



Reglas Adicionales & Nuevas Opciones para MAZES & MINOTAURS Revisado

LEGENDARY GAMES STUDIO

Edición Aniversario de Plata 2012 – ¡Mejorada & Aumentada!

MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HEROICAS EN LA EDAD MÍTICA

Prefacio

El libro que vas a leer podría llamarse el "cuarto libro de la trilogía". Mientras que los tres manuales del *Mazes & Minotaurs Revisado* publicados anteriormente por Legendary Games Studio (el *Manual del Jugador*, la *Guía del Maze Master* y el *Compendio de Criaturas*), os ofrecían las reglas que necesitabais para jugar incontables expediciones peligrosas y búsquedas heroicas, el *Companion de Mazes & Minotaurs* es una colección de reglas opcionales para una amplia variedad de temas.

'Opcional' es aquí la palabra clave: cada Maze Master es libre de decidir lo que quiere utilizar de estas reglas en sus partidas de M&M; como todos los otros libros y módulos publicados por Legendary Games Studio, el *Companion* es un producto M&M totalmente oficial, aunque 'totalmente oficial' no quiere decir 'obligatorio'.

Teniendo en mente el espíritu de la edición Revisada, la mayor parte de estas reglas opcionales son versiones perfiladas o (a veces fuertemente) rediseñadas de reglas que aparecieron originalmente en suplementos pre-Revisión (como el venerable *Men & Monsters* y el *Myth & Magic* o el más reciente *Unveiled Addenda*) o en las columnas de la *Grifo* aunque este libro también incluye material 100% nuevo, nunca antes publicado.

Muchas de estas opciones llevan las reglas de *Mazes & Minotaurs* "más allá del laberinto", expandiendo el horizonte de juego a nuevas direcciones y territorios, tales como las campañas militares, juegos de poder divinizo, intrigas en la corte o incluso interludios románticos, mostrando el sinfín de posibilidades que ofrecen los juegos de rol en general y *Mazes & Minotaurs* en particular.

¡Que la Odisea comience – una y otra vez!

Olivier Legrand, Invierno 1987

Créditos

Editor / Revisor: Olivier Legrand
Contribuyentes: Luigi Castellani, Paul Elliott, Olivier Legrand, John Marron and Erik Seurin.
Corrección de Texto 2008: Matthew Rees.
Traducción & Maquetación: Sergio de la Cruz
Revisión & Corrección: Carlos de la Cruz
Ilustración Portada: © Luigi Castellani (y A. Lee)
Arte Interior: Diversas Manos, incluyendo al antiguo maestro John Flaxman (1755-1826) y el talentoso dúo femenino de Squire & Mars.

Algunas ilustraciones son © copyright Clipart.com

Agradecimientos especiales a Joseph C. Wolf, David Jenkins y, claro, Luke G. Reynard. Agradecimientos adicionales (y anacrónicos) a los Fieles Hoplititas del grupo de yahoo de M&M (demasiados para listarlos aquí, ¡lo siento tíos!) por sus ideas, dedicación y leal ayuda cuando las cosas se ponen difíciles. ¡Un Minotáurico saludo para todos!

Tabla de Contenidos

I: OPCIONES DE PERSONAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| Talentos de Trasfondo | 3 |
| Clases Alternativas de Soldado | 5 |
| Clase Alternativa de Amazona | 6 |

II: AGENTES DIVINOS

| | |
|---------------------------|---|
| Favor Divino | 8 |
| Convertirse en un Agente | 8 |
| Favores Divinos | 8 |
| Obediencia & Represalias | 9 |
| Perfiles de Agente Divino | 9 |

III: OPCIONES DE COMBATE

| | |
|-------------------------------|----|
| Nuevas Tácticas & Técnicas | 14 |
| Opciones de Combate Desarmado | 16 |
| Combate Homérico | 16 |
| Opciones de Armas & Armaduras | 18 |
| Carros | 20 |

IV: OPCIONES MÁGICAS

| | |
|------------------------|----|
| Señores de las Bestias | 22 |
| Cambiaformas | 24 |
| Luz & Oscuridad | 27 |

V: OPCIONES RELIGIOSAS

| | |
|----------------------|----|
| Acólitos | 29 |
| Sacrificios Rituales | 29 |
| Cultos No Olímpicos | 30 |
| Culto de Cibeles | 30 |
| Culto de Dionisos | 31 |
| Culto de Mitra | 31 |
| Fe Druídica | 32 |

VI: REGLAS MISCELÁNEAS

| | |
|---------------------------|----|
| Trampas | 34 |
| Curar Veneno | 36 |
| Influir PNJs | 37 |
| Domar Bestias & Monstruos | 39 |
| PNJs Expertos | 41 |
| Filósofos | 42 |

Apéndice: REGLAS DE BATALLA

| | |
|--|----|
| ¡Sistema de Combate de Masas para M&M! | 43 |
|--|----|

I: OPCIONES DE PERSONAJE

Talentos de Trasfondo

Además de sus atributos y habilidades de clase, a los personajes de *M&M* se les pueden dar talentos de trasfondo para reflejar su educación y experiencia anterior.

Los talentos de trasfondo añaden un toque de vida adicional a la historia personal del personaje así como un elemento de diversidad a la composición de cualquier grupo aventurero, ya que dos personajes con la misma clase pueden tener talentos de trasfondo muy diferentes.

Como representan la educación y vida preaventurera del personaje, los talentos de trasfondo sólo pueden elegirse en la creación del personaje. Con la excepción de las Ninfas (ver abajo), cada personaje recibe **dos** talentos de trasfondo, que el jugador debe escoger de acuerdo con la clase de su personaje:

Aedo: Todos los Aedos tienen automáticamente los talentos de Músico y Orador.

Amazona: Elige dos talentos entre Armero, Señor de las Bestias, Jinete, Sanador, Montañés y Luchador.

Bárbaro: Elige dos talentos entre Armero, Señor de las Bestias, Jinete, Montañés, Montaraz y Luchador.

Cazador: Elige dos talentos entre Señor de las Bestias, Arquero, Sanador, Montañés y Montaraz.

Centauro: Elige dos talentos entre Arquero, Sanador, Músico, Orador y Luchador.

Elementalista: Elige dos talentos entre Orador (cualquiera), Erudito (cualquiera), Armero (fuego), Sanador (tierra o agua), Montañés (tierra) y Marinero (agua o aire).

Hechicero: Todos los Hechiceros tienen el talento Erudito automáticamente, más un segundo talento elegido entre Actor, Sanador, Músico y Orador.

Hoplita: Elige dos talentos entre Armero, Jinete, Sanador, Músico, Orador, Marinero, Estratega y Luchador.

Ladrón: Elige dos talentos entre Acróbata, Actor, Sanador, Músico y Orador.

Noble: Elige dos talentos entre Jinete, Músico, Orador, Marinero, Erudito, Estratega y Luchador.



Muchos Centauros tienen el talento de trasfondo Músico

Ninfa: Todas las Ninfas tienen el talento Músico pero ningún otro más, ya que nunca recibieron una educación o instrucción. Esto queda equilibrado por su afinidad con su entorno natural (ver *Manual del Jugador*). También recuerda que las Ninfas nunca envejecen, así que por favor deja de quejarte.

Sacerdote: La elección de talentos de un Sacerdote varía según su deidad. Elige dos talentos entre Armero (Hefesto), Señor de las Bestias (Ártemis), Arquero (Apolo, Ártemis), Sanador (Apolo, Hermes y todas las diosas), Marinero (Poseidón), Orador (todas las deidades), Erudito (Apolo, Zeus, Atenea) y Estratega (Ares, Atenea).

Ejemplo de Selección de Talento

¿Recordáis a nuestro viejo amigo **Pyros el Hoplita**?

Como soldado profesional entrenado de la Tierra de las Tres Ciudades, Pyros tiene una selección muy amplia para sus dos talentos de trasfondo. Su jugador elige los talentos Estratega y Luchador, haciendo de Pyros un compañero decididamente atlético y marcial.

Para ilustrar mejor cómo los talentos de trasfondo pueden ayudar a definir la educación y experiencia previa de un personaje, también determinaremos los talentos de los compañeros de aventuras de Pyros, como muestra la Pág. 5 del *Manual del Jugador*.

Lythia la Cazadora es una guardabosques voluntariosa e independiente, haciendo Montaraz una elección obligatoria. El jugador de Lythia elige Sanador como segundo talento, convirtiéndola en un elemento muy valioso para el grupo.

Faros el Noble es un heroico (aunque algo confiado) Noble de la ciudad de Tenas. Su jugador elige los talentos Orador y Estratega para reflejar la educación típicamente aristocrática de Faros.

A **Xenon el Elementalista** le gusta jugar la parte del misterioso y carismático mago: Orador y Erudito parecen elecciones naturales para su PJ.

Los Talentos en Juego

La mayoría de los talentos se relacionan directamente a un tipo específico de tirada de D20 utilizada comúnmente en las aventuras de M&M. Cuando un personaje tiene *ventaja* en una tirada de D20 debido a sus talentos, se tiran dos D20s en vez de uno y la tirada más alta queda como resultado.

Algunos talentos también pueden dar un extenso conocimiento en uno o incluso varios campos de estudio a un personaje. Los beneficios concretos de este conocimiento en términos de juego se dejan a discreción del Maze Master y tendrán que adjudicarse tomando como base cada caso.

Como regla general, tales *talentos de conocimiento* rara vez serán utilizados con tiradas de dado. El modo más fácil de utilizarlos en una sesión es simplemente conceder información adicional (o más precisa) al jugador, reflejando el saber de su PJ.

Lista de Talentos

| | | |
|----------|-----------|----------------------|
| Acróbata | Estratega | Montaraz |
| Actor | Jinete | Músico |
| Armero | Luchador | Orador |
| Arquero | Marinero | Sanador |
| Erudito | Montañés | Señor de las Bestias |

Descripción de Talentos

Acróbata: Los personajes con el talento Acróbata tienen ventaja en todas las tiradas de escalar y otras hazañas de equilibrio o agilidad que requieran tiradas de Proeza Atlética.

Actor: Los PJs con este talento son habilidosos fingiendo emociones y haciéndose pasar por otros. En términos de juego, tienen ventaja en todas sus tiradas de embaucar (ver *Influir PNJs*, capítulo VI).

Armero: Los personajes con este talento saben cómo fabricar y reparar armas de metal, escudos, yelmos y corazas.

Arquero: Los personajes con este talento saben cómo fabricar y reparar arcos (así como flechas).

Erudito: Los personajes con este talento tienen un conocimiento exhaustivo en muchos campos de estudio – astronomía, geografía, filosofía, fauna, flora, historia, etc. y conocen dos lenguajes más.

Estratega: Los PJs con este talento están entrenados en estrategia, tácticas de batalla, asedio y otras artes militares. Les dará ventaja en varias situaciones al preparar operaciones militares; también puede utilizarse con las reglas de combate de masas del *Apéndice*.

Jinete: Los personajes con este talento tienen ventaja en todas sus tiradas de Evadir Peligros mientras cabalgan o conducen un carro. Esto también se aplica a las tiradas de Evadir Peligros de sus caballos.

Luchador: Los personajes con este talento tienen ventaja en todos los ataques de lucha que hagan contra humanos y otros oponentes de tamaño mediano así como sus tiradas para liberarse de la presa de un oponente que le tenga atrapado.

Marinero: Los personajes con este talento tienen ventaja en todas sus tiradas de Evadir Peligros al navegar así como en sus tiradas de nadar.

Montañés: Los personajes con este talento tienen ventaja en todas sus tiradas de escalar así como en todas las tiradas de Evadir Peligros para evitar o detectar peligros naturales del entorno montañoso (senderos traicioneros, avalanchas, etc.)

Montaraz: Los personajes con este talento tienen ventaja en todas las tiradas de Evadir Peligros que hagan (incluyendo todas las tiradas de detección y sigilo) al moverse por terreno o entorno boscoso.

Músico: Los personajes con este talento saben cómo tocar un instrumento (normalmente una lira o flauta); también son capaces de componer melodías y cantarlas de forma seductora.

Orador: Los personajes con este talento tienen ventaja en todas sus tiradas de persuasión (ver capítulo VI) al realizar discursos públicos, utilizar su retórica, etc.

Sanador: Los PJs con este talento conocen técnicas de medicina básica y remedios que les permite realizar cirugía simple, asistir partos y (en ocasiones) acelerar la recuperación de un paciente. Los individuos heridos que se recuperen bajo la atención de un personaje con este talento tienen ventaja en sus tiradas semanales de Vigor Físico.

Señor de las Bestias: Los personajes con este talento tienen ventaja cuando tiran para domar un animal por maña (ver *Domar Bestias & Monstruos*, capítulo VI).



Practicando el talento de trasfondo de Luchador

Clases Alternativas de Soldado

Esta sección muestra dos clases militares opcionales nuevas: Jinetes y Arqueros. Son más especializadas (y menos versátiles) que las clases estándar de M&M y es probable que sean más útiles en una campaña orientada a lo militar que a series de búsquedas épicas e intrépidas odiseas.

ARQUEROS

Los Arqueros son la élite de los arqueros entrenados militarmente.

Categoría: Especialistas.

Atributos Primarios: Habilidad e Ingenio

Género: Sólo hombres.

Puntos de Golpe Básicos = 10

Puntería: Los Arqueros añaden su mod. de Habilidad a su tirada de daño cuando usan arcos.

Recarga rápida: Los Arqueros añaden su mod. de Ingenio a su Iniciativa si usan arcos.

Arma Predilecta: Todos los Arqueros deben (obviamente) coger arco como su arma predilecta.

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

Posesiones: Arco, aljaba con 24 flechas, daga, espada, yelmo y coraza. Su riqueza inicial es igual a 3D6 x 5 minas de plata.

Talentos de Trasfondo: Todos los Arqueros tienen el talento Arquero, y otro talento a elegir entre Jinete, Montañés, Montaraz, Marinero o Estratega.

Deidades Patronas: La mayoría siguen a Apolo.

Progreso: Los Arqueros ganan Experiencia matando enemigos y criaturas con su arco; estas recompensas se calculan por el sistema de recompensas de Gloria pero doblándose para los Arqueros. Matar oponentes en combate de melé no otorga ninguna Experiencia a un Arquero.

Efecto de Reputación: Ninguno.



¡Arquero en Acción!



Un orgulloso Jinete y su orgulloso caballo de guerra

JINETES

Los jinetes son guerreros ecuestres de élite, entrenados en combate a caballo y equitación.

Categoría: Guerreros.

Atributos Primarios: Habilidad y Voluntad

Género: Sólo hombres.

Puntos de Golpe Básicos = 12

Combate a Caballo: Un Jinete añade su mod. de Habilidad a su Iniciativa y a su CDE en combate de melé cuando lucha a lomos de un caballo.

Equitación: Los Jinetes añaden su mod. de Voluntad a todas las tiradas de Evadir Peligros que hagan mientras cabalgan, así como a la tirada de Evasión de su montura.

Arma Predilecta: Los Jinetes normalmente escogen espada o lanza como su arma predilecta.

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

Posesiones: Espada, lanza, daga, coraza, escudo y yelmo, un buen caballo entrenado para la batalla. Su riqueza inicial es de 3D6 x 10 minas de plata.

Talentos de Trasfondo: Todos los Jinetes tienen el talento Jinete, más otro elegido entre Armero, Sanador o Estratega.

Deidades Patronas: La mayoría siguen a Ares.

Progreso: Como otros guerreros.

Efecto de Reputación: Camaradería militar.

Caballo de Batalla: A todos los PJs Jinetes se les permite comenzar el juego con un caballo de Guerra de calidad excepcional, con las características normales de un Caballo Común (ver *Compendio de Criaturas*, Pág. 24) y con la habilidad especial *Veloz como el Rayo*.

Clase Alternativa de Amazona

Esta sección detalla una versión alternativa de la clase Amazona, publicada originalmente en la revista Minotauro. Esta variante puede usarse *en lugar de o además de* la versión estándar de la clase detallada en el *Manual del Jugador*, de las que (citando el artículo original) *“las jugadoras de estos tiempos pueden ver demasiadas reminiscencias a tópicos sexistas que suelen relacionarse con las mujeres guerreras en fantasía”*.

La versión estándar de la clase tiene Gracia y Habilidad como sus atributos primarios y da al personaje un bono de daño en melé basado en Habilidad – que no se puede combinar con el bono de protección de una coraza. Esta versión alternativa usa Habilidad y Voluntad (en lugar de Gracia) como sus atributos primarios y permite al personaje aplicar sus habilidades especiales al combate de melé o al de distancia (dependiendo de su *arma predilecta*), lo que hace a la clase más flexible y le da a las Amazonas que no quieren ser arqueras de élite la posibilidad de ser tan letales en melé como Bárbaros u Hoplitas. No obstante, estas Amazonas alternativas no se benefician de ningún bono especial defensivo y por tanto no tienen por qué desdeñar la protección adicional de una coraza.

Como se comentó arriba, esta clase alternativa puede usarse como reemplazo de la clase estándar o como una “nueva casta” de guerreras Amazonas. En ese caso, las dos versiones diferentes de la clase deberían interpretarse como representantes de las dos diosas patronas de las Amazonas, Ártemis y Atenea. La Amazona clásica, con su enfoque arquero y esbelta belleza, es una clara reminiscencia a la diosa de la caza y por tanto debe equipararse con la facción “Artemisiana” tradicionalista de la sociedad Amazona, mientras que los rasgos definidos para la Amazona alternativa (énfasis en autodisciplina reflejada por Voluntad, una elección de habilidades de combate más amplia y ninguna restricción especial de armadura) las hace más cercanas al arquetipo de Atenea y lógicamente representarían la facción “Ateneana” más moderna de la sociedad Amazona.



La Nueva Amazona: una auténtica mujer guerrera



Una orgullosa, intrépida y liberada guerrera Amazona

Variante de Perfil de Clase

AMAZONAS

Las Amazonas son mujeres guerreras, famosas por su arrojo y su letalidad en batalla.

Atributos Primarios: Habilidad y Voluntad.

Género: Todas las Amazonas son mujeres.

Puntos de Golpe Básicos: 12

Letalidad: Una Amazona añade su mod. de Habilidad a sus tiradas de daño cuando usa su arma predilecta.

Golpe Veloz: Una Amazona añade su mod. de Voluntad a su Iniciativa cuando usa su arma predilecta.

Arma Predilecta: Las Amazonas pueden elegir un arma de melé (espada o lanza) o un arma a distancia (arco o jabalina).

Beneficios del Nivel: Cada nivel por encima del primero da a una Amazona +4 Punto de Golpe, +1 a Suerte y +2 a otro atributo a elección del jugador.

Posesiones: Las Amazonas comienzan con una daga, una espada o lanza, y una riqueza inicial de 3D6 x 5 minas de plata. Una de las primeras cosas que hacen cuando son lo bastante ricas es adquirir una coraza y un yelmo.

Notas & Comentarios a la Edición 2007

Todo es Opcional

Bienvenidos al 20º aniversario de la edición facsímil del *Companion de Mazes & Minotaurs*, el a menudo referido como “cuarto libro de la trilogía”.

El *Companion* se compuso, al contrario que los tres libros principales de las reglas Revisadas (*Manual del Jugador*, *Guía del Maze Master* y *Compendio de Criaturas*) TOTALMENTE de reglas opcionales.

La persistencia con la que todavía los autores de este venerable tomo recuerdan a sus lectores que “todo es estrictamente opcional” puede parecer un tanto sorprendente para los estándares actuales: en nuestro ilustre s. XXI, los Maze Masters (o, en general, los directores de juego) hace tiempo que adquirieron el sano hábito de picotear y personalizar mecánicas de juego según su estilo de juego...

Pero en 1987, términos como “*estrictamente oficial*”, “*totalmente no canónico*” y “*reglas caseras*” (sin mencionar la omnipresente “*asunto de sentido común*” o la temible “*aclaración semiformal*”) podían convertir fácilmente lo que empezó como una tarde amistosa de juego heroico en una tediosa sesión de cuatro horas de acalorados debates sobre imparcialidad del Maze Master, equilibrio de juego, realismo mítico y otros tantos conceptos crípticos.

En aquellos días, la página de Cartas de la revista *Grifo* estaba habitualmente invadida por polémicas apasionadas y recurrentes sobre asuntos fascinantes tales como los efectos reales de la fatiga de combate, el tiempo que lleva desenvainar una espada con una flecha clavada en tu brazo, cómo se supone que funciona realmente la magia y, por supuesto, los pies cúbicos.

A mediados de los 80, el término “*abogado de las reglas*” empezó a aparecer; convenciones, revistas e incluso tiendas de juegos locales comenzaron a ser invadidas regularmente por autoproclamados expertos de M&M que, al parecer, consideraban más divertido aleccionar a otra gente sobre Cómo Debería Jugarse el Juego que realmente jugarlo.

La Inquisición de Juego

Esta gente rápidamente empezó a conocerse como “la Inquisición del Juego” y las palabras “*¡Ja, ja! ¡Nadie espera a la inquisición del juego!*”, se convirtió en un lema popular de las mesas de juego.

Peor aún, la Inquisición de Juego tenía sus propios archienemigos, que eran igualmente fanáticos y aburridos: los llamados “Revisionistas” cuyo único fin en la vida parecía ser contar extensas diatribas a cualquiera remotamente interesado en M&M sobre Por qué y Cómo Esta Regla en Particular Debería Cambiarse.

Dentro de tan acalorado contexto, el mantra “estrictamente opcional” del *Companion* de M&M se hizo eco como una declaración de libertad de juego.

Fue un modo de decir a Maze Masters y jugadores: *Ey, sólo es un juego, estas reglas son herramientas para que las uses y no la maldita Constitución, Biblia, Corán o Pequeño Libro Rojo. Siéntete libre de expandirlas, interpretarlas y modificarlas como quieras. Diviértete (y ten una vida, también).*

Sin duda, esta declaración puede parecer un tanto timorata para los estándares actuales (y nada diré sobre Teoría de Juego aquí) pero en aquellos días, esto asestó un verdadero golpe en la mesa de la libertad. Ahora ya sabes a qué se referían esos extraños viejos jugadores cuando hablaban del “espíritu del 87”.

Primeras Reacciones

Pero volvamos al libro en sí – y empecemos con la preciosa portada a todo color de Luigi Castellani. Como tantas otras cosas relacionadas con *Mazes & Minotaurs*, esta ilustración tuvo sus fervientes defensores y detractores.

Siempre me acordaré de la reacción de Luke G. Reynards, gurú de M&M (sí, el tío de *Giro en el Laberinto*), cuando vio por primera vez la portada del *Companion*: “*Guau. Parece como si la Virgen María fuese a patearte el trasero*”. Se refería, claro, a la túnica azul de la sacerdotisa de Atenea.

La mayoría de las muchas Opciones de Personaje presentadas en el primer capítulo demostraron ser muy populares entre Maze Masters y jugadores por igual – en especial los Talentos de Trasfondo, que añadieron variedad a los PJs “*sin meter un engorroso sistema de habilidades estilo Glifoquest en el viejo y buen M&M*”. Por supuesto, siempre encontrarás a alguien que estará totalmente descontento con todo (“*¿Y a ESTO le llamas tú un sistema de habilidades?*”).

En lo que respecta a la Amazona Alternativa, fue bien acogida por la mayoría de las jugadoras (y unos pocos jugadores progresistas) como “*una bienvenida y largo tiempo atrasada ruptura con los cansinos tópicos de fantasía*” – ver artículo original en *Minotauro* nº 3 para discurso retórico completo.

¿Revisada o Reciclada?

Como habrás notado en la Introducción, una buena parte del material incluido en el *Companion* ya se había publicado en suplementos para la reglas originales de M&M (como el memorable *Unveiled Addenda*) o en las páginas de la revista *Grifo*.

Esta es la razón de que algunos detractores de *Mazes & Minotaurs* (la mayoría colaboradores ex-*Wargamistas*) le llamasen M&M Reciclado (y no Revisado). Pero aquel burdo sarcasmo era bastante injusto, ya que la mayoría de estas publicaciones previas de material habían sido Revisadas a fondo (y no simplemente Recicladas).

Y ahora es momento de Ponernos Míticos...

II: AGENTES DIVINOS

Favor Divino

Se asume que todos los personajes jugadores de M&M gozan de algún grado de favor de los dioses en general y de su deidad patrona en particular.

En términos de juego, esta forma de atención divina se refleja en la Suerte del PJ y el hecho de que todos los personajes aumentan su Suerte a medida que ganan nuevos niveles: así, cuanto más Gloria, Sabiduría o Experiencia acumula el personaje, más atención y protección recibe de su deidad patrona.

Las deidades pueden ofrecer aún más grandiosos privilegios a unos pocos elegidos de entre sus muchos devotos y protegidos. A estos escasos individuos, que actúan como campeones y adalides de las deidades en el mundo mortal, se les puede conocer por varios títulos, como Heraldo de Apolo, Campeón de Atenea, Caudillo de Ares o Elegido de Afrodita; en términos de juego, se les conoce como Agentes Divinos.

Las siguientes reglas detallan los varios requisitos, beneficios especiales y obligaciones asociadas al estatus de Agente Divino.

Como en el resto del *Compañion de M&M*, estas reglas son totalmente opcionales y quizá no deberían usarse en campañas de M&M en las que no exista un mayor énfasis en las muchas disputas y juegos de poder de las deidades Olímpicas.

Convertirse en un Agente

Un PJ puede convertirse en agente divino sólo si jugador y Maze Master (que rige sobre todas las decisiones divinas) están de acuerdo en la elección.

El personaje también debe tener un valor de al menos **18** en Suerte Y en otro atributo, que variará según la personalidad y esfera de influencia de cada deidad (ver abajo).

Estos requisitos tan estrictos significan que sólo unos pocos personajes excepcionalmente dotados pueden empezar el juego como agentes divinos; la mayoría de los aventureros tendrán que alcanzar los niveles más altos antes de que puedan tener sus valores a 18 y atraer una mayor atención de su deidad.

Si se cumplen todas estas condiciones, la deidad se aparecerá al PJ en el momento adecuado y le hará saber que ha sido elegido como nuevo agente divino. Esto suele ocurrir cuando un PJ alcanza el nivel que le hace cumplir los requisitos de atributo.

Una vez que se concede el estatus de agente divino a un personaje, ya no hay vuelta atrás: este es un compromiso vitalicio y los agentes que abandonen sus tareas sagradas pueden estar seguros de que provocarán la ira de su deidad patrona – más pronto que tarde.



Hola, estoy buscando un campeón valiente y noble...

Favores Divinos

A los beneficios especiales concedidos por un dios a sus agentes se les llama **favores divinos**. Un personaje recibe **tres** de estos favores divinos al convertirse en Agente Divino. Además, también recibe un favor divino adicional por cada nuevo nivel ganado posteriormente.

Así, un personaje que se hace Agente a nivel 4 recibirá tres favores a nivel 4, otro más a nivel 5 y el último a nivel 6.

Aunque concedidos por la deidad, los favores divinos son elegidos por el jugador del agente. Hay tres tipos diferentes de favores divinos: **Atributos Míticos**, **Invocaciones Divinas** y **Objetos Míticos**.

Atributos Míticos

Este favor permite al agente sumar 2 a uno de los atributos favorecidos por su deidad patrona, hasta el valor Supremo de **21** – incluso si éste NO es uno de los atributos primarios de la clase del personaje. Este favor sólo puede escogerse una vez por cada atributo favorecido de la deidad (ver abajo).

Invocación Divina

Este favor divino permite solicitar una única Intervención Divina como el Prodigio Divino de nivel 6, excepto que utilizarla no cuesta Puntos de Poder y funciona automáticamente.

Este favor puede elegirse varias veces, ya que cada Invocación Divina sólo garantiza UNA respuesta.

Al contrario que el prodigio de Intervención Divina, las Invocaciones Divinas las pueden realizar Agentes inconscientes o muertos, en cuyo caso la ayuda recibida a menudo tomará la forma de un salvavidas *deus ex machina*.

Recuerda que los dioses no siempre intervienen en persona; a menudo prefieren actuar de incógnito o mediante manifestaciones espectaculares de su poder sobre la naturaleza, que también pueden interpretarse como fenómenos naturales (sobre todo en el caso de dioses como Zeus o Poseidón).

Objetos Míticos

La deidad da un objeto mítico al personaje. Éste será elegido por el Maze Master de entre los objetos asociados con la deidad, como se detalla abajo. Este favor puede cogerse múltiples veces, otorgando al PJ un objeto diferente cada vez.

Las deidades sólo pueden dar objetos míticos asociados a su nombre o esfera de influencia. Para cada deidad existe una lista de objetos míticos típicos (ver abajo) pero esta lista no supone una limitación; el Maze Master tiene la decisión final sobre este punto.

Como regla general, dos tipos de objetos míticos nunca se entregarán como favores divinos: los objetos con un número limitado de usos como las pociones (demasiado efímeras en sus cualidades para ser favores adecuados) y, por supuesto, los Artefactos Únicos, que sólo pueden ganarse como resultado de odiseas y búsquedas épicas.

Favores Condicionales

En ocasiones, las deidades pueden enviar a los personajes que no (o aún no) son sus Agentes electos a búsquedas u otras misiones peligrosas, incluso si los PJs no cumplen los requisitos del estatus de Agente Divino. Esto suele ocurrir en tiempos desesperados, cuando los PJs suelen ser los únicos campeones o los más adecuados disponibles en poco tiempo.

En esos casos, cada PJ elegido por la deidad recibirá un único Objeto Mítico (elegido por el Maze Master en lugar del jugador). Si la búsqueda o tarea tiene éxito, al personaje se le permitirá conservar el objeto; si, por otro parte, el personaje fracasa, la deidad tomará de vuelta su regalo.

Este método concreto también puede usarse en campañas que no muestren Agentes Divinos todo el tiempo, permitiendo a los PJs ser "agentes ocasionales" de los dioses sin vincular toda su vida y su destino al servicio de la deidad.



Los Agentes siempre deberían pensárselo dos veces antes de provocar la ira de sus patrones divinos

Obediencia & Represalias

Como habrás visto, ser un agente divino implica muchas ventajas poderosas – pero como un gran sabio dijo una vez: un gran poder conlleva una gran responsabilidad... y los agentes divinos tienen las más grandes responsabilidades. En términos de juego, esos grandes cometidos se ven reflejados por la misión sagrada del agente (ver abajo).

De los agentes divinos, más aún que de otros PJs, se espera que demuestren un grado intachable de celo y obediencia al servicio de su deidad patrona.

En el momento en que un agente, por sus decisiones o actos, desata la ira de su deidad, pierde uno de sus favores *permanentemente* – ya sea un Atributo Mítico, Objeto Mítico o Invocación Divina sin usar. Esta elección la hará el Maze Master, según la personificación de la deidad.

Si el PJ ya había perdido todos sus favores, sufrirá una maldición divina permanente que reduce su valor de Suerte en 2D6 (hasta un mínimo de 1).

Por otro lado, al ex agente se le libera de todas sus obligaciones hacia su ex deidad patrona. Si de nuevo hiciera algo que pudiera causar la ira de la deidad, entonces sufrirá XD6 de daño de inmediato, donde X es igual a su propio nivel. Eso es lo que recibes por ser un ingrato y terco mortal.

Perfiles de Agente Divino

Esta sección da un perfil general para agentes de las 12 deidades mayores, con el siguiente formato:

Clases Preferidas: Los PJs con más probabilidad de ser elegidos como agentes de una deidad. Como el término "probabilidad" indica, puede haber excepciones, siempre que se cumplan los requisitos de atributos. "Sacerdotes" o "Sacerdotisas" siempre son de la propia deidad.

Requisitos: Indican los valores de atributo mínimos necesarios para convertirse en agente de la deidad.

Misión Sagrada: Las tareas y responsabilidades generales del personaje como agente divino.

Atributos Favorecidos: Los atributos que pueden obtener un favor de Atributo Mítico (ver arriba).

Objetos Míticos: Ejemplos de objetos que la deidad puede dar como favores divinos. Esta lista no pretende ser exhaustiva y los Maze Master pueden ampliarla para incluir objetos adicionales.

Restricciones Especiales: Cada dios o diosa tiene una restricción especial a los favores divinos que puede dar a sus agentes. Ésta suele reflejar el carácter de la deidad y su actitud con los mortales.

Agentes de Afrodita

Clases Preferidas: Aedo, Noble, Sacerdotisa.

Requisitos: 18+ en Suerte y Gracia

Misión Sagrada: Los Agentes de Afrodita deben proteger y defender a sus sacerdotisas, fieles y lugares sagrados. Afrodita también suele enredar a sus agentes en sus juegos de intriga divina, en especial si agentes de otras deidades también están involucrados.

Atributos Favorecidos: GRA, SUE e ING.

Objetos Míticos: Amuleto de Afrodita, Égida, Daga de Afrodita, Túnica de la Fortuna.

Restricciones Especiales: A Afrodita le encanta meterse en asuntos de los mortales. Por esa razón, los tres primeros favores concedidos a un agente de Afrodita deben incluir al menos una Invocación Divina.



Una Cazadora Agente de Ártemis con su leal mascota

Agentes de Apolo

Clases Preferidas: Aedo, Cazador, Centauro, Elementalista de Luz (ver Cap. IV), Ninfa, Noble, Sacerdote.

Requisitos: 18+ en Suerte y en otro atributo seleccionado entre Habilidad, Ingenio y Gracia.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Apolo deben proteger y defender sus lugares sagrados, a sus sacerdotes y fieles y a sus muchos protegidos, lo que incluye a la mayoría de los aedos y oráculos. También deben ayudar a extender el culto a su patrón divino (incluso en su forma abstracta puramente solar) por todo el mundo.

Atributos Favorecidos: GRA, HAB e ING.

Objetos Míticos: Arco de Apolo, Arpa de Perspicacia Poética, Bastón de la Luz, Coraza de Apolo, Lanza de Impacto, Lanza de la Defensa.

Restricciones Especiales: Apolo prefiere que sus agentes sean sujetos realmente increíbles. Por ello, debe incluirse un Atributo Mítico en uno de los tres primeros favores otorgados a un agente de Apolo.

Agentes de Ares

Clases Preferidas: Bárbaro, Hoplita, Noble.

Requisitos: 18+ en Suerte y Fortaleza.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Ares deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotes y fieles. A veces, Ares también puede ordenarles que participen activamente en guerras – o incluso que contribuyan a que se desaten.

Atributos Favorecidos: FOR, HAB y VOL.

Objetos Míticos: Coraza de Ares, Espada de Ares, Lanza de Impacto, Yelmo de Ares.

Restricciones Especiales: Ares desprecia a los que piden auxilio. El dios de la guerra nunca concede Invocaciones Divinas a sus agentes.

Agentes de Ártemis

Clases Preferidas: Amazona, Cazador, Centauro, Ninfa (Dríade), Noble, Sacerdotisa.

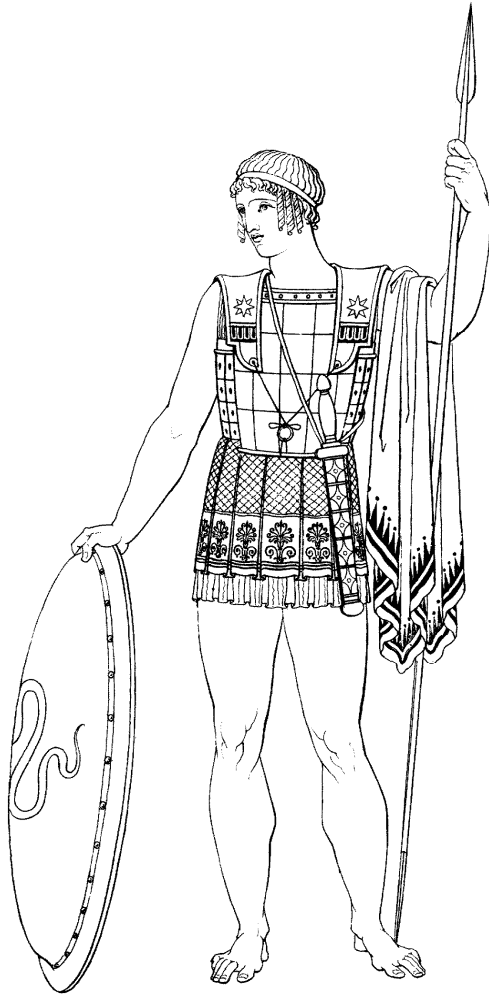
Requisitos: 18+ en Suerte y en otro atributo seleccionado entre Habilidad, Ingenio y Gracia.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Ártemis deben proteger y defender los lugares sagrados de la diosa, sus sacerdotisas, fieles y a sus protegidos, que incluyen a la mayoría de las dríades, bestias salvajes y varias Gentes de los bosques como Acteones, Silvanios y Pueblo Abeja.

Atributos Favorecidos: GRA, HAB e ING.

Objetos Míticos: Aljaba de Ártemis, Amuleto de Ártemis, Arco de Ártemis, Brida de la Doma, Cinturón de Protección, Túnica de la Fortuna, Flauta del Pastor.

Restricciones Especiales: Debe incluirse un Objeto Mítico y Atributo Mítico entre los tres primeros favores otorgados a un agente de Ártemis.



Un valeroso y carismático Agente de Atenea

Agentes de Atenea

Clases Preferidas: Amazona, Hoplita, Noble, Sacerdotisa.

Requisitos: 18+ en Suerte y en otro atributo seleccionado entre Habilidad, Ingenio y Voluntad.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Atenea deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotisas y fieles. También deben ayudar a extender la civilización, la paz y la sabiduría por todo el mundo.

Atributos Favorecidos: HAB, VOL e ING.

Objetos Míticos: Égida, Lanza de Atenea, Lanza de la Defensa, Yelmo de Atenea.

Restricciones Especiales: Atenea es la diosa de la protección y la excelencia personal: las tres primeros favores que conceda a un agente deben incluir siempre al menos un Atributo Divino o un Objeto Mítico.

Agentes de Deméter

Clases Preferidas: Ninfa (Heléade o Napea), Sacerdotisa. Sus agentes siempre son mujeres.

Requisitos: 18+ en Suerte y Voluntad.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Deméter deben proteger sus zonas sagradas, sacerdotisas y fieles (incluyendo muchos labriegos y lugareños).

Atributos Favorecidos: ING y VOL.

Objetos Míticos: Amuleto de la Salud, Amuleto de Protección, Anillo de la Buena Suerte, Bastón de la Tierra, Caduceo, Túnica de la Fortuna, Flauta del Pastor.

Restricciones Especiales: Deméter muy raramente interviene en asuntos de los mortales. De los tres primeros favores que conceda sólo puede incluirse una Invocación Divina.

Agentes de Hefesto

Clases Preferidas: Bárbaro, Sacerdote. Si no hay nadie más disponible podría elegir Elementalistas varones expertos en Fuego y Tierra.

Requisitos: 18+ en Suerte y en FOR o VOL.

Misión Sagrada: Los agentes de Hefesto deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotes y fieles (lo que incluye a la mayoría de los herreros); también deben ayudar a varias razas que se encuentran bajo la protección del dios herrero (como los Cíclopes Menores).

Atributos Favorecidos: FOR y VOL.

Objetos Míticos: Armas de Hefesto, Égida.

Restricciones Especiales: Hefesto no suele intervenir en los asuntos de los mortales. Por ello, nunca concede Invocaciones Divinas a sus agentes divinos. Además, el agente debe incluir al menos un Objeto Mítico en los tres primeros favores divinos.

Agentes de Hera

Clases Preferidas: Noble, Sacerdotisa.

Requisitos: 18+ en Suerte y en otro atributo seleccionado entre Ingenio, Voluntad y Gracia.

Misión Sagrada: Los Agentes de Hera deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotisas y fieles. Su diosa patrona también les obliga a interferir a veces en los asuntos propios de su marido y sus intrigas en el mundo mortal...

Atributos Favorecidos: VOL, ING, SUE y GRA.

Objetos Míticos: Amuleto / Cinturón de Protección, Anillo de Invisibilidad, Égida, Espada de las Tretas, Túnica de la Fortuna, Manto de Ocultación.

Restricciones Especiales: A Hera le encanta involucrarse en asuntos de los mortales y vigila de cerca a sus protegidos. Por ello, deberá incluirse al menos una Invocación Divina entre los tres primeros favores divinos dados a uno de sus agentes.



*Sandalias de Hermes y Caduceo
La panoplia típica para un Agente de Hermes*

Agentes de Hermes

Clases Preferidas: Ladrón, Hechicero, Sacerdote.

Requisitos: 18+ en Suerte e Ingenio.

Misión Sagrada: Los Agentes of Hermes deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotes y numerosos fieles (lo que incluye comerciantes, mercaderes y viajeros); también deben ayudar a ampliar y desarrollar la práctica de comercio pacífico entre ciudades y naciones.

Atributos Favorecidos: ING, SUE y GRA.

Objetos Míticos: Anillo de la Buena Suerte, Caduceo, Sandalias de Hermes (sobre todo éstas).

Restricciones Especiales: Hermes adora que sus agentes tengan señales visibles de sus deberes divinos; por ello, de los tres primeros favores concedidos a un agente de Hermes siempre debe incluirse al menos un Objeto Mítico (especialmente un Caduceo o Sandalias de Hermes).

Agentes de Hestia

Clases Preferidas: Sacerdotisas. Hestia nunca acepta otra clase de personaje para sus agentes divinos.

Requisitos: 18+ en Suerte y Voluntad.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Hestia deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotisas y sus numerosos fieles.

Atributos Favorecidos: VOL y GRA.

Objetos Míticos: Anillo de la Buena Suerte, Amuleto de la Salud, Amuleto de Protección, Caduceo, Túnica de la Fortuna.

Restricciones Especiales: Hestia, diosa de la modestia y la vida doméstica, sólo selecciona a sus agentes divinos de entre los rangos de sus propias Sacerdotisas.

Agentes de Poseidón

Clases Preferidas: Ninfa (Nereida), Noble, Sacerdote.

Requisitos: 18+ en Suerte y Fortaleza o Voluntad.

Misión Sagrada: Los agentes divinos de Poseidón deben defender sus lugares sagrados, sacerdotes y fieles (entre las que se incluyen varias Gentes del fondo marino como Delfines, Tritones, Sirénidas, Nereidas, etc.).

Atributos Favorecidos: FOR y VOL.

Objetos Míticos: Amuleto de las Sirénidas, Amuleto de las Nereidas, Tridente de la Furia (con las mismas propiedades que la Lanza de Impacto).

Restricciones Especiales: A Poseidón no le gusta ser perturbado en su reino submarino aunque se sabe que interviene a petición de sus campeones; por esta razón, de entre los tres primeros favores concedidos a sus agentes no puede incluirse más de una Invocación Divina.

Agentes de Zeus

Clases Preferidas: Ninfa (Oréade), Noble, Sacerdote.

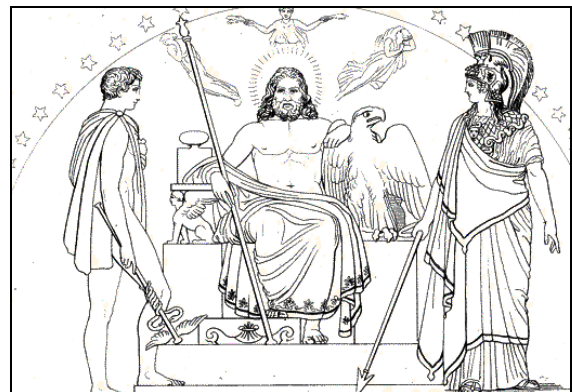
Requisitos: 18+ en Suerte y en cualquier otro atributo (Zeus tiene gustos eclécticos).

Misión Sagrada: Los Agentes de Zeus deben proteger y defender sus lugares sagrados, sacerdotes y muchos fieles. También deben hacer todo lo que esté en su poder por combatir criaturas del Caos y otros enemigos del Olimpo. De vez en cuando, Zeus también les ordenará intervenir en los asuntos de reyes y otros poderosos mortales o en sus propios juegos de intriga contra los agentes de su esposa Hera.

Atributos Favorecidos: FOR, VOL, SUE e ING.

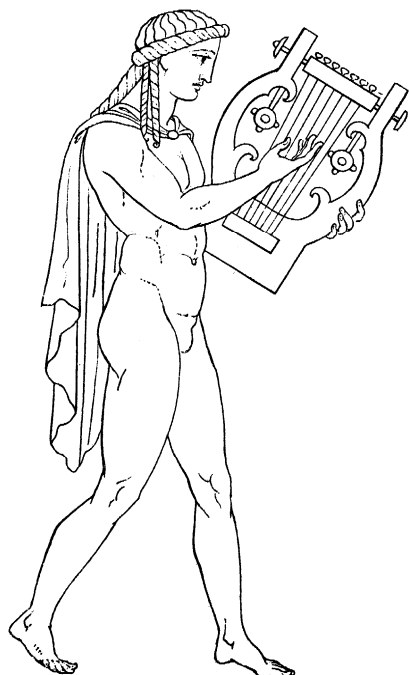
Objetos Míticos: Amuleto de Protección, Anillo de Invisibilidad, Anillo de la Buena Suerte, Bastón del Aire, Bastón de la Luz, Égida, Espada de las Tretas, Rayo.

Restricciones Especiales: Como supremo soberano de todos los dioses, Zeus no pone restricciones especiales a los favores que concede a sus agentes.



¿Qué? ¿Otra petición de ayuda divina? ¿Otra vez?

Comentarios a la Edición 2007



¡Aquí Llegan los Agentes!

¿Recuerdas el gran cisma Laberintista / Mítico / Modernista de los 90? Bueno, es un hecho indiscutible entre los historiadores del hobby que todo empezó con el *Companion* – y sus reglas de Agentes Divinos.

El concepto de “favores divinos” se introdujo por primera vez en el suplemento *Myth & Magic* de 1973 pero muchos de sus aspectos específicos se quedaron obsoletos con las nuevas reglas Revisadas, que ya no usaban el atributo de Fe y permitían mejorar los valores de atributo de los personajes como la forma habitual de avance personal, algo que sólo se podía conseguir con favores divinos en las reglas Originales de M&M.

Todo esto explica que las reglas de Agentes Divinos fueran tan esperadas y tan universalmente bienvenidas por la comunidad M&M en general.

De Dos Opciones a Cuatro Estilos

Una rasgo interesante de estas reglas es el modo en que interactuaron con las opciones de Combate Homérico para crear cuatro combinaciones que poco a poco evolucionaron a cuatro estilos de juego distintos, cada uno con su propia jerga y léxico: las campañas **Estándar** no usaban ninguna opción, mientras que las campañas que o usaban la opción de Combate Homérico o las reglas de Agentes Divinos (no ambas) se las llamó **Heroica** y **Mítica** respectivamente. Las campañas que combinaban ambas (de lejos la elección más frecuente) eran conocidas con extraños y variados apelativos como **HeroicoMíticas**, **MíticoHeroicas** o **Full Monty**.

De Cuatro Estilos a Tres Escuelas

Hacia el final de los 80, estas muchas combinaciones crearon los cimientos para las “tres escuelas de pensamiento” que dominarían la mayor parte de 1990:

Laberintistas (que veían M&M como un juego clásico de arrastracavernas y matamonstruos) estaban a favor de campañas Estándar o Heroicas,

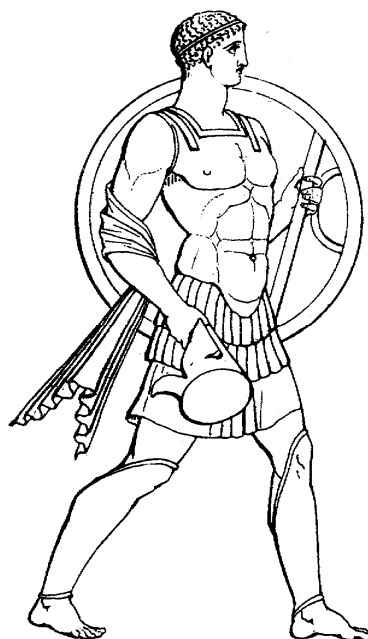
Mitocistas (que querían “regresar a las raíces mitológicas del juego”) estaban claramente a favor de un enfoque Mítico (o “paradigma mítico” si usásemos la típica jerga Mitocista)

...y **Modernistas** (descritos muy acertadamente por un amigo mío Californiano como “los hijos cósmicos de Ray Harryhausen y el británico que escribió la trilogía de *La Guerra de los Reyes*” – se refería, por supuesto, al mundialmente famoso J.R.R. Tolkien, aunque Jim tenía mala memoria en lo referente a la literatura), que eran fuertes defensores de la filosofía Full Monty / MíticoHeroica / Todo Vale.

La Llegada de Mitra

Las reglas de Agentes Divinos también jugaron un papel importante en el nacimiento de la célebre “Herejía Mitraica”, que creó otro momento histórico en el universo de M&M... y todavía más tumulto, desacuerdo y división entre la comunidad de M&M (sin mencionar unos momentos terribles de dudas metafísicas).

Pero esta pequeña pizca de historia del juego es una historia completa por sí misma – ver pág. 28 para más detalles...



III: OPCIONES DE COMBATE

Nuevas Tácticas & Técnicas



El antiguo arte Amazona de tiro con arco ecuestre

Arrojar Cuchillos

Sólo los cuchillos que han sido especialmente equilibrados para ser arrojados pueden usarse como armas de proyectil. Si intentas esto con tu daga normal habitual, el ataque simplemente fallará. Los cuchillos especialmente equilibrados para ser arrojados cuestan 20 minas de plata (en lugar de las 15 mp de la daga estándar).

Arrojar un cuchillo requiere mucha Habilidad. En términos de juego, sólo los personajes con Habilidad 13 o más (es decir, con un modificador de Habilidad de al menos +1) son capaces de usar estas armas. Los Ladrones con Habilidad 13+ que elijan el cuchillo arrojado como su Arma Predilecta se beneficiarán de la ventaja habitual de tirar dos D20s y quedarse la mejor tirada cuando ataquen.

Un cuchillo arrojado con puntería puede ser tan mortal como cualquier jabalina; el daño de un cuchillo arrojado es de 1D6 (no 1D3). La mayor desventaja del cuchillo arrojado (además de ser un arma de "un disparo") es su alcance limitado. Un cuchillo arrojado tiene un alcance efectivo de 6 m. No recibe ningún bono al ataque por distancia corta, como otras armas de proyectil, pero puede usarse a alcance largo con las reglas habituales (con -2 a ataque y alcance máximo de 12 m.)

Arquería a Caballo

Normalmente es imposible disparar un arco mientras se cabalga... excepto para Amazonas con el talento Jinete. No obstante, incluso ellas tienen una penalización de -2 al ataque (-4 si el caballo va al galope).



Ey, Andros, quizás sea el momento de usar aquella táctica de Ataque Doble de la que me hablaste...

Ataque Doble

Los personajes están limitados a un único ataque de melé por asalto de combate pero los guerreros (y sólo ellos) pueden intentar 'dividir' sus ataques entre dos enemigos diferentes enzarzados en la melé durante el mismo asalto de combate. Esto requiere un mod. de Melé de al menos +4.

Ambos ataques tendrán lugar en el valor habitual de Iniciativa del personaje, con una tirada de ataque separada para cada uno, con un mod. al ataque de Melé igual a la mitad del mod. de Melé normal del personaje (redondeando hacia abajo).

Esta táctica especial no puede usarse para atacar al mismo enemigo dos veces en el mismo asalto. No puede combinarse con otra táctica de melé que no sea Cargar a la Batalla (cuyo bonificador de Carga se aplicará a ambas tiradas de ataque) o Avasallar con Escudo (en cuyo caso, los efectos de Avasallar sólo se aplicarán a la tirada de uno de los dos ataques del personaje).

Avasallar

Este ataque especial sólo puede intentarlo un personaje armado con un arma de batalla. No puede usarse contra enemigos Grandes o Gigantescos. Puede combinarse con *Cargar a la Batalla*.

El personaje puede elegir realizar un ataque de avasallar en lugar de su ataque normal de melé, usando su armamento para empujar (o incluso derribar) a su oponente – en lugar de herirlo. Un personaje que intenta un ataque de avasallar gana un bonificador de +2 al ataque si lleva un escudo.

Si la tirada de ataque tiene éxito, el defensor no recibe daño pero es derribado. Tendrá que gastar un asalto completo para levantarse, sufriendo un -4 a su CDE en melé mientras esté en el suelo.



Un guerrero noble derribado sufriendo un -4 a su CDE

Desarmar

Este ataque especial solo puede usarlo un personaje con Habilidad 13+ armado con espada. No puede usarse contra oponentes con una categoría de Tamaño mayor.

En lugar de atacar a su enemigo para herirlo se intenta desarmarle. Esto requiere un tirada de ataque de Melé contra un número objetivo especial de 20 + el mod. de Melé del defensor. Desarmar es una maniobra extremadamente difícil, a menos que el mod. de Melé sea bastante superior al del oponente. En un juego como M&M, esta maniobra es más un vistoso despliegue de esgrima que una opción sensata en un combate real y sangriento.

Si el ataque tiene éxito, el objetivo no recibe daño pero pierde su arma. Recoger un arma durante una melé lleva un asalto completo, durante el cual el personaje no puede realizar otra acción defensiva (con un -4 a su CDE, como si estuviera en el suelo).

Lucha con Bastón

Un bastón utilizado como arma inflige 1D6 Puntos de daño *temporal* (como en pugilato) en lugar de daño de combate real; no obstante, al contrario que el daño pugilístico, éste no se ve afectado por la Fortaleza del atacante. Los personajes que luchen con un bastón también pueden usar las siguientes tácticas especiales, siempre que cumplan los requisitos correspondientes: *Parar con Arma* (requiere HAB 13+), *Desarmar* (requiere HAB 13+) y *Ataque Doble* (requiere bono de Melé de al menos +4). También podrán usar la maniobra especial *Zancadilla*, que funciona igual que un ataque de *Avasallar*, excepto que ésta requiere una Habilidad de 13+.

A pesar de todas sus ventajas, los bastones también tienen unas cuantas limitaciones severas como armas. En primer lugar, sólo son efectivas contra enemigos de tamaño Mediano (o menor); golpear a una criatura Grande (o una Gigantesca) con un bastón simplemente no tendrá ningún efecto e intentar parar el enorme garrote de un Cíclope con un bastón tan sólo hará que se parta en dos, lo que nos lleva a la siguiente gran desventaja de los bastones – son mucho más fáciles de romper que las armas de verdad.

En el momento en que un bastón se usa con éxito para parar un ataque realizado por un arma de batalla, tira un dado de daño como si el ataque hubiese tenido éxito (añadiendo cualquier bono de daño por clase, objetos míticos, etc.); si el daño final de la tirada es 5 o más, el bastón se parte y no puede usarse más como arma. Por último, las maniobras especiales de *Parar con un Arma* y *Desarmar* son totalmente inútiles contra enemigos armados con lanzas (recuerda que, en M&M, ¡las lanzas molan!). Sólo un Ladrón puede elegir el bastón como *Arma Predilecta* (aunque es bastante improbable entre aventureros, teniendo en cuenta la existencia de las dagas y las hondas).

Luchar con Red

Los personajes con Habilidad 13+ pueden usar una red como su arma de mano libre. La red puede usarse para lanzar un ataque especial de enredar en lugar del ataque normal de melé o a distancia en cualquier asalto de combate.

Como arma de proyectil, la red tiene un alcance igual a la Fortaleza x 0,30 m. del personaje pero sólo puede usarse una vez por combate, igual que cualquier otra arma arrojada. Como arma de melé la red puede usarse en múltiples ataques.

En cualquier situación, atacar con red requiere una tirada exitosa de ataque a distancia contra Defensa Básica del objetivo (sin contar armadura o escudo)

Los modificadores normales por tamaño de objetivo no se aplican a esta tirada. Al contrario, cuanto más grande sea más difícil será capturarlo o atraparlo. Por tanto, invierte los modificadores normales de objetivo (ej. Diminuto +4, Pequeño +2, Grande -2, Gigantesco -4)

Si el ataque tiene éxito, el objetivo no recibe daño pero debe hacer una tirada de Evadir Peligros para evitar quedar atrapado en la red. Si la tirada falla, el objetivo no podrá moverse, aunque podrá seguir luchando con un -4 a sus ataques e Iniciativa. El -4 también se aplica a las tiradas de Evadir Peligros que tenga que hacer. El personaje enredado puede intentar liberarse usando las reglas de lucha, tirando contra una hipotética Fortaleza de 16.

En melé, el que lleva la red también puede intentar tirar al suelo a un objetivo capturado. Para hacerlo, deberá realizar un ataque de lucha con éxito contra el valor de Fortaleza del individuo enredado. Personajes en el suelo sufren -4 a su CDE de melé.

Algunas criaturas que pueden usar red en combate son los Colosos de Bronce (con Fortaleza 20 por su tamaño Grande), Ictiocentauros, Hijos de Dagón, Pueblo Pantano y Tritones. En este caso, este arma especial añade +5 a su valor de Gloria básico, ya que se trata de una versión más débil de la habilidad especial *Enredar*. Por último, sólo las criaturas que tengan la habilidad *Arma de Proyectil* podrán usar su red también a distancia. En todos los casos, la criatura usará su red con un mod. de ataque igual a la suma de su Ferocidad y Astucia (con un +2 para las Grandes, que usan redes enormes). Una red de combate cuesta 20 mp y tiene un valor de carga de 1 (por lo que abulta).



¿Ves lo que decía? ¡No puedes vencer este combo!

Combate Desarmado

Restricciones & Aclaraciones

El Pugilato puede usarse contra Gentes, siempre que sean humanoides de tamaño Mediano o Pequeño. Todos los otros tipos de criaturas son inmunes a sus efectos.

Los personajes con el talento Luchador (ver pág. 4) no se benefician de ninguna ventaja especial cuando intentan liberarse de los ataques de Presa o Enredar de Monstruos, Animados, Bestias o Gentes no humanoides.

Los pugilistas y luchadores no pueden usar las tácticas especiales como *Cargar a la Batalla*, *Finta* o las varias maniobras de melé nuevas detalladas en el primer capítulo de este suplemento (como *Ataque Doble* o *Desarmar*).

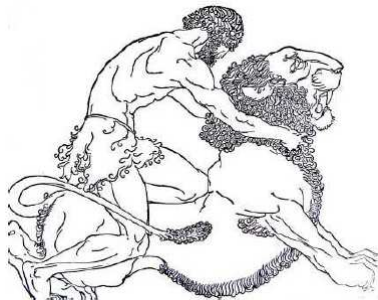
Los humanos que usen combate desarmado contra múltiples enemigos Pequeños se beneficiarán del ataque extra de melé habitual: en otras palabras, un luchador humano puede intentar apresar dos enemigos Pequeños durante el mismo asalto, aplicando su Fortaleza completa a cada uno de sus ataques de presa.

Daño de Lucha

Un luchador con fuerza física superior puede causar daño físico grave a un enemigo inmovilizado si lo desea. Esto representa 'luchas sangrientas', llaves aplastantes, estrangular a una víctima hasta morir y otros trucos sucios (lo cual está prohibido en honorables competiciones de lucha, por supuesto).

Sólo un luchado con una Fortaleza por encima de lo normal (13+) puede usar esta opción, para causar un número de Puntos de daño igual a su bono de Fortaleza a su víctima inmovilizada al final de cada asalto de combate. Esto no requiere tirada pero impide que el luchador realice cualquier otro tipo de ataque. Así, un luchador con Fortaleza 15 (bono de +2) puede infligir 2 Puntos de daño por asalto a una víctima inmovilizada. Este daño se recibe después de que la víctima haya fallado su intento de liberarse (es decir, la víctima no recibe ningún daño si consigue liberarse).

Esta táctica no puede usarse contra Animados, pues no necesitan respirar (y por tanto no pueden ser estrangulados hasta morir) o son inmunes a cosas como huesos rotos, dislocamientos, etc.



- ¡No te muevas! ¡Tengo unas cuantas reglas de lucha nuevas para ti!



- ¡Ayaaah! ¡¡¡Es la hora del Combate Homérico!!!

Combate Homérico

Estas reglas opcionales se pueden usar para añadir un grado adicional de heroísmo épico, increíble violencia e impredecible dramatismo al combate.

Golpes Críticos

Cuando la tirada de Melé o Proyectil de un PJ supera por 10 o más la CDE de su objetivo, el ataque es un *golpe crítico*. Esto representa golpes o disparos bien apuntados (o muy afortunados). Cuando suceda, se tirará otro D20 en la tabla correspondiente (ver página siguiente).

Esta regla sólo se aplica a ataques de los PJs: las criaturas y los PNJs (no importa lo poderosos que sean) nunca pueden realizar golpes críticos. Esta restricción representa el hecho de que los PJs son los héroes de la historia y gozan así de un mayor grado de suerte de combate y estatura dramática.

Pifias

Siempre que una tirada de ataque resulte en un 1 natural (sin contar modificadores), el ataque no sólo es un fallo, sino una *pifia*. Deberá realizarse una nueva tirada de D20 en la tabla correspondiente (ver página siguiente).

Este riesgo se aplica a todos los atacantes, excepto PJs (y PNJs mayores) con Suerte 13+, que son lo suficientemente afortunados como para ser inmunes a tales fallos bochornosos. Así, la mayoría de los PJs y PNJs de nivel alto serán inmunes a los resultados de pifia. Por último, las criaturas que usan sus armas naturales (garras, colmillos, etc.) también son inmunes a las pifias.



Pifias: Cómo Hacer de Ti un Idiota en la Melé

Golpes Críticos de Melé

1-4 = ¡Aturdido!

El oponente recibe daño normal y tiene un -2 a ataque y CDE el próximo asalto.

5-8 = ¡Desequilibrado!

El oponente recibe daño normal y tiene un -4 a ataque y CDE el próximo asalto.

9-12 = ¡Derribado!

El oponente recibe daño normal, es derribado y debe gastar un asalto en levantarse. Los personajes en el suelo sufren un -4 a su CDE.

13-14 = ¡Correa de la Armadura Cortada!

El oponente recibe daño normal y pierde una pieza de armadura elegida al azar. Si no tiene armadura, sufre 1D6 de daño adicional.

15-16 = ¡Arma / Escudo Roto!

El arma del oponente se rompe – a menos que tenga un escudo, en cuyo caso el escudo queda inservible. El oponente también recibe daño normal. Si no llevaba arma (aparte de las naturales), sufre 1D6 de daño adicional.

17-18 = ¡Herida Grave!

Tira un D6 adicional de daño.

19 = ¡Amputación!

El oponente recibe 2 dados de daño adicionales y pierde un miembro elegido al azar.

20 = ¡Muerte Instantánea!

El atacante decapita (u otro tipo de muerte instantánea) a su oponente (incluso si tenía cabezas múltiples).

Golpes Críticos de Proyectoil

1-5 = ¡Aturdido!

El oponente recibe daño normal y tiene un -2 a ataque y CDE el próximo asalto.

6-10 = ¡Desequilibrado!

El oponente recibe daño normal y tiene un -4 a ataque y CDE el próximo asalto.

11-16 = ¡Derribado!

El oponente recibe daño normal, es derribado y debe gastar un asalto en levantarse. Los personajes en el suelo sufren un -4 a su CDE.

17-18 = ¡Herida Grave!

Tira un D6 adicional de daño.

19 = ¡Impacto en Punto Vital!

El oponente recibe 2 dados de daño adicionales y pierde un miembro elegido al azar.

20 = ¡Muerte Instantánea!

El disparo se clava entre los ojos, atraviesa el corazón u otra herida fatal instantánea.

Pifias de Melé

1 = Movimiento Torpe.

Bochornoso, pero no hay efectos adicionales.

2-5 = ¡Brazo Dormido / Tirón Muscular!

Atacante con -2 ataque y CDE el próximo asalto.

6-10 = ¡Pérdida de Equilibrio!

Atacante con -4 ataque y CDE el próximo asalto.

11-13 = ¡Tropiezo/Caída!

El atacante cae al suelo y debe gastar un asalto en levantarse. Los personajes en el suelo sufren un penalizador de -4 a su CDE en melé.

14-15 = ¡Correa de la Armadura Rota!

Pierde una pieza de armadura elegida al azar. Si es imposible, aplica Tropiezo/Caída.

16-17 = ¡Se Cae el Arma!

El arma del atacante vuela en dirección aleatoria 2D6 x 0,30 m. Si no tenía, aplica Tropiezo/Caída.

18 = ¡Arma Rota!

El arma del atacante se rompe. Las armas mágicas son inmunes a este efecto. Si el atacante no tenía arma, aplica Tropiezo/Caída.

19 = ¡Golpea a un Amigo!

Si el atacante tiene un aliado dentro del alcance de melé, por accidente le causará 1D6 de daño. Si no, el atacante se hiere como más abajo.

20 = ¡Se Hiere a Sí Mismo!

El atacante se hiere a sí mismo (1D6 de daño).

Pifias de Proyectoiles

1 = Movimiento Torpe.

Bochornoso, pero no hay efectos adicionales.

2-4 = ¡Visión Empañada!

Atacante -2 ataque de proyectil el próximo asalto.

5-8 = ¡Visión Bloqueada!

Atacante -4 ataque de proyectil el próximo asalto.

9-10 = ¡Brazo Dormido / Tirón Muscular!

Atacante con -2 ataque y CDE el próximo asalto.

11-12 = ¡Pérdida de Equilibrio!

Atacante con -4 ataque y CDE el próximo asalto.

13 = ¡Correa de la Armadura Rota!

Atacante pierde una pieza de armadura al azar. Si es imposible, aplica Pérdida de Equilibrio.

14 = ¡Arma Rota!

El arma se rompe o queda inutilizada. Las armas mágicas son inmunes a este efecto.

15-19 = ¡Golpea a un Amigo!

Si el atacante tiene un aliado dentro del alcance del arma, le causará por accidente 1D6 de daño. Si no, el atacante se hiere como más abajo.

20 = ¡Se Hiere a Sí Mismo!

El atacante se hiere a sí mismo por 1D6 de daño.



Sí, esto es un yelmo Beocio (algo así)

Opciones de Armas & Armaduras

Yelmos Beocios

El yelmo estándar de M&M es un yelmo completo, estilo Corintio, que ofrece protección craneal así como facial, al contrario que otros tipos de yelmo portados comúnmente por soldados Griegos (como el **Yelmo Beocio**), que concedía una protección facial pequeña (ver ilustración arriba).

En términos de juego, estos yelmos «parciales» solo dan un +1 a la Clase de Defensa (en lugar del +2 habitual) pero tendrán el mismo valor de Carga de 1 que el yelmo estándar (es decir, el Corintio)

Así pues, te preguntarás ¿qué ventaja tiene llevar un yelmo Beocio en lugar de yelmo Corintio normal? La respuesta es: ninguna. Pero estos yelmos son algo más baratos, como verás abajo.

Escudos Peltastas

El escudo estándar de M&M se corresponde al escudo metálico circular que suele verse en el arte y las películas péplum. Las tropas de infantería ligera en la Antigua Grecia solían equiparse con escudos con forma creciente hechos de *mimbre* (y a menudo cubiertos con pieles de cabra u oveja) – a estos escudos se les llamó *pelte* y las tropas que los portaban se las conocía como *peltastas*.

En términos de juego, un **escudo peltasta** concede un bono defensivo de +1 (el lugar del +2 habitual) pero tiene una Carga de 1 (en lugar del 2 habitual). También serán considerablemente más baratos que el escudo de bronce estándar, como verás abajo.



Un escudo peltasta típico con forma creciente



Hoplita portando un linotórax

Linotórax

El **linotórax** es una forma más ligera de coraza hecha con múltiples capas de lino (a veces reforzado con cuero). En términos de juego, un linotórax ofrece menos protección que una coraza (+1 a CDE en lugar de +2) estándar (es decir, de bronce) pero es ligeramente menos pesada (Carga 2 en lugar del 3 habitual), convirtiendo al linotórax en la favorita de Arqueros, hostigadores y otras tropas de infantería ligera.

No obstante, en lo que puede tener especial interés el linotórax para aventureros de M&M es el modo en que interactúa con habilidades como la *Soltura en la Batalla* de la Amazona, la *Furia de Batalla* del Bárbaro o la *Evasión* del Ladrón. Aunque el bono de +1 a CDE del linotórax NO se añade al bono defensivo concedido por estas habilidades, llevar un linotórax NO impide, por sí mismo, a un personaje usar tales habilidades pero reduce dicho bono especial de defensa en 1 punto – una penalización que se compensa con el bono de defensa de +1 del mismo linotórax, lo que resulta en un modificador final de 0.

Así, una Amazona que lleve un linotórax aún se beneficiaría de su bono de defensa por Gracia en melé, con ningún bono por su linotórax en melé pero beneficiándose del bono +1 de su linotórax contra todos los ataques no cubiertos por su bono de defensa especial, como armas de proyectil o ataques sorpresa. Lo mismo se aplica a Ladrones, Bárbaros y otras clases con un bono de defensa especial en melé. De este modo, si Gróndar el Bárbaro (Clase de Defensa Básica 13, mod. de Voluntad +2) llevase un linotórax, su CDE en melé aún sería 15 (13, más su +2 del bono de Furia de Batalla por Voluntad) pero su Clase de Defensa contra proyectiles sería 14 (13, +1 por el linotórax).



- ¿Quién dijo que el tamaño no importa?

Protección de Armadura & Tamaño Relativo

En las reglas básicas de M&M, llevar un yelmo da un bono de +2 a tu Clase de Defensa – pero a algunos Maze Masters esto les puede parecer demasiado simplificado con enemigos Pequeños, ya que no hay razón por la que el yelmo de un personaje debería protegerle contra ataques de melé de enemigos demasiado pequeños para alcanzarles en la cabeza. Se puede aplicar el mismo razonamiento a las corazas y los atacantes Diminutos, ya que es improbable que estos impacten a nada por encima de las piernas de un oponente de tamaño humano. Los Maze Masters que quieran reflejar estos aspectos de tamaño y armadura en términos de juego deberán usar las siguientes reglas simples y opcionales:

Los **Yelmos** no otorgan protección contra ataques de Melé de criaturas Pequeñas o Diminutas.

Las **Corazas** no otorgan protección contra ataques de Melé de criaturas Diminutas.

Recuerda, esto sólo se aplica a ataques de melé.

Si se usa esta regla, la armadura (aunque sea mágica) dejará de ser la defensa universal a la que tiende en M&M, a menos que el personaje porte un par de grebas (ver abajo). Este ajuste también hace a los enemigos diminutos como Mirmidones o Pueblo Abeja más desafiantes (¡incluso bastante peligrosos si sus armas Diminutas están recubiertas con Veneno!) y tienen otras consecuencias importantes en términos de juego:

Esta restricción establece una diferencia clara entre la protección parcial concedida por yelmos y corazas y la protección total de Piel Dura, Armadura Natural o Invulnerabilidad, a las que no afecta en absoluto el Tamaño del atacante.

Estos ajustes también pueden actuar a favor de los personajes cuando luchen contra criaturas Grandes o Gigantescas. Una Gigantes Gigantesco que lleve puesto un yelmo y una coraza apropiadamente Gigantescos (asumiendo que tales cosas existan) no obtendría ninguna protección contra los ataques de melé de los aventureros.

Por último, esta regla también nos da una excelente razón para invertir en unas **grebas**, un tipo de armadura para la pierna que solían llevar los hoplitas Griegos. Hasta ahora, las grebas no tenían razón de ser en M&M pero con este ajuste de las reglas, de repente se vuelven unos complementos realmente útiles para la armadura del personaje.

Llevar un par de grebas te dará un bono de +2 a tu CDE contra ataques de melé de criaturas Pequeñas y un bono de +4 contra los de las Diminutas, compensando las ventajas de estos seres contra oponentes con armadura de tamaño humano.

En otras palabras, un personaje vestido con armadura completa que lleve yelmo, coraza y un par de grebas tendrá su CDE normal contra todos sus oponentes, independientemente de su Tamaño.

Un par de grebas cuestan 50 minas de plata y tienen una Carga de 2 (1 por cada greba).

Lanzas vs Jabalinas

En lo que respecta a las reglas básicas de M&M, las jabalinas tan sólo son lanzas arrojadas. Es por esto por lo que ambas armas tienen el mismo precio (30 minas de plata) y valor de Carga (2)... pero históricamente, las lanzas y jabalinas eran armas diferentes: las jabalinas eran más cortas, ligeras y se utilizaban exclusivamente como armas arrojadas. Los guerreros solían cargar con tres jabalinas además de sus otras armas (de melé).

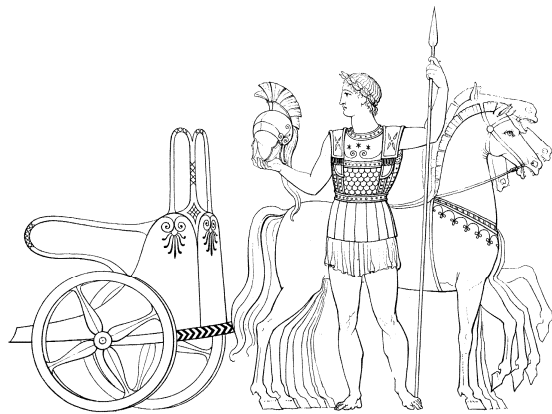
Los Maze Masters que quieran tratar las lanzas y jabalinas como armas diferentes en términos de juego, deben usar las siguientes reglas opcionales:

Deja las lanzas como están en las reglas (Car 2, 30 mp, etc.) excepto su alcance arrojado, que deberá reducirse a la mitad (Fortaleza x 1,5 m. en lugar de Fortaleza x 3 m.). Da a las jabalinas el alcance arrojado normal de Fortaleza x 3 m. pero con la mitad del valor de carga habitual (1 en lugar de 2).

En momentos desesperados, estas armas pueden usarse en melé en lugar de las lanzas normales pero sin ninguno de los beneficios que conceden a los usuarios de lanza el sistema de combate de M&M: sin poder Mantener la Posición de enemigos, sin bono de Iniciativa o Defensa para Hoplitas, etc. En otras palabras, las jabalinas utilizadas como lanzas en melé tienen las mismas características que las espadas, sin poder realizar Parar con Arma o Desarmar. Además, una tirada de daño de 6 hará que la jabalina quede empalada en el cuerpo del defensor y no podrá seguir usándose para atacar.

Armamento Alternativo

| Objeto | Car | Coste |
|-----------------|-----|-------|
| Linotórax | 2 | 75 mp |
| Yelmo Beocio | 1 | 40 mp |
| Escudo Peltasta | 1 | 35 mp |
| Jabalina Corta | 1 | 15 mp |



Un altivo Noble posando con sus carros y caballos

Carros

De un carro tiran dos caballos. Si es un carro de carreras o de viaje llevará caballos normales; si es un carro para la guerra, éstos estarán entrenados para la batalla. Los carros son mortales en el campo de batalla, otorgando cobertura a los tripulantes, movilidad (por la velocidad de los caballos), una posición alta ventajosa y también un ataque de carga devastador.

En combate un carro puede llevar un conductor y un guerrero. De otro modo, en un carro típico podrán apretujarse hasta tres pasajeros.

Un carro, sus caballos y un conductor bien entrenado no son baratos, claro. Cada caballo cuesta 6 MO, y un buen carro costará 30 MO. El conductor suele ser un típico Seguidor PNJ Menor.

Combate en Carro

Luchar desde un carro otorga un +2 al ataque de melé contra enemigos a pie si estos son de tamaño Mediano. Contra criaturas Grandes o Gigantescas luchar desde un carro no otorga ventaja. Contra enemigos más pequeños se está de hecho en desventaja por su posición más alta (-2 contra enemigos Pequeños y -4 contra Diminutos).

Los personajes en un carro también ganan un +2 a su CDE (contra cualquier enemigo) ya que el carro les otorga una pequeña protección y cobertura.

Cuando *Carga a la Batalla*, un auriga añade los valores de Carga de ambos caballos a su propia Iniciativa y Ataque de Melé (para un total de +4), además de su propio mod. de Carga por Fortaleza.

Aunque estas cargas pueden ser mortales (un carro puede atrapar a dos objetivo adyacentes, ¡mientras el auriga golpea a un tercero!) el enemigo puede elegir atacar a los caballos en lugar de a la tripulación. En ese caso, cualquier herida individual que cause 4 heridas o más a un caballo requiere una tirada de Evadir Peligros de la bestia o hará que ésta trastabille y caiga, y el carro se detenga.

Es este peligro de ser detenido lo que hace al tiro con arco y jabalina una forma de guerrear sobre un carro más popular, unidos a ataques de lanza o espada del auriga cuando surge la oportunidad.

Un auriga que es Derribado (por Impacto Crítico) es arrojado fuera del carro y sufre 1D6 de daño; se permite tirada de Evadir Peligros.

Hazañas en Carro

¡Las espectaculares hazañas en carro son posibles! Los aurigas pueden intentar saltar sobre obstáculos (leños, cadáveres, muros bajos, acequias, peñas, ¡muros de escudos!), galopar cuesta abajo, correr sobre una rueda, golpear laterales de otros carros, realizar giros de 180° y demás...

El jugador realiza una tirada de Evadir Peligros por los caballos. Si falla, la maniobra no tiene éxito, hiera a uno o ambos caballos (1D6 de daño) y daña el carro. Un carro dañado dos veces es destruido; su tripulación sufre 2D6 de daño si no realiza una tirada exitosa de Evadir Peligros.

Los personajes con Trasfondo Jinete tienen *ventaja* en todas sus tiradas de Evadir Peligros mientras conducen un carro. Esta ventaja también se aplica a las tiradas de Evadir peligros de sus caballos.

Carros Mágicos

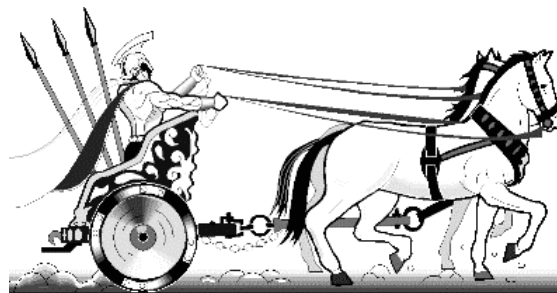
Existen varios tipos de carros mágicos, como muestran los siguientes dos ejemplos.

Carro del Giro

Esta monada puede salir airosa incluso de la batalla más confusa y darle la vuelta a la tortilla. Un Carro del Giro, en términos de juego, suma +4 a todas las tiradas de Evadir Peligros del auriga y sus caballos.

Carro de Guerra de Ares

Este carro añade un +2 adicional a la CDE de sus tripulantes y debe dañarse tres veces (en lugar de sólo dos) para quedar destruido. Incluso existe una versión más poderosa (el Carro de Guerra Acorazado de Ares), que añade +4 a la CDE y queda destruido cuando se le ha dañado por cuarta vez.



Test de conducir del nuevo Carro de Guerra de Ares

Comentarios & Notas a la Edición 2007

Carros & Cocheros

Según las fuentes más fidedignas, las reglas de carros (que fueron incluidas por primera vez en el viejo suplemento *Men & Monsters*) eran el trabajo de Paul Elliott, el progenitor inicial del concepto de juego de *Mazes & Minotaurs*.

En consecuencia, los carros pronto se convirtieron en un tópico en los juegos de rol de fantasía – incluso fueron el tema central de un JdR completo, *Carreras de Carros Paganas*, ambientado en una versión fantástica de la Inglaterra de la Edad Oscura (Brythanika).

Golpes Críticos & Pifias

Como todos saben, estas tablas proporcionaron su parte de escenas espectaculares y extraños resultados así como momentos memorables de inesperada comedia. Y cambiaron la forma de los combates de M&M para siempre.

Como las reglas de carros, estas tablas tuvieron su primera aparición en el suplemento original *Men & Monsters*. Muchos veteranos consideraban que eran un elemento clásico del juego y se decepcionaron un poco cuando no las encontraron en el *Manual del Jugador*, como otros muchos conceptos originados en *Men & Monsters* (como personajes jugadores Centauro, Ladrones, Cazadores, etc.).

Pero entonces llegó el *Companion de M&M*, permitiendo “hacerse Homéricos” a todos otra vez. Como el viejo dicho de *Monty Python & el Vellocino de Oro* decía: “Y hubo gran regocijo”.

Comparadas con sus ancestros de *Men & Monsters*, estas tablas fueron alteradas ligeramente – pero el espíritu era el mismo. No obstante, lo que desconcertó a no pocos *Maze Masters* fue la inmunidad a las pifias concedida a los personajes con Suerte 13+ - lo que nos lleva a nuestro siguiente tema.

La Pifia de la Discordia

Esta infame controversia rugió de cólera en la columna de Cartas de la revista *Grifo* durante nada menos que cinco números. Todo comenzó con una larga diatriba de un tal Donald Peterson de Grosse Pointe (Michigan), que terminaba con las siguientes palabras:

“¡Es absurdo! ¡Esto significa que ningún personaje de nivel alto – y tampoco la gran mayoría de los personajes de nivel bajo, ya que casi todos tienen al menos un valor de Suerte decente – podrá pifiar JAMÁS!”.

Esto podría haber terminado aquí – pero Peterson aparentemente golpeó un nervio. Fue una sorpresa cuando el diseñador anónimo que desarrolló todo el concepto de “inmunidad a pifias” entró en la discusión el mes siguiente:

“Estás en tu perfecto derecho cuando dices que una buena proporción de Pjs (en especial a niveles altos) será inmune a las pifias... pero precisamente ESA es la idea detrás de todo esto. ¿De verdad quieres que tu heroico Noble o tu Hoplita de nivel 5 quede como un idiota en combate por una mala tirada de dado?”.

Sin darse por vencido, Donald Peterson replicó en la página de Cartas del siguiente número:

“Eso está muy bien, pero entonces ¿qué sentido tiene tener reglas de pifias si no se usarán casi nunca?”

Por razones que son un misterio incluso a día de hoy, el anónimo (y, quizá un tanto obsesivo) diseñador de nuevo se vio impulsado a replicar. Su respuesta vertió una fascinante luz sobre el motivo creativo detrás de la Revisión de las reglas de pifia – aunque fue bastante larga, por lo que sólo citaremos los puntos interesantes:

“Primero, recuerda que no todo el mundo tiene Suerte 13+.

Segundo, no olvides que las pifias también pueden ocurrirles a las criaturas (vale, al menos a las que hacen uso de armas).

Tercero, ¿cuántas veces has visto que a Jasón o Heracles se les caiga el arma o se tropiecen durante una escena de combate épico? (...)

Octavo, recuerda que incluso los personajes más afortunados a veces sufren pérdidas permanentes de puntos de Suerte (por maldiciones divinas y otras manifestaciones de ira divina) que dejan la característica por debajo de 13: y, te pregunto, ¿qué mejor forma hay de ilustrar el infortunio de los personajes que el riesgo de pifiar en combate?”

En el siguiente número, Donald Peterson intentó realizar un contraataque bajo el algo transparente pseudónimo de Peter Donaldson. Esta vez, la respuesta el diseñador fueron sólo tres palabras:

“Que te pifien.”

¿Aún leyendo? Vale, puede que te preguntes por qué he gastado media página en una anécdota largo tiempo olvidada (y sólo ligeramente interesante), pero oye, nadie dijo que *Comentarios a la Edición 2007* tuviera que ser material original y de gran calidad.

¿Qué?

Vale, vale, lo confieso: yo era el “diseñador anónimo”. Simplemente no podía desaprovechar la oportunidad de dejar las cosas claras y justificar mis decisiones de diseño de una vez por todas. Como veis, incluso después de estos años el dolor aún sigue ahí. Arde en el infierno, Donald Peterson.

IV: OPCIONES MÁGICAS



¡Contemplad los poderes del Dominio de Bestias!

Señor de las Bestias

Los Señores de las Bestias son magos que poseen un misterioso poder sobre el reino animal. En el mundo de Mythika, la mayoría de las veces se les puede encontrar en las salvajes junglas de Caribdis, donde los salvajes locales les guardan un profundo respeto. Algunos Señores de las Bestias son elegidos y educados como aprendices de un Señor de las Bestias más anciano, pero la gran mayoría se criaron y crecieron entre bestias salvajes.

Su forma de magia, llamada *Dominio de Bestias*, es innata al igual que los Dones de las Ninfas; los Señores de las Bestias no necesitan realizar rituales o pronunciar palabras para usar su magia.

Además del repertorio de seis poderes mágicos habitual, todos los Señores de las Bestias tienen una afinidad natural e innata con los animales. Esta afinidad les permite hablar con Bestias como si fueran seres humanos (lo que no implica que las Bestias tengan algo de interés que decir o el deseo de comunicarse) así como el poder de Domar Bestias por Encanto, usando las reglas dadas para Ninfas (capítulo VI); al contrario que las Ninfas, los Señores de las Bestias son capaces de usar esta habilidad en cualquier Bestia, pero NO en Monstruos. Estas habilidades no son de naturaleza mágica y no requieren gasto de Poder.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Atributos Primarios: Voluntad y Gracia

Restricciones de Género: Ninguna

Puntos de Golpe Básicos: 8

Afinidad Animal: Además de sus poderes mágicos, el Señor de las Bestias puede hablar con animales e intentar Domarlos por Encanto, como se detalla en el texto general de este artículo.

Dominio de Bestias: El Señor de las Bestias practica su propia forma de magia especial, feral y primitiva. Su talento es conocido como Empatía Animal.

Empatía Animal = mod. VOL + mod. GRA

Fuerza Mística = 12 + Empatía Animal

Poder Inicial = (4 + mod. Voluntad)

Recuperar Poder: Un Señor de las Bestias recupera sus puntos de Poder vagando sólo por los páramos y entrando en comunión con su naturaleza primitiva. Por cada dos horas completas de tales actividades recuperan un número de puntos de Poder igual a su nivel.

Beneficios del Nivel: Cada nivel por encima del primero da a un Señor de las Bestias +2 Puntos de Golpe, +4 puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Voluntad, Ingenio o Gracia.

Posesiones: Cuchillo, mínima vestimenta y varios fetiches animales (collar de colmillos, etc.). Los Señores de las Bestias no poseen riqueza inicial.

Restricciones: Los Señores de las Bestias nunca llevan ningún tipo de armadura de metal (incluyendo escudos o yelmos), ya que interfiere con su conexión mística con los Poderes de lo Salvaje.

Deidad Patrona: Los Señores de las Bestias no tienen una deidad patrona identificable – en su lugar, muestran devoción a los poderes primordiales de lo Salvaje.

Talentos de Trasfondo: Todos los Señores de las Bestias tienen los talentos Señor de las Bestias y Leñador. Los Maze Master que quieran evitar a toda costa la confusión entre la clase y el talento de trasfondo del mismo nombre pueden considerar cambiar el nombre de la clase por Amo de las Bestias.

Efecto de Reputación: Los Señores de las Bestias reciben bono de reputación cuando tratan con hombres tribales primitivos de su tierra natal.



¡Haz amigos con Calmar a las Fieras!

Poderes de Dominio de Bestias

Magnitud 1: Calmar a las Fieras

Este poder permite al Señor de las Bestias influir en las reacciones naturales de Bestias. Este poder se puede usar en varios objetivos, al coste de 1 punto de Poder por cada Bestia, hasta un máximo de Bestias igual a la Empatía Animal del mago. Para usar este poder, el mago debe estar a (Empatía Animal x 3 m.) de las bestias; también debe poder verlas y ser escuchado por ellas.

Hace que las Bestias se vuelvan Amistosas durante un número de minutos igual a la Empatía Animal de personaje. Cualquier acción hostil, por supuesto, romperá el efecto. Si las Bestias ya eran Hostiles, pueden resistirse con una tirada de Fortaleza Mística contra un número objetivo igual a la Fuerza Mística del Señor de las Bestias.

Esto puede provocar que, afectando a sus caballos, jinetes o aurigas se queden indefensos.

Magnitud 2: Llamar a las Bestias

Este poder afecta al grupo más cercano de Bestias de una especie concreta. El número de Bestias invocado de este modo depende del Tamaño de la especie: Diminuto 3d6, Pequeño 2d6, Mediano 1d6, Grande 1d3, Gigantesca 1. Como alternativa, este poder también puede usarse para invocar un único espécimen de Bestia que al mago le sea familiar.

Este poder envía una llamada que las Bestias en cuestión deben seguir a menos que hagan una tirada de Fortaleza Mística contra un número objetivo igual a la Fuerza Mística del Señor de las Bestias. Las bestias se dirigen a toda velocidad en dirección al Señor de las Bestias hasta que le alcanzan. Éste no puede moverse de ese punto o las Bestias perderán el interés y se detendrán.

Las Bestias invocadas deben ser nativas del área: no se puede, por ejemplo, invocar Bestias Hiperbóreas en las junglas de Caribdis. El Maze Master debe estimar el tiempo que le lleva a un individuo concreto alcanzar al Señor de las Bestias. Cuando se convoque al grupo más cercano de Bestias de una especie concreta, usa la siguiente tabla:

2d10 Tiempo de Espera

| | |
|-------|------------------|
| 2-3 | 1d10 minutos |
| 4-7 | 1d6 x 10 minutos |
| 8-14 | 1d6 horas |
| 15-18 | 1d6 x 10 horas |
| 19-20 | 1d10 días |

El Señor de las Bestias sabrá el dado que tiró pero no el tiempo exacto. Las Bestias no le obedecerán necesariamente cuando lleguen: para determinar su reacción inicial, haz una tirada de Reacción como si las Bestias fueran PNJs, usando la Empatía Animal del mago en lugar de su Carisma Personal.

Magnitud 3: Ordenar Bestia

Este poder hace que una Bestia obedezca al Señor de las Bestias durante un número de horas igual a su Empatía Animal. Puede usarse en múltiples objetivos sin coste de Poder añadido, hasta un número de Bestias individuales igual a la Empatía Animal del mago; esto sólo es posible si la Bestia pertenece al mismo rebaño, conjunto o grupo. El mago debe estar a (Empatía Animal x 3 m.) de las bestias; también debe poder verlas y ser escuchado por ellas.

Cada bestia objetivo de este poder puede resistir sus efectos con una tirada de salvación exitosa de Fortaleza Mística contra la Fuerza Mística del Señor de las Bestias. Cuando el efecto termina, la Bestia puede huir, ignorar o atacar al Señor de las Bestias: haz una tirada de Reacción como se indica arriba en *Calmar a las Fieras*.

Magnitud 4: Calmar Monstruo

Este poder tiene el mismo efecto que *Calmar a las Fieras*, pero afecta a Monstruos. Al contrario que *Calmar a las Fieras*, sólo puede lanzarse sobre una única criatura. También recuerda que los Monstruos tenderán a atacar al mago cuando se libren de los efectos de este poder.

Magnitud 5: Llamar Monstruo

Este poder tiene el mismo efecto que *Llamar a las Bestias*, pero afecta a Monstruos. Como *Calmar Monstruo* arriba, sólo se puede usar para invocar una única criatura.

Como los monstruos son decididamente más raros que las Bestias, debe hacerse una tirada diferente para ver cuánto tardan en alcanzar al mago:

2d10 Tiempo de Espera

| | |
|-------|------------------|
| 2 | d10 minutos |
| 3-4 | 1d6 x 10 minutos |
| 5-8 | 1d6 horas |
| 9-16 | 1d6 x 10 horas |
| 17-20 | 1d10 días |

Magnitud 6: Ordenar Monstruo

Este poder supremo tiene el mismo efecto que *Ordenar Bestia*, pero afecta Monstruos y sólo puede lanzarse sobre una única criatura.

CAMBIAFORMAS

Los Cambiaformas son humanos bendecidos con la habilidad mágica innata de transformar su cuerpo en una amplia variedad de formas, incluyendo las animales. Este asombroso don mágico parece ser en parte hereditario, proviniendo del padre o madre del personaje y siendo transmitido a sus hijos.

Categoría: Mago

Atributos Primarios: Ingenio y Suerte.

Género: Los Cambiaformas pueden ser hombres o mujeres. Además, los poderes del personaje le permiten alterar su sexo (e incluso volverse hermafroditas si lo desean – ver las siguientes páginas para más detalles).

Puntos de Golpe Básicos = 8

Metamorfosis: Los poderes mágicos de los Cambiaformas se describen en detalle en las páginas siguientes.

Repertorio Proteano: Este es el nombre del talento mágico del Cambiaformas. Es igual a la suma de sus mods. de Ingenio y Suerte y afecta al número de animales y formas fantásticas diferentes que el personaje puede tomar. Al contrario que otros magos, los Cambiaformas no tienen (o necesitan) valor de Fuerza Mística, ya que sólo pueden usar sus poderes consigo mismos.

Poder: Los Cambiaformas empiezan con (4 + mod. Suerte) puntos de Poder en su primer nivel e incrementan este total a razón de +4 por nivel. Los Cambiaformas no recuperan puntos de Poder en la misma cuantía y forma que otros magos (ver páginas siguientes).

Beneficios del Nivel: Cada nivel por encima de primero otorga a un Cambiaformas +2 Puntos de Golpe, +4 Puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Voluntad, Ingenio o Gracia.

Poseiones: Daga, 3D6 x 5 minas de plata.

Talentos de Trasfondo: Los dos talentos de trasfondo de un Cambiaformas casi siempre tendrán algo que ver con el mundo natural o el engaño. Las elecciones de talento favoritas incluyen Acróbata, Actor, Marinero, Montañés, Montaraz, Sanador y Señor de las Bestias.

Deidades Patronas: Los Cambiaformas que tienen una deidad patrona normalmente eligen a Hermes o Ártemis.

Progreso: Como otros magos.

Efecto de Reputación: Puesto que pueden cambiar su aspecto facial y apariencia a voluntad, los Cambiaformas nunca se benefician de ninguna forma de Reputación.

Restricciones: Los poderes de Cambiaformas no son compatibles con armadura, escudos y armas aparatosas, como se detalla en la descripción del reino de la magia de la Metamorfosis (ver cap. IV).



Cambiaformas cambiando a ciervo (¿o a un Acteón?)

Metamorfosis

La Metamorfosis es el don de cambiar de forma. A quienes lo poseen se les llama Cambiaformas; muchos son charlatanes y embusteros, habituados a alterar su forma para engañar a otros... y escapar después a las consecuencias de sus acciones.

Al contrario de la creencia popular, los Cambiaformas no pueden transformar a otros – la famosa Circe era una Hechicera (¿o una Elementalista?) con poderes especiales, no una Cambiaformas en sí misma.

Las Bases del Cambio de Forma

Los Cambiaformas pueden adoptar toda una variedad de diferentes formas humanas; dependiendo de su talento mágico, también pueden transformarse en un número limitado de Bestias o Gentes no humanas – aunque a diferencia de lo que algunos rumores e historias descabelladas dicen (seguramente creadas y extendidas por los propios Cambiaformas), son incapaces de convertirse en Monstruos (mucho menos en Espíritus o Animados).

Así, un Cambiaformas será capaz de alterar su forma humana a voluntad, imitando el aspecto de algún otro o cambiando a águila o zorro, pero nunca tendrá poder para tomar la forma de una Quimera o Minotauro.

Esto refleja el hecho de que los Monstruos son en esencia criaturas antinaturales, cuya apariencia contra natura y constitución no puede duplicarse por la magia natural de los Cambiaformas. Esto mismo explica por qué los Cambiaformas no pueden transformarse en Espíritus (que no tienen cuerpo orgánico ni natural) o Animados (que son al menos tan antinaturales como los Monstruos).

Cambiaformas & Poder

Los Cambiaformas se diferencian también de otros magos en que no tienen valor de Fuerza Mística (ya que no usan sus poderes mágicos contra otros).

Además, no recuperan puntos de Poder perdidos del mismo modo o al mismo ritmo que otros adeptos de las artes mágicas; debido a la propia naturaleza de sus habilidades, su forma de recuperar Poder es más errática y está fuertemente vinculada al eterno ciclo del día y la noche.

Mientras que todas las otras clases de mago recuperan puntos de Poder según su nivel, los Cambiaformas ganan 1D6 puntos de Poder al día (al ocaso) si se encuentran en su forma verdadera a la puesta del sol – o sólo 1 punto si se encuentran en cualquier otra forma.

Además, los Cambiaformas que no se encuentren en su forma verdadera al amanecer pierden 1D6 puntos de Poder. Si esto reduce sus puntos de Poder a cero, el Cambiaformas obviamente no será capaz de usar sus poderes hasta el próximo atardecer. Así, un Cambiaformas a veces puede verse «atrapado al amanecer» en una forma en la que se transformó.

Repertorio Proteano

Al talento mágico del Cambiaformas se le conoce por el nombre de Repertorio Proteano. Éste es igual a la suma de sus mods. de Ingenio y Suerte.

El valor de Repertorio Proteano de un Cambiaformas indica el número de formas no humanas (Bestias o Gentes) que puede tomar. Estas formas no humanas deben elegirse cuando se crea el personaje y se añade una nueva forma al Repertorio cada vez que este incremente en un punto su talento.

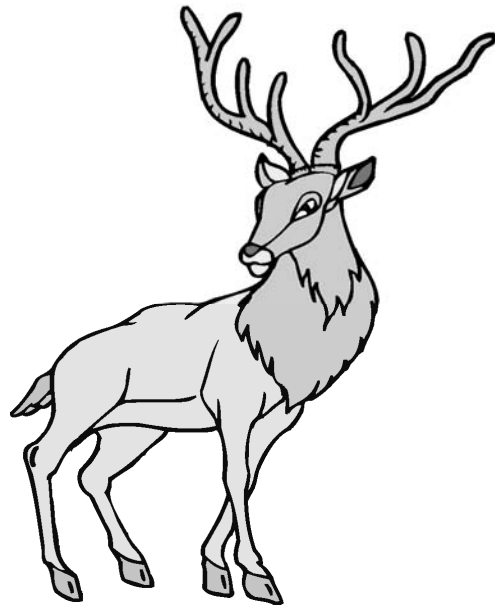
Así, un Cambiaformas que empiece con Repertorio Proteano 4 tendrá cuatro formas no humanas diferentes (como Águila, Zorro, Ciervo y Acteón o Lobo, Oso, Hombre Oso y Jabalí) y añadirá una quinta cuando su talento mágico aumente a 5.

El jugador puede elegir las formas no humanas del Repertorio Proteano de su Cambiaformas de entre las muchas Bestias y Gentes del *Compendio de Criaturas*, con las siguientes restricciones:

Sólo pueden elegirse criaturas de Tamaño Grande, Mediano o Pequeño. Las Criaturas Gigantescas o Diminutas exceden el poder de un Cambiaformas.

Las variantes voladoras de Bestias o Gentes (Pegaso, Pegatauro, Unicornio Volador, etc.) sólo pueden elegirla los Cambiaformas cuyo Repertorio Proteano ya incluya la versión no voladora de la criatura (Caballo, Centauro, Unicornio, etc.). Esta regla también se aplica a versiones superiores de especies específicas (como Sagitarios para los Centauros).

Por último, tomar la forma de criaturas no concede necesariamente todas sus habilidades: ver abajo *Efectos de Cambiar de Forma* para más detalles.



¡Transformación completada!

A discreción del Maze Master, el Repertorio Proteano de un Cambiaformas también puede incluir Bestias cuyas características no estén detalladas específicamente en el *Compendio de Criaturas* pero que puedan definirse fácilmente utilizando las reglas del capítulo de Criaturas de la *Guía del Maze Master* (N.T.: ¡o el Apéndice I, del *Compendio de Criaturas!*) como cuervos, gatos, nutrias o incluso pecas, siempre que respeten las restricciones detalladas arriba.

Efectos de Cambiar de Forma

Cada transformación lleva un asalto completo de combate de concentración total, durante el que el Cambiaformas no puede hacer nada, y cuesta un número de puntos de Poder igual a su Magnitud, como se detalla abajo.

Con independencia de su forma o apariencia actual, un Cambiaformas siempre retiene su total de PGs actuales, incluso en formas Pequeñas o Grandes.

También conserva sus valores de atributo y mods.; la Ferocidad, Astucia y Mística de la criatura no modifica sus características de ningún modo.

El Tamaño de la criatura, no obstante, afecta a su mod. de Melé y su daño natural, según las reglas normales (pero no su total de PGs). También se gana la tasa de movimiento de su nueva forma.

Así, un Cambiaformas que cambie a Oso Gigante conservará sus PGs totales y sus modificadores pero recibirá un +2 a Melé por su tamaño Grande e infligirá 2D6 de daño con sus ataques naturales.

El Cambiaformas también obtiene las habilidades especiales de su nueva forma (lo que le otorga varios bonificadores), excepto las que sean de naturaleza claramente mágica, sobrenatural o psíquica.



¡Maldición! ¡Casi me olvido de los estúpidos cuernos!

Canto Hipnótico, Drenar Energía Vital, Etéreo, Invulnerabilidad, Poderes Psíquicos, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido y Vigor Sobrenatural no pueden duplicarse con Metamorfosis. Así, un Cambiaformas que cambie a Sirénida podrá respirar bajo el agua (Acuática) pero no cantar como una verdadera Sirénida (Canto Hipnótico).

Esta restricción también se aplica a habilidades únicas (como el poder curativo del Unicornio o la afinidad con los vientos de los Icaros) o habilidades que se presentan como 'mágicas' para un tipo de criatura dado (como las vestiduras de los Silvanios que les conceden Camuflaje).

Ten en cuenta también que las habilidades especiales como Arma de Aliento, Sin Mente o Petrificación no pueden ser duplicadas por los Cambiaformas, ya que estos poderes son privilegio de Monstruos, Animados o Espíritus.

La Metamorfosis no puede cambiar la ropa ni tampoco crear armas, armadura u otros objetos. Cuando un Cambiaformas toma una forma no humana, puede verse forzado a abandonar sus ropas y posesiones.

Por esta razón, muchos Cambiaformas prefieren esconder sus vestiduras y enseres en lugar seguro antes de tomar una forma Pequeña o Grande. Este hábito ha hecho nacer cuentos populares sobre cambiaformas que no podían revertir a su forma original al haberles arrebatado sus ropas – lo que, por supuesto, no es sino una falacia.

Por último, los Cambiaformas que cambian a Bestias pierden la capacidad de habla (aunque conservan su Ingenio así como la habilidad de entender los lenguajes que conozcan).

Poderes de Metamorfosis

Como todos los magos, los Cambiaformas tienen acceso a seis poderes distintos, cada uno con su propio nivel de Magnitud (que determina su coste de Poder).

Magnitud 1: Forma Verdadera

Este poder permite al Cambiaformas regresar a su verdadera forma humana original.

Magnitud 2: Alterar Apariencia

Este poder permite al Cambiaformas cambiar varios rasgos de su aspecto (pelo, ojos, complejión, rasgos faciales, voz, edad aparente, etc.) mientras siga en forma humana. La única excepción es el género (ver *Cambio de Género* abajo).

Este poder puede usarse como un tipo de disfraz mágico, ya sea para ir de incógnito o para adoptar el aspecto de un individuo concreto (otorgando al Cambiaformas la oportunidad de observar y estudiar a la persona que desea imitar durante tiempo suficiente). Los personajes (y animales) familiarizados con el individuo imitado sentirán 'algo extraño' con una tirada exitosa de detección contra un número objetivo de 20.

Esta alteración no afectará a los valores de atributo del personaje, excepto Gracia, que podrá modificarse temporalmente hasta 4 puntos, subiendo hasta un máximo de 18 o bajando hasta mínimo de 3. Incrementar Gracia cuesta 1 punto de Poder por punto añadido; disminuir Gracia no conlleva un gasto adicional de Poder.

Magnitud 3: Cambio de Género

Este poder permite al Cambiaformas cambiar de sexo o incluso volverse hermafrodita, cambiando de su forma actual a masculina, femenina o andrógina. Este poder puede combinarse con *Alterar Apariencia*, con el coste de Poder acumulativo.

Magnitud 4: Cambiar de Forma

Este poder permite al Cambiaformas tomar una forma no humana de tamaño Mediano de su Repertorio Proteano (ver arriba para más detalle). Puede combinarse con *Cambio de Género* o *Alterar Apariencia* (para imitar un individuo concreto de la especie elegida) con el coste de Poder acumulativo.

Magnitud 5: Reducción

Este poder funciona como *Cambiar de Forma*, excepto que permite al Cambiaformas convertirse en una criatura Pequeña, si forma parte de su Repertorio Proteano. También se puede combinar con *Alterar Apariencia* y/o *Cambio de Género*.

Magnitud 6: Agrandamiento

Funciona como los dos hechizos anteriores, excepto que se aplica a criaturas Grandes.

Luz & Oscuridad

Como se mencionó en la descripción de Magia Elemental del Manual del Jugador, algunos Elementalistas son capaces de manipular las fuerzas preelementales de luz y oscuridad. Los Elementalistas sólo pueden elegir Luz u Oscuridad como su elemento secundario, pero nunca como primario, que debe ser uno de los cuatro elementos clásicos (Aire, Tierra, Fuego o Agua).

Además, los Poderes de la Luz sólo pueden elegirlos Elementalistas que sigan a Apolo como deidad patrona. Los Poderes de la Oscuridad, por otro lado, sólo están disponibles para Elementalistas que sigan a una deidad oscura como Hades o Perséfone, una elección que debería quedar restringida a PNJs.

Poderes de la Luz

Magnitud 1: Candil Arcano

Un objeto tocado por el Elementalista aumenta su brillo e ilumina todo en (Maestría x 3) metros. Si el hechizo se lanza sobre un arma, escudo o pieza de armadura, el valor de Maestría del Elementalista se añade a la CDE del que la use contra ataques de melé; el brillante resplandor dificulta enfocar al portador. La duración en horas es igual a la Maestría del Elementalista.

Magnitud 2: Aura de Helios

El cuerpo del Elementalista se vuelve tan brillante de repente que resulta doloroso mirarle. Todos dentro de (Maestría x 3) metros del mago (también aliados) deben hacer una tirada de Evadir Peligros o quedar cegados durante un número de asaltos igual a la Maestría del Elementalista (o dos veces esta cantidad si estaban a oscuras).

Un ser cegado sufre un -4 a Ataque de Melé, CDE y Evadir Peligros, y no puede realizar ataques de proyectil. Si se mueve más rápido que la mitad de su velocidad, debe tirar por Evadir Peligros cada asalto o caer derribado. Los seres vulnerables a la luz solar (como las Empusas) sufren los efectos de un asalto de exposición total a la luz del sol.

Magnitud 3: Flechas de Apolo

Unos rayos de luz ardiente salen despedidos de los dedos del Elementalista. Este ataque no requiere tirada y tiene un alcance máximo igual a (Maestría x 3) metros. Los rayos pueden golpear a un número de objetivos diferentes igual a la Maestría del Elementalista. Cada objetivo recibe 1D6 de daño automático si no supera una tirada de Evadir Peligros contra la Fuerza Mística del Elementalista.

Este ataque puede dañar seres Eféreos – que reciben, de hecho, doble daño (2D6).



Una agraciada Elementalista de la Luz

Poderes de la Oscuridad

Magnitud 1: Manto de Sombras

El Elementalista se ve envuelto en ondulantes sombras. Esto le permite añadir dos veces su Maestría a todas sus tiradas de Sigilo así como el número objetivo de toda tirada de detección en su contra Y a su CDE contra ataques de proyectil, ya que es más difícil de apuntar; las sombras también le otorgan una cantidad más limitada de cobertura defensiva contra ataques de melé (+1 a CDE). Este poder no funciona si el mago se encuentra a plena luz del día. Dura un número de minutos igual a la Maestría del mago.

Magnitud 2: Eclipse Preternatural

Un área a (Maestría x 6) metros con un radio de (Maestría x 3) metros se vuelve completamente oscura. Ninguna luz puede penetrar o salir de ella y todas las fuentes de luz quedan temporalmente oscurecidas. Este hechizo dura un número de minutos igual a la Maestría del Elementalista.

Magnitud 3: Sombra Errante

El Elementalista transforma su sombra en una Sombra (ver *Compendio de Criaturas*) bajo su completo control durante un número de minutos igual a (Maestría x 10).

Si la Sombra muere, el Elementalista se quedará sin sombra y no podrá volver a lanzar este hechizo; se le tratará con miedo supersticioso por todo aquel que advierta esta perturbadora ausencia (-4 a tiradas de Reacción con PNJs). Sólo las Intervenciones Divinas pueden devolver una sombra perdida.

Comentarios & Notas a la Edición 2007

Un Aviso Importante

Antes de que empecemos a explorar la historia secreta del capítulo de *Opciones Mágicas*, queremos informar a nuestros estimados lectores que nos hemos librado del Colaborador Anónimo responsable de la estúpida discusión del último capítulo. Los siguientes Comentarios (y los de los próximos capítulos) serán realizados por otro Colaborador Anónimo más serio (aunque podéis llamarme Dave).

El Legado de Sieurin

Las reglas de poderes de Luz y Oscuridad para Elementalistas las escribió originalmente Erik Sieurin, un colaborador durante mucho tiempo de M&M (y creador original del famoso universo alternativo *MinotaurLabrys*), mucho antes de la edición Revisada; se pensaban incluir en un suplemento para M&MO (*Mazes & Minotaurs Original*) sobre reinos de magia alternativos, que se llamaría *Magos & Místicos* pero que nunca se publicó por arcanas razones de la editorial. Sin embargo, fragmentos de su primer proyecto sobrevivieron, y pueden encontrarse enterrados en los Mensajes listados en el grupo oficial de Internet de *Mazes & Minotaurs*, detallando variantes de clases de mago como el fiero Señor de las Bestias o el Gimnosofista de inspiración oriental.

Si creyésemos algunos rumores, la decisión de no publicar *Magos & Místicos* se tomó después de que *Legendary Games Studio* descubriese que Erik Sieurin era el autor del suplemento *Misdeeds & Madness* (publicado por la Universidad de Justicieros), que alguien dentro de LGS calificó como “*un asunto muy ingrato*” (más sobre ello en *Notas & Comentarios* del capítulo de *Opciones Religiosas*).

En resumen, tras publicarse los tres libros básicos Revisados (que incluían algo de su material), Erik Sieurin expresó su desagrado con la nueva versión y pronto se convirtió en uno de los miembros más activos del movimiento GRUIROMM (Grogards por la Resurrección de las Únicas e Inimitables Reglas Originales de *Mazes & Minotaurs*). Después se puso a trabajar en DADA (*Dark Ages Daring Adventures*), un JdR que usaba reglas basadas en M&M con algunas importantes diferencias (como el tratamiento de armas y armadura) en un entorno medieval antiguo – vaya, ESO sí era una idea rara...

Cambiaformas Recurrentes

Algunos recordaréis que la primera aparición de la clase Cambiaformas fue en el suplemento *Myth & Magic*, junto al ya largo tiempo olvidado Oráculo y dos de las clases de magos más populares – el Aedo y el Elementalista. Muchos veteranos de M&M se sorprendieron con el

regreso del Cambiaformas a las páginas del *Companion* – más aún al ver que los desequilibrados y desproporcionados poderes de Metamorfosis de *Myth & Magic* (que, entre otras cosas, permitían a los Cambiaformas de nivel alto convertirse en Dragones...) se habían cambiado por un conjunto de reglas más coherentes que les convertía en una elección de personaje viable (aunque algo inusual).

La atención otorgada a los Cambiaformas (¡tres páginas en total!) y el hecho de que los poderes de Metamorfosis les dieran un ‘toque diferente’, hizo que un famoso crítico de juegos dijera “*de esta clase se podría hacer un juego totalmente nuevo*”. De hecho fue bastante profético, ya que estas reglas de Cambiaformas Revisados dieron luz a una de las variantes de M&M más raras: a menudo llamado “*Changequest*”, trataba de Cambiaformas inmortales que vagan por un Mundo Antiguo en un viaje místico de autodescubrimiento – todo con un estilo muy New Age.

A lo largo de los años, *Changequest* evolucionó a un juego totalmente diferente (aunque nunca fuera publicado, al menos oficialmente), con unas mecánicas simplificadas (con tan sólo tres atributos, si mal no recuerdo). En los círculos más tradicionales de M&M fue conocido como la “*variante Hombranimal*” y el lema “*Cambiantes No Permitidos*” pronto encontró su sitio en la jerga siempre en expansión de M&M.

Magos & Lo Que Sea

Hablando de jerga, algunos jugadores también se quejaron de la falta de nuevas “chucherías mágicas” en el *Companion* (*Medio reino de magia, una única clase nueva... ¿¿¿y ya está???* ¡No me lo puedo creer!). Es bien sabido que la gente de LGS intentó evitar la proliferación de nuevas clases de magos – algo típico de los suplementos no oficiales de M&M como el *Misdeeds & Madness* antes mencionado.

Como una forma elegante de llenar este último párrafo, os daré una lista alfabética parcial, de varias clases de mago alternativas tomadas de suplementos no oficiales, revistas y fanzines (y sí, algunos nombres se usaron más de una vez): Adepto Azul, Alquimista, Amo de las Bestias, Arcanista, Artificiero, Augur, Bruja, Bruja Marina, Bruja Tesalia, Brujo, Cabalista, Chamán, Conjurador, Convocador, Demonista, Diabolista, Druida (al menos cinco de estos), Druida Auténtico, Encantador, Espiritualista, Evocador, Exorcista, Gimnosofista, Hechicero, Ilusionista, Invocador, Jerokérica, Kabalista, Maestro Brujo, Maguista (no preguntes), Mago, Mago Estelar, Magus, Mistagogo, Místico, Nigromante, Oráculo, Señor de las Runas, Taumaturgo, Vidente...

V: OPCIONES RELIGIOSAS



Sí, es un Prodigio Divino: una única ilustración que muestra perfectamente los dos temas cubiertos en esta página.

Acólitos

Los Acólitos son PNJs Menores que ayudan a un Sacerdote en el servicio a su deidad como oficiantes y celebrantes. En lo que concierne a jerarquía social, los Acólitos son considerados Sacerdotes auxiliares; de hecho, la mayoría de los «sacerdotes» que residen sirviendo en un templo serán Acólitos al servicio del Sacerdote local.

Los Acólitos tienen el perfil normal de PNJs No combatientes Menores (4 PGs, no atacan, etc.) y los Sacerdotes pueden usarlos como seguidores especiales. Un Sacerdote no puede tener más Acólitos a su servicio que su nivel y cuentan para el máximo número de seguidores del personaje.

Los Acólitos no tienen los poderes místicos de verdaderos Sacerdotes y no pueden convocar los Prodigios Divinos de su deidad patrona. Aun así, su fe y devoción pueden ayudar al Sacerdote que sirven a recuperar sus puntos de Poder gastados asistiéndole en los necesarios ritos y ceremonias. Cuando un Sacerdote realiza tales ceremonias con la ayuda de sus Acólitos, tira 1D6 al final de cada hora. Si el resultado es menor o igual al número de Acólitos activos, el Sacerdote recupera un punto de Poder adicional (hasta su máximo, como siempre).

Por último, la fe y devoción de los Acólitos les hace algo más resistentes a las fuerzas místicas que otros No combatientes, a los que nunca se les permite tiradas de salvación. Son la excepción parcial a la regla y pueden tirar Fortaleza Mística con 1D20 sin modificador personal.

Sacrificios Rituales

Según las reglas de M&M, los Sacerdotes recuperan un nº de puntos de Poder igual a su nivel por cada hora que realicen una ceremonia ritual. Éstas pueden terminar con el sacrificio de una Bestia por el Sacerdote o sus Acólitos (ver arriba). Esto permite al Sacerdote recuperar puntos de Poder extra (hasta su máximo) dependiendo del Tamaño de la Bestia: 1 si es Pequeña, 2 si es Mediana y 3 si es Grande (lo que explica que los Toros sean las víctimas más habituales).

Así, un Sacerdote de nivel 2 que haya gastado 5 puntos de Poder podrá recuperarlos con una ceremonia de una hora (2 Puntos de Poder) y el sacrificio final de un Toro (3 Puntos de Poder); sin sacrificio, nuestro Sacerdote debería realizar 3 horas de ritual para recuperar los puntos de Poder.

Las Bestias son el único tipo de criatura que puede ofrecerse en sacrificio a una deidad Olímpica. Sólo dioses oscuros, malvados o bárbaros (como Cibeles, Hécate o los extraños dioses de bárbaros Hiperbóreos) aceptan Gentes como víctimas de sacrificio – y NINGUNA aceptará un Monstruo, Animado o Espíritu como víctimas propiciatorias. Las Bestias muertas en combate no cuentan como sacrificios.

En raras ocasiones, las deidades Olímpicas pueden solicitar un sacrificio humano, pero tales extremos siempre son consecuencia de un caso de extrema Ira Divina y no tienen nada que ver con la recuperación normal del Poder sacerdotal.

Cultos No Olímpicos

Los dioses y diosas Olímpicos son, con mucho, los más adorados, aunque un típico mundo *Mazes & Minotaurs* también puede dejar espacio a otras pocas deidades no Olímpicas (como Dionisos, Hades el rey del inframundo, su esposa Perséfone o incluso dioses extranjeros, de culturas no Helenísticas), con sus propios cultos, seguidores y Sacerdotes.

Aunque se asume que todos los PJs Sacerdotes sirven a deidades Olímpicas, los Maze Masters pueden querer usar Sacerdotes de deidades no Olímpicas como PNJs.

En términos de juego, dichos personajes funcionan igual que Sacerdotes de deidades Olímpicas, excepto que algunos de sus poderes funcionan de forma diferente, como se detalla más abajo.

En concreto, nunca pueden beneficiarse de verdaderas Intervenciones Divinas. Esta restricción refleja que los dioses del Olimpo son los poderes divinos dominantes en el universo (o quizás los otros dioses prefieren que así lo crean). El estado actual de la balanza cósmica tampoco les permite usar Agentes Divinos en el mundo mortal.

A menos que se diga lo contrario, los Sacerdotes no Olímpicos tienen los mismos atributos primarios que otros Sacerdotes (Suerte y Voluntad) y ganan los siguientes atributos por cada nivel por encima del primero: +1 a SUE y +2 a VOL o ING. Puede haber excepciones como con los Druidas (ver abajo).

Aquí tienes cuatro ejemplos de cultos no Olímpicos que coexisten en el mundo fantástico de Mythika, junto con sus Prodigios Divinos. Estos cambios sólo afectan a su Bendición Divina (mag. 1), Don Divino (mag. 4) e Intervención Divina (mag. 6). Los otros Prodigios Divinos (mag. 2, 3 y 5) siguen las reglas normales.

La siguiente sección detalla cuatro cultos no Olímpicos: el Culto de Cibeles, el Culto de Dionisos, el Culto de Mitra y la Fe Drúidica.



Una Hija de Cibeles, Sirviente de la Madre Oscura

Culto de Cibeles

Cibeles es la diosa madre de la tierra cuyo culto proviene de la Tierra del Sol. Algunos eruditos creen que tan sólo es Deméter bajo otro nombre pero la oriental "Madre Oscura" (como es llamada a menudo por sus seguidoras) también comparte parecidos con Perséfone, la reina del inframundo.

La adoración de Cibeles implica reuniones secretas, sacrificios humanos y orgías salvajes, bajo la tutela de Sacerdotisas y (castrados) Sacerdotes conocidos de forma colectiva como las "Hijas".

A causa de estos aspectos mórbidos y macabros, el Culto de Cibeles fue prohibido en la Tierra de las Tres Ciudades y es combatido activamente por las Sacerdotisas de Deméter que ven en él una degradación bárbara de su propia fe.

Magnitud 1: Bendición Divina

En el caso de Cibeles, el nombre de este Prodigio es tan engañoso como irónico, ya que las "bendiciones" de Cibeles debilitan a sus víctimas.

Funcionan como las Bendiciones Divinas en cuanto a duración y gasto de Poder, pero en lugar de otorgar +2, infligen una penalización de -2 a uno de las siguientes puntuaciones: Melé, Clase de Defensa, Fortaleza Mística y Vigor Físico.

Las víctimas pueden realizar una tirada de salvación de Fortaleza Mística para eludir este efecto. Por último, este poder sólo funciona en personajes o criaturas varones, lo que hace a Amazonas, Ninfas y otros personajes femeninos completamente inmunes a sus efectos.

Magnitud 4: Don Divino

Como las Sacerdotisas de Deméter, las Hijas de Cibeles pueden otorgar el Don de la Resistencia.

Magnitud 6: Emasculación Divina

El poder supremo de las Hijas de Cibeles toma la forma de una terrible maldición permanente, que tan sólo puede eliminarse por Intervención Divina.

Este poder requiere contacto visual y tan sólo puede usarse a 3 m. de la víctima, a la que se le permite una tirada de salvación de Fortaleza Mística.

Esta terrible maldición sólo puede lanzarse a un personaje o criatura varón, cambiando el género de la víctima a femenino. Excepto por los obvios cambios anatómicos y pilosos, el aspecto físico de la víctima no se ven afectados (así, un Bárbaro corpulento y grande se convertirá en una Bárbara corpulenta y grande).

En términos de juego, ningún atributo, mods. u otras puntuaciones de la víctima se ven afectados, aunque la víctima no puede ya beneficiarse por el bonificador de su efecto de Reputación.

Culto de Dionisos

A Dionisos, el loco dios del vino, la demencia y las pasiones oscuras, le sirven inusuales Sacerdotes llamados *Jerokérics* (“heraldos sagrados”).

Estos Jerokérics que portan el Tirso, una maza o vara con retorcidas hojas de parra, como su símbolo de poder sagrado, vagan por la tierra en busca de nuevos iniciados para el culto (que implica montones de bebida, bailes y lujuria carnal). Se sabe que suelen llevarse bien con los Sátiros.

Magnitud 1: Bendición Divina

Las puntuaciones que pueden bendecir los Jerokérics (Sacerdotes de Dionisos) son Vigor Físico, Fortaleza Mística y Evadir Peligros.

Magnitud 4: Locura Divina

Los Jerokérics pueden otorgar temporalmente el Don de la Locura a un sujeto elegido (con las mismas restricciones, duración, etc. que para otros Dones Divinos).

Mientras está afectado por la Locura Dionisiaca, el personaje se quita toda su ropa (incluyendo armadura) y se comporta demencialmente, de un modo grotesco. En este estado, todo ataque físico o mágico (incluyendo Ira Divina, etc.) hecho contra él falla automáticamente, aunque el personaje no puede realizar ataques (incluyendo los mágicos).

Los Jerokérics pueden, por supuesto, otorgarse este Don a sí mismos (lo cual hacen a menudo).

Magnitud 6: Intervención Divina

Funciona como el poder de Intervención Divina normal excepto que Dionisos no hace nada cuando interviene, aparte de mostrarse de un modo terrible e inexplicable que conduce a todos los que le contemplan a la locura (sin tirada de salvación – incluso rehuir la mirada o cerrar los ojos no funciona ya que la Locura de Dionisos afecta y trasciende todo los sentidos).



¡Los Cultistas de Dionisos sin duda saben cómo divertirse!



*Un Jerokérice con su Tirso Dionisiaco
(a.k.a «tipo raro con barba y bastón extraño»)*

Los Jerokérics y devotos de Dionisos (que están todos locos de algún modo) son inmunes a estos efectos.

Esta forma de locura es permanente y sólo puede curarse por Intervención Divina; sus efectos en concreto se dejan a discreción e imaginación del Maze Master y pueden variar de un individuo a otro.

Los personajes jugadores que se vuelvan locos por Dionisos no pueden participar en búsquedas, odiseas y otros asuntos aventureros; se convierten en PNJs cuyo destino queda en manos del Maze Master, hasta ser curados por Intervención Divina.

Culto de Mitra

Mitra es el dios solar de la oriental Tierra del Sol. En lo que respecta a los eruditos de la Tierra de las Tres Ciudades, este dios tan sólo es Apolo bajo otro nombre o un hijo perdido de Apolo “orientalizado” por alguna misteriosa razón.

Los Sacerdotes de Mitra (a veces llamados *Heliódromes*, que al parecer significa “heraldos del sol”) tienen una opinión totalmente diferente sobre este asunto, ya que ven a su deidad como el *único* dios que existe – un concepto muy extraño (“monoteísmo”), que se ha convertido en objeto de un acalorado debate entre los Filósofos.

Aparte de ser un dios del sol (o hijo de tal dios), Mitra también parece ser el dios de los soldados (al menos en la Tierra del Sol) y suelen referirse a él como el “matatoros” – un apodo referido al hábito de sacrificar toros de sus adoradores aunque también parece estar conectado con los Minotauros de algún modo. Quizás los devotos de Mitra fueron los primeros hombres lo bastante valientes para combatir a los Gorgotauros, monstruos bovinos orientales que según el estudio de algunos eruditos son los progenitores de varias razas de Minotauros (ver *Compendio de Criaturas* para más detalles).

Magnitud 1: Bendición Divina

Las puntuaciones que pueden Bendecir los Sacerdotes de Mitra son Clase de Defensa, Melé y Fortaleza Mística.

Magnitud 4: Don Divino

Los Sacerdotes de Mitra pueden otorgar de forma temporal el Don de la Victoria a un sujeto elegido (con las habituales restricciones, duración, etc.).

Magnitud 6: Resurrección Divina

Este espectacular Prodigio da al Sacerdote de Mitra el poder de resucitar guerreros caídos – algo que los Olímpicos son incapaces (¿o reacios?) de hacer. No requiere tirada; el Sacerdote sólo debe tocar al individuo muerto, que se llenará de una explosión de luminosa energía y regresará a la vida.

El individuo elegido no puede llevar muerto un número de asaltos mayor que el valor de Aura Espiritual del Sacerdote. Por razones que sólo conoce Mitra, este poder sólo funciona en guerreros (y no en magos o especialistas).

Además, cualquier resucitado por este poder habrá 'visto la luz' y de forma automática se convertirá a la fe Mitraica al regresar a la vida.

Fe Drúidica

En el mundo fantástico de Mythika, "Druida" se refiere a los Sacerdotes de Bárbaros Hiperbóreos.

Además de sus variadas tareas ceremoniales, los Druidas también son videntes y consejeros de reyes y caudillos locales. Tienen largas barbas, visten ropajes blancos y usan hoces de oro para recolectar las plantas necesarias para sus rituales.

La identidad de los dioses que sirven los Druidas no está clara; parecen ser versiones bárbaras de Apolo, Ares, Zeus, Ártemis y Deméter. Al contrario que otros Sacerdotes, los Druidas no sirven a una deidad específica sino que actúan como mediadores con el mundo divino en su conjunto.

La ausencia de un patrón divino definido afecta a la naturaleza de los poderes de los Druidas, lo que puede definirse en términos de juego como una extraña mezcla de Prodigios Divinos, Hechicería y Dones de la Naturaleza.

La extraña cercanía del Druida a la religión también se refleja en el uso sistemático del adjetivo 'Drúidico' en lugar de 'Divino' cuando se refieren a sus poderes (ej. Prodigios Drúidicos, Bendición Drúidica, Vitalidad Drúidica, Ira Drúidica, etc.).

Los Druidas también tienen distintos atributos primarios (**Ingenio** y **Voluntad**, que son los únicos que pueden mejorar con el nivel, además del incremento normal de Suerte) así como el nombre de su talento mágico, que actúa como Aura Espiritual pero se llama **Saber Drúidico**. Al menos recuperan poder igual que otros Sacerdotes.

Magnitud 1: Bendición Drúidica

Actúa igual que la Bendición Divina, con duración basada en el talento Saber Drúidico del Druida. Los cuatro valores que pueden bendecir son Melé, Fortaleza Mística, Vigor Físico y Evadir Peligros.

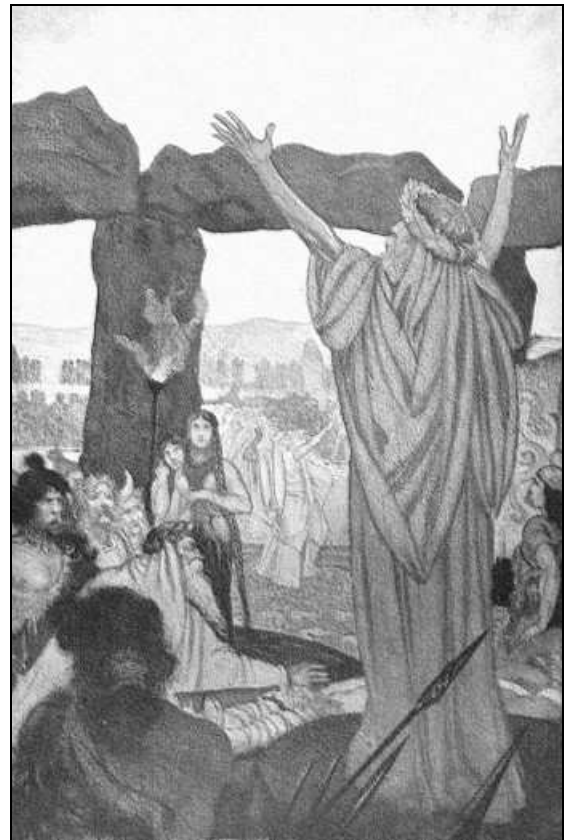
Magnitud 4: Persuasión Drúidica

Funciona igual que el poder de Hechicería de Persuasión, excepto que usa el valor de Saber Drúidico del Druida en lugar de Don Psíquico.

Magnitud 6: Maldición Drúidica

Este poder funciona igual que el poder Aflicción de las Heleadas y Napeas (Dones de la Naturaleza, Magnitud 5), excepto por las siguientes diferencias. Las maldiciones Drúidicas no se lanzan a través de un beso: el Druida tan sólo debe estar a menos de 3 m. de su víctima elegida y pronunciar la maldición verbalmente (normalmente con voz siniestra). Además una Maldición Drúidica afecta al destino de la víctima, restando 1 a su SUE además de los 1D6 puntos de FOR, ING, VOL o GRA.

Así el mismo individuo puede perder hasta 4 puntos de Suerte si es Maldito por un Druida – o incluso más si varios Druidas unen sus fuerzas. Este efecto es una de las razones por las que los Druidas se llaman a sí mismos los "amos del Destino" y son temidos incluso entre los más poderosos reyes y héroes de Hiperbórea.



Un Druida representando algún tipo de ceremonia rimbombante en mitad de una caterva de Bárbaros supersticiosos, maleducados y muy impresionables

Comentarios & Notas a la Edición 2007

Acólitos & Sacrificios

Estas reglas en general fueron bienvenidas entre la facción de los Misticistas, aunque no muy bien acogidas por los Laberintistas, que sentían que “*peligraba el equilibrio de juego*” por dar “*ventajas excesivas*” a los Sacerdotes.

Los diseñadores de estas reglas querían dar a los Sacerdotes una ventaja sobre otros magos, basándose en que el Poder Divino debería eclipsar a todas las otras formas de magia – sobre todo debido a que los Sacerdotes tienen que respetar un código de conducta más estricto que Elementalistas o Hechiceros. Y seamos justos, estas “*ventajas excesivas*” no son TAN excesivas – y parecen menos aún en nuestra actual era de detalles jugosos y poderosos combos.

La Llamada de Cibeles

La religión siempre ha sido un tema delicado en la historia de M&M. En 1987, todo el hobby era pasto de las llamas de la Gran Cruzada Anti-JdR iniciada por los fanáticos de IAMM (Inquietos Ante Mazas & Minotauros) y otros grupos similares de fundamentalistas religiosos – sí, estos tíos querían censurar todo lo relacionado con M&M por motivos como que (a) el juego promovía el politeísmo pagano, (b) uno de sus primeros suplementos incluían unas líneas sobre profanar templos, (c) eran un montón de fanáticos estúpidos, peligrosos y quemalibros.

Pero regresemos al *Companion*. Dentro de tal entorno caldeado, publicar la macabra sección del Culto de Cibeles era un valeroso movimiento de LGS – y que engendró otro tipo de variantes de M&M. Conocidas como las campañas de “La Llamada de Cibeles” (o LLdC), estas partidas estaban enfocadas en exclusiva en los aspectos más oscuros y terroríficos del universo M&M, con el Culto de Cibeles actuando como una ubicua amenaza secreta planeando constantemente llevar al mundo mítico a su final apocalíptico.

En las partidas de LLdC, los dioses del Olimpo tomaban un papel secundario y Cibeles se representaba como una enorme monstruosidad tentaculada que hacía referencia (y a veces se identificaba con) la Shub-Niggurath de HP Lovecraft, la Cabra Negra de los Bosques con un Millar de Retoños. Tales campañas dieron lugar a reglas detalladas de locura, pergaminos antiguos que podían volverte loco y, claro, todo tipo de horribles rituales y orgías. Por suerte para todos, la IAMM nunca encontró nada sobre LLdC.

Las Dos Herejías

Este capítulo también muestra las “*Dos Herejías*” de M&M – la Herejía Dionisiaca y la Mitraica. Ambas fes fueron objeto habitualmente de acalorados debates en la comunidad de M&M,

cada uno con sus acérrimos defensores e implacables detractores – los últimos se quejaban de cómo esas dos religiones herejes desvirtuaban el “*elegante toque Olímpico*” del Verdadero M&M (por ello el término “*herejía*”). En un análisis detallado, realmente veremos que las Dos Herejías son dos historias muy diferentes.

Al contrario que Mitra, la existencia de Dionisos nunca se puso en duda: era totalmente legítimo y parte oficial de la mitología Griega... pero también fue objeto de una extraña y ultraterrena fascinación de algunos jugadores, que veían al Dios Loco como la encarnación de sus secretos deseos para jugar personajes malvados, oscuros, locos y obsesionados con el sexo (como Sátiros o incluso las infames y canibales Ménades).

Estos autoproclamados “*Herejes Dionisiacos*” tenían su propia Biblia, el famoso y no oficial suplemento de *Misdeeds & Madness*, que cubría Todas las Cosas Oscuras y Dionisiacas (aún puedes encontrar un PDF facsímil del mismo en el grupo de noticias oficial de M&M). Para el verdadero Hereje Dionisiaco, la sección del Culto de Dionisos en el *Companion* era sólo “*Dionisos descafeinado*”: una imitación aguada y castrada (sus palabras, no las mías) del “*asunto real*”. La IAMM nunca encontró nada de ellos tampoco...

La Herejía Mitraica se tomó con mucha más seriedad por los tradicionalistas de M&M, ya que introducía “*un concepto totalmente anacrónico*” que “*nada añadía al mundo fantástico y mítico de M&M*” y que podría “*hacer peligrar todo el tejido metafísico del juego que todos amamos*”. Estaban hablando, por supuesto, del monoteísmo.

Pero el Culto de Mitra también tuvo sus fervientes defensores. Para esos “*Herejes Mitraicos*”, la nueva fe solar monoteísta era mucho más que una interesante opción de juego; reflejaba el necesario renacer espiritual del mundo de M&M.

Era como si esos tíos hubieran sido tocados por el mismísimo Mitra. Comenzaron a lanzar campañas enteras basadas en el advenimiento triunfal del Verdadero Dios de Mythika y su lucha contra las “*decadentes semideidades*” (sí, los Olímpicos), con personajes jugadores actuando como campeones y apóstoles de la gran Cruzada Mitraica.

La única parte del *Companion* que de verdad molestó a los Herejes Mitraicos fue la pequeña frase de la sección de Cultos No Olímpicos, que indicaba que las deidades No Olímpicas no podían tener Agentes Divinos. Esta prohibición “*arbitraria e injusta*” fue rápidamente ignorada en los círculos Mitraicos y en pocos meses, artículos sobre Agentes de Mitra e incluso clases de pleno derecho (como Campeón de Mitra, Iniciado de Mitra y Paladín de Mitra) empezaron a aparecer en varios suplementos y fanzines no oficiales, como *El Mitraeum*, que actuó como la voz de la comunidad Mitraica hasta su disolución en 1994.

VI: REGLAS MISCELÁNEAS

Trampas

Los monstruos no son todo en la vida de los héroes. A lo largo de sus aventuras, los personajes también pueden caer en trampas – en especial cuando están explorando tumbas perdidas y laberintos subterráneos...

Características de las Trampas

Tipo: Una trampa puede ser una trampa interior o exterior. Esta distinción es muy importante en lo que respecta a Ladrones y Cazadores (ver abajo).

Efecto: Cada trampa tiene un efecto concreto: la víctima puede caer en un pozo, pincharse con una aguja envenenada, terminar enterrado bajo una avalancha de rocas, etc. Hay cinco efectos de trampas básicos: daño directo, caída, veneno, aplastamiento y encierro. Ver abajo para más detalles sobre estos efectos.

Rangos: Una trampa tiene dos valores: valor de Ocultación, que refleja cuán difícil es detectarla, y valor de Peligro, que refleja lo difícil que es evitarla. Ambos van de 15 a 20 y actúan como números objetivo, como se detalla abajo.

Para determinar al azar las variadas características de una trampa, primero tira 1D6+14 dos veces para obtener sus valores de Ocultación y Peligro, luego tira 1D6 en la tabla de abajo para saber sus efectos:

| D6 | Trampas Interiores | Trampas Exteriores |
|----|--------------------|--------------------|
| 1 | Daño Directo | Daño Directo |
| 2 | Caída | Daño Directo |
| 3 | Aplastamiento | Aplastamiento |
| 4 | Encierro | Aplastamiento |
| 5 | Veneno | Encierro |
| 6 | Combinación* | Encierro |

* Tira de nuevo en la siguiente subtabla:

1-2 = Caída + Daño Directo

3-4 = Caída + Encierro

5 = Daño Directo + Veneno

6 = Aplastamiento + Encierro

Detectando Trampas

Las trampas sólo pueden detectarlas aquellos que estén buscándolas activamente. Los personajes distraídos las activan automáticamente en cuanto realicen el movimiento o acción requeridos.



¿Conseguirá su tirada de detección Krondar el Bárbaro?

Para detectar una trampa se requiere una tirada de detección exitosa realizada contra un número objetivo igual al valor de Ocultación de la trampa.

Los Ladrones y Cazadores añaden de forma normal sus valores de Robar y Cazar a todas sus tiradas de detección. En lo que respecta a las trampas, los Maze Masters pueden querer restringir el bono de los Ladrones para las trampas interiores y el de Cazadores para las exteriores, para reflejar la habilidad especializada de cada clase.

Si se detecta una trampa con éxito, el personaje podrá advertir su presencia y su funcionamiento general, lo que normalmente le permitirá evitarla no realizando la acción que activaría la trampa.

Evadir Trampas

Las trampas que no sean detectadas con éxito se activarán para la primera víctima aplicable.

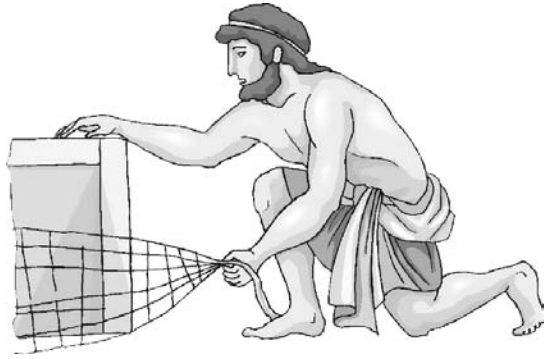
A ésta se le concede una oportunidad de hacer una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo igual al valor de Peligro de la trampa.

Los Ladrones y Cazadores *no* añaden su bono de Robar o Cazar a las tiradas de Evadir Peligros que realicen para evitar trampas no detectadas.

Una tirada con éxito implica que el personaje ha conseguido evitar la trampa en el último segundo. Una fallida implica que no estaba atento o no lo suficiente para evitar la trampa: ver *Efectos de Trampas* más abajo.

Dependiendo del tamaño y funcionamiento de la trampa, sus efectos podrán aplicarse a una única víctima o a cualquiera dentro de un área, etc. Tales especificaciones dependen de los rasgos físicos del entorno y se dejan a discreción del Maze Master.

La mayor parte de las trampas son mecanismos de un único uso: en otras palabras, sólo funcionan una vez y tiene que reiniciarse o rearmarse para poder funcionar de nuevo.



Mmmh... Me pregunto cómo funciona... (famosas últimas palabras)

Efectos de Trampas

Las trampas pueden tener varios efectos cuando se activan:

Daño Directo: La víctima sufre 1D6 puntos de daño, por estacas, cuchillas, jabalinas, etc.

Caída: La víctima cae unos 3 metros y sufre 1D6 puntos de daño. Este efecto puede combinarse con el Daño Directo de arriba (para 2D6) si la víctima cae sobre estacas, puntas de lanza, etc.

Aplastamiento: La víctima es enterrada bajo rocas que caen, aplastado por una roca enorme, una puerta sin goznes, etc. para 2D6 puntos de daño.

Encierro: La víctima queda atrapada en un espacio cerrado, sin salida aparentemente... Esto puede combinarse con Aplastamiento o Caída.

Veneno: La víctima se pincha con una aguja, cuchilla, etc. envenenada. Los efectos de este veneno pueden definirse como por la habilidad Veneno de algunas criaturas (ver *Guía del Maze Master* Pág. 21). Este efecto puede combinarse con Daño Directo, en la forma de unas estacas, puntas de lanza, cuchillas, etc. impregnadas de veneno.

Desactivando Trampas

Cuando detectan una trampa, los personajes averiguan qué movimientos o acciones las activan (y así pueden evitar hacer esas acciones)

En muchos casos, esto implica que los personajes no pueden tomar cierto curso de acción (como abrir un cofre de tesoro o cruzar a través de una entrada) a menos que la trampa sea desactivada.

Los Ladrones y Cazadores son los únicos personajes que pueden intentar desactivar trampas. Los Ladrones sólo pueden desactivar trampas interiores, mientras que los Cazadores sólo pueden desactivar trampas exteriores.

En el contexto de estas reglas, «desactivar una trampa» significa neutralizarla o retirarla, según como funcione la trampa. Cuidado: intentar desactivar una trampa es una tarea muy peligrosa, incluso para Ladrones o Cazadores experimentados.

Para desactivar una trampa, el Ladrón o Cazador debe conseguir una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo igual al valor de Peligro de la trampa, según las reglas de *Evadiendo Trampas* (ver arriba). Un fallo tiene las consecuencias normales (la trampa se dispara) pero si la tirada tiene éxito, la trampa se desactiva con éxito.

Si se falla, la trampa se activa pero al Ladrón o Cazador se le permite una tirada de Evadir Peligros contra el valor de Peligro de la trampa, según las reglas normales. Esta tirada no se modifica por el bono de Robar o Cazar del PJ, ya que el personaje falló en desactivar la trampa primero.

Con el equipo y tiempo necesarios, Cazadores y Ladrones pueden construir y colocar las mismas trampas que puedan desactivar (esto es, trampas Interiores los Ladrones y Exteriores los Cazadores). Estas trampas «caseras» tiene un valor de Ocultación y Peligro igual a (14 + nivel del PJ).

Trampas Especiales

Los Maze Masters pueden querer desafiar a sus jugadores con trampas mecánicas extremadamente avanzadas o mágicas.

En un mundo de juego de la Edad de Bronce típico de M&M, tales dispositivos maravillosos deberían aparecer raramente y siempre deberían ser obra de ingenieros Derro o de inventores como Dédalo, muertos hace largo tiempo.

Tales dispositivos siempre se califican como Trampas Interiores. Tienen el mismo valor de Ocultación y Peligro que las trampas más comunes pero siempre son más difíciles de desactivar. El número objetivo requerido se incrementa en 5 puntos. Así, una trampa mecánicamente avanzada con un valor de Peligro de 16 tendrá un número objetivo para desactivarla de 21.

Aquí hay unos pocos ejemplos de efectos especiales que pueden tener trampas mágicas o mecánicamente avanzadas:

Autorecarga: La trampa tiene un efecto normal de Aplastamiento, Daño Directo o Veneno (o una combinación de estos efectos) pero el mecanismo se recarga o rearma automáticamente tras su uso.

Trampa de Fuego: Un estallido de llamas golpea a las víctimas de la trampa. Considérala un Arma de Aliento de 2D6, que puede evitarse con una tirada de Evadir Peligros. Combinable con Autorecarga.

Explosión: ¡KA-BOOM! La trampa explota cuando se activa. En términos de juego, los efectos son los mismos que la Trampa de Fuego de arriba, excepto que afecta a todos en 2D6 x 0,30 m. de radio. Este efecto especial no es combinable con Autorecarga.

Trampa de Gas: La trampa suelta una nube de gas venenoso. En términos de juego, tiene los mismos efectos que Veneno, excepto que afectará a todos en 1D6 x 0,30 m. de radio. Además, si se combina con Encierro, cada víctima será afectada y tendrá que realizar una nueva tirada de salvación de Vigor Físico cada asalto contra un número objetivo que se incrementa, como por las reglas de Ahogamiento.



-¡Necesitamos unas cuantas reglas adicionales aquí!

Curar Veneno

Las siguientes reglas detallan varias formas mágicas y naturales de curar el veneno en M&M.

El veneno, como se definió en la habilidad especial de *Veneno*, puede tener tres efectos: *muerte instantánea*, *muerte rápida* (en 1D6 asaltos) o *parálisis* (durante 1d6 minutos).

Cada uno de estos efectos requiere un tipo de tratamiento concreto, como se detalla abajo.

Muerte Instantánea

La única "cura" posible en dichos casos es el *Beso de Vida* de una Napea o un poder similar (como la *Resurrección Divina* de un Sacerdote de Mitra – ver p. 32) – siempre que, por supuesto, se use el poder dentro del límite de tiempo apropiado (que suele ser igual al talento mágico del mago en asaltos).

Muerte Rápida

Si la víctima recibe curación mágica antes de que hayan pasado los fatales 1-6 asaltos, esta curación también previene de que el veneno tenga efecto (además de los beneficios curativos normales) pero sólo si la víctima del veneno tiene éxito en una tirada de salvación de Vigor Físico (contra un número objetivo de 15) con un bono adicional igual al talento mágico del sanador.

Así, una víctima con un mod. de Vigor Físico de +3 a la que le cure un Sacerdote con un Aura Espiritual de +4 tiraría 1d20+7 en su tirada.

Tales tratamientos de emergencia sólo son posibles con poderes mágicos que pueden actuar más rápidos que el mismo veneno, como *Vitalidad Divina* o *Bienestar de la Naturaleza*, que requieren un asalto para usarse – la *Canción del Bienestar* de un Aedo no funcionaría, ya que necesita de un minuto para ejecutarse.

Si esta tirada de salvación falla, cada uso adicional de un poder de curación mágica permite a la víctima una nueva tirada de salvación, con el mismo bono y número objetivo, siempre que la víctima siga aún con vida.

Si la víctima muere, entonces sólo quedan las soluciones dichas arriba en *Muerte Instantánea*.

Parálisis

Las posibilidades de neutralizar el veneno son las mismas que para venenos de Muerte Rápida de arriba pero como la parálisis dura 1-6 minutos, los intentos múltiples no están tan limitados como con venenos letales (siempre que el curandero esté de acuerdo en gastar sus puntos de Poder, claro está).

Medicina Natural

Si se usan las reglas de talentos de trasfondo, los personajes con el talento Sanador pueden ser capaces de contrarrestar los efectos de un veneno de muerte rápida, siempre que actúen antes de que el veneno tenga efecto.

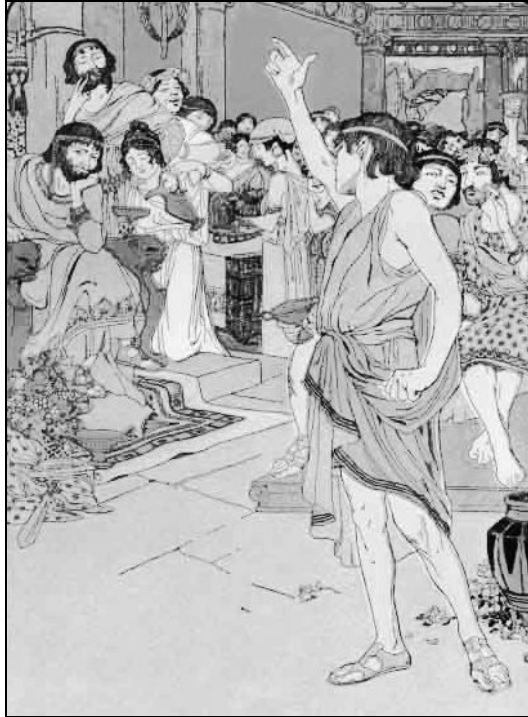
Tales tratamientos de emergencia (que representan cosas como succionar el veneno de la herida, etc.) tardan 1d6 asaltos en administrarse y sólo tienen una oportunidad de funcionar si esta duración no excede el número de asaltos que le quedan a la víctima.

Incluso en este caso, la víctima no se salvará automáticamente pero se le permitirá una última oportunidad de sobrevivir con una tirada de salvación de Vigor Físico contra un número objetivo de 20 (en lugar del 15 habitual), gracias a los diligentes esfuerzos del Sanador. Ten en cuenta que esto sólo puede funcionar contra venenos provocados por un ataque de Veneno, pero no contra venenos bebidos o inhalados.

Antídotos

Cada tipo de veneno es una sustancia concreta y no existe nada parecido a un antídoto universal. Un antídoto efectivo contra el veneno de una especie concreta de Serpiente Gigante, por ejemplo, será totalmente ineficaz contra el veneno de una Araña de las Cavernas (o incluso para otra especie de Serpiente Gigante, por ejemplo). Esta es una prueba adicional de la inherente superioridad de la curación mágica sobre cualquier forma de tratamiento natural.

A discreción del Maze Master, el uso correcto de un antídoto apropiado concreto puede reducir el número objetivo de la última oportunidad de tirada de salvación de la víctima a 10 o incluso hacer que sea un éxito automático, siempre que se tome antes de que el veneno tenga el efecto fatal completo.



El ethos el Locuaz listo para una tirada difícil de Influencia

Influir PNJs

Influencia e Interpretación

En lo que respecta a tratar PNJs de forma no violenta, las reglas de *Mazes & Minotaurs* son muy concisas. La tabla de Reacción es, de hecho, el único sistema de juego relacionado con este asunto: todo lo demás se deja a la discreción individual del Maze Master.

Aunque esta falta de reglas reales se puede ver como un incentivo para que los jugadores interpreten a sus personajes, también tiene efectos secundarios adversos. Los buenos jugadores no son siempre buenos actores y la mayoría se sentirán más azorados que animados ante la perspectiva de interpretar un intento de seducción o un discurso público inspirador, prefiriendo al final evitar tales oportunidades – lo que es una pena en lo que al rol se refiere. El propósito de las siguientes reglas opcionales es resolver tales situaciones utilizando un conjunto de mecánicas de juego.

Modificadores de Influencia

El Carisma Personal de un personaje representa su presencia y poder de mando; por tanto, tiene un impacto importante en las primeras impresiones (tiradas de Reacción) y mayor aún en la moral y lealtad de los seguidores del PJ (Liderazgo).

Pero mostrar presencia y autoridad no es el único modo de interactuar con PNJs – en especial si se va más allá de las primeras impresiones. Los personajes que quieren influir PNJs de forma significativa pueden usar tres métodos diferentes: Intimidación, Seducción y Persuasión, cada uno con su propio modificador.

Modificadores de Influencia

Intimidación = (mod. VOL x 2) + mod. SUE

Persuasión = (mod. ING x 2) + mod. SUE

Seducción = (mod. GRA x 2) + mod. SUE

La **Intimidación** tiene que ver con amedrentar, apalazar y coaccionar PNJs para obtener su cooperación, pasividad o sumisión. En este caso, las reacciones de Confiado o Amistoso deben entenderse como actitudes cooperativas y sumisas. El mod. de Intimidación del PJ es igual a su mod. de Suerte más dos veces su mod. de Voluntad.

La **Persuasión** tiene que ver con el uso de retórica, argumentos lógicos y técnicas oratorias para ganar la atención o favor del PNJ. El Maze Master puede pedir al jugador que haga un discurso convincente (o, al menos, que lo parafrasee) antes de hacer la tirada. El mod. de Persuasión del PJ es igual a su mod. de Suerte más dos veces su mod. de Ingenio.

La **Seducción** tiene que ver con flirtear y usar varias formas de comunicación facial y somática para atraer la atención o interés del PNJ. Sólo funciona si el personaje y el objetivo tienen gustos sexuales compatibles (un asunto que va más allá del alcance de estas reglas). El mod. de Seducción del PJ es igual a su mod. de Suerte más dos veces su mod. de Gracia.

La tirada de influencia del PJ también puede beneficiarse de su **efecto de reputación** (ver *Manual del Jugador*); así, los Centauros tendrán un bono de influencia igual a su nivel cuando intenten influir a otros Centauros, mientras que los Nobles tendrán un bono equivalente cuando intenten influir a las gentes de su patria.



- Disculpe, ¿está intentando intimidarme?

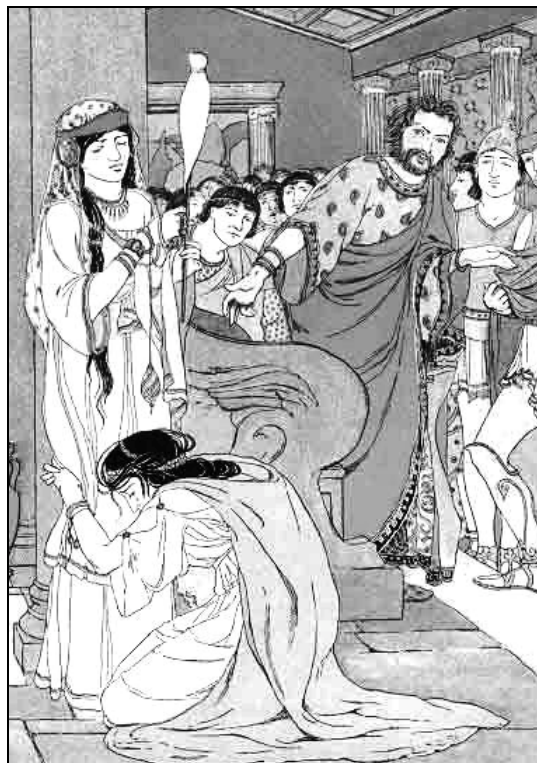
Números Objetivo

El número objetivo de una tirada de influencia será normalmente igual a **15** pero puede verse modificado por varios factores enumerados abajo.

Lealtad: Si el PNJ es un seguidor o sirviente de otro personaje, esta lealtad puede, en algunos casos, hacerle más difícil de influir. En esos casos, el Liderazgo del personaje que lo comanda se añade al número objetivo. Así, si se intenta influir a los guardias de Skelos el Tirano (Liderazgo +8) se requiere una tirada de Influencia de 23 o más (siempre que esos guardias no fueran ya Hostiles).

Determinación: Los sujetos voluntariosos son más difíciles de influir que las personas normales. Los PNJs con valor de Voluntad añaden su mod. al número objetivo de la tirada de Influencia hecha contra ellos. Así, influir a un personaje con una VOL de 15 (+2) requiere una tirada de 17+. Por contra, los PNJs con una Voluntad realmente baja (8 o menos) son más fáciles de influir, restando su penalización de Voluntad de su número objetivo.

Engaño: La Influencia también puede usarse para engañar, o timar PNJs: suele aplicarse con Persuasión (mentir, habla fluida, cuentacuentos etc.) pero también puede usarse con Intimidación (falsas amenazas, poner cara de póker, etc.) o Seducción (usar encanto o atractivo para distraer, engañar o manipular a alguien). En esos casos, el número objetivo también se ve modificado por el mod. de Ingenio del PNJ: cuanto más listo sea el PNJ, más difícil será engañarle. Como con la Determinación, esto sólo se aplica a PNJs Mayores, ya que los PNJ Menores no tienen modificadores de atributos.



- Lo siento, ¡pero ESTO no te dará un bono a Influencia!

Efectos de la Influencia

Para las tiradas de Influencia, tira 1D20 y añade el mod. de Influencia relevante del personaje jugador. La tirada tiene éxito si el total final es igual o mayor que el número objetivo requerido (ver arriba).

La Influencia sólo puede usarse con individuos Confiables, Neutrales o Cautelosos; no tienen ningún efecto en personajes Hostiles y es superfluo con personajes que ya son Amistosos.

Una tirada exitosa de Influencia cambia la Reacción inicial del PNJ en una categoría (ej. Cauteloso a Neutral, Hostil a Cauteloso, etc.) a favor del PJ.

Una tirada fallida de hecho cambia la Reacción del PNJ una categoría hacia abajo (ej. actitud Neutral a Cautelosa o una actitud Cautelosa por una Hostil).

Límites de la Influencia

Según la situación, una tirada de influencia puede aplicarse a un único sujeto, a un grupo entero de PNJs o a una fracción del grupo designada específicamente por el personaje. En este último caso (Influencia a grupo), se hace una única tirada de Influencia para toda la audiencia aunque algunos de sus miembros puedan tener unos números objetivos más altos que otros (a causa de una VOL, ING, etc. altos): así, los Maze Masters pueden determinar qué sujetos se ven afectados por la tirada de Influencia del personaje.

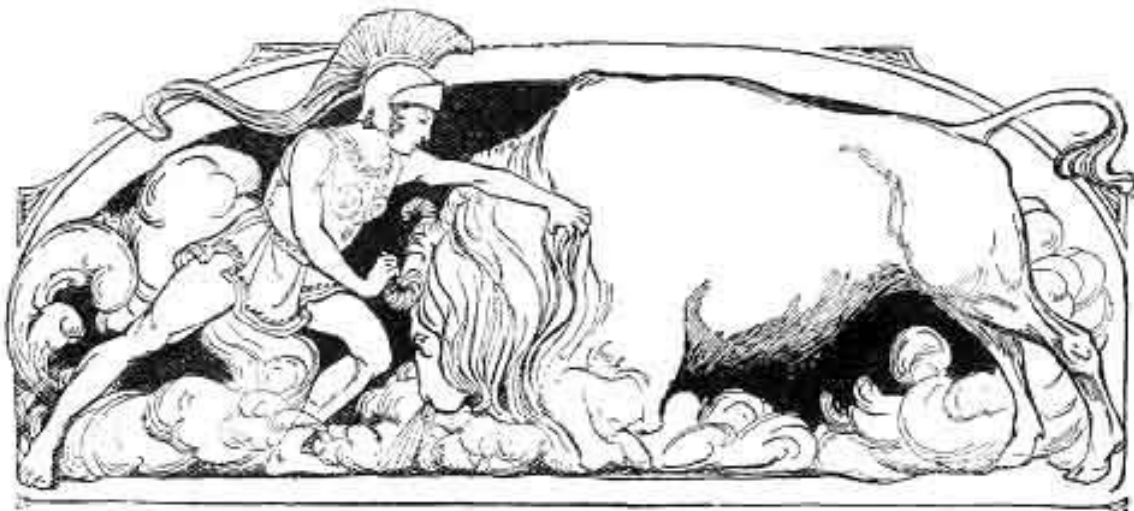
En la mayoría de las situaciones, los efectos de una tirada de influencia afecta al PNJ objetivo mientras permanezca en presencia del personaje – o hasta que un evento específico le haga reconsiderar su situación-

Como se ve en los muchos modificadores detallados arriba, la mayor parte de las tiradas de Influencia tiene unos números objetivo altos o muy altos, haciendo el éxito algo improbable, excepto para aventureros con altos bonos de Influencia.

Recuerda que el principal propósito de estas reglas opciones NO es sustituir cada conversación entre PJs y PNJs por una serie de tiradas, sino hacer que las cosas sean más fáciles para jugadores y Maze Masters cuando traten interacciones decisivas.

Los Maze Masters deben evitar pedir tiradas de Influencia cada vez que los PJs quieran pedir algo a un PNJ. Las primeras reacciones siempre deben tenerse en cuenta y las tiradas de Influencia sólo deberían pedirse cuando los PJs *realmente* intenten Intimidar, Persuadir o Seducir PNJs haciendo, diciendo o aceptando cosas que van más allá de las reacciones normales de su actitud: no hay que Persuadir o Intimidar a PNJs Confiables (o incluso Neutrales) para que revelen información que no tienen razones para ocultar.

Recuerda también que la influencia no es control mental y que los PNJs no son marionetas sin voluntad. Y también que las tiradas de influencia nunca pueden usarse con Bestias, Monstruos, Espíritus, otros PJs, deidades o Maze Masters.



Doma 101 Tipo Test: Este intrépido aventurero está intentando Domar un Toro: (a) por Fuerza (b) por Maña (c) por Encanto.

Domar Bestias & Monstruos

En la mayoría de las aventuras de *Mazes & Minotaurs*, la única forma de interacción entre aventureros y Bestias o Monstruos es el combate.

No obstante, muchas leyendas hablan de héroes con leales compañeros animales o que tuvieron que domar una criatura fantástica por alguna tarea heroica. Esta sección presenta reglas opcionales para tratar estas situaciones en sesiones de juego.

Existen tres formas de domar a una Bestia o Monstruo que ha sido capturado con vida: por Maña, Fuerza o Encanto. Cada uno de estos tres métodos se describe en detalle en las siguientes secciones.

Domar por Maña

Sólo Cazadores, Bárbaros y Amazonas pueden domar Bestias (pero no Monstruos) por Maña.

A discreción del Maze Master, esta habilidad puede extenderse a los Cambiaformas (ver cap. IV), ya que tienen una afinidad natural con los animales.

Para hacerlo, el personaje debe hacer una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo de 14 más el rango de Amenaza de la criatura. Los Cazadores también añaden su bono de Cazar a esta tirada.

El rango de Amenaza de una Bestia es igual a la suma de sus modificadores de Ferocidad y Mística.

Cada intento lleva tantas semanas como la tirada de daño del Tamaño de la criatura (ej. 1d3 para animales Pequeños, 1D6 para los Medianos, 2D6 para los Grandes).

Si el resultado natural de la tirada del D20 (sin contar modificadores) es menor o igual al rango de Amenaza de la Bestia, ésta no puede domarse (al menos por Maña) y saldrá huyendo.

Así, domar un León (Amenaza 2, Mediano) por Maña llevará 1D6 semanas y requerirá una tirada de Domar de 16 o más; además, si la tirada D20 es 1 o 2, el León será imposible de domar y huirá.

Durante este proceso, la Bestia debe ser capturada de algún modo. Un personaje nunca puede tener más animales Domados por Maña que su nivel.

Domar por Fuerza

Cualquiera con una Fortaleza 13+ puede domar por la Fuerza a una Bestia o Monstruo capturado. Como está relacionado con la fuerza física, Domar por Fuerza es el método favorito de la mayor parte de Bárbaros y Centauros.

Sólo las criaturas de tamaño Mediano o Grande pueden domarse de este modo.

Las criaturas tienen un rango de **Fuerza** que mide su resistencia a esta forma de doma. Este rango es igual a 2 más el modificador de Melé de la criatura (la cual es un reflejo directo de su Tamaño y Ferocidad).

Así, un Toro (Melé +4) tiene Fuerza de 6, mientras que un Jabalí Gigante (Melé +6) tiene Fuerza de 8.

Para domar una Bestia o Monstruo por fuerza, el personaje debe luchar con la criatura, según las reglas normales de lucha, y someter a la criatura durante un número consecutivo de asaltos igual a su Fuerza.

Esta operación debe repetirse durante un número de días consecutivos igual al rango de Fuerza de la criatura. Durante estas demostraciones de fuerza, la Bestia o Monstruo deberá estar cautivo de algún modo.

Ten en cuenta que la mayoría de las Bestias y Monstruos atacarán al domador si la presa falla o si consiguen liberarse antes de que pase el número de asaltos de combate consecutivos, lo que convierte este método en algo bastante peligroso.

Domar por Encanto

Por último, las Ninfas (y sólo ellas) pueden intentar domar Bestias y Monstruos por Encanto, usando los poderes de su carisma preternatural.

Esto sólo puede intentarse con criaturas del entorno natural de la Ninfa – criaturas marinas para Nereidas, bestias de los bosques para Driades, etc.

El proceso empieza con una tirada de Reacción, usando el Carisma Personal de la Ninfa como un bono y la Ferocidad de la criatura como penalización (-1 Agresiva, -2 Peligrosa y -3 Mortal).

El proceso de doma sólo puede continuar si el resultado de la tirada es una reacción de Amistoso.

Si es el caso, entonces la Ninfa debe invertir una serie de días en compañía de la criatura para crear y reforzar este nuevo vínculo de amistad. Este número de días es igual a la tirada de daño de la criatura (1D6 días para una criatura Mediana o 1d3 para una Pequeña, por ejemplo).

Cuanto termine este período, se realiza una segunda tirada de Reacción con los mismos bonos y penalizaciones indicados anteriormente.

Amistoso: La criatura es Domada.

Confiado: Inténtalo de nuevo, con un bono de +2.

Neutral: Inténtalo de nuevo.

Cauteloso: Huye, probablemente para siempre.

Hostil: La criatura ataca (con sorpresa).

Mientras intenta domar una criatura, la Ninfa debe vivir en las tierras salvajes junto a ella. El número máximo de criatura Domadas de este modo que puede tener una Ninfa bajo su mando es igual a su Carisma Personal. Las criaturas Grandes valen como 2 y las Gigantescas como 4.

Así, una Nereida que encuentre una Serpiente Marina y consiga una reacción Amistosa (a pesar del -2 por su Ferocidad) puede intentar hacerse su amiga. Esto le llevará 3D6 días (ya que es Gigantesca). Luego tendrá que hacer una nueva tirada de reacción (con el mismo penalizador de -2 por Ferocidad); si consigue otro resultado Amistoso, la Serpiente Marina resulta Domada.

Lealtad de Criaturas Domadas

Tras la doma, una criatura será tan obediente como para seguir en compañía de su amo, mientras que éste la alimente. Esta lealtad y moral pueden ser puestas a prueba como con los seguidores humanos, usando el mismo dado (D10) y proceso; el valor a testear, no obstante, no será el Liderazgo del domador sino un valor especial de **Vínculo**.

El valor de **Vínculo** de una criatura domada es igual a la suma de los mods. de **VOL** y **SUE** del domador, que se modifican según el método de doma usado: -2 por Fuerza, 0 por Encanto y +2 por Maña. Siempre se reduce en 1 para los Monstruos.



La Nereida y la Serpiente Marina (ver ejemplo de arriba)

El Vínculo de la criatura se pone a prueba cada vez que ésta se enfrenta a un enemigo Temible o a algo que tema. Muchas Bestias (aunque pocos Monstruos) temen el fuego o los ruidos muy fuertes, por lo que al encontrar estos también se puede pedir una prueba de Vínculo.

Una criatura domada que falle su prueba de Vínculo huirá durante 1D6 horas. Al final de este período, se debe hacer un nuevo chequeo. Si falla, la criatura no regresará con su amo por propia iniciativa.

Si el personaje consigue encontrar a la criatura por sí mismo, tendrá que realizar un tercer chequeo.

Si tiene éxito, la criatura regresará con su amo tan pronto como pueda detectar su proximidad. Si este tercer chequeo de Vínculo falla, la criatura ya no obedecerá y tendrá que ser Domada de nuevo.

A medida que la VOL y SUE del domador aumentan, así lo hace también el Vínculo de sus compañeros Domados. Los que tengan un Vínculo de 10 o más son totalmente leales a su amo y nunca tendrán que poner a prueba su Vínculo.

Por último, hay que tener en cuenta que las ciudades, ciudadelas, templos y dominios nobles no dejarán entrar a los personajes si tienen un Monstruo con ellos, a menos que consigan una reacción Confiada o Amistosa. En tales casos, cada Monstruo Domado que acompañe al personaje le otorgará una penalización a la Reacción igual al modificador de Melé de la criatura (el cual refleja su Tamaño y Ferocidad).



Una grácil Cazadora con su majestuoso compañero

Entrenar Criaturas Domadas

Las criaturas Domadas pueden aprender Trucos. Se tarda 1D6 meses por Truco y requiere una tirada para ver si la criatura acepta el entrenamiento. Tira 1D6 y suma el mod. de Astucia, con un bono añadido de +1 por cada punto de Vínculo por encima de 10. La criatura aprende el Truco si el total es igual o mayor que la Dificultad del Truco. Si no, la criatura no aprende el Truco y será incapaz de aprenderlo para siempre. Aquí tienes los Trucos más comunes, con sus rangos de Dificultad.

Ataca (4): Ordenar atacar a un objetivo designado.

Bestia de Tiro (5): La criatura puede tirar de un vehículo. Se hace un chequeo de Lealtad cuando es uncido, y cada vez que intenta una Proeza Peligrosa.

Busca (5): La criatura ayuda activamente a buscar algo (haciendo tiradas de detección).

Guarda (5): La criatura avisa cuando el lugar que guarda es perturbado (haz tiradas de Detección si es necesario). El dueño debe estar presente o debe haberle dicho a la criatura Quédate.

Mensaje (7): La criatura puede llevar un mensaje a su hogar o cualquier persona que acepte como a su amo.

Montura (4): La criatura ahora puede ser montada. Se hace un chequeo de Lealtad cuando el amo monta, y cada vez que intente una Proeza Peligrosa.

Otro Amo (5): La criatura acepta a otro como si fuera su amo. Siempre tendrá una penalización de -1 en todas las pruebas de Vínculo. Fíjate que cualquiera podría tener una Bestia domada de este modo.

Protege (7): La criatura Guarda automáticamente (debe conocer ese truco) a su amo cuando caiga dormido, pierda la conciencia, etc.

Quédate (6): La criatura se queda en un lugar durante un día. Cada hora después haz una prueba de Vínculo.

Quieto (5): Ordenar no atacar a un objetivo designado.

Salva (7): La criatura debe poder nadar; pidiéndoselo, intentará rescatar a personas que se estén ahogando.

PNJs Expertos

Los Expertos son PNJs Menores con un grado superior de experiencia o maestría en un campo concreto. En términos de juego, a todos ellos se les trata como No combatientes: sólo tienen 4 PGs, no pueden atacar y no tienen tiradas de salvación aunque todos tienen una habilidad especial que refleja su pericia, como se detalla abajo.

Navegantes

Estos PNJs son expertos navegantes y timoneles. Al contrario que muchos marineros, no están entrenados como luchadores pero tienen un bono especial de experiencia entre +2 a +4 (tira 1D3+1) que se añade a todas las tiradas de Evadir Peligros realizados para proteger al barco de tormentas y otros peligros marinos naturales (como arrecifes peligrosos, etc.). Un barco sólo puede beneficiarse de la pericia de un Navegante a la vez.

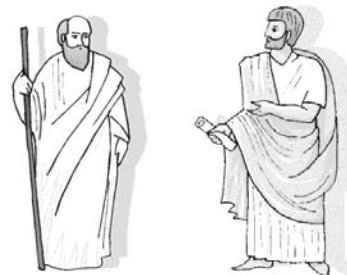
Además, un Navegante puede predecir el tiempo del día con una precisión en % igual a 25 veces su bono de experiencia (ej. 75% por un bono de +3): tira 1d100 y da una predicción errónea en caso de fallo. Un Navegante puede alquilarse por una cuota diaria igual a (9 + bono de experiencia) mp.

Médicos

Los Médicos son doctores, cirujanos y sanadores. En términos de juego, sus habilidades tienen los mismo usos y efectos que el talento de trasfondo Sanador (ver cap. I). La mayoría de ellos son sedentarios y no aceptarán seguir a los aventureros en sus búsquedas y expediciones. El coste de sus servicios suele variar según la naturaleza de dichos servicios. Los que son alquilados de forma semanal (para ayudar a un personaje herido convaleciente, etc.) suele tener una cuota semanal de unas 20 mp.

Sabios

Los Sabios tienen un amplio saber similar al talento de trasfondo Erudito (ver cap. I). Los Maze Masters son libres de elegir que algunas preguntas están más allá del vasto conocimiento del sabio o que sólo las pueden responder sabios concretos. Los Sabios tienden a ser sujetos muy sedentarios y es normal que rechacen ir a búsquedas y expediciones (incluso por el bien del saber) – pero a menudo se sienten dispuestos a compartir libremente su conocimiento con aquellos que acuden a ellos.



¿Dónde está el Navegante? Pregunta el Sabio al Médico



Dos Filósofos debatiendo sobre Magia y Lógica

Filósofos

Los Filósofos son PNJ enfocados en lo intelectual que estudian, enseñan y profesan complejas doctrinas sobre Libre Albedrío, Razón Verdadera, Lógica Universal y otros conceptos que les hace ser mal vistos por los Sacerdotes (y sus deidades).

Los Filósofos son bastantes raros y sólo se les suele encontrar en las cortes de los reyes más ilustrados (actuando como maestros, eruditos e hasta mentores) o en las ciudades más grandes, aunque algunos eligen una vida de Ermitaños en parajes recónditos. A excepción de los Ermitaños (y los raros y misántropos Cínicos), la mayoría de los Filósofos suelen estar rodeados de un más o menos numeroso círculo de discípulos, que estudian bajo su tutela aunque no tienen las habilidades especiales descritas abajo (hasta que son iluminados y maduran lo suficiente para convertirse en verdaderos Filósofos por sí mismos, lo que es de hecho extremadamente raro).

En términos de juego, todos los Filósofos tienen las mismas características que un PNJ Menor No Combatiente (4 PGs, no atacan)... pero también tienen una habilidad única que parece desafiar las leyes de la realidad mítica: con independencia de la Fuerza Mística del mago o poderes, son totalmente inmunes a toda forma de magia usada contra ellos.

Para los Filósofos, la Lógica es la fuerza cósmica opuesta de la Magia. Su noción del Libre Albedrío les da una Fortaleza Mística infalible contra Hechicería, Dones Naturales, Magia Poética y otras formas de magia que afectan la mente o con base emocional, mientras que su creencia en la Razón Verdadera les hace inmunes a los Prodigios Divinos de los Sacerdotes. Y ya que también creen en la Mente sobre la Materia, los Filósofos son inmunes a toda forma de Magia Elemental. Esta insensibilidad a la magia, no obstante, también tiene una gran pega, ya que también les hace inmunes a toda forma de magia benigna (como bendiciones divinas o los varios tipos de magia curativa).

La única forma de magia que no se ve afectada por la inmunidad de los Filósofos son los poderes de los Dioses (cuidado con las Intervenciones Divinas...) y, por alguna arcana razón, la habilidad Petrificación de criaturas como Gorgonas, Basiliscos y Cocatrices (demasiado para Mente sobre Materia).

Comentarios a la Edición 2007

¡Miscelánea Desatada!

Como indica el título, este capítulo recopilaba toda tipo de cosas sin cabida en otra parte. Por ello, tuvo este particular aspecto de popurrí común en tantos suplementos de la vieja escuela.

Las reglas para Influir PNJs (que derivó en la variante de diplomacia dura de M&M *Palacios & Políticos*) y Domar Criaturas (que fue muy popular sobre todo entre jugadores con Cazadores y Amazonas) se tomaron del suplemento M&MO *Unveiled Addenda*, pero fueron cuidadosamente Revisadas antes de incluirse en el *Companion*.

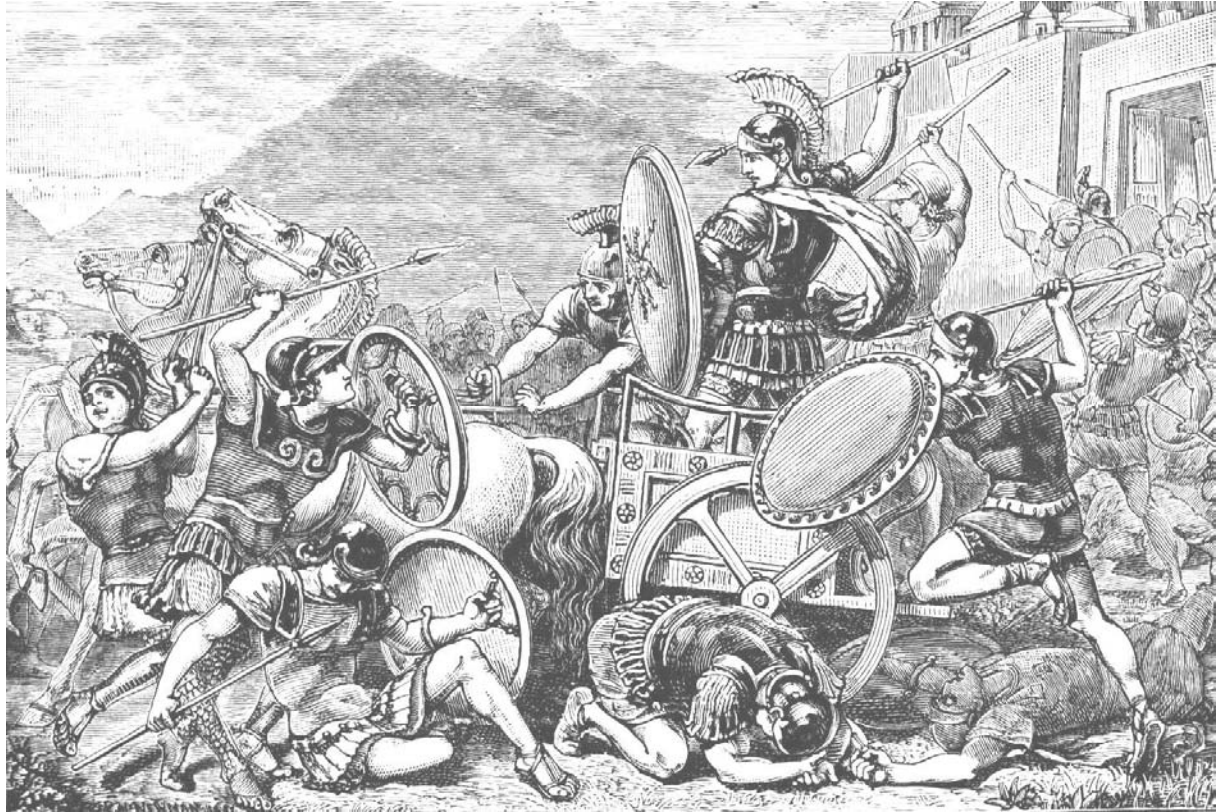
Las reglas de Trampas eran una versión revisada y ampliada de un artículo de la vieja *Grifo*. Muchos Maze Masters consideraban que deberían haberse incluido en la *Guía del Maze Master* – pero es probable que se dejaran de lado por razones de espacio (“Nah, venga...”). La sección de PNJs Expertos también vino de las páginas de *Grifo* aunque fueron abreviadas (el artículo original tenía docenas de asalariados especializados de dudosa utilidad, como flautistas profesionales, masajistas y abogados).

La Venganza del Filósofo

Y luego llegó el Filósofo. Lo que empezó como una broma en el número del Día de los Inocentes de la *Grifo* ahora era un elemento oficial (aunque opcional) del universo M&M – lo que causó algo de bullicio e incompreensión entre los miembros más “serios” de la comunidad M&M (“¿Por qué hicisteis tal cosa en Mythika? ¿Os habéis vuelto locos?”, “¡Oh no! ¡Ese estúpido Filósofo otra vez, no!”, “¿Qué será lo próximo? ¿Reglas para bufones?” etc., etc.) a pesar de algunas (vale, sólo una) reacción(es) entusiastas (“¡Al fin! ¡La Weltanschauung Minotaúrica ya está completa!”).

Aunque la clase había sido liberada de las mayores idioteces originales y fue limitada estrictamente a la PNJotización, debo admitir que al principio fui bastante escéptico... hasta que uno de mis amigos Maze Masters creó un escenario que aprovechaba la ventajosa inmunidad mágica de los Filósofos: trataba sobre un vil Hechicero que, bajo una identidad falsa, había esclavizado a un poderoso rey y todos los miembros más allegados de su séquito – excepto uno, el Filósofo de la corte local, cuyo último recurso fue reclutar un grupo de bravos aventureros (¡que incluía una Sacerdotisa de Atenea!) para liberar al reino del dominio del Hechicero. Y debo decir que fue una de las sesiones más memorables que he jugado – hubo intrigas cortesanas, planes hechiceriles, luchas a espada y lanza en los pasillos del palacio real, traición, tragedia y una fascinante charla final (cuando el reino estaba salvado, el Hechicero derrotado y el orden restaurado) entre el Filósofo y nuestra Sacerdotisa sobre Hombres, Dioses, el Universo y la Vida en General. Y ni un solo Monstruo.

Apéndice: REGLAS DE BATALLA



¡Ah, ah! ¡Regocijaos compañeros! ¡Por fin, reglas para el antiguo arte de la guerra y la destrucción en masa!

Batallas Épicas

Las batallas a gran escala ocurren frecuentemente en historias míticas, novelas y películas de las que M&M saca su inspiración – sólo piensa en la *Ilíada* de Homero o la célebre trilogía de *La Guerra de los Reyes* de J.R.R. Turquin; no obstante esas batallas épicas (o hasta grandes escaramuzas) ni siquiera se pueden simular usando las reglas de combate normales de M&M – ¡tan sólo imagina 1000 tiradas de ataque para resolver un asalto de combate!

La siguiente sección presenta un sistema muy simple que puede usarse para resolver tales eventos a gran escala como parte de un escenario de *Mazes & Minotaurs* sin perderse en tecnicismos o complejas decisiones tácticas – recuerda que M&M no es, nunca fue, ni será un wargame.

Ejércitos & Tropas

Tropas & Regimientos

Un ejército se compone de tropas. Estas tropas pueden dividirse en regimientos más pequeños. En el contexto de estas reglas, la palabra “regimiento” simplemente se refiere a cualquier número de hombres (u otros seres) que luchan juntos.

Los regimientos normalmente se componen de tropas de las mismas características y equipo (ej. arqueros, hoplitas, jinetes, centauros, etc.) aunque esto no es obligatorio. Cada tipo de Gente descrita en el *Compendio de Criaturas* puede usarse como tropas.

Los Monstruos pueden añadirse a un ejército, pero tan sólo como *Enemigos Únicos*, como se indica en la sección de dicho nombre. Humanoides animados como Esqueletos o Autómatas pueden usarse como tropas pero a veces se rigen por reglas especiales, como se detalla en las siguientes secciones. Los Espíritus nunca pueden usarse como tropas.

Factor de Combate

Cada tipo de tropa tiene un Factor de Combate (FC) distinto, que representa su entrenamiento marcial general, con independencia de su número. El Factor de Combate tiene en cuenta la habilidad natural o entrenada de lucha de las tropas, su equipo así como varios factores detallados abajo.

El Factor de Combate de un tipo de tropa concreto se puede calcular con los atributos del *Compendio de Criaturas*, usando la siguiente fórmula:

$$FC = (2Fer + Eq + HE) \times \text{Factor Tamaño}$$

2Fer es dos veces el mod. de **Ferocidad** del ser.

Eq es **Bono de Equipo**: cada pieza de equipo protector (escudo, yelmo, coraza) añade +1 al bono de FC de la criatura. Las tropas que luchan con armas a dos manos obtienen otro bono de +1.

HE son **Habilidades Especiales**. Por cada una de ellas que mejoren directamente las capacidades físicas o marciales de las tropas añade un bono igual a 1/5 de su recompensa de Gloria. Esto sólo se aplica a las habilidades listadas abajo (con su bono FC correspondiente):

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| Agilidad Sobrenat. (+2) | Invulnerabilidad (+4) |
| Alada (+1) | Piel Dura (+1) |
| Arma de Aliento (+4) | Proyec. Aplastantes (+2) |
| Armadura Natural (+2) | Regeneración (+2) |
| Armas de Proyectil (+1)* | Sin Mente (+1) |
| Arrollar (+1) | Temible (+2) |
| Cabezas Múltiples (+2)** | Veloz como el Rayo (+2) |
| Cargar a la Batalla (+1) | Vigor Sobrenatural (+2) |
| Certera (+1)* | |

* Estos bonos sólo cuentan para las tropas armadas con arcos. Los efectos de armas arrojadas de un sólo uso como las jabalinas se ignoran en batallas a gran escala.

** por cabeza adicional.

Por último, el Factor de Combate final de un tipo de tropa debe multiplicarse por su **Factor Tamaño**, que es el mismo que usamos para calcular recompensas de Gloria: Diminuta = 1/10, Pequeña = 1/5, Mediana = 1, Grande = x2; Gigantesca = x5). No redondees fracciones en esta fase.

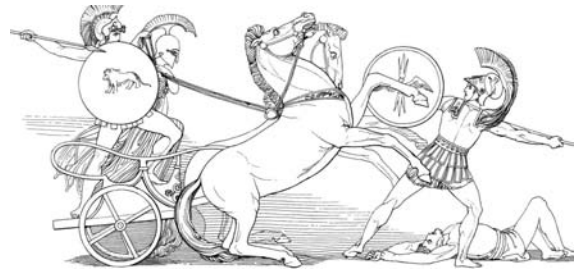
Para mostrarte cómo funciona este sistema, calcularemos el Factor de Combate de cuatro Gentes descritas en el *Compendio de Criaturas*:

Soldados Humanos: Su Ferocidad Agresiva les da FC 2; equipo militar completo (escudo, yelmo y coraza) añade +3 y su única habilidad especial es Cargar a la Batalla (+1). Esto le da un FC final de 6.

Centauros: Agresiva (+2), sin escudo o armadura (0) pero con muchas hab. Especiales: Cargar (+1), Armas de Proyectil (+1), Vigor Sobrenatural (+2), Arrollar (+1) y Agilidad Sobrenatural (+2), para un FC de 9. Esto asume que los centauros van con arcos; si sólo llevasen armas de melé (o jabalinas), la habilidad de Armas de Proyectil no contaría, reduciendo su FC a 8. Por último, si estos lucharan con escudos, yelmos y corazas, su FC aumenta +3.

Mirmidones: Peligrosos (+4), escudo, coraza & yelmo (+3), Vigor Sobrenatural (+2) y Agilidad Sobrenatural (+2); esto les daría un formidable FC de 11 si fueran de tamaño humano, pero su tamaño Diminuto lo divide entre 10, para un resultado final de 1,1 (lo que no está mal para unos soldados de 3 cms. de altura)

Incursores Tragos: Agresivos (+2), escudo (+1) pero sin yelmo ni coraza, Carga a la Batalla (+1). Esto les da un FC final de 4.



Tropas Especiales

Los **Arqueros** son el único tipo de tropa que puede beneficiarse de las habilidades especiales de *Armas de Proyectil* o *Certera* en una batalla a gran escala. Los efectos de jabalinas y otras arrojadas se integran en el sistema de resolución normal del asalto de batalla, como si fueran armas de melé.

Los **Jinetes** tienen un FC igual a su propio FC más el FC de su montura. Los caballos normales tienen un FC de 4: +2 Ferocidad Agresiva, +1 Cargar a la Batalla, +1 Arrollar. Así, una unidad de caballería pesada con armadura completa tendrá un FC de 10 (6 por el jinete y 4 por el caballo).

Los **Carros** siguen el mismo principio: añade el FC de los dos caballos al FC del guerrero en el carro con un bono +1 por la protección y cobertura que otorga el carro. El auriga no añade nada a este total. Así, un carro tirado por dos caballos (FC 8) y cargando con un guerrero completamente armado (FC 6) tendría un FC total de 15.

Fuerza de Regimiento

Cada regimiento tiene una Fuerza total igual a su tamaño numérico multiplicado por su FC.

Así, un regimiento de 100 soldados con un Factor de Combate de 6 tendrá una Fuerza total de 600.

La distribución de tropas disponibles en diferentes regimientos queda a total decisión del general en jefe. Nuestro regimiento de 100 soldados por ejemplo, podría dividirse en 2 regimientos de 50 hombres (y cada uno tendría una Fuerza de 300).

Un único regimiento puede incluir tropas con diferentes características y equipo: así, una fuerza conjunta de 100 soldados humanos (FC 6) y 50 Centauros (FC 8) tendría una Fuerza total combinada de 1000 (600 por los humanos soldados, más 400 por los Centauros).

Este sistema también permite a los Maze Masters tener en cuenta la calidad de pequeñas bandas de luchadores de élite dentro de regimientos más grandes (tales como un puñado de Sagitarios entre un regimiento de Centauros).

La Fuerza de un ejército es igual a la suma de todas las Fuerzas de sus tropas. Así, una fuerza combinada de 100 soldados humanos (Fuerza 600), 100 mirmidones (Fuerza 110) y 50 centauros con arcos (Fuerza 400) tendrá una Fuerza global de 1110.

Enemigos Únicos

Los Monstruos, PNJs mayores y PJs también pueden incluirse en regimientos pero se tratan como *enemigos únicos* y están sujetos a restricciones y reglas especiales.

Tales enemigos no forman regimientos de su mismo tipo (olvidate de regimientos enteros de Gigantes o Quimeras...) pero pueden integrarse en un regimiento existente, ya sea como campeones, líderes o camaradas de armas (para PJs y PNJs mayores) o como apoyo especial (para Monstruos).

Para los Monstruos, calcula el FC de la criatura usando el método dado arriba para criaturas y añádelo a la Fuerza global del regimiento.

Los PJs y PNJs mayores que tomen parte en una batalla a gran escala también pueden tener un FC individual que añadir a la Fuerza global de su regimiento.

Este Factor de Combate individual es igual al mod. de Melé del personaje con el bono normal de equipo de +1 por pieza de equipo protector (yelmo, escudo o coraza, con un bono añadido para guerreros: +2 para Hoplitas y Centauros, +1 para Nobles, Bárbaros y Amazonas.

Así, nuestro viejo amigo Piros el Hoplita, con su mod. de Melé de +5 (a nivel 1), su bono de clase (+2) y su equipo de hoplita completo (+3) tendría un FC individual de 10.

A discreción del Maze Master, algunos objetos míticos pueden dar un +1 adicional a la FC del personaje.

Sin importar la categoría, los enemigos únicos *nunca* se someterán a los efectos de la Moral grupal o bajas de tropas. Incluso en el campo de batalla, sólo se puede interactuar con los Monstruos con un combate clásico, usando las reglas de combate normales de M&M

Para saber el destino de PNJs mayores y PJs que participen en una batalla a gran escala, mira la sección *Fase Heroica* después de este capítulo.

Moral & Mando

El valor de **Moral** suele ser igual al de Liderazgo (ver *Manual del Jugador*, pág. 47) de su General pero puede verse modificado antes de la batalla, como se detalla abajo en *Antes de la Batalla*.

Las dos excepciones mayores a las reglas de Moral son las Hordas y Animados.

Las Hordas son huestes compuestas de luchadores salvajes y fanáticos. La mayoría de Hombres Bestia (Tragos, Hombres Jabalí, etc.) lucharán como Hordas. Éstas no necesitan un General, no tienen valor de Moral y por tanto no tienen que hacer chequeos de Moral – ver sección de *Fase de Moral* abajo para más detalles.

Los Animados (y otras criaturas Sin Mente) no tienen Moral y siempre luchan hasta la “muerte”.



Momento para un discurso inspirador...

Antes de la Batalla

Augurios

Antes de la batalla, un General puede preparar un ritual para pedir el favor de los dioses. Tira **2D6**, añade el mod. de **SUE** y consulta la tabla de abajo. Si un Sacerdote está presente, añade también el nivel del Sacerdote.

El resultado final puede afectar la Moral de las tropas (la cual se basa en el Liderazgo del General, como se indica arriba) en la batalla por llegar:

2 o menos = Muy malos augurios (-2 Moral)

3-5 = Malos augurios (-1 Moral)

6-8 = Sin respuesta o augurios inciertos

9-11 = Buenos augurios (+1 Moral)

12 o más = Muy buenos augurios (+2 Moral)

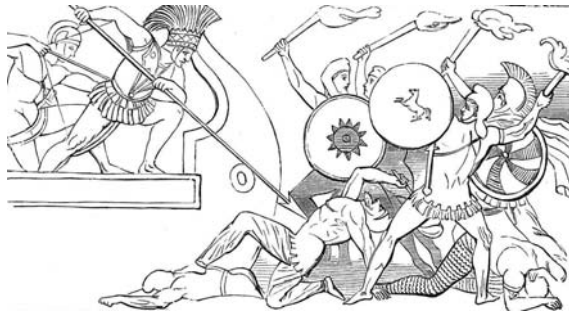
La Moral no puede bajar por debajo de 1 por malos augurios.

Oratoria

Antes de la Batalla (y después de los augurios), el General (o, si es aplicable cualquier PJ con un valor de Liderazgo razonable) también puede intentar hacer un discurso inspirador para reforzar (o revivir) la Moral de las tropas. Esto no es necesario si los augurios ya son *Buenos* o *Muy buenos*.

Así un discurso se resuelve como en la tabla de Reacción de PNJs, usando los 2D10 normales y añadiendo el Carisma Personal del hablante (y su efecto de reputación, si se aplica) a la tirada.

El hablante podrá inspirar a sus tropas con un resultado **Confiado** (+1 Moral) o **Amistoso** (+2 Moral). Un líder carismático podría compensar los efectos de augurios inciertos, malos o muy malos.



Secuencia de Asalto

Las batallas se resuelven en asaltos de una hora. Cada asalto de lucha masiva se realiza como sigue:

- Fase Estratégica:** Consignar tropas y calcular la **Fuerza** y **modificador de batalla** de cada fuerza.
- Fase Táctica:** Cada bando elige su grado de **Riesgo Táctico** (ver abajo). La suma de estos dos valores se llama **Factor de Masacre** y se usa para calcular bajas durante la próxima fase.
- Fase de Resolución:** Cada bando tira 1D20 + mod. de batalla. Compara el resultado, aplica los efectos correctos y calcula las bajas de cada bando según el Factor de Masacre (FM) del asalto actual.
- Fase Heroica:** Determina el destino de los **personajes jugadores** y PNJs mayores.
- Fase de Moral** (si es necesaria): Haz chequeo de Moral.
- Fase de Retirada** (si es necesaria).

Cada una de estas fases se detalla abajo.

Fase Estratégica

Al comienzo de cada asalto, el general de cada hueste decide qué regimientos desea comprometer en la batalla durante el asalto. Según su estrategia global, puede sacar todas sus tropas disponibles o guardar algunos regimientos tras la línea de batalla para usarlas como refuerzos en asaltos posteriores.

Los regimientos desplegados en batalla son conocidos en conjunto como **contingente**, mientras que los que quedan tras las líneas se les llama **reserva**. Esta distinción no se aplica a Hordas, que siempre luchan con todas las tropas disponibles.

Después debe calcularse el **modificador de batalla** de cada fuerza. Este modificador abarca los factores de: Superioridad, Posición, Moral y Fatiga.

Superioridad

La Superioridad representa la ventaja concedida por gran número y/o mejores tropas. Se determina comparando en la tabla de abajo las Fuerzas totales de cada bando. El contingente con la Fuerza más total más alta recibe el bono indicado:

| Rango de Fuerza | Bono |
|------------------|------|
| Menos de 1.5 a 1 | 0 |
| Al menos 1.5 a 1 | +1 |
| Al menos 2 a 1 | +2 |
| Al menos 3 a 1 | +3 |
| Al menos 4 a 1 | +4 |
| Al menos 5 a 1 | +5 |
| Al menos 6 a 1 | +6 |
| Al menos 7 a 1 | +7 |
| Al menos 8 a 1 | +8 |
| Al menos 9 a 1 | +9 |
| 10 a 1 o más | +10 |

Así, un contingente de 200 soldados humanos (Fuerza 1200) contra 50 centauros (Fuerza 400) recibiría un bono de Superioridad de +4.

El bono de Superioridad tendrá que recalcularse al comienzo de cada asalto, ya que las bajas sufridas por ambos bandos pueden cambiar el rango de Fuerza.

Moral

El Contingente tiene un valor de moral más alto +1

El Contingente defiende su tierra, ciudad, etc. +1

El Contingente ya venció a este enemigo antes +1

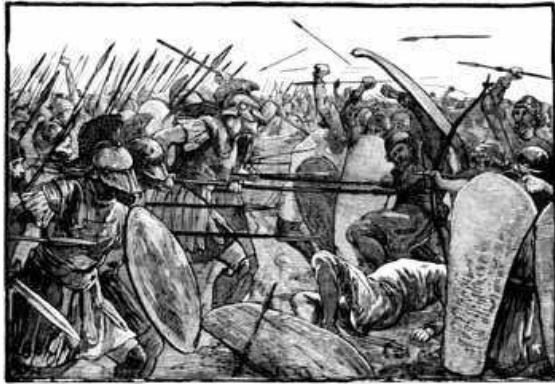
Estos mods. no se aplican a Hordas o Animados.

Posición

Cada bando puede recibir varios modificadores de posición, que reflejan terreno y otras circunstancias:

| | |
|--|------|
| Luchar en terreno más alto | +4 |
| Defender un paso estrecho o la orilla de un río | +4 |
| Realizar una emboscada | +2 |
| Defender en montaña, colina o tras muros | +2 |
| Luchar en la nieve o en arena | -2 * |
| Luchar en pantano, marisma, etc. | -4 * |
| Ejército con caballería en montes, colinas, etc. | -4 |

* Las tropas que actúen en sus entornos naturales (ej. Pueblo Pantano en pantanos, etc.) no sufren esta penalización. A discreción del Maze Master, estas tropas pueden recibir un bono de +2 cuando luchan en su entorno natural.



¡Vamos, chicos! ¡Os quiero a todos en Riesgo Táctico 3!

Fatiga

| | |
|------------------------------------|----|
| Contingente moderadamente fatigado | -2 |
| Contingente seriamente fatigado | -4 |

La Fatiga es un factor opcional y se deja a discreción del Maze Master. Por regla general, un regimiento puede tratarse como moderadamente fatigado si lucha un número de asaltos mayor a su Factor de Combate y seriamente fatigado si lo hace durante tantos asaltos como dos veces su FC. Las criaturas con Vigor Sobrenatural y todos los Animados son totalmente inmunes a los efectos de la fatiga.

Calculando Modificadores de Batalla

Supongamos que un contingente de 50 soldados humanos defiende un pueblo pequeño de una horda de 200 incursores Tragos. Los soldados (FC 6) representan una Fuerza total de 300, mientras que los 200 Tragos (FC 4) tienen una Fuerza total de 800.

Superioridad: El rango de Fuerza es de clara ventaja para los incursores Tragos, que sobrepasan a los humanos en 2 a 1 (pero menos que 3 a 1). Esto les da un bono de +2.

Moral: Un valiente Noble lidera a los soldados humanos con un Liderazgo muy alto, pero no tiene efecto ya que los Tragos luchan como Horda. Aun así, los soldados defienden su propia tierra, lo que les da un bono de Moral +1.

Posición: Los humanos defienden tras unos muros, lo que les da un bono de +2.

Fatiga: Ninguno de los dos contingentes sufre de fatiga al comienzo de la batalla.

Así, al final, esto da a los soldados humanos un mod. de batalla de +3 (por defender su propia ciudad tras muros), mientras que los incursores Tragos tienen un mod. de +2 debido a su gran número. Los humanos defensores empiezan por tanto con una ligera ventaja – pero esta situación puede cambiar fácilmente durante la batalla, en especial si tienen grandes bajas...

Fase Táctica

Riesgo Táctico

Cada asalto, el General del ejército decide el grado de Riesgo Táctico que impondrá a sus tropas. En términos de juego, el Riesgo Táctico va de 0 a 3, según la siguiente escala:

0 = Riesgo Mínimo. Las tropas se concentran exclusivamente en realizar maniobras y posiciones defensivas; el objetivo principal del General es sufrir el mínimo de bajas posible.

1 = Riesgo Normal. Esta es la elección por defecto, mezclando una decisión más o menos equilibrada entre tácticas ofensivas y defensivas.

2 = Alto Riesgo. Las tropas dan prioridad al ataque sobre la defensa, intentando infligir tanto daño como sea posible al enemigo, incluso si esto les pone en un serio peligro.

3 = Riesgo Máximo. Esta elección extrema suele reflejar una actitud desesperada o fanática que suele derivar en una matanza máxima para ambos bandos.

El Riesgo Táctico lo elige el General del ejército. Los contingentes que pierdan a su General y queden sin líder (ver *Perder al General* abajo) lucharán automáticamente en Riesgo Máximo.

Para las Hordas, el Riesgo Táctico debe tirarse aleatoriamente cada asalto en 1D3. De este modo, las Hordas nunca luchan en Riesgo Mínimo.

Factor de Masacre

Una vez que cada lado ha escogido su grado de Riesgo Táctico, los dos valores se suman para obtener el **Factor de Masacre (FM)** del presente asalto: cuanto más alto el FM, más sangrienta la lucha (ver *Fase de Resolución*, abajo).

Así, si un ejército elige Máximo Riesgo (3) y su enemigo Riesgo Normal (1), el asalto de batalla tendrá un Factor de Masacre total de 4.

Fase de Resolución

Sistema Básico

Tira 1D20 por cada ejército, añade su modificador de batalla actual. Si el General del ejército tiene el talento Estratega, tira dos D20s y usa el más alto. El ejército con el total más alto gana el asalto de batalla.

Las consecuencias directas de esto se detallan en *Bajas* abajo. Si el vencedor supera al perdedor por 10 o más, recibirá un beneficio adicional (ver abajo).

Si las tiradas de batalla son exactamente iguales, simplemente vuelve a tirar para romper el status quo.



Los Hoplitas de Heraclia cargando: ¡¡¡Esto es Heracliaaaa!!!

Bajas

Las pérdidas sufridas por cada bando se calculan según la fórmula de Factor de Masacre (FM):

Bajas del Bando Perdedor = FM x 10%

Bajas del Bando Ganador = FM x 5%

Si el ganador de la batalla vence al perdedor por **10** o más, el General del ejército puede decidir o **augmentar las bajas del rival** por la mitad (lo que es igual a FM x 15%) o **reducir sus propias bajas** a un nivel insignificante (0%). Una diferencia de 10+ entre dos tiradas de batalla también pondrá en peligro al General del bando perdedor (ver abajo).

Las bajas se expresan en proporción porcentual: así, bajas de 20% significa que el ejército pierde 20% (un quinto) de sus tropas actuales. Ignora cualquier fracción cuando calcules bajas.

Para simplificar, estas bajas se distribuyen por igual entre todos los regimientos del contingente actual (la reserva no se ve afectada). La mitad mueren y la otra mitad resultan gravemente heridos y quedan incapacitados el resto de la presente batalla.

Las únicas excepciones a esta regla son los **enemigos únicos** (como Monstruos y personajes jugadores) que nunca se cuentan entre las bajas generales sufridas por su contingente.

Perder al General

Cuando un contingente pierde un asalto de batalla y su tirada es superada por 10 o más, su general está en peligro. Este personaje debe hacer una tirada de Evadir Peligros (número objetivo 15) para evitar ser capturado por el enemigo. Los generales capturados pueden quedar cautivos o ser ejecutados, según los objetivos del enemigo. Estas reglas sólo se aplican a Generales PNJ. Los Generales PJ siguen las reglas normales de la sección de *Fase Heroica* de abajo.

En todos los casos, un General capturado o incapacitado ya no lidera el contingente, lo que tendrá efectos desastrosos en su Moral (ver abajo), a menos que un segundo al mando tome las riendas. Las Hordas son inmunes a este tipo de efecto al quedarse sin General.

Cualquier PJ guerrero o PNJ mayor con un valor de Liderazgo de 2 o más puede designarse como un General o segundo al mando.

Seguidores & PNJs Mayores

Como PNJs Menores, los seguidores personales y fieles deberán incluirse en el % de bajas determinado en la Fase de Resolución, según las reglas normales de distribución de bajas. Así, si un PJ lucha con sus seguidores y su bando sufre 20% bajas, estas bajas también incluirán 20% de los seguidores del personaje (lo que no tendrá efecto si sus seguidores son menos de cinco, ya que todas las fracciones se ignoran cuando se calculan bajas).

A discreción del Maze Master, las reglas de Heridas de Batalla de la Fase Heroica también pueden usarse para conocer el destino de PNJs Mayores aliados o enemigos (incluyendo Generales que sobrevivan a la fase previa).

Fase Heroica

Esta fase determina el destino de los personajes jugadores que participan en la batalla.

Heridas de Batalla

Independientemente del resultado de un asalto, un personaje que participe activamente en una batalla puede resultar herido. Tan sólo compara la tirada de batalla del ejército enemigo con la **CDE** de melé del personaje, como si la tirada de batalla fuera una de ataque. Si es igual o mayor que la CDE del personaje, éste perderá **1D6** PGs. Si la tirada supera la CDE del personaje por 10 o más, este daño de batalla aumenta a **2D6** PGs.

Hechos de Armas

Mientras que un personaje jugador pueda luchar, puede llevar a cabo hechos de valor que pueden otorgarle Gloria (si es un guerrero) y que pueden afectar incluso al destino de la batalla misma.

Tras haber anotado las heridas, tira 1D20 + el mod. de Melé del personaje. Si el total es igual o mayor que la tirada de batalla del ejército rival, el personaje gana un número de puntos de Gloria igual a 20% (un quinto) de la Fuerza actual del ejército enemigo. Si el total supera la tirada de batalla del ejército enemigo por 10 o más, esta recompensa de Gloria es doble y los valerosos hechos del personaje inspiran también a las tropas de su bando, aumentando su Moral en +1.

Fase de Moral

Esta fase sólo ocurre si se necesita hacer una tirada de Moral. Los Contingentes que han perdido a su General tienen una Moral efectiva de 1.

Un contingente que haya perdido más del **50%** de su número original (no Fuerza) debe hacer un chequeo de Moral al final de cada asalto de batalla.

Tira **1D10**. Si el resultado es igual o menor al valor de Moral del contingente, el ejército resiste; si es mayor, el contingente se desbanda y deja el campo de batalla, sufriendo pérdidas adicionales de **20%** de sus tropas restantes en el proceso.

Al no tener valor de Moral, las Hordas nunca hacen chequeos de Moral – pero son derrotadas y desbandadas automáticamente si se les reduce a 20% (un quinto) de su número original. Los Animados nunca hacen chequeos de Moral y siempre luchan hasta la “muerte”.

Fase de Retirada

Al final de un asalto de batalla, el General de un ejército puede decidir Retirarse. Esto requiere un chequeo de Moral adicional, que se resuelve según las reglas normales (ver Fase de Moral arriba).

Un chequeo exitoso permite al contingente salir del campo sin sufrir bajas extra relevantes, mientras que un fallo hará que las tropas se desbanden, saliendo del campo de batalla en pánico total y sufriendo un 20% de bajas extra en el proceso.

En ambos casos, las tropas desbandadas o en retirada quedan fuera de la batalla y no podrán reasignarse a la reserva: si no hay tropas de reserva disponibles, el ejército es derrotado y la batalla termina.

Asedios

Los Asedios se resuelven de forma algo diferente: cada asalto de batalla representa un día (en vez de una hora) y todas las bajas se dividen entre 5.

Los defensores reciben un bono +2 de posición (por defender intramuros); este bono puede aumentar a +3 o hasta +4 si las fortificaciones son realmente inexpugnables. Los atacantes reciben un bono táctico de +2 a +4 similar si usan armas de asedio (balistas, catapultas, etc.) pero ten en cuenta que estos ingenios son raros en los mundos de M&M.

Cuando un ejército asediado ha usado todas sus provisiones de agua y comida, queda *Seramente Fatigado* y pierde un 5% acumulativo de sus tropas por cada día sin comida y agua después del primero (5%, después 10%, después 15%, etc.). Por último, los defensores no pueden retirarse en un asedio y los resultados “desbandada” deben considerarse como que rinden la ciudad al enemigo.



Comentarios a la Edición 2007

Las Reglas de la Batalla

Según muchas fuentes fiables, estas reglas de combate en masa se añadieron al *Companion* en las fases finales de su desarrollo – lo que explica el por qué se presentan como un Apéndice en lugar de un capítulo normal y corriente. De hecho son una versión muy revisada y simplificada del sistema escrito por Luke G. Reynards para su famosa columna *Giro en el Laberinto* de la *Grifo*. Aquí tienes las palabras iniciales del artículo original, de boca del único e inimitable Luke:

“Así que te cansaste de los laberintos. Desde niño, soñabas con el honor del campo de batalla cuando leías la Ilíada y terminabas de ver la versión animada de ‘El Señor de Troya’ de Bakshi. Aunque la versión de Bakshi apestaba (tenemos esperanza de ver algo mejor en el futuro) ESDT te conmovió y te morías por llevar el furor de la batalla a tus partidas de M&M.”

De hecho, estas reglas fueron bienvenidas en la comunidad de M&M... aunque también dio una nueva excusa a todos esos columnistas y críticos ex-*Wargamistas* que siempre odiaron M&M, para vociferar y desvariar en las convenciones o incluso en la columna de Cartas de la *Grifo* sobre Cómo & Por Qué M&M Era una Deshonra para los Juegos de Simulación. Aquí tienes un pequeño florilegio:

“¿A esto le llamas sistema de combate en masa? Bien, todos sabemos que, citando tus palabras, ‘M&M no es un wargame’ así que os podríais haber ahorrado el ridículo de publicar ESTO.”

“¿Dónde están las reglas de cambiar formación? ¿Encarar? ¿Armas de Asedio? ¿Honderos?”

“El grado de simplificación y aleatoriedad de estas reglas simplemente las vuelve irrelevantes como sistema de simulación táctica – y ¿no es de esto de lo que tratan los sistemas de batallas?”

“Habría sido mejor idea diseñar un sistema de conversión que permitiera a los jugadores usar las criaturas y personajes de M&M con un buen wargame sobre guerra antigua, como ‘Falange Hoplita’, ‘Batallas de Alejandro’ o ‘Guerra de Troya’. ¿Es que nunca jugáis a wargames?”

“Por último: ¿dónde están las puñeteras reglas de COMBATE NAVAL? ¡Como si vuestras ridículas reglas de navegación fueran suficientes! ¿Qué tenéis en contra de los barcos?”

Palabras Finales del Editor

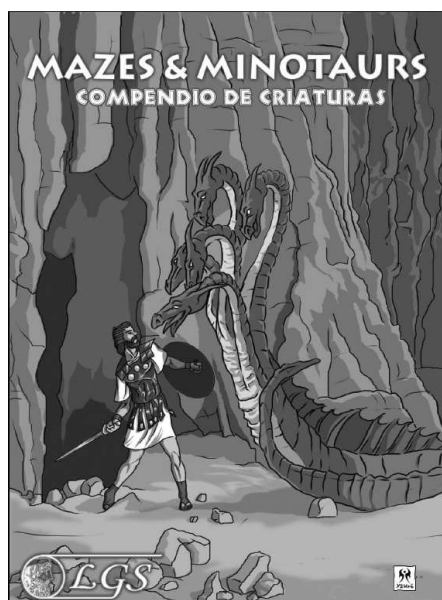
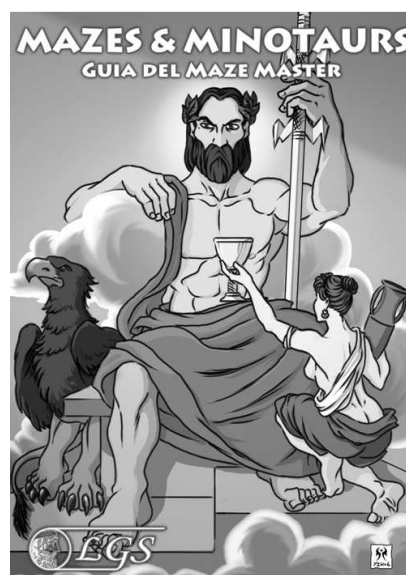
¿La página final ya? Bien, eso es todo amigos... ¡por ahora! Estad atentos a más buen M&M gratis que vendrá muy pronto de la mano de LGS, ¡y que incluirá material nunca antes publicado!

¡Un Minotáurico saludo de corazón para todos!

MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HEROICAS EN LA EDAD MÍTICA

EDICIÓN ANIVERSARIO DE PLATA 2012



MISMO JUEGO. MISMAS REGLAS. MISMO ESPÍRITU.
SIMPLEMENTE MEJOR

