscar).

En el contexto de un juego como *M&M*, podemos postular la existencia de muchos Inframundos diferentes, empezando en cuevas y túneles cerca de la superficie, conectados con otros y (finalmente) con el Gran Inframundo de Hades, guardado por Cerbero y Caronte, el barquero de los muertos.



- Disculpe, ¿esta es la entrada al Inframundo?
(pregunta Clebos, el Aedo despistado).

El Inframundo es una tierra de ensueño, otro mundo distinto a la mundana existencia del día a día. El ambiente del Inframundo debería estar cargado de una omnipresente sensación de rareza, alienación y una inexplicable incomodidad acechante – incluso horror. Más allá de los detalles mundanos de monstruos y trampas y el propio ambiente subterráneo, cada Inframundo debería tener una plétora de extraños y espeluznantes detalles que recuerde a los héroes constantemente que “ya no estamos en Kansas”.

Templos inquietantes y santuarios abandonados, reliquias de la Edad de Oro de los Dioses y de civilizaciones perdidas, extraños e inexplicables enigmas que embrujarán y confundirán a los jugadores y que provocará que sus expediciones estén motivadas no sólo por el deseo de poder y tesoro (recompensas tangibles) sino también por el ansia de conocimiento y saber, para alcanzar el fondo del misterio (recompensa intangible).

Aunque los Inframundos son lugares extraños y espeluznantes, cuanto más lógica interna y consistencia tenga tu Inframundo mejor. Sitúalo como un entorno vivo con toques de sentido común a la hora de poner monstruos, trampas, etc. (ej. no sitúes monstruos que evidentemente se matarían/comerían los unos a los otros en cavernas adyacentes, monstruos en cavernas de las que no pudieran entrar o salir...).

Asegúrate de que algunas cavernas estén vacías – sin monstruos ni trampas. Puede parecer que los jugadores se aburrirán yendo de una caverna vacía a otra, pero ya que no sabrán qué cavernas están vacías, estarán constantemente temiendo por los monstruos que podrían emboscarles, por trampas ocultas, o por tesoros escondidos que podrían estar pasando por alto.

En una aventura en el Inframundo, habrá casi tantos encuentros con 'monstruos errantes' en grutas y cavernas vacías como encuentros 'predispuestos' en sus guaridas. Salir huyendo de sonidos de 'siseos' o 'pasos' a la vuelta de la esquina o del otro lado de una puerta pueden convertirse en un recurso muy común y mantendrá a los héroes en vilo y con la tensión en un nivel alto.

Estarán *esperando* a la muerte en cada esquina, ya sea cierto o no. Por supuesto no hace falta decir que también deberías incluir habitaciones 'aparentemente vacías' que *tengan* dentro monstruos, trampas y tesoros ocultos, para evitar que los héroes se relajen demasiado.

Generadores Aleatorios

Las siguientes secciones muestran una variada colección de tablas y cuadros que permiten a los Maze Masters crear islas misteriosas, templos, ciudades estado e incluso argumentos de aventura con tan sólo unas pocas tiradas de dado.

Islas Misteriosas

Este grupo de tablas puede utilizarse para generar islas peligrosas (repletas de monstruos locales, características especiales, etc.) que puedan servir como parte de una aventura cuando se está creando un escenario. También puede ser una herramienta de emergencia durante el juego para dar sabor a un viaje por mar inesperado.

¿Cómo es la Costa? (1d6)

- 1-2 = Rodeada de arrecifes
- 3 = Rodeada por playas arenosas y suaves
- 4 = Rodeada de profundos acantilados
- 5-6 = Tiene un litoral variado

¿Está Habitada? (1d6)

- 1-3 = Sin asentamientos; deshabitada de humanos
- 4 = Pequeñas aldeas
- 5 = Pueblo con algunas aldeas en los alrededores
- 6 = Una ciudad poderosa gobernando un Reino isleño

Si hay asentamientos, ¿Qué ocurre? (2d6)

- 2 = En guerra con otra isla cercana
- 3 = Un sabio o mago es protegido por los isleños
- 4 = Los piratas saquean esta isla habitualmente
- 5 = Los habitantes viven en armonía
- 6 = Atacados regularmente por un monstruo
- 7 = Secreto atroz. ¿Hay algún dios involucrado?
- 8 = Población peculiar (ej. sin niños, sin adultos, sin hombres, sin mujeres, etc.) ¿Por qué?
- 9 = Bajo la influencia de un dios/bruja/diosa
- 10 = ¡Nunca habían visto a forasteros!
- 11 = La Isla es propiedad de un dios menor o mayor
- 12 = Hay Juegos atléticos a punto de celebrarse



- ¡Ey, vosotros los de los barcos! ¡Adivinad qué tipo de Monstruosas criaturas habitan esta Isla Misteriosa!

Lugares de Interés (3d6)

- 3 = Fuente Natural
- 4 = Cascadas
- 5 = Estatuas
- 6 = Bosques repletos de ninfas
- 7 = Cavernas Enormes
- 8 = Minas Antiguas
- 9 = Vieja Carretera
- 10 = Fortaleza en Ruinas
- 11 = Torre esotérica
- 12 = Templo Lejano
- 13 = Marcas Territoriales (calaveras, etc.)
- 14 = Abismo y puente de cuerda
- 15 = Isla justo frente a la costa
- 16 = Montaña excavada
- 17 = Brujas en cueva o valles
- 18 = Dos de las de arriba

Criaturas (1d6)

Además de las bestias comunes y la posible población humana, ¿qué tipo de criaturas habitan esta isla? Tira 1d3 veces en la siguiente tabla:

- 1-2 = Pueblo
- 3-4 = Monstruo
- 5 = Espíritu
- 6 = Animados

Después tira en las subtablas apropiadas.

Pueblos (1d20)

- 1 = Hombres Simio
- 2 = Nobles Atlantes
- 3 = Pueblo Abeja
- 4 = Centauros
- 5 = Derros
- 6 = Hiénidos
- 7 = Leónidos
- 8 = Cíclopes Menores
- 9 = Licanos
- 10 = Mirmidones
- 11 = Ogros
- 12 = Sátiros
- 13 = Pueblo Escorpión
- 14 = Hombres Serpiente
- 15 = Señores de Estigia
- 16 = Silvanios
- 17 = Titánidos
- 18 = Tragos
- 19 = Trogloditas
- 20 = Hombres Salvajes

Monstruos (1d10)

- 1-2 = Tira 1d6 en subtabla A
- 3-4 = Tira 1d6 en subtabla B
- 5-6 = Tira 1d6 en subtabla C
- 7-8 = Tira 1d6 en subtabla D
- 9-10 = Tira 1d6 en subtabla E

Monstruos (A)

- 1 = Cerberos
- 2 = Quimera
- 3 = Cocatriz
- 4 = Dragón
- 5 = Gigante
- 6 = Cíclope Gigantesco

Monstruos (C)

- 1 = Gorgona
- 2 = Grifos
- 3 = Arpias
- 4 = Hidra
- 5 = Lamia
- 6 = Mantícora

Monstruos (E)

- 1 = Sirenas
- 2 = Esfinge
- 3 = Estirges
- 4 = Horror del Pantano
- 5 = Tiranosaurio
- 6 = Unicornio

Espíritus (1d10)

- 1-2 = Cacodemonio
- 3-4 = Empusas
- 5-6 = Fantasmas
- 7-8 = Brujas
- 9-10 = Sombras

Animados (1d10)

- 1 = Toro de Bronce
- 2 = Coloso de Bronce
- 3 = Guerreros de Hierro
- 4 = Minaton
- 5 = Momias
- 6 = Esqueleto
- 7 = Titán de Piedra
- 8 = Sabueso de Estigia
- 9 = Enredadera de Tántalo
- 10 = Titán de Madera

Imagina que necesitaras crear las islas gemelas de Paxos y Skaros. Utilizando las tablas de arriba, obtenemos los siguientes resultados:

Paxos tiene un litoral variado, un pueblo y aldeas en sus alrededores. Está siendo asolada por un monstruo y tiene una fortaleza en ruinas. Tiramos en la tabla de Criaturas y nos encontramos con que Paxos es el hogar de una Quimera.

Skaros está rodeada de profundos acantilados y no está habitada. En Skaros hay minas antiguas, que decidimos que fueron usadas por el dios de los herreros, Hefesto. Ya que estas cosas necesitan protección, añadimos más monstruos, poniendo un Coloso de Bronce en el exterior de las minas con algunos Cíclopes Menores (que trabajaron el hierro y el bronce con Hefesto). Ponemos también un Dragón... ¡una carga completa de diversión adicional para nuestros intrépidos aventureros!



Templos

Este conjunto de tablas puede usarse para concretar la naturaleza, importancia y peculiaridades (si las hay) de cualquier templo que encuentren los PJs durante sus viajes y aventuras.

Deidad

Primero tira 1d6 para determinar si el templo está dedicado a un dios (1-3) o diosa (4-6), después usa las tablas dadas en el *Manual del Jugador* (capítulo 1) para determinar la identidad de la deidad.

Tamaño

Tira 1d6 para saber el tamaño global del templo:

- 1 = santuario
- 2-3 = templo pequeño
- 4-5 = templo normal
- 6 = templo grande

Este tamaño afecta a todas las demás características de un templo; sus riquezas materiales, el número de Sacerdotes residentes y el número de objetos mágicos (si los hay).

Tamaño	Botín Total	Sacerdotes	Objetos
Santuario	1d6	0	0
Pequeño	1d6 x 5	1	1d3-1
Normal	1d6 x 10	1d3	1d3
Grande	1d6 x 50	1d6	1d3+1

Botín Total: Representa el valor total en monedas de oro que se puede rapiñar saqueando el templo. Este botín puede tener muchas formas, desde monedas, a estatuas, joyas, vasijas, adornos, etc.

Sacerdotes: Tira 1d6 para determinar el nivel de cada Sacerdote. Cada Sacerdote residente también tendrá un número de acólitos de nivel 0 iguales a su nivel.

Objetos Mágicos: Tira 1d6 para determinar la categoría general de cada objeto mágico:

- 1 = Armamento Mágico
- 2 = Pociones & Consumibles
- 3 = Anillos & Amuletos
- 4 = Bastones & Varas
- 5 = Prendas & Accesorios
- 6 = Objetos Misceláneos

Dentro de esta categoría general, el Maze Master tendrá que elegir el objeto que crea más apropiado para la deidad. Fijate que los Artefactos Únicos sólo pueden encontrarse en templos generados aleatoriamente como un rasgo especial (ver abajo).

Rasgos Especiales

Tira 1d6 para ver si el templo tiene algún rasgo especial: Así será en el caso de sacar un 6 para santuarios, 5-6 para templos pequeños, 4-6 para templos normales y 3-6 para templos grandes.

Si el templo tiene un rasgo especial, tira el dado de nuevo y consulta la siguiente tabla:

- 1 = Oráculo Local
- 2 = Cámara Secreta
- 3 = Estatuas Guardianas
- 4 = Favorecido por la Deidad
- 5 = Artefacto Único
- 6 = Tira dos veces (ignora este resultado en adelante)

Oráculo Local: El templo está habitado por un Oráculo que realiza predicciones y augurios.

Cámara Secreta: El templo tiene una cámara secreta en el subsuelo con un tesoro acumulado repleto de oro y joyas (tira de nuevo como para Botín Total) y 1d6 objetos mágicos extra.

Estatuas Guardianas: El templo está protegido por un número de estatuas animadas. Dicho número depende del tamaño del templo: 1 para santuarios, 2 para templos pequeños, 3 para templos normales y 4 para los grandes. La naturaleza de los guardianes se determina con una tirada de D6: 1-3 = 1 Coloso de Bronce, 4-5 = 1d3+3 Guerreros de Hierro, 6 = 1 Estatua Titánica.

Favorecido por la Deidad: Los sacerdotes que realizan ritos religiosos y ceremonias en este templo ganan 1 punto de Poder adicional por hora.

Artefacto Único: El templo guarda un Artefacto Único bien protegido vinculado con su deidad. El Maze Master determinará los poderes y propiedades exactas de este objeto (también puede elegir ignorar este resultado y reemplazarlo con algún otro de su elección).

Saquear Templos

El tesoro y los objetos mágicos pueden ser demasiada tentación para algunos aventureros codiciosos... pero todos los PJs deberían ser advertidos por su Maze Master de las consecuencias derivadas del robo en un templo

Saquear un templo es un acto de profanación y siempre atraerá la ira de la deidad en la forma de una pérdida permanente de 1d6 puntos de Suerte.

Robar un objeto mágico de un templo también atrae un castigo divino similar.

Ciudades Estado

A menudo los aventureros visitarán ciudades y grandes pueblos durante sus viajes. Las siguientes tablas permiten a los Maze Masters definir las características principales de estos asentamientos con unas pocas tiradas de dado, dando a cada ciudad sus propias marcas y rasgos distintivos.

En términos de juego, un perfil de ciudad es la suma de los siguientes siete elementos:

- 1) Tamaño (¿cómo de grande es el lugar?)
- 2) Reputación (¿cuán famosa es?)
- 3) Régimen (¿quién la gobierna?)
- 4) Paz (¿cuán pacífica – o guerrera – es?)
- 5) Prosperidad (¿cuán rica es?)
- 6) Felicidad (¿cuán feliz es la población?)
- 7) Justicia (¿cuán justas son las leyes locales?)

1) Tamaño de la Ciudad

D6 Tamaño de la Ciudad

- | | |
|-----|---------|
| 1-2 | Pequeña |
| 3-4 | Normal |
| 5-6 | Grande |

2) Reputación

Tira 1d20 una vez para ciudades Pequeñas, dos para Normales y tres veces para las Grandes.

D20 Rasgo Famoso

- | | |
|----|--|
| 1 | Un templo especial |
| 2 | Un lugar sagrado que no es un templo |
| 3 | Un oráculo |
| 4 | Un hechicero u otro tipo de mago |
| 5 | Un noble famoso |
| 6 | Un guerrero famoso que no es un noble |
| 7 | Un artesano, sabio o filósofo famoso |
| 8 | Un monumento / obra pública artística |
| 9 | Juegos Locales / arena |
| 10 | Una maldición de los dioses |
| 11 | Una bendición de los dioses |
| 12 | Una profecía de condenación para la ciudad |
| 13 | Una profecía de gran gloria para la ciudad |
| 14 | Un encantamiento |
| 15 | Un espíritu guardián |
| 16 | Plagada de ladrones |
| 17 | Plagada de monstruos |
| 18 | Plagada de ladrones no violentos |
| 19 | Un comida / vino / especialidad local |
| 20 | Una minoría no humana |

3) Régimen

Tira 1d6 (-1 para Ciudades Pequeñas, +1 para las Grandes) y consulta la siguiente tabla:

2 o menos = Democracia

Todos los hombres libres con propiedades se reúnen en el ágora para determinar la política o dictar sentencias.

3-4 = Monarquía

Un Rey hereditario rige la ciudad.

5 o más = Oligarquía

Un consejo de casas Nobles rige la ciudad.

Una vez que se ha definido el régimen político general, tira 1d10. Si el resultado es 10, el régimen se modifica con condiciones especiales, determinada por una nueva tirada de d10:

1-2 = Matriarcado

La(s) regente(s) son mujeres, en vez de hombres, por sus antiguas tradiciones o por decreto divino. Democracia: Sólo las *mujeres* libres con propiedades tienen voz en el gobierno del estado. Monarquía: La regente siempre es una Reina. Oligarquía: Las casas Nobles las rigen mujeres.

3-4 = Magocracia

El o los regentes son magos de algún tipo, debido a antiguas tradiciones o su propio poder. Democracia: Sólo la gente con algún tipo de poder mágico tiene algo que decir en el gobierno del estado. Monarquía: El rey es un mago de algún tipo. Oligarquía: Los líderes de las casas tienen todos habilidad con la magia.



Como puedes ver, una de las maravillas más destacables de nuestra ciudad es su miríada de tablas aleatorias – cada una con sus entradas únicas.

5-6 = Teocracia

La ciudad está regida por sus templos y sacerdotes. Democracia: Todos los templos rigen la ciudad juntos bajo el consejo de sacerdotes y sacerdotisas. Monarquía: Gobierno de un único rey o reina divino, elegido por el dios/a patrón de la ciudad. Oligarquía: Gobierna un consejo de sacerdotes y sacerdotisas que sirven a la divinidad patrona de la ciudad.

7-8 = Alianza

La ciudad es una colonia o aliado de otra ciudad más poderosa.

9 = Gobierno Bárbaro

Los Bárbaros han conquistado o tienen influencia sobre la ciudad de algún modo. Democracia: Una casta gobernante de tribus bárbaras que una vez llegaron aquí gobierna, y sólo ellos tienen propiedades. Monarquía: La familia real descende de un señor de la guerra bárbaro. Oligarquía: Los nobles del estado son descendientes de bárbaros.

10 = Gobierno No Humano

Un Pueblo No Humano ha conquistado o tiene influencia sobre la ciudad. Como en el gobierno Bárbaro, pero cambiando Bárbaros por un grupo de Pueblos (elegido por el Maze Master).

4) Paz

Tira 1d6 (-1 Ciudades Pequeñas, -1 Matriarcados o Magocracias, +1 Grandes Ciudades, +1 Gobiernos Bárbaros o No Humanos) y mira la siguiente tabla:

1 o menos = Muy Pacífica

No ha habido guerra con sus vecinos que se recuerde. Todas las tiradas de Primera Reacción se hacen con un +4 ya que la paz es su forma de vida.

2 = Pacífica

Sin guerra con sus vecinos durante una generación.

3-4 = Normal

Sin guerra ahora, pero tuvieron una recientemente.

5 = Belicosa

En guerra con uno de sus vecinos.

6 o más = Muy Belicosa

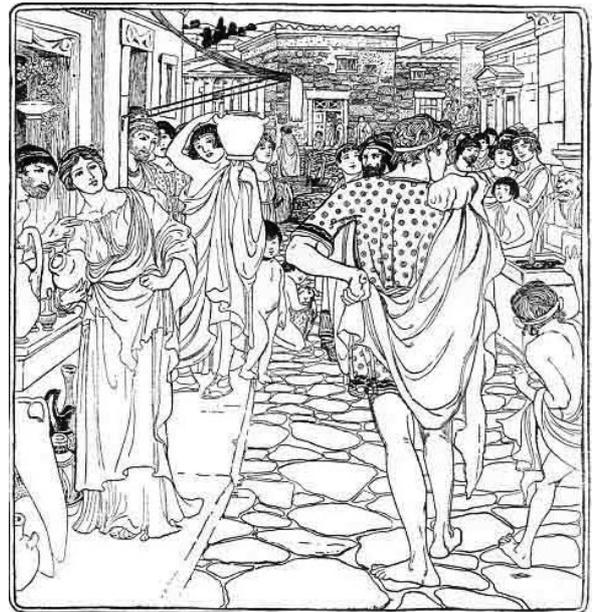
En guerra con todos sus vecinos. Las tiradas de Primera Reacción tienen un -4 ya que cualquiera podría ser espía del enemigo. El efecto de la Reputación, no obstante, se dobla pues a la plebe le impresionan las habilidades de los aventureros.

5) Prosperidad

Tira 2d6 (-1 Ciudades Pequeñas, -1 Muy Pacífica o Muy Belicosa, +1 Grandes Ciudades, +1 Pacífica o Belicosa) y consulta la siguiente tabla:

2 o menos = Muy Pobre

Tira 2 veces en la Tabla de Infortunio Fiscal. Dobla todos los precios. No se pueden comprar ni vender productos de lujo (como joyas, obras de arte o perfumes).



Ciudad Muy Pacífica, Muy Próspera y Muy Feliz... Mierda, ya me gustaría a mí tener tanta potra con mis tiradas.

3-5 = Pobre

Tira una vez en la Tabla de Infortunio Fiscal.

6-8 = Normal

Tira una vez en la Tabla de Fortuna Fiscal y una vez en la de Infortunio Fiscal. Los resultados contradictorios se cancelan entre sí.

9-11 = Rica

Tira una vez en la Tabla de Fortuna Fiscal.

12 = Muy Rica

Tira dos veces en la Tabla de Fortuna Fiscal.

Infortunio Fiscal (1d6)

1 = Malas Comunicaciones

Todas las mercancías cuestan un 10% más, ya que la importación y exportación es bastante difícil

2 = Sin Minas

Todas las mercancías hechas de metal o piedra cuestan un 20% más, ya que los materiales tienen que ser importados.

3 = Artesanos Desaparecidos

Un tipo de menestral o artesano está desaparecido, y todas las mercancías hechas por ellos cuestan el doble. Tira 1d6 en la tabla de Artesanía de abajo para determinar el artesanado y categoría de mercancías que han desaparecido.

4 = Baja Población

No pueden contratarse mercenarios ni sirvientes.

5 = Viñedos Escasos

El vino cuesta tres veces más.

6 = Campos Áridos / Ganadería Escasa

La comida cuesta dos veces más.

Fortuna Fiscal (1d6)

1 = Buenas Comunicaciones

Todas las mercancías cuestan un 5% menos, ya que la importación y exportación tienen facilidades.

2 = Minas Ricas

Todas las mercancías hechas de metal o piedra cuestan un 10% menos.

3 = Maestros Artesanos

Hay un tipo de artesano que es muy habilidoso (o común) en la ciudad, y todas las mercancías que fabrican cuestan un 20% menos de lo normal. Tira 1d6 en la tabla de Artesanía de abajo para ver la artesanía y categoría de mercancías favorecida.

4 = Alta Población

Los Mercenarios se pueden contratar a un 10% menos de su valor normal.

5 = Viñedos Exuberantes

El vino cuesta un 50% menos de lo habitual.

6 = Campos Fértiles / Ganado Abundante

La comida cuesta un 50% menos de lo habitual.

Subtabla de Artesanía (1d6)

1 = Forjador de armas (todas las armas)

2 = Forjador de armaduras (armaduras y escudos)

3 = Carretero (carretas, carromatos y carros)

4 = Astillero (barcos)

5 = Doma de Caballos (todos los caballos, de tiro, carreras o batalla)

6 = Herrería (todas las mercancías de metal que no sean armas)

6) Felicidad

Tira 2d6 (-2 Muy Pobre, -1 Pobre, +1 Rica, +2 Muy Rica; -2 Muy Belicosas, -1 Belicosas, +1 Pacíficas, +2 Muy Pacíficas) y consulta la siguiente tabla:

4 o menos = Muy Infeliz

La ciudad la rige un tirano(s) o turba furiosa. Todas las tiradas de Primera Reacción se hacen a -1, pero es más fácil contratar mercenarios (+1 a pruebas de lealtad) ya que quieren irse pronto de aquí.

5-6 = Infeliz

Hay malestar y conflicto en la ciudad.

7-8 = Indiferente

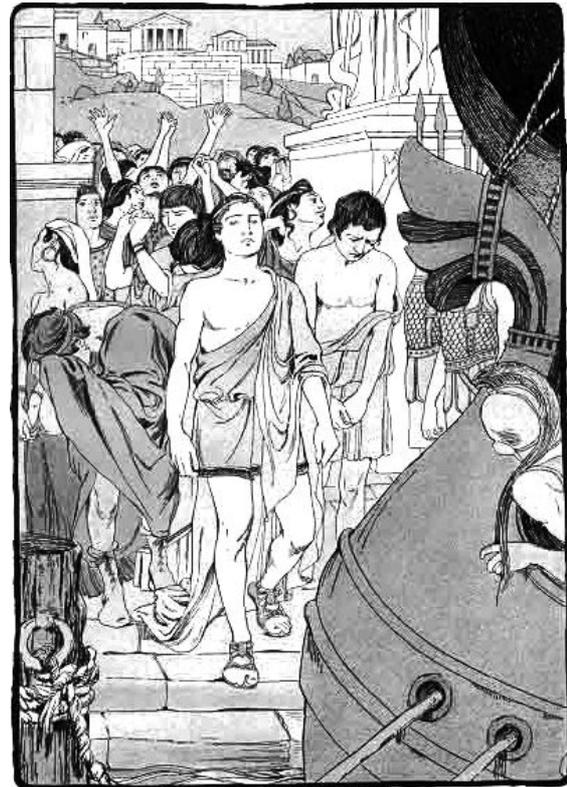
Hay conflictos con los regentes, pero la plebe está contenida.

9-10 = Feliz

En el fondo, la plebe está feliz con su destino.

11 o más = Muy Feliz

La plebe está muy satisfecha con su suerte. Todas las tiradas de Primera Reacción se hace a +1, aunque es más difícil contratar mercenarios (el rango se dobla) ya que no quieren marcharse.



¡Te digo, Pyros, que ésta es la ÚLTIMA vez que nos detenemos a descansar en una ciudad Muy Infeliz! Zarpemos lejos de este lugar – rápido.

7) Justicia

Tira 2d6 (-2 si es Muy Infeliz, -1 para Infeliz, +1 para Feliz, +2 para Muy Feliz) e interpreta el resultado final de la siguiente tabla:

2 o menos = Sin Justicia

Los Tribunales y funcionarios son activamente corruptos. Siempre aceptarán sobornos.

3-4 = Justicia Débil

Los Tribunales y funcionarios se pueden sobornar o persuadir con facilidad. Aceptarán sobornos con un resultado Neutral o mejor.

5-9 = Justicia Indiferente

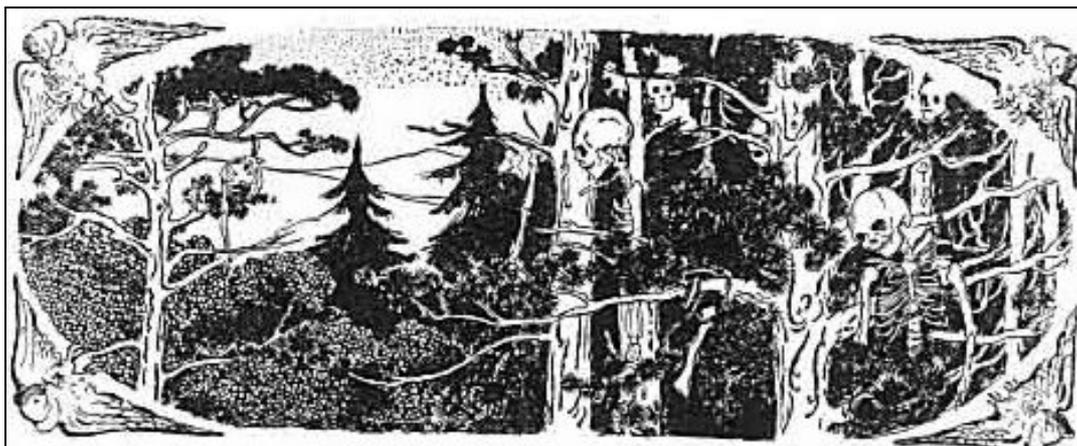
Algunos jueces o funcionarios pueden ser corruptos, pero la mayoría son razonablemente honestos. Aceptarán un soborno en un resultado de Confiado o mejor.

10-11 = Justicia Fuerte

Los Tribunales y funcionarios son muy difíciles de sobornar, persuadir o coaccionar. Aceptarán un soborno con un resultado de Amistoso o mejor.

12 o más = Justicia Inflexible

Los Tribunales y funcionarios son absolutamente imposibles de sobornar, persuadir o coaccionar.



Bienvenidos a la Mundialmente Famosa Localización de Aventura, el Bosque de la Perdición

Tramas de Aventura

¿Tienes una sesión de juego esta noche y estás desesperado porque te has quedado sin ideas? ¡No tendrás que preocuparte nunca más! ¡Con nuestro Generador de Tramas Aleatorio de fácil uso, podrás preparar una sinopsis de aventura con tan sólo unas tiradas de dado, en cuestión de minutos!

Formato Básico de Tramas

Todas las tramas de aventura generadas por estas tablas siguen básicamente la misma estructura de una única frase:

Los aventureros son requeridos por (A) para aventurarse a través de (B) para (C) pero (D).

A = Benefactor de la Aventura, B = Localización Principal, C = Objetivo Final, D = Complicaciones. Simplemente rellena los espacios en blanco tirando 1d6 en las tablas apropiadas.

Tabla A: Benefactor de la Aventura

- 1 = Un dios o diosa
- 2 = El rey o reina local
- 3 = Una persona noble o una familia noble
- 4 = Los lugareños de una aldea, pueblo o ciudad
- 5 = Un hombre sabio o iluminado
- 6 = Una ninfa

Si sale Dios/Diosa o Ninfa, los Maze Masters deberían usar las tablas de deidades y ninfas dadas en el primer capítulo del *Manual del Jugador* para especificar la identidad del Benefactor.

Tabla B: Localización Principal

- 1 = Cavernas Profundas
- 2 = Ruinas Ominosas
- 3 = Una isla misteriosa
- 4 = Un bosque peligroso
- 5 = Unas montañas desafiantes
- 6 = Un pantano siniestro

Tabla C: Objetivo Final

1 = Recuperar un Objeto Mítico perdido o robado de los peligrosos habitantes de la Localización Principal.

2 = Acabar con un Monstruo Mítico (preferiblemente uno Grande o Gigantesco) o una amenaza sobrenatural, como un espíritu hostil, un hechicero poderoso, etc. Esta entidad es una amenaza directa para la seguridad o intereses del Benefactor y debe ser destruida o expulsada.

3 = Prevenir un desastre (terremoto, inundación, hambruna, guerra, etc.), ya sea como resultado intencional de las acciones de un villano o como una forma de castigo divino, en cuyo caso el objetivo de las acciones de los aventureros es apaciguar a la deidad involucrada.

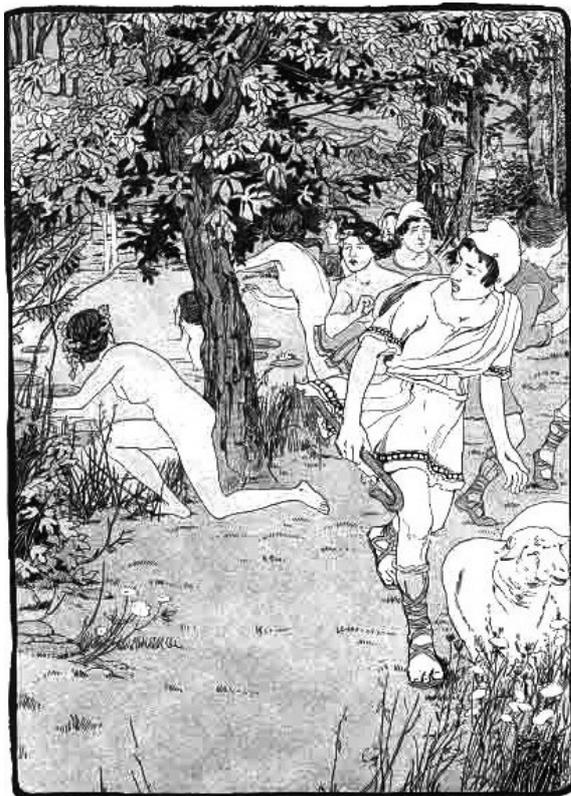
4 = Entregar algo o escoltar a alguien a salvo. En este caso, la Localización Principal no es el destino final sino un lugar que debe cruzarse obligatoriamente para poder llegar al final del viaje.

5 = Rescatar cautivo(s) importante(s). Pueden estar retenidos por un rescate, tortura, sacrificio religioso u otras razones. Sus captores pueden ser Hombres Bestia (dentro de la categoría de Pueblos), aunque hay otras posibilidades.

6 = Vencer a una horda de criaturas hostiles que son una amenaza para la integridad o intereses del Benefactor, ya sean Pueblos, Monstruos menores, Espíritus menores, Animados o una mezcla de todos ellos.



¿Qué? ¿Quieres decir que todo esto fue decidido al azar?



Mmm, qué extraño... no recordaba que el Generador de Tramas Aleatorio mencionara nada sobre Ninfas desnudas danzando alrededor de los árboles... espera – ¿será la Complicación de la Trama?

Tabla D: Complicaciones

1 = Juego Sucio. El Benefactor no fue honesto del todo con los personajes jugadores y tiene un objetivo secreto propio. Dependiendo de la identidad del benefactor, todo esto puede significar que ha estado utilizando a los jugadores como peones para manipularlos o incluso traicionarlos.

2 = Dos Partes. Hay dos Localizaciones Principales diferentes para esta Aventura (tira de nuevo en la Tabla B).

3 = Lejano. El viaje a la Localización Principal es muy largo y peligroso, con muchos peligros y encuentros durante su travesía.

4 = Motivos Combinados / Enfrentados. Existen de hecho dos Objetivos Principales diferentes para esta Aventura (tira de Nuevo en la Tabla C).

5 = Competición / Impedimento. Los aventureros deben competir contra un grupo rival (o un poderoso ser individual) que tiene los mismos objetivos (pero quiere conseguir toda la Gloria o Sabiduría para sí mismo) o hacer frente a una interferencia inesperada de un tercer grupo que no tienen nada que ver con la aventura.

6 = ¡Más Complicaciones! Esta Aventura es en verdad muy complicada: tira dos veces en esta tabla, ignorando los resultados de 6.

Exempli Gratia

Para los más escépticos de vosotros, aquí tenéis un pequeño ejemplo de cómo pueden usarse estas maravillosas tablas para inspirar o ampliar la creatividad del Maze Master.

El Maze Master hace cuatro tiradas de d6: 2, 4, 3 y 2. Dichas tiradas se traducen en: los aventureros son consultados por el rey o reina local para aventurarse a través de un bosque peligroso para evitar que un desastre ocurra, aunque la aventura también tendrá lugar en otra localización: sacamos un 2 (ruinas ominosas). ¿Cómo puede transformarse todo esto en una original Trama de Aventura más elaborada?

Empecemos por las dos localizaciones. La unión bosque-ruinas nos dirige a una interpretación bastante obvia: las ruinas son un destino apropiado de la aventura pero los aventureros tendrán que cruzar un bosque para llegar allí. La conjunción de 'ruinas' y 'desastre' inspira al Maze Master: este desastre podría estar relacionado con algún tipo de maldición lanzada sobre una antigua ciudad, que fue destruida hace mucho tiempo por un desastre similar al que ahora nuestros héroes están intentando detener. El Maze Master se decide por una plaga.

Así, la misma plaga que aniquiló a los habitantes de la ciudad en ruinas del otro lado del bosque ahora amenaza al reino donde se encuentran los héroes... pero, ¿por qué? ¿Y cómo un viaje a las ruinas podría impedir la nueva plaga?

Primero, centrémonos en el por qué: las maldiciones no son aleatorias, no son gratuitas y siempre tienen una justificación. Tras unos minutos dándole vueltas, el Maze Master crea la siguiente historia: los habitantes de la ciudad original eran muy ricos y refinados, una cultura tan avanzada que decidieron abandonar el culto a sus deidades Olímpicas patronas (Apolo y Ártemis) a las que veían como 'abstracciones groseramente primitivas'. Por supuesto, esto causó la ira divina de los dos divinidades – que decidieron lanzar una buena plaga clásica que no sólo aniquiló a toda la población sino que también los convirtió en seres realmente horribles durante los últimos días de sus vidas – un justo castigo por su vanidad y soberbia.

Este es un buen trasfondo, pero ¿cómo podría el viaje de nuestros intrépidos héroes a las ruinas de esta ciudad maldita salvar a otra ciudad de la misma plaga? El Maze Master delibera sobre este modelo repetitivo y decide lo siguiente: los habitantes de la ciudad han empezado a volverse vanidosos y arrogantes como las largo tiempo fenecidas víctimas de la plaga... pero esta vez, Apolo ha decidido ser misericordioso y darles una única oportunidad para apaciguar su ira: un grupo de héroes elegidos tendrán que viajar a las ruinas de la antigua ciudad (la cual, por supuesto, está embrujada por varios espíritus malignos, incluyendo a los fantasmas de las víctimas de la plaga, etc.) y traer de vuelta la corona de su último rey (como prueba de esta gesta) antes de que transcurran siete días.

Por supuesto, esta corona está guardada por un ejército de fantasmas y otras criaturas caídas que se asentaron en las ruinas. Y para hacer las cosas más desafiantes (y entretenidas), Ártemis plantará varios encuentros y peligros a lo largo del camino a través del bosque (pues es, después de todo, su dominio sagrado). La aventura ahora está tomando forma...

Notas a la Edición 2007

Tablas Aleatorias

Las tablas de Islas Misteriosas probablemente fueron una de las características más apreciadas en las reglas originales de M&M – y se mantuvieron sin cambios en las reglas Revisadas. ¿Cuántas veces habrán salvado el día de un Maze Master poco inspirado estas maravillosas tablas en todo el mundo? Con unas pocas tiradas de dado y una pizca razonable de sentido común, podías elaborar una plétora de aventuras en tan sólo unos minutos. Algunos improvisadores entusiastas las utilizaban incluso durante la sesión de juego, tirando por criaturas y situaciones según navegaban los personajes de isla en isla – un estilo de juego que poco a poco terminó siendo conocido como «odiseas aleatorias».

Publicadas por primera vez en el suplemento *Unveiled Addenda*, los generadores de Ciudades Estado y Tramas de Aventura fueron muy populares entre los Maze Masters – aunque también contribuyeron a la infame «Moda de las Tablas» de los 80. Pronto, cada publicación de la revista *Grifo* incluyó al menos una nueva tabla de algún tipo – Cuadro de Condiciones Climáticas, Tabla de Calidad del Sueño, Eventos Diarios Aleatorios, Generador de Comida de Banquete Aleatoria, Esto Aleatorio, Aquello Aleatorio... El punto culminante probablemente se alcanzó con la tabla Aleatoria de Actividades Entre Aventuras en la que tu personaje podía ganar puntos de Gloria, encontrar tesoros, beneficiarse de una Intervención Divina o incluso MORIR como resultado de una única tirada de D100.

Fanáticos & Falacias

¿Os fijasteis en el pequeño párrafo sobre profanar templos en la sección del Generador de Templos Aleatorios? Bien, pues *probablemente* sea de aquí de donde venga la extraña relación que puedan tener los JdR con la profanación de *iglesias* – lo que es un tanto irónico, considerando el flagrante paganismo del mundo de M&M.

¿Recuerdas la Gran Cruzada Anti-JdR de los 80 cuando grupos de presión como la IAMM (Inquietos Ante Mazes & Minotaurs) o la llamada Mayoría Moral intentaron prohibir los JdR en los EEUU? Aquellos fueron los mismos intolerantes renacidos que oían mensajes satánicos subliminales en las canciones de heavy metal o que pensaban que *La Bella & La Bestia* de hecho incitaba a la *licantropía* – sin mencionar los 'mantras invisibles de control mental' escondidos en los librojuegos en solitario...

Esta marea de propaganda anti-JdR alcanzó su cenit con el hilarante panfleto ilustrado *Laberintos Maléficos*, en el que una Maze Mistress con aspecto de dominatriz de S&M iniciaba a chavales influenciados de edad adolescente en «oscuros misterios diánicos» jugando a M&M... cuando todos sabíamos que, en aquellos días, la mayoría de los Maze Masters parecían sátiros en bermudas y con sobrepeso. Hemos reproducido aquí una página de esta memorable pieza de intolerancia & desinformación, para iluminación y diversión de nuestros lectores (sin mencionar la epifanía estética).

¡LABERINTOS MALÉFICOS!



**¡Soy tu Maze Mistress
y debes obedecerme!**



Mike - ¡No, Pyros no! ¡Me muelo! ¡No me eches de la partida! ¡Que alguien me ayude – o tendré que suicidarme por esta frustración y desamparo espiritual!

Fran - ¡Fuera, Mike! ¡Estás muerto! ¡Ya no existes para nosotros, patético llorica perdedor! Oh, y una última cosa: *finjamos* desde el principio.



Marcie – ¡Oh!, Hank, has salvado mi alma...

Hank – ¿Ves? ¡Te dije que Jesús tiene todas las respuestas! Venga, vamos al patio trasero y quememos todos esos malvados libros de *Mazes & Minotaurs* – y luego quemaremos a esa Maze Mistress que mencionaste antes...

IV: OBJETOS MÍTICOS

Categorías de Objetos

Durante el transcurso de sus heroicas carreras, los aventureros conseguirán objetos míticos de diferentes grados de poder, ya sean como botín o como regalos divinos. Este capítulo detalla muchos objetos míticos, ordenados en siete categorías: Armamento Mágico, Pociones y Consumibles, Bastones y Varas, Anillos y Amuletos, Prendas y Accesorios, Objetos Misceláneos y Artefactos Únicos.

A menos que se especifique otra cosa, los objetos míticos tienen una Carga efectiva de cero.

Armamento Mágico

Aljaba de Ártemis

El usuario de esta aljaba mágica *nunca* se queda sin flechas. Además, todas las flechas de esta aljaba otorgan un +1 al daño. (Car = 1)

Arco de Ártemis

Este arco puede utilizarse sin penalización mientras te estás moviendo con él y su alcance es el doble de lo normal (180 metros). (Car = 1)

Arco de Apolo

Este arco mágico sólo pueden utilizarlo arqueros de gran pericia (personajes con un mod. positivo de Habilidad). Cada flecha disparada con este arco añade el bonificador de Habilidad del arquero a la tirada de daño. (Car = 1)

Arco de Heracles

Este arco sólo pueden utilizarlo individuos extremadamente fuertes (personajes con una Fortaleza de 13+). Su portador añade su bonificador de Fortaleza a su mod. de Proyectil y tiradas de daño. (Car = 1)

Armas de Hefesto

Se dice que estas armas fueron forjadas por Hefesto y sus ayudantes Cíclopes.

Sólo pueden usarlas los guerreros más poderosos (Fortaleza de 13+) y concede un bonificador al daño igual al modificador de Fortaleza del personaje. (Car = normal)

Cesto de Pugilato

Tiras de cuero mágico envueltas alrededor de cada mano. Permite a su portador infligir (1d3+ mod. Fortaleza) PG de daño normal utilizando tan sólo sus puños. Tales ataques funcionan como ataques

de pugilato normales, con todas las restricciones habituales (ver el *Manual del Jugador*).

Coraza de Apolo

Esta coraza ultraligera sólo pueden utilizarla héroes varones extremadamente agraciados (guerreros varones con una Gracia de 13+). Su portador añade su bonificador de Gracia a su CDE (además del +2 habitual) así como a sus tiradas de Fortaleza Mística y Evadir Peligros. (Car = 1)

Coraza de Ares

Esta coraza proporciona dos veces la protección habitual (+4 en vez de +2 a la Clase de Defensa) por el mismo valor de Carga. También concede un bonificador de +2 a Fortaleza Mística (Car = 3)

Daga de Afrodita

Esta daga mágica sólo pueden utilizarla personas lo suficientemente atractivas como para ganar la atención de Afrodita (personajes con un modificador de Gracia positivo). Concede un bonificador de daño igual al bonificador de Gracia de su portador cuando se utiliza contra seres del sexo opuesto.

Égida

Este escudo mágico añade +4 (en vez de +2) a la Clase de Defensa de su portador. También concede un bonificador de +2 a Evadir Peligros y Fortaleza Mística. (Car = 2).

Espada de Ares

Esta espada sólo pueden utilizarla los guerreros más habilidosos (aquellos con una Habilidad de 13+). Su portador añade su bonificador de Habilidad a las tiradas de daño. (Car = 1)



Necesitas ser muy cuidadoso con esta Daga de Afrodita

Espada de las Tretas

Esta espada sólo pueden utilizarla guerreros especialmente astutos y brillantes (con una puntuación de Ingenio de 13+).

Tiene un talento natural para encontrar el punto más débil de la defensa del oponente, permitiendo a su portador añadir su bonificador de Ingenio a sus tiradas de ataque de Melé. (Car = 1)

Espada del Inframundo

Esta espada mágica puede herir a criaturas etéreas. (Car = 1)

Flechas Aqueronias

Estas flechas mágicas pueden herir a criaturas etéreas.

Flechas de la Plaga

Creadas por Apolo, normalmente sólo se podrán encontrar 1-3 a la vez. Cualquiera que sea herido por una Flecha de la Plaga y que falle una tirada de Fortaleza Mística enfermará y perderá 1d6 PG por día hasta que muera o reciba curación mágica. Las Flechas de la Plaga desaparecen después de su uso.

Flechas de Sagitario

Estas flechas mágicas, fabricadas por el legendario Centauro Quirón, conceden un bonificador de +1 al ataque de proyectiles y tiradas de daño del arquero.

Honda de la Fortuna

Cuando un personaje con Suerte de 13+ utiliza esta honda, añade el bonificador de Suerte del personaje a sus tiradas de daño. Su alcance es el doble que el de una honda normal (90 metros en vez de 45).

Jabalina del Destino

Esta jabalina tiene el doble del alcance normal, otorga un +1 al bonificador de proyectiles y daño y siempre regresa a la mano de su lanzador si falla. (Car = 2)

Lanza Arrojadiza

Este arma se asemeja a una lanza normal con unas pequeñas alas cerca de la punta. Puede arrojarse una vez por día a hasta tres veces el alcance normal de una jabalina, con un modificador al ataque de +3. (Car = 2)

Lanza de Atenea

Esta lanza sólo pueden utilizarla los guerreros más habilidosos (guerreros con Habilidad 13+). Su portador añade su bonificador de Habilidad a sus tiradas de daño. (Car = 2)

Lanza de Impacto

Esta arma mágica concede un +1 a los ataques de Melé, así como un bonificador de +4 a un ataque, una vez por día (aciertos o falles el golpe). (Car = 2)

Lanza de la Conquista

Estas lanzas pertenecieron a antiguos reyes y príncipes y dan un bonificador de ataque de +1 a la Melé, o +2 cuando la utilizan Nobles. (Car = 2)

Lanza de la Defensa

Esta lanza otorga un bonificador de +2 a la CDE y posee un asta indestructible. (Car = 2)

Lanza de la Vigilancia

La punta de esta lanza brilla en la oscuridad, iluminando un radio de 6 m. (Car = 2)

Lanza del Dragón

Las puntas de estas lanzas se tallaron a partir de los dientes de un gran dragón muerto muchos siglos atrás por un héroe legendario.

Las Lanzas del Dragón dan un +3 a los ataques de Melé pero *no pueden* utilizarse contra dragones ni hidras – la lanza misma no tocará físicamente la piel de estas criaturas. Una vez por día la punta de la Lanza del Dragón puede estallar en llamas durante 6 asaltos, causando un dado adicional de daño. (Car = 2)

Oricalco

Allá en los tiempos antiguos, este maravilloso metal azulado (¿de origen meteórico?) era extraído y utilizado por los Derros y los Atlantes, quienes aparentemente han perdido el secreto de su manufactura.

Los objetos forjados con oricalco son tan indestructibles como ligeros. Una hoja de oricalco nunca se romperá o perderá su filo, y añade un +1 al bonificador de daño.

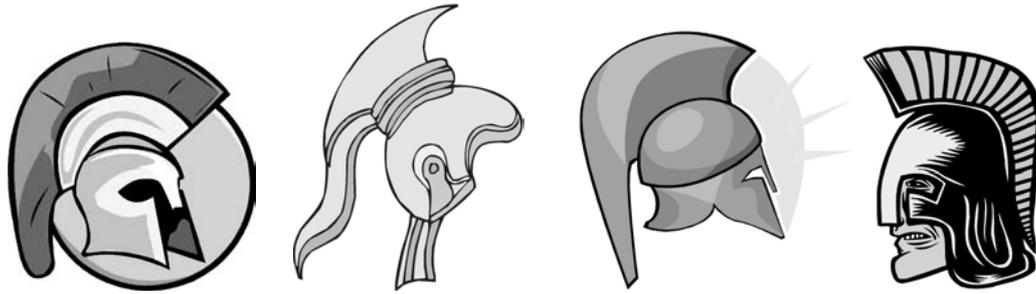
Una pieza de armadura dará un +3 al CDE (en lugar del +2 normal) y reduce su valor de Carga habitual en 1 (ej. 2 para una coraza y 0 para un yelmo).

Rayo

Este es un verdadero rayo solidificado con magia y utilizable como jabalina. Hace 2d6 de daño por golpe y afecta por completo a las criaturas etéreas. Su alcance es la mitad de una jabalina normal (en otras palabras, Fortaleza x 1,5 metros). (Car = 1)

Yelmo de Ares

Este yelmo mágico otorga victoria y protección en la batalla pero sólo pueden utilizarlo personajes con una Habilidad de 13+. En términos de juego, su portador añade su bonificador de Habilidad a sus tiradas de Melé y a su CDE (además del bonificador de +2 habitual del yelmo). (Car = 1)



Los yelmos mágicos siempre han sido uno de nuestros objetos de aventura más populares - ¡no salgas de casa sin ellos!

Yelmo de Atenea

Este yelmo mágico otorga sabiduría y protección en la batalla pero sólo pueden utilizarlo personajes con Voluntad de 13+. En términos de juego, el portador añade su bonificador de Voluntad a la puntuación de Iniciativa y a su CDE (además del bonificador de +2 habitual del yelmo). (Car = 1)

Yelmo del Hermafrodita

Un yelmo de bronce de diseño Tracio, que parece completamente normal a todos los efectos... hasta que te lo pruebas. Nombrado así en honor al hijo de Hermes y Afrodita, cuyo cuerpo fue combinado con el de una Ninfa, creando un ser de ambos sexos, el *Yelmo* es un objeto maldito; cuando se coloca sobre la cabeza, transforma a un portador varón en una mujer de su misma especie, y viceversa. Una vez utilizado, el *Yelmo* pierde todo su poder, y no puede usarse para revertir el efecto. La maldición sólo puede romperse por voluntad Divina, y normalmente requerirá una gesta larga y difícil para conseguir la ayuda de una Deidad. (Car = 1)

Yelmo del Jabalí

Este yelmo bárbaro tiene forma de cabeza de jabalí. Posee las mismas propiedades que el Yelmo de Ares, excepto que el bonificador utilizado es el modificador de Fortaleza. (Car = 1)



Un duro Hoplita exhibiendo su armamento mágico (incluyendo un Yelmo de Hermafrodita muy elegante)

Pociones & Consumibles

Aceite de Afrodita

Los efectos de esta dulce y perfumada loción corporal quedan a la discreción del Maze Master y tendrán que ajustarse de acuerdo a la edad de los jugadores de la mesa: basta con decir que el aceite es un ungüento extremadamente potente. Este aceite se encuentra normalmente en forma de pequeños frascos con el equivalente a 6 aplicaciones completas.

Agua de Apolo

Esta agua cristalina es uno de los pocos remedios conocidos para los efectos del Agua del Leteo. Una sola dosis puede despertar a un Aedo que haya bebido demasiado Hidromiel de las Musas.

Cuando se encuentra, el Agua de Apolo aparece en un pequeño vial o frasco con 1d6 dosis.

Agua Cocitana

Debe guardarse en un frasco ignífugo, que puede arrojarse o derramarse, haciendo 1d6 PG de daño a un único objetivo durante 1-3 asaltos consecutivos. El Agua Cocitana normalmente se encuentra en pequeños viales que contienen 1d3 dosis.

Agua del Estigio

Una dosis de este líquido rociado sobre cualquier Espíritu maligno (sombra, fantasma, etc.) le devolverá inmediatamente al Inframundo a menos que la criatura supere una tirada de Fortaleza Mística. Rociar un Espíritu cuenta como un ataque de melé pero no requiere tirada de ataque. El Agua del Estigio normalmente se encuentra en pequeños viales de 1d3 dosis.

Agua del Leteo

Beber una única dosis de esta agua mágica causa la pérdida inmediata de un nivel de clase (y todos los bonificadores y beneficios relacionados) a menos que se pase una tirada de Fortaleza Mística.

Los personajes de Nivel 1 no pueden ver reducido su nivel actual pero sufrirán una amnesia completa, olvidando todos los detalles sobre su vida personal (amigos, familia, sus propios nombres).

El Agua del Leteo normalmente se encuentra en pequeños viales que contienen 1d3 dosis.



Contenedores lujosos para pociones mágicas

Cerveza Hiperbórea

Cada copa de esta densa cerveza de color marrón dorado restaura 1 PG a su bebedor, hasta el límite de sus PG totales iniciales.

Cada vez que un personaje bebe una copa de cerveza hiperbórea, tira 1d6. Si el resultado es 6, sufrirá una fuerte intoxicación e inmediatamente perderá 1d6 PG – y no le estará permitido beber más cerveza Hiperbórea durante un número de días igual al número de PG perdidos.

Los Bárbaros son inmunes a este desafortunado efecto secundario y pueden tragarse una cantidad ilimitada de este líquido, del cual están muy orgullosos.

Esta cerveza normalmente se encuentra en barriles que contienen el equivalente a 24 copas.

Hidromiel de Poseidón

Cada dosis de este brebaje verdoso da la habilidad de respirar y hablar bajo el agua durante una hora. Dosis múltiples incrementarán la duración en concordancia. Esta bebida normalmente se encuentra en la forma de pequeñas ánforas que contienen el equivalente a 6 dosis.

Hidromiel de las Musas

Este brebaje, parecido a la cerveza, con sabor a miel puede ayudar a un Aedo agotado a refrescar su inspiración poética – aunque también es extremadamente intoxicante.

Cada copa del hidromiel restaura 2d6 Puntos de Poder a un Aedo, sin que esto exceda su total habitual – pero si los puntos resultantes hacen que el Poder del personaje sobrepase su máximo, se colapsará inmediatamente y caerá en un profundo sueño encantado durante un número de horas igual al número de puntos que lo excedieron.

Además, cada hora que esté encantado, el sueño inducido por el Hidromiel le provocará la pérdida de 1d6 Puntos de Poder, ya que las Musas recuperan lo que habían dado al desventurado poeta...

Cuando se encuentra, el Hidromiel de las Musas normalmente aparece en un pequeño vial o frasco con el equivalente de 1d6 copas. Si lo bebe cualquier otro personaje que no sea un Aedo, el Hidromiel tendrá los mismos efectos del alcohol normal.

Manzanas Doradas

Estas raras manzanas mágicas sólo pueden encontrarse en árboles especiales – que sólo crecen en unas pocas islas misteriosas.

Cada vez que un personaje coge una manzana dorada de su árbol y come una de estas frutas maravillosas, recibe uno de los siguientes dones. El personaje puede escoger el don – pero el mismo don sólo puede recibirse una vez en toda la vida.

Fuerza: Ganas 1d3 puntos de Fortaleza.

Destreza: Ganas 1d3 puntos de Habilidad.

Astucia: Ganas 1d3 puntos de Ingenio.

Fortuna: Ganas 1d3 puntos de Suerte.

Voluntad de Hierro: Ganas 1d3 puntos de Voluntad.

Aspecto: Ganas 1d3 puntos de Gracia.

Todos los atributos ganados son permanentes, aunque no se puede aumentar un atributo por encima de 18.

Estas frutas pierden sus poderes mágicos una vez que caen de su árbol. Cuando se encuentran dichos árboles, habrá 1d6 ejemplares, de cada uno de los cuales colgarán 1d6 manzanas comestibles.

Olivo de Atenea

Este árbol produce cosecha de aceitunas una vez por mes si se hacen los sacrificios apropiados a Atenea.

Ten en cuenta que los injertos de este árbol producen olivos robustos pero normales.



¡La poción de Cabeza de Hidra en Acción!

Poción de Cabeza de Hidra

Cuando el usuario se impregna con esta rara y costosa poción, le brotan cabezas extra de los hombros. Brotará una cabeza adicional por dosis consumida, que desaparecerá en una hora.

Cada cabeza más allá de la primera añade uno al máximo número de oponentes de la criatura. Cada cabeza adicional da +1 a la Iniciativa del personaje y mod. Detección, haciéndole más difícil de sorprender.

Un par de hombros humanos no pueden sostener más de 3 cabezas. Cada dosis que se tome más allá de este límite simplemente infligirá 1d6 PG de daño a su bebedor.

Cada cabeza extra da una penalización de -4 al Carisma Personal (y hace que sea imposible ir de incógnito).

Cuando se encuentra, la Poción de Cabeza de Hidra normalmente viene en un bote pequeño que contiene 1d6 dosis.

Poción de Curación

Cada dosis de esta poción restaura inmediatamente 1d6 PG al que la bebe (hasta su total original de PG).

La poción normalmente se encuentra en pequeños viales que contienen el equivalente a 3 dosis.

Poción de Fuerza

Cada dosis de esta poción añade +1 al modificador de Fortaleza del personaje (lo que afecta a su modificador de Melé y PGs totales, así como a sus posibilidades de realizar hazañas de fuerza espectaculares) durante la próxima hora. Se pueden tomar múltiples dosis para incrementar el efecto.

La poción normalmente se encuentra en pequeños viales que contienen el equivalente a 3 dosis.

Poción de la Memoria

Esta poción es una de las pocas curas conocidas para la amnesia inducida por el Agua del Leteo.

Cuando se encuentra, la poción normalmente aparece en un pequeño vial o frasco con 1d6 dosis.

Poción de Velocidad

Cada dosis de esta poción añade 50% (18 metros para los humanos) al movimiento básico permitido del personaje durante las próximas 4 horas.

Mientras estén bajo la influencia de esta poción, los personajes también ganan +2 a Iniciativa y Evadir Peligros.

Dosis múltiples *no tienen* efectos acumulativos.

La poción normalmente se encuentra en pequeños viales que contienen el equivalente a 3 dosis.

Polvo de Hipnos

Cada pizca de este polvo centelleante puede sumir a una persona (o criatura) en un profundo sueño encantado del que nada podrá despertar en las próximas 1d6 horas. Para que funcione, el polvo debe arrojarse en la cara de la víctima. Ésta puede realizar una tirada de Evadir Peligros para eludir el efecto soporífero. El fallo implicará caer dormido inmediatamente.

Este polvo se encuentra generalmente dentro de saquillos que contienen 1d3+3 pizcas. Las criaturas Sin Mente son inmunes a sus efectos.

Ungüento de Medea

Cada aplicación de esta loción corporal concede un bonificador de +2 a la CDE del personaje y le hace totalmente inmune al daño por fuego (natural o mágico).

Aplicar el ungüento requiere de un minuto aproximadamente y los efectos duran hasta un número de horas igual a 4 más o menos el modificador de Suerte del personaje.

Este ungüento maravilloso normalmente se encuentra contenido en pequeños frascos con el equivalente a 6 aplicaciones completas.

Veneno de Afrodita

Una sola dosis de este raro veneno mágico basta para cubrir una hoja, cabeza de flecha o punta de lanza. Las criaturas masculinas (incluyendo humanos varones) heridas por esta arma recibirán 2 PG más de daño.

El veneno pierde su efectividad en 1d6 horas o después de realizar tres heridas (lo que primero ocurra). La receta de este veneno sólo la conocen las herederas de sangre real de las Amazonas.

Vino de Dionisos

Un vino embriagador, espeso y casi negro que dicen que se confecciona en el viñedo personal del propio dios.

Los mortales que beben este vino sucumben inmediatamente a la "locura de Dionisos". Este efecto se mantiene durante una hora por cada copa que se tome.

Los efectos exactos de la locura de Dionisos se dejan a la discreción del Maze Master y tendrán que ajustarse de acuerdo con la edad de los jugadores de la mesa.

Las Ninfas son inmunes a este efecto: para ellas, cada copa entera de este vino les restaurará 1d6 puntos de Poder (hasta el total original de la Ninfa).

El Vino de Dionisos normalmente se encuentra contenido en pellejos de vino o ánforas con el equivalente de seis copas completas.



¿Alguien quiere Vino de Dionisos?



- Detente ahí mismo, estúpido portador de la lanza, ¡o tiembla ante el preternatural poder de mi Bastón de Poder!

Bastones & Varas

Caduceo

Este objeto mítico de maravillosos poderes curativos se presenta como un pequeño bastón o varita decorada con dos serpientes entrelazadas.

Cuando lo utiliza un Sacerdote o Sacerdotisa de cualquier deidad, dobla el número de PG curados por un poder de Vitalidad Divina. (Car = 1)

Bastón de la Luz

Este bastón puede emitir una zona de luz brillante (igual a la luz del día), con un radio de 3 metros.

Esta luz puede encenderse o apagarse a voluntad del portador del bastón. (Car = 2)

Bastón de la Tierra

Este objeto sólo pueden utilizarlo Elementalistas entrenados en el poder de la Tierra.

Cuando el mago utiliza cualquier poder de la Tierra mientras porta este bastón, su coste en Poder se ve reducido a la mitad (esto es, igual a la Magnitud del poder). (Car = 2)

Bastón de la Serpiente

Este bastón maldito parece un artefacto mágico potente pero se convierte en una serpiente mortalmente venenosa tan pronto como se sostiene en la mano con firmeza. El personaje que porte el bastón tendrá que hacer una tirada de Evadir Peligros para evitar ser mordido en la muñeca por la serpiente. Si la tirada falla, morirá en 1d6 asaltos. (Car = 2)

Bastón de Mando

Un hechicero que porte este bastón mágico sólo tendrá que gastar la mitad de los puntos de Poder normales cuando utilice sus poderes de Persuasión y Esclavitud. (Car = 2)

Bastón de Poder

Este bastón mágico sólo pueden utilizarlo Hechiceros para almacenar puntos de Poder adicionales.

Al contrario que el Hechicero, el bastón no recupera sus puntos de Poder una vez que se gastan, y tiene que ser "rellenado". Cada Bastón de Poder individual puede almacenar hasta 1d6+6 puntos de Poder. (Car = 2)

Bastón del Agua

Este objeto tiene los mismos efectos que un Bastón de la Tierra pero sus propiedades se aplican a la magia Elemental del Agua.

Bastón del Aire

Este objeto sólo pueden utilizarlo Elementalistas entrenados en el poder del Aire. Cuando el personaje utiliza su poder de Remolino de Viento (Magnitud 1), el bastón dobla su duración así como el número máximo de individuos que puede afectar. (Car = 1)

Bastón del Fuego

Este objeto sólo puede utilizarlo un Elementalista entrenado en el poder del Fuego. Cuando el personaje utiliza su poder de Saeta de Fuego (Magnitud 1), el bastón simultáneamente dispara otra Saeta a un objetivo de su elección (sin coste adicional de Poder). (Car = 1)

Vara de Rayos Beta

Esta vara dispara haces de luz de energía verde que causa daño a todas las criaturas pero es especialmente dañina para los Animados.

Su alcance es de 6 metros, y requiere una tirada de ataque de Proyectil para golpear y hacer 1d6 PG de daño (o 2d6 si el objetivo es un Animado). Cada vara contiene suficiente energía para 1d10 disparos. (Car = 1)

Varita de Rayos

Esta varita mágica lanza rayos. Cada rayo hace 2d6 de daño y tiene efecto completo contra criaturas etéreas. Estos ataques tienen un alcance de 3 metros y requiere una tirada de ataque de Proyectil.

Cada varita individual contiene suficiente energía relampagueante para 1d20 rayos. (Car = 1)

Anillos & Amuletos

Anillo de Conocimiento Místico

Este anillo mágico añade +4 al bonificador de Conocimiento Mágico (ver *Conocimiento Mágico* al final de este capítulo para más detalles).

Anillo de Invisibilidad

Este anillo mágico concede el mismo poder que un hechizo de *Enmascarar* (ver *Hechicería* en el Manual del Jugador) limitado a su portador. Este encantamiento es permanente pero puede activarse o desactivarse a voluntad.

Anillo de la Buena Suerte

El portador de este anillo recibe un bonificador de +1 a su modificador de Suerte, lo que afecta a su CDE, Ataque de Proyectiles, Evadir Peligros, Fortaleza Mística y todas las otras puntuaciones basadas en la Suerte. Existen versiones malditas (conocidas como Anillos de la Mala Suerte), que tienen el efecto contrario.

Anillos Elementales

Existen cuatro tipos de Anillos Elementales (uno por cada elemento). Sólo los Elementalistas pueden utilizar sus propiedades mágicas, que varían según el repertorio del mago elemental. Si el personaje no controla el elemento del Anillo, portarlo le dará acceso a los 3 poderes de este elemento (además de los poderes de sus dos elementos elegidos).

Si el elemento del Anillo ya es controlado por el personaje pero no es el *elemento primario*, al portador del Anillo se le permite beneficiarse del bonificador de Afinidad Elemental cuando utiliza los poderes de este elemento, como si tuviera efectivamente dos elementos primarios (su elemento primario normal y el elemento del Anillo).

Finalmente, si el elemento del Anillo corresponde con el elemento primario del mago, portarlo dobla el bonificador de Afinidad Elemental del personaje.

Los Anillos que representan elementos contrarios (Fuego y Agua, Tierra y Aire) se excluyen entre sí y no pueden ser utilizados por el mismo personaje.

Amuleto de Afrodita

Este amuleto da un bonificador de +4 al Carisma Personal con personas del sexo opuesto.

Amuleto de Ártemis

Este amuleto da a su portador "la suerte de la cazadora", en la forma de un bonificador de +4 a las tiradas de sigilo y detección del personaje.

Amuleto de la Salud

Este amuleto *dobla* la tasa de curación del portador.

Amuleto de las Nereidas

El portador de este delicado amuleto de marfil marino puede comunicarse con todos los Pueblos y Monstruos marinos. Ten en cuenta que puede que las criaturas no tengan nada que decir.

Amuleto de las Sirénidas

Este amuleto da el poder de respirar (y hablar) bajo el agua durante un período ilimitado de tiempo.

Amuleto de los Sueños

Este amuleto mágico otorga unos sueños muy plácidos a su portador. Los Hechiceros que lo lleven recuperarán puntos de Poder el doble de rápido (ej. 1d6 por hora de sueño).

Amuleto de Protección

Este amuleto mágico añade +1 a la CDE, Evadir Peligros y Fortaleza Mística de su portador.

Brazalete de Jano

Un brazalete de cobre, que se coloca en el bíceps; tiene grabada una cabeza con dos caras. Los ojos de las caras – dos en total – tienen en su interior gemas preciosas (una esmeralda en el de la izquierda, un zafiro en el de la derecha).

Este *Brazalete* realmente maravilloso refleja la posición de Jano como dios de las encrucijadas. El portador puede, tocando el ojo esmeralda y diciendo la palabra de mando, desvanecerse de su actual localización y reaparecer instantáneamente 18 metros más lejos.

El destino debe estar o dentro de la línea de visión o en un lugar donde el portador haya estado antes (dentro del alcance). Al tocar el ojo de zafiro y decir la palabra de mando de nuevo, el portador regresará al punto exacto de donde vino – pero *sólo* si está de pie en el lugar donde se materializó por primera vez, de cualquier otro modo el poder falla.

El poder del *Brazalete* sólo funciona una vez por día en cada dirección, y el poder de la esmeralda no puede usarse de nuevo a menos que el poder del zafiro se haya utilizado (o al menos se haya intentado). Si se arrancan una o ambas gemas, el Brazalete dejará de funcionar hasta que se repongan.

Brazalete de los Dióscuros

Un brazalete de cobre, colocado en el bíceps; tiene grabada una cabeza con dos caras, y a menudo se confunde con el *Brazalete de Jano*. Los ojos de las caras – dos en total – tienen en su interior dos perlas negras.

El *Brazalete* muestra la doble naturaleza de los Dióscuros, Castor y Pólux – el uno mortal y el otro inmortal.

Una vez al día, el portador puede convocar en el *Brazalete* para emular el poder de Pólux; la próxima vez que el jugador tenga que hacer una tirada de Evadir Peligros, ésta tendrá éxito automáticamente.

Cada vez que se usa el *Brazalete*, hay una posibilidad del 5% (acumulativa) de que se convierta en polvo. Las perlas no pueden reemplazarse. Una vez que las dos se destruyen, el *Brazalete* se convierte en un objeto sin poder para siempre.

Prendas & Accesorios

Banda de la Devoción

Este adorno para la cabeza añade +2 al Aura Espiritual de un Sacerdote.

Cinturón de Fuerza

Este ceñidor añade +2 al modificador de Fortaleza de su portador.

Cinturón de Protección

Este ceñidor añade +2 a la CDE del portador.

Cinturón de Tiresias

Las leyendas son confusas acerca de este bonito cinturón de joyas incrustadas, que una vez perteneció al famoso vidente ciego Tiresias, el más grande de todos los Oráculos... pero la verdad es, obviamente, más complicada, ya que este NO es un Artefacto Único.

Algunos dicen que este cinturón proveerá a quien lo porte de habilidades proféticas asombrosas. Otros que su portador quedará ciego, o que recibirá la habilidad de hablar con las serpientes o que cambiará de sexo para siempre. La verdad es que el Cinturón puede llegar a realizar todo esto, pero aleatoriamente. En el momento en que un personaje se lo ponga, tira 1d6 y aplica el resultado correspondiente:

1 = Visión Oracular

El personaje gana la habilidad de usar *Visión Divina* (como el Prodigio Divino del mismo nombre, descrito en el *Manual del Jugador*) tres veces al día (sin coste de Poder).

2 = Afinidad con los Ofidios

El personaje gana la habilidad de hablar con las serpientes (incluyendo Serpientes Gigantes) y comprender su siseante lenguaje secreto. Ten en cuenta que esto no le da ningún poder de mando o control sobre ellas – tampoco garantiza que estas criaturas tengan nada de interés que decir.

3 = Ceguera

El personaje se queda ciego.

4 = Cambio de Sexo

El género del personaje cambia.

5 = Ceguera Oracular

Aplica los resultados 1 y 3.

6 = Cambio de Sexo Oracular

Aplica los resultados 1 y 4.

Estos efectos duran mientras se lleve puesto el Cinturón... y una vez que se usa, no puede quitarse excepto por Intervención Divina.

Para reflejar la incierta y confusa naturaleza del Cinturón, una tirada exitosa de Conocimiento Mágico sólo revelará una de sus propiedades verdaderas, determinada de forma aleatoria en la tabla dada más arriba.



Estos son los Laureles de la Gloria. ¿ERES de nivel 6, no?

Grebas de la Velocidad

Este par de grebas de metal incrementa el Movimiento en un tercio y añade +2 a la Iniciativa, con un valor de carga efectiva de cero.

Laureles de la Gloria

La corona mágica de laurel sólo pueden usarla Nobles, Hoplitas y otros guerreros que hayan alcanzado el nivel 6. Esta le da al personaje un bonificador de +4 al Carisma Personal y le hace inmune a la Hechicería, el Miedo y la Petrificación.

Cualquier personaje de nivel 5 o menos que se ponga estos laureles será culpable de *hubris* e inmediatamente perderá su nivel de clase actual, bajando un nivel (con la cantidad mínima de Gloria).

Laureles de la Sabiduría

Esta corona mágica de laurel tiene los mismos efectos que los Laureles de la Gloria para los personajes que utilizan magia.

Manto de Ocultación

Tiene los mismos efectos que un *Anillo de Invisibilidad*.

Máscaras de Tespis

Es un juego de dos máscaras similar a los que portan los actores: una se muestra feliz y la otra triste.

Un personaje que porte la **máscara feliz** gozará de las mismas inmunidades que si hubiese sido afectado por una Canción de Libertad (Magia Poética de magnitud 2) y también de un bonificador de +2 a su Carisma Personal.

Un personaje que porte la **máscara triste** será inmune por completo a la Magia Poética – pero sufrirá una penalización de -2 a su Carisma Personal.

Estos efectos se aplican tan pronto como se pone la máscara.



La Máscara de Tespis: ¿puedes adivinar cuál es cuál?

Peine de Sirena

Un cepillo decorativo, hecho a partir de un hueso, con nácares incrustados. Lleva un dibujo de un pájaro con cabeza de mujer.

Este objeto está especialmente diseñado para resistir el poder de Canto Hipnótico de las Sirenas; mientras se lleve en el pelo, otorga a su portador – y sólo al portador – inmunidad total contra los cantos embrujados de las Sirenas.

Cualquier Sirena que vea este peine en los cabellos de su presa se encolerizará, y atacará físicamente a su portador; se sospecha que el hueso con el que se fabrica el peine pertenece a una Sirena asesinada con este propósito.

Sandalias de Hermes

Este par de sandalias mágicas tienen los mismos efectos que unas *Grebas de Velocidad*, con las cuales se pueden combinar para incrementar la velocidad (añade +4 a Iniciativa e incrementa el Movimiento en dos tercios!).

Túnica de la Fortuna

Esta prenda añade +1 al mod. de Suerte de su portador.

Túnica de Neso

Esta túnica maldita parece una bonita pieza rojiza de ropa. Cualquier personaje que se la ponga sufrirá automáticamente 1d6 PGs de daño por asalto de combate hasta que muera o se quite la túnica. La víctima está tan sumida en el dolor que no podrá quitarse la túnica por sí mismo, a menos que haga una tirada de Evadir Peligros (un intento al final de cada asalto).



Las Sandalias de Hermes: ¡velocidad máxima & diseño máximo!



Un test fallido de las nuevas Alas de Dédalo

Objetos Misceláneos

Alas de Dédalo

Las Alas de Dédalo permiten a su usuario volar a 42 metros por asalto... pero el personaje debe hacer una tirada especial de volar cada 10 minutos de vuelo o caerá desde el cielo, sufriendo 1d6 de daño por cada 3 metros de caída.

Las tiradas de volar se resuelven igual que las tiradas de *nadar*, utilizando el modificador de Proeza Atlética del personaje y con un número objetivo igual a su Carga.

Ánfora de la Preservación

Los líquidos guardados en esta jarra fabulosa no se corrompen. Los venenos o líquidos corruptos quedan purificados si se meten dentro de ella durante 1d6 días. (Car = 2)

Arpa de Perspicacia Poética

Un Aedo puede utilizar esta lira mágica para almacenar puntos de Poder adicionales.

Al contrario que el Aedo, el arpa no recupera sus puntos de Poder una vez que los ha gastado y tiene que ser "rellenada". Un Arpa de Perspicacia Poética puede guardar hasta 1d6+6 puntos de Poder. (Car = 2).

Brida de la Doma

Esta brida permite a su poseedor domar (y cabalgar) a un Pegaso o Grifo. Pasar la brida alrededor del cuello de la criatura requiere una tirada especial de ataque de Melé utilizando la Iniciativa de la criatura (en vez de su CDE) como número objetivo y sin infligir daño.

Cadenas de Prometeo

Aunque no tan cósmicas como su poderoso nombre implica, estas cadenas de hierro mágico forjadas por el mismo Hefesto pueden, no obstante, llegar a ser extremadamente útiles.

Las Cadenas de Prometeo son absolutamente irrompibles (excepto por una Intervención Divina directa) – y pueden utilizarse para encadenar absolutamente todo, incluyendo a la mayoría de los monstruos gigantes (una vez que hayan sido subyugados, por supuesto).



Un jugador Ladrón tocando la flauta para evitar que un solemne Aedo use su Arpa de Perspicacia Poética

Cuerdas de Orfeo

Cuando se ajustan en el arpa, lira o instrumento similar de un Aedo, estas cuerdas mágicas irrompibles incrementan el poder de las canciones del Aedo, doblando su duración efectiva.

Estatuilla de Toro de Bronce

Esta pequeña (Car 1) estatuilla de bronce representa un toro que puede convertirse en un Toro de Bronce vivo (ver *Compendio de Criaturas*) una vez por día presionando la pequeña gema situada entre sus cuernos.

El Toro de Bronce permanecerá con vida durante 1d6 asaltos de combate y obedecerá las órdenes mentales del personaje que pulsó la gema. Después se convertirá en una estatuilla de nuevo durante las próximas 24 horas.

Flauta del Pastor

Esta pequeña flauta de madera sólo pueden utilizarla personajes con una conexión muy fuerte con las fuerzas de la naturaleza: Cazadores, Ninfas, Centauros así como las Sacerdotisas de Ártemis o Deméter.

Tocar la flauta no requiere de una habilidad específica y permite a su usuario duplicar el efecto de la *Canción del Sosiego* de un Aedo (ver *Magia Poética* en el *Manual del Jugador*).

El poder de la Flauta tiene una Fuerza Mística efectiva de 20, un alcance de 6 metros y puede afectar a un número máximo de criaturas igual a 4 más el nivel del usuario. Sus efectos continúan mientras el personaje esté tocando la flauta.

Flecha de Dirección Infernal

Esta flecha mágica apunta en dirección a la entrada más cercana al inframundo (dentro de 160 kilómetros).

Galera de Guerra Atlante

Estas poderosas naves de guerra están decoradas con delfines de bronce y estatuas del fiero Poseidón. Son impulsadas por un horno para madera de cobre mágico que propulsa 120 remos de bronce. La tripulación de una galera Atlante consta de un mínimo de tres tripulantes: un timonel, un capitán y un maquinista. No se necesitan velas. Cada galera está equipada con tres catapultas grandes que requieren de sus propios artilleros. Las galeras Atlantes pueden remar contra el viento.

Los Siete Pergaminos de Tesalia

Estos pergaminos de saber preternatural son una fuente de conocimiento mágico extraordinaria. Se identifican por sus números (I a VII). Cualquier Hechicero que los lea ganará 100 puntos de Sabiduría por cada pergamino del uno al cuatro y 200 puntos por cada uno de los pergaminos V a VII.

Una biblioteca, tumba o sala del tesoro contendrá 1d10 de estos pergaminos, por orden de número (así, una tirada de 4 implicará los pergaminos I al IV). (Car = 1 por cada pergamino)

Madeja de hilo de Ariadna

Esta simple madeja de aspecto normal se puede utilizar para encontrar la salida de cualquier laberinto.

Al pronunciar la palabra de mando, la madeja de hilo, cuando se deja en el suelo, comenzará a rodar hasta la salida más cercana, dejando tras de sí un rastro de hilo. El hilo no puede pasar a través de obstáculos ni por encima de ellos; en su lugar tomará cualquier rodeo que sea necesario para alcanzar la salida. Sólo si no hay ningún camino que se pueda tomar para pasar un obstáculo la madeja de hilo dejará de desliarse.

No parece que haya límite a la cantidad de hilo envuelto en la madeja, pero cualquier hilo que se corte de la línea principal se convertirá en hilo normal. Una vez que se ha encontrado la salida, repetir la palabra de mando hará que la madeja se vuelva a enrollar a sí misma de nuevo.

Obras Completas de Homero

Estos siete pergaminos de intachable grandeza poética recopilan las odas completas, canciones y epopeyas versificadas del más grande de los poetas y cuentacuentos de Mythika, el legendario (y muerto hace mucho tiempo) Homero.

Cualquier Aedo que lea estas obras maestras alcanzará ignotas cumbres del conocimiento e inspiración en la forma de 100 puntos de Sabiduría por cada uno de los cuatro primeros pergaminos y 200 puntos por cada uno de los pergaminos del V al VII.

Leer (y apreciar) las Obras Completas lleva aproximadamente una semana por pergamino. Una biblioteca, tumba o sala del tesoro contendrá 1d10 de estos pergaminos, por orden de número (así, una tirada de 4 implicará los pergaminos I al IV)

Piedras Solares

Esta gema amarilla anaranjada del tamaño de una nuez emite una zona de luz brillante como la luz del día (3 metros de radio) incluso en completa oscuridad (bajo tierra, etc.). Múltiples piedras no incrementarán el área iluminada.

Las Piedras Solares también pueden usarse como piedras para honda, en cuyo caso estallarán al impactar, causando 2d6 de daño (pero serán destruidas en el proceso).



¡Cuidado con esta Piedra Solar Especial!

Robleplateado

Esta madera mágica se puede utilizar para hacer barcos prácticamente indestructibles. Un barco con un casco hecho de Robleplateado tiene el doble de la cantidad normal de puntos de Casco. El Robleplateado sólo crece en el corazón de los bosques más antiguos, en lugares remotos alejados del mundo, llenos de extrañas maravillas y monstruos peligrosos.

Saco de los Vientos

Cada uno de estos sacos guarda 2d6 puntos de Viento. Cada vez que alguien que conoce sus propiedades abre el saco, tiene que decidir si desea gastar 1, 2 o 3 puntos de Viento, dependiendo del efecto deseado. Cuando se usa a propósito, cada punto de Viento gastado duplica un nivel de magnitud equivalente al Elementalismo de Aire: así, provocar un Remolino de Viento cuesta 1 pto., Garra de Viento 2 ptos. y La Furia del Huracán 3 ptos.

Estos vientos afectan a todos los personajes y criaturas en un radio de 6 metros y sus efectos permanecen durante 1d6 asaltos de combate. Todas las tiradas de Evadir Peligros deben hacerse contra un número objetivo de 20.

Un único punto de Viento también puede utilizarse para impulsar una galera a máxima velocidad durante 1d6 días. Si la bolsa la abre una persona ignorante de sus poderes, ésta perderá 1d3 puntos de Viento por asalto de combate hasta que se cierre o se vacíe.

Siringa del Caos

El sonido de este instrumento produce el mismo efecto que el conjuro *Confusión* (Hechicería de magnitud 1) afectando a todos los que escuchen su música demencial (excepto el que lo toca) en un radio de 6 metros. A las víctimas se les permite realizar una tirada de salvación de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 20. Las criaturas Sin Mente son inmunes a sus efectos.

Tablillas de la Sumisión

Estas tablillas de plomo encantadas actúan como el conjuro de Hechicero *Esclavitud* como si lo hubiera lanzado un Hechicero de Fuerza Mística 20, pero las puede utilizar cualquiera que sepa escribir. El portador describe a la persona que quiere esclavizar en detalle, y el resultado que quiere lograr. Los ejemplos típicos incluyen hacer que

alguien se enamore del portador, provocar que un atleta pierda contra el favorito del portador, evitar que el objetivo hable mal del portador, etc. El portador debe enterrar la tablilla en un cementerio o en lo profundo de un manantial o estanque durante la luna llena, y tendrá efecto en el próximo amanecer. Si se encuentra o se destruye la tablilla antes de un año, los efectos se disipan; de cualquier otro modo, los efectos se hacen permanentes.

A la víctima, por supuesto, le está permitido una tirada de Fortaleza Mística para resistir estos efectos (número objetivo de 20).

Tesoros de Autólico

Autólico fue un maestro ladrón de fama legendaria. Entre sus tesoros más preciados, se encuentran las herramientas maravillosas que empleaba para su arte:

Máscara de Autólico

Una vez que se pone, esta máscara de tela permite a su portador parecer una persona completamente normal, que no es digna de mención, a menos que se haga algo para atraer la atención (como atacar a un centinela, caminar por las cámaras privadas de una dama, etc.). Cualquiera que conozca las habilidades de la máscara puede intentar hacer una tirada de detección (contra un número objetivo de 20) para descubrir a su portador.

Pigmentos de Autólico

Esta lata de pintura, aplicable a hasta 1d6 seres de tamaño Mediano, puede utilizarse para camuflar completamente algo o a alguien. El fluido cambia de color para adaptarse a la visión del usuario, permitiéndole ocultar la identidad (por ejemplo) de una vaca robada. Las criaturas Grandes requieren del doble de pintura y las Gigantescas de cuatro veces más; por el contrario, la cantidad se verá reducida a la mitad para criaturas Pequeñas (50%).

Bastón de Autólico

Una varita de metal (Car = 1) con varios tachones o botones pequeños a lo largo de su superficie. Cuando se presionan en la combinación correcta, la varita se despliega y extiende en varias configuraciones, siendo útil como:

- 1) Una pértiga de escalada de hasta 9 metros de largo, con salientes escalonados para ayudar en una escalada (+4 a tiradas de escalar), y una púa para clavarla con seguridad al suelo.
- 2) Una pica larga de 1,8 metros, que puede utilizarse como lanza.
- 3) Una larga vara para hacer saltos con pértiga.
- 4) Poder utilizarse para forzar la apertura de puertas y hazañas de fuerza similares como si se tuviera una Fortaleza de 18, siempre que se pueda apuntalar de forma apropiada.
- 5) Poder utilizarse como saltador.
- 6) Poder arrojarse como una jabalina, y siempre regresa al mismo lugar desde donde se lanzó.

Si la combinación apropiada no se conoce, puede desplegarse uno de sus efectos aleatoriamente, usando 1d6.



- ¡Nunca tendrás el Crisol Sagrado del Consejo Morfético, traicionero charlatán que se viste con uvas!

- ¡Ja, ja, ja! A Xantos el Verde le trae sin cuidado tu divino balbuceo, estúpida mujer – ¡el Cuenco de la Serendipia es mío!

Artefactos Únicos

Los Artefactos Únicos son objetos míticos de tremendo poder, a menudo fabricados o entregados por los mismos Dioses, tales como el Vellocino de Oro o el Arpa de Orfeo. Como su nombre indica, los Artefactos Únicos son objetos míticos de los que sólo existe una copia.

La mayoría de ellos (si no todos) son de origen divino o al menos semidivino, y nunca pueden encontrarse de forma casual o como parte de un tesoro. Estos objetos sólo pueden obtenerse como recompensa final de una gesta verdaderamente épica, después de vencer muchos peligros y obstáculos – y haber obtenido muchos puntos de Gloria, Sabiduría o Experiencia.

Aquí tienes tres ejemplos de Artefactos Únicos del mundo de Mythika:

El Vellocino de Oro

Este es el fabuloso objeto de leyenda que una vez recuperaron el gran héroe Jasón y sus Argonautas – antes de que se perdiera de nuevo...

Se presenta como el vellocino dorado de un carnero enorme, con la testuz completa y los cuernos de la bestia.

Las leyendas siguen siendo confusas acerca de las verdaderas propiedades de este artefacto único – pero todos coinciden en su extraordinaria grandeza.

En términos de juego, un personaje que reclame el Vellocino de Oro como su digno propietario ganará inmediatamente 1000 puntos de Gloria o Sabiduría (dependiendo de su clase) así como 1d6 puntos de Suerte (hasta un máximo de 20).

La Cabeza de Orfeo

Esta es la cabeza cercenada del semidios Orfeo, el primero y más grande de todos los Aedos (y Oráculo también). Se presenta como una cabeza humana de tamaño mediano hecha de un metal

indestructible semejante al bronce pero mucho más oscuro, con unos ojos misteriosamente lúcidos...

La Cabeza puede hablar; también puede cantar, contar historias y hacer profecías. En términos de juego, la Cabeza tiene los mismos poderes que un Aedo de nivel 6 con un bonificador al Canto Órfico de +10 y una Fuerza Mística de 30.

También puede usar el Prodigio Divino *Visión Divina* con el coste normal de 2 puntos de Poder por uso.

Finalmente, la Cabeza puede añadir +6 a cualquier tirada de Conocimiento Mágico (ver abajo), al coste de 1 punto de Poder.

La Cabeza puede guardar hasta 100 puntos de Poder... pero ya que no está viva realmente, no puede recuperar sus puntos de Poder como lo hacen los magos mortales. La Cabeza de Orfeo sólo puede ser « recargada » con los puntos de Poder propios de cualquier mago, a una tasa de 1d6 puntos por hora completa de simbiosis mental (durante dicha recarga el personaje no puede hacer nada más). Cuando se encuentra, la Cabeza de Orfeo tiene 1d100 puntos de Poder.

Además, escuchar las historias de la Cabeza, sus poemas y profecías, puede otorgar Sabiduría a cualquier Aedo, a una tasa de 1 punto de Sabiduría por hora completa dedicada a esta actividad... pero cuidado, pues la Sabiduría de la Cabeza está también tintada con ecos de locura y desesperación.

Cada vez que un aedo gana 100 puntos de Sabiduría de esta manera, debe superar una tirada de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 20 o caerá en un profundo estado de oscura melancolía.

Un Aedo afectado por la melancolía órfica no puede recuperar puntos de Poder o ganar nuevos puntos de Sabiduría (incluyendo de la Cabeza) mientras permanezca en ese estado, que sólo puede curarse por Intervención Divina.



La Cabeza de Orfeo, perdida en sus oscuras meditaciones

Piezas del Ajedrez de los Dioses

Este es un conjunto de 32 piezas de ajedrez enormes que fueron talladas por Hefesto.

Pertenecen al mismo Zeus y son utilizadas por el Rey de los dioses en numerosas ocasiones para jugar juegos de destinos contra su esposa Hera (o, más raramente, contra otros Olímpicos), donde cada movimiento en el tablero provoca un evento correspondiente en el mundo material.

Tras una derrota especialmente humillante, la iracunda Hera arrojó las 32 piezas del juego a través de la ventana de su palacio en las nubes en un arranque de furia divina.

Poco a poco cayeron en una misteriosa isla perdida, donde perdieron su poderes para afectar al destino pero retuvieron algo de su esencia mágica. Mientras tanto, en el Olimpo, Zeus simplemente ordenó a Hefesto que hiciera piezas nuevas y poco a poco se olvidó por completo del incidente...

Cada pieza del juego se asemeja a una bellísima estatuilla tallada que parece estar hecha de marfil o ébano y que tiene las mismas propiedades que una *Estatuilla de Toro de Bronce*, excepto que las criaturas permanecen animadas tanto como lo desee su propietario (o hasta que sea 'asesinado' – ver abajo) y que cada tipo de pieza corresponde a un tipo específico de Animado.

El conjunto incluye 2 x 8 Peones (Guerreros de Hierro), 2 x 2 Caballos (Toros de Bronce), 2 x 2 Torres (Toros de Bronce), 2 x 2 Alfiles (Minatones), 2 x 1 Reyes (Estatua Titánica) y 2 x 1 Reinas (Estatua Titánica).

Los Peones tienen una Carga de 1/4, Caballos, Torres y Alfiles una Carga de 1 y los Reyes y Reinas una Carga de 2.

Ver el *Compendio de Criaturas* para más características de juego de estos Animados.

Si un mortal llegara a poseer el juego completo, tendría un pequeño (¡y transportable!) ejército de Animados a su mando. Si uno de estos seres ve reducido a cero sus PGs, se transforma de nuevo en una pieza de ajedrez, lista para ser reanimada y comandada por la próxima persona que la recoja y desee que vuelva a la vida.

Identificar Objetos Míticos

La mayoría de los objetos míticos se pueden identificar fácilmente por lo que son: puede ser algo más complicado, por ejemplo, diferenciar un Yelmo de Ares de un Yelmo de Atenea ya que ambos parecen... bueno, yelmos.

Por supuesto, el Maze Master puede simplemente informar a los jugadores de las propiedades del objeto cuando se lo encuentran (« Vale, se parece a la Espada de Ares – añade tu bonificador de Habilidad a tus tiradas de daño... .. ») pero algunos Maze Masters pueden preferir añadir un elemento de misterio e incertidumbre al descubrimiento de los objetos míticos, utilizando la siguientes reglas opcionales.

Cuando un personaje examina un objeto mítico, puede reconocer, adivinar u identificar de algún otro modo sus propiedades haciendo una tirada de Conocimiento Mágico.

Esta tirada la realiza en secreto el Maze Master, utilizando 1D10.

Si el resultado es 7 o más, el personaje identifica la naturaleza del objeto, así como sus propiedades mágicas.

Una tirada de 2 a 6 significa incertidumbre, mientras que una tirada de 1 se traduce en que el personaje llega a conclusiones falsas sobre las propiedades del objeto o lo confunde con otro de apariencia similar.

Los personajes de una clase de usuario de magia añaden su nivel a esta tirada. Así, un Hechicero, Sacerdote u otro miembro de la clase de mago de nivel 3 añade un bonificador de +3 a todas sus tiradas de Conocimiento Mágico.

Ten en cuenta que este bonificador al Conocimiento elimina el riesgo de cometer un error pero deja un margen a la incertidumbre.

Solo los magos de nivel 6 pueden identificar un objeto mítico sin riesgo de error.



Hechicero de nivel 6 – ¡Te digo, que esto es un Arpa de Perspicacia Poética!

Ladrón de nivel 1 – ¡Estúpido viejo! ¡Es un escudo mágico!

Notas a la Edición de 2007

¿Catálogo Mítico?

Para los estándares de la vieja escuela, la lista de objetos míticos descrita en las reglas de M&M era francamente modesta, especialmente cuando se comparaba con las que se encontraron en las primeras imitaciones del juego - ¿te acuerdas de los 921 objetos mágicos de *Warfare & Wizardry*?

Chistes Estúpidos

El Saco de los Vientos fue, por supuesto, objeto de varios chistes vulgares (a veces con toda una pléora de efectos sonoros) de insípidos jugadores - aunque nunca en presencia de jugadoras, como nos dio a entender un Maze Master anónimo en su carta a la revista *Grifo*, con la lista de « 20 Buenas Maneras de Meter Chicas en el Grupo de Juego ».

Artefactos Únicos

Ah, la Cabeza de Orfeo...

La gesta para recuperarla fue el tema central de mi primera campaña verdaderamente épica como jugador de M&M.

Nos envió en una serie de aventuras salvajes a lo largo del Mar Medio, con miríadas de peligros y monstruos (incluyendo una criatura de fabricación casera conocida como Hekkarax - no preguntéis) y un grupo de Nobles Atlantes que querían utilizar la Cabeza como parte de algún corrupto (y algo confuso) plan maestro.

Después de docenas de sesiones (¡y unas pocas muertes!), al final encontramos la Cabeza y la devolvimos al santuario secreto - pero no antes de que mi personaje Aedo Eurybiades tuviera (por supuesto) una sobredosis de su Sabiduría, hundiéndose en un estado de oscura melancolía. Se curó con la Intervención Divina de la mismísima Musa Calíope - pero esa es otra historia...

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*! **Incluyendo:** ¡un sistema de **Talentos de Trasfondo**! ¡El regreso de las tablas de **Combate Homérico**! ¡**Carros y Doma de Criaturas**! ¡Un montón de **Grandes Reglas** y material nunca antes publicado!

Si 1986 fue el año del Tigre...

¡1987 será el Año del Minotauro!