

Resumen básico

HABILIDADES

Cada Habilidad tiene un valor inicial basado en dos Características, o en una Característica multiplicada por dos. No hay límite superior al valor de una Habilidad; puede superar 100 y, en el transcurso del juego, los personajes pueden llegar a ver como sus Habilidades alcanzan tales cotas. Siempre que a un personaje se le pida resolver alguna clase de prueba, desafío o tarea profesional, se tira 1d100 y se compara con el valor de la Habilidad:

- Un resultado igual o menor que la Habilidad indica un éxito. Si es superior que el valor de la Habilidad indica un fallo. Hay que tener en cuenta ciertos casos especiales respecto a los éxitos y los fracasos.
- Cualquier tirada entre 01-05 siempre es un éxito.
- Cualquier tirada entre 96-00 siempre es un fallo, independientemente de lo alto que sea el valor de la Habilidad.

Críticos y pifias

Los Críticos y las Pifias representan éxitos y fracasos espectaculares; aquellos casos en los que el personaje o bien ha demostrado excelencia en su intento o ha fallado completa y miserablemente.

- Un éxito Crítico es igual a una décima parte del valor de la Habilidad (y esto incluye las Habilidades que han recibido un modificador, con lo que las Habilidades modificadas tienen una mayor o menor posibilidad de un resultado Crítico). Redondea las fracciones hacia arriba al calcular el rango de éxito Crítico. Por ejemplo, si una Habilidad se modifica hasta duplicar su valor normal (pongamos de 40% a 80%), entonces su rango de Crítico sería una tirada de 08 o menos.
- Una Pifia es una tirada de 99 o 00. Las Habilidades con valores superiores a 100% solo Pifian con una tirada de 00.

La naturaleza exacta de un Crítico o una Pifia se deja en manos del Director de Juego. Las consecuencias pueden ser maravillosas o terribles, dependiendo de las circunstancias. Sin embargo, más adelante en este mismo capítulo se dan algunos ejemplos de resultados Críticos y Pifias para cada una de las Habilidades empleadas en Mythras.

Grados de Dificultad

Existen ocasiones que requieren una tirada de Habilidad pero en las que las probabilidades de éxito deben ajustarse para reflejar condiciones concretas. Huir de unos bandidos, por ejemplo, podría necesitar una tirada de Atletismo. ¿Pero y si el personaje debe escapar en la oscuridad o atravesando maleza traicionera? En tal caso, el Director de Juego puede insistir en modificar la Habilidad del personaje para reflejar tales circunstancias.

Mythras utiliza una serie de Grados de Dificultad que determinan cómo se modifica una Habilidad. Estos son los siguientes:

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

Complementar las habilidades (pg 51 Manual)

Los jugadores pueden aumentar la Habilidad principal en uso con una única Habilidad complementaria que sea apropiada a las circunstancias y bajo la decisión del Director del juego.

Una Habilidad complementaria aumenta el valor de la Habilidad principal en el doble de su rango Crítico (es decir, un 20% de su valor ya que un Crítico es la décima parte del

valor de la Habilidad, redondeada al alza). Así, en el caso de Anathaym, usar un Conocimiento Local al 33% aumentaría su Habilidad de Montar en un 7%, subiendo su valor de Montar a 45%. Sin embargo, las posibilidades de obtener un Crítico o una Pifia siguen siendo las mismas que tiene la Habilidad principal originalmente; por tanto, Anathaym seguiría obteniendo un Crítico únicamente con un 4% o menos.

PUNTOS DE SUERTE

Los Puntos de Suerte distinguen a los héroes del común de los mortales. Representan la capacidad del personaje de convertir un fallo en un éxito potencial e incluso de engañar a la muerte.

Todo personaje empieza con un número determinado de Puntos de Suerte, como se describe en la sección de Atributos del capítulo de Creación de Personajes. Los Puntos de Suerte se usan durante el juego y se recuperan del todo en el momento de recibir Tiradas de Experiencia. Además también se recupera 1 Punto de Suerte (hasta su valor máximo) cada vez que una de las Pasiones del personaje entra en juego de manera relevante e interesante¹. Los Puntos de Suerte solo pueden aumentar si la Característica de POD aumenta, o si alguna clase de magia proporciona un aumento temporal de algún tipo.

Usos de los Puntos de Suerte

Los Puntos de Suerte se pueden usar de diversas maneras, algunas de las cuales difieren de las reglas estándar de Mythras. Solo se puede usar un Punto de Suerte en apoyo de una acción en particular. Cada una de las siguientes opciones cuesta un único Punto de Suerte.

- **Engañar al destino:** Los personajes pueden usar un Punto de Suerte para repetir cualquier tirada que les afecte, por ejemplo al tirar 1d100. Esta puede ser una tirada de Habilidad, una tirada de daño o cualquier otra que tenga algún efecto. Un personaje incluso puede forzar a un oponente a repetir una tirada de ataque o de daño que haya realizado contra él.
- **Esfuerzo desesperado:** Si un personaje ha agotado sus Puntos de Acción durante una lucha y necesita hallar ese último arranque de energía desesperada, quizá para evitar un final desagradable, puede gastar un Punto de Suerte para obtener un Punto de Acción adicional.

- Mitigar el daño: Un personaje que sufra una Herida Crítica puede gastar un Punto de Suerte para reducirla a una Herida Grave. Esto reduce el daño sufrido a un Punto de Golpe menos del que sería necesario para infligir una Herida Crítica.
- Reducir la Dificultad: Un personaje puede gastar un Punto de Suerte para reducir la dificultad de una tirada en un grado, antes de tirar los dados. Así, podría convertir una tirada Difícil en una tirada Normal, o una Normal en Fácil. No se puede reducir la dificultad más de un grado de esta manera.
- Usar una Habilidad Profesional no aprendida: Si un personaje en un aprieto necesita con desesperación usar una habilidad Profesional que no posee, puede gastar un Punto de Suerte para usarla a su porcentaje inicial.

PASIONES

Las Pasiones incluyen todos aquellos sentimientos lo bastante profundos como para influir en los acontecimientos durante el juego. Aunque se pueden considerar capacidades independientes (llamarlas habilidades es hacerles un flaco favor), las Pasiones se explican en más profundidad a continuación para conocer en detalle cómo funcionan y cómo pueden afectar a los personajes y campañas de Mythras.

Resumiendo, las Pasiones se pueden usar de la siguiente manera:

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

lealtad. Aquí se usa una tirada enfrentada entre ambas Pasiones y la más exitosa decide cómo actuará el personaje.

- Como medida general de la profundidad del compromiso, creencia y lealtad a una causa. Cuanto más alto sea el valor de la Pasión, más devoto a ella es el personaje. Los personajes con Pasiones similares pueden comparar y contrastar sus puntuaciones para determinar quién demuestra un compromiso más profundo.
- Para resistirse a algunas formas de manipulación psicológica o dominación mágica. En ciertos casos en los que un personaje se ve obligado a realizar una acción contraria a sus Pasiones, puede emplear su Pasión en lugar de la Habilidad de Voluntad que se usa normalmente en la tirada opuesta.

Durante el proceso de creación, los personajes celtas empiezan con cinco Pasiones iniciales; sin embargo, se pueden desarrollar nuevas Pasiones en cualquier punto de la partida si las circunstancias lo permiten. Un personaje podría desarrollar instantáneamente «Odio a X» cuando alguien hace algo capaz de suscitar un fuerte odio. Un jefe guerrero o caudillo pidiendo un juramento inmediatamente establecería una Pasión de «Lealtad a X» tan pronto como se pronuncia el voto o juramento. Las Pasiones desarrolladas durante el juego de esta manera no cuestan Tiradas de Experiencia y se establecen al momento. Por supuesto, los personajes pueden elegir también establecer una Pasión durante la mejora del personaje, al coste de una Tirada de Experiencia para adquirir la Pasión a su valor básico.

Las Pasiones pueden ahondarse o menguar durante el transcurso del juego, haciéndose más intensas o por el contrario perdiendo fuerza, según las vivencias del personaje.

TIRADAS OPUESTAS

Las Tiradas Opuestas se usan siempre que una Habilidad es resistida activamente por un oponente. Esto puede darse en todo tipo de situaciones, desde un personaje influenciando a un guardia reticente hasta un hechicero lanzando un conjuro contra un monstruo. Hay dos tipos de enfrentamientos: las Tiradas Enfrentadas y las Tiradas Diferenciales.

Tiradas enfrentadas

A menudo enfrenta una Habilidad con otra: Juegos de Manos contra Percepción cuando un ladrón intenta cortar la bolsa de un noble, o Engañar contra Perspicacia cuando ese mismo ladrón intenta negar el intento al verse pillado; estos son buenos

ejemplos de momentos en los que dos Habilidades se enfrentan mutuamente. Esto se conoce como Tiradas Enfrentadas y se usan cuando una confrontación debe resultar en victoria o derrota, éxito o fracaso.

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

Por ejemplo, Lodz, un ladrón de Meeros, intenta cortar la bolsa del Senador Odas. Esto exige una tirada de Juegos de Manos por parte de Lodz, que el Director declara enfrentada a la Percepción de Odas. Los dados ruedan: Lodz obtiene un 45 en su Habilidad de Juegos de Manos al 70%, y Odas obtiene un 63 en su Percepción de 66%. Ambos han tenido éxito en sus tiradas, pero ya que Odas ha obtenido un resultado más alto que Lodz, sin salir del rango de su Habilidad, es declarado vencedor. Lodz ha logrado cortar la bolsa con éxito, pero Odas le ha visto claramente hacerlo.

En un intento de salvar el pellejo, Lodz intenta librarse del problema mintiendo. «¡El cordón se ha roto, señor! —protesta Lodz—. Yo solo he recogido la bolsa cuando se le ha caído, y estaba a punto de devolvérsela». Esto pide una tirada de Engañar para Lodz, enfrentada a la tirada de Perspicacia de Odas. Lodz tiene Engañar al 78%, y consigue un 07: un éxito Crítico. Odas tiene Perspicacia 64%, y saca un 62. Aquí Lodz tiene claramente un mejor nivel de éxito: un Crítico contra el éxito simple de Odas. Lodz logra salir de una situación peliaguda gracias a su labia, y se marcha andando tranquilamente, pero lamentando la mala suerte que ha tenido al estar tan cerca de ser capturado.

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

- Describe la situación dejando a ambos lados pendientes y en tensión dramática, y se vuelve a tirar el enfrentamiento para determinar un vencedor
- El Director de Juego explica o describe unas circunstancias que encajen con la naturaleza del fallo mutuo.

En el ejemplo de Lodz y Odas, de fallar ambos sus tiradas iniciales, podría interpretarse que Lodz no ha logrado cortar la bolsa y que Odas no se ha percatado del intento; es fácil repetir el enfrentamiento. En el caso de Lodz mintiendo para escapar del problema, si ambos fallaran sus tiradas el Director de Juego podría informar a los

jugadores de que los dos se ven distraídos por el sonido de una escaramuza en el mercado cuando estalla una pelea entre mercaderes rivales. Lodz podría intentar una salida rápida mientras la atención de Odas está centrada en la disputa de los mercaderes.

Las tiradas enfrentadas se usan frecuentemente en ciertas situaciones de combate para sobreponerse a los efectos de las heridas o para oponerse a un efecto especial de combate. También se usan para resistir venenos y enfermedades, o ignorar los efectos de la magia perniciosa.

Tiradas diferenciales

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

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

<i>Resultado de las Tiradas</i>	<i>Crítico del Antagonista</i>	<i>Éxito del Antagonista</i>	<i>Fallo del Antagonista</i>	<i>Pifia del Antagonista</i>
<i>Crítico del Protagonista</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Protagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 2 niveles de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 3 niveles de Éxito</i>
<i>Éxito del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Protagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 2 niveles de Éxito</i>
<i>Fallo del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 2 niveles de</i>	<i>Antagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Sin Beneficios</i>

	<i>Éxito</i>			
<i>Pifia del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 3 niveles de Éxito</i>	<i>Antagonista gana 2 niveles de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Sin Beneficios</i>

VIAJES Y EXPEDICIONES

La Tabla de Tiempo Estratégico de Viaje ofrece ejemplos de diversas condiciones.

Los tiempos de viaje asumen una jornada de marcha de 10 a 12 horas con paradas regulares para descansar, comer y beber.

Si los personajes necesitan aumentar las distancias dadas en la tabla de Tiempo Estratégico de Viaje, pueden multiplicar la distancia recorrida por 1,5 pero obtienen un nivel de Fatiga persistente a cambio. Naturalmente, una tirada de una Habilidad apropiada (Conducir, Montar, Atletismo, etc.) también puede ser necesaria para aumentar la distancia recorrida, además de superar cualquier riesgo que deba resolverse en Tiempo Local o Asaltos de Combate.

Tabla de tiempo estratégico de viaje

Ejemplo de Viaje Distancia recorrida (kilómetros)

Caminando 30 al día

*Si los caballos trotan a una velocidad de 18 km/h, los aventureros tardarían aproximadamente **1 hora y 40 minutos** en recorrer una distancia de 30 km de manera urgente pero sin reventar a los caballos.*

A caballo a velocidad de paso 60 al día .

Caballo a velocidad combinada: 200 km en 10 horas.

Primera hora:

- *Correr 1 hora (43.2 km)*
- *Descanso 30 minutos*

2. Segunda hora y media:

- Descanso de 30 minutos (fin del primer descanso)
- Correr 1 hora (43.2 km)
- Descanso 30 minutos

3. Tercera hora y media:

- Descanso de 30 minutos (fin del segundo descanso)
- Correr 1 hora (43.2 km)
- Descanso 30 minutos

4. Resto del día:

- Caminar durante 5.5 horas (66 km)

*Por lo tanto, en una jornada de 10 horas, el aventurero podría recorrer aproximadamente **195.6 kilómetros** con un caballo, combinando periodos de carrera y caminata, y asegurando descansos adecuados para el animal.*

Carromato a velocidad de paso 15 al día

Mar abierto, condiciones favorables 150-300 (en un período de 24 horas)

Mar abierto, condiciones desfavorables 0-60 (en un período de 24 horas)

Costa o río, condiciones favorables 30-60 al día

Costa o río, condiciones desfavorables 0-30 al día

Fatiga:

La actividad física continuada puede agotaros. Viajar a pie o a caballo a ritmo normal cuenta como un esfuerzo ligero. Podéis mantenerlo sin problemas durante un número de horas igual a vuestra CON. A partir de ahí, si sigue la marcha o la actividad de cualquier otro tipo, tendréis que superar una tirada de Atletismo Muy Fácil cada hora o ganar un nivel de Fatiga. Descansar una noche completa en buenas condiciones (techo, un buen fuego, etc) resetea el contador. Una jornada de viaje cuenta como 12 horas de actividad (8 de viaje en sí, y otras cuatro repartidas a lo largo del día que incluyen buscar lugar para acampar, montar y desmontar campamento, los altos en el camino, etc).

TABLA DE NIVELES DE FATIGA (PG 79)

Fresco Sin penalizaciones

Sin aliento Difícil Sin penalización Sin penalización Sin penalización 15 minutos

Cansado Difícil -1 metro Sin penalización Sin penalización 3 horas

Agotado Formidable -2 metros -2 Sin penalización 6 horas

Exhausto Formidable Mitad -4 -1 12 horas

Desfallecido Hercúleo Mitad -6 -2 18 horas

Incapacitado Hercúleo Inmóvil -8 -3 24 horas

Semi-Consciente Imposible No es posible realizar actividades 36 horas

Comatoso No es posible realizar actividades 48 horas

Muerto Nunca Nunca

Exposición al Frío:

Como se supone que lleváis ropas adecuadas, los efectos del frío empiezan a notarse tras un número de horas igual a vuestra CON. A partir de ahí, cada uno debe superar una tirada de Supervivencia al día o ganar un nivel de Fatiga persistente. Llevar armaduras metálicas aumenta la dificultad en un grado. Si el tiempo empeora u os mojáis, la frecuencia de las tiradas puede aumentar. Un personaje puede intentar proteger a otros. Cada grado de Dificultad que aumente su tirada le permite duplicar el número de personas a las que protege su tirada de Supervivencia, hasta un máximo de 8.

Tabla de niveles de fatiga

	<i>Grado de Dificultad</i>	<i>Movimiento</i>	<i>Momento de Reacción</i>	<i>Puntos de Acción</i>	<i>Período de Recuperación</i>
Fresco			Sin penalizaciones		
Sin aliento	Difícil	Sin penalización	Sin penalización	Sin penalización	15 minutos
Cansado	Difícil	-1 metro	Sin penalización	Sin penalización	3 horas

Agotado	Formidable	-2 metros	-2	Sin penalización	6 horas
Exhausto	Formidable	Mitad	-4	-1	12 horas
Desfallecido	Hercúleo	Mitad	-6	-2	18 horas
Incapacitado	Hercúleo	Inmóvil	-8	-3	24 horas
Semi-Consciente	Imposible	No es posible realizar actividades			36 horas
Comatoso		No es posible realizar actividades			48 horas
Muerto			Nunca		

Esos son los efectos del entorno y la actividad básica de viaje.

Luego tenéis que decidir a qué actividad os vais a dedicar principalmente cada uno durante cada jornada. Se entiende qué vais haciendo un poco de todo, pero cada miembro del grupo se dedica sobre todo a una de las siguientes tareas. Un personaje también puede decidir intentar llevar a cabo dos de estas tareas a la vez (Cazar y Vigilar, por ejemplo), pero en ese caso la dificultad de cada una aumenta en un Grado.

Cazar:

El PJ dedica ese día a rastrear animales, poner trampas, pescar y buscar presas apropiadas con el objetivo de conseguir capturas más allá de lo necesario para alimentar al grupo. Tirada de Supervivencia Difícil, o Formidable si no se poseen armas de proyectil o enseres de caza.

Explorar:

El PJ se separa del grupo y va por delante para reconocer el terreno, buscar peligros por adelantado. Tirada de Supervivencia (dificultad según el terreno). Un éxito reduce en un grado la dificultad para las tiradas de resistir el frío durante ese día para todo el grupo y las tiradas de Percepción para un personaje que esté Vigilando.

Forrajear:

El PJ se dedica a buscar plantas comestibles, hongos, frutos, hierbas medicinales y demás. Puede contribuir al éxito de la cacería igual que la actividad de Cazar. Tirada

Difícil de Supervivencia o Saber (Herbalismo) (o Curación si se buscan exclusivamente hierbas medicinales, pero en ese caso no aumentan las provisiones conseguidas para el pueblo).

Rastrear:

El PJ se dedica a buscar rastros y huellas no solo de animales grandes, sino también posibles pruebas de actividad humana. Tirada de Rastrear. Un éxito reduce la Dificultad de una tirada de Cazar en un grado.

Seguir al Experto:

El PJ se dedica a ayudar a otro personaje que esté realizando una actividad, y puede Aumentar la tirada de éste usando su propia habilidad.

Sigilo:

El PJ se preocupa sobre todo de no ser visto u oído. Tirada de Sigilo. Puede intentar ocultar a otros; cada grado de Dificultad que aumente su tirada le permite duplicar el número de personas a las que protege su tirada de Sigilo, hasta un máximo de 8.

Vigilar:

El PJ está ojo avizor en busca de emboscadas, enemigos ocultos y otros peligros y cosas sospechosas, y está alerta para avisar al grupo al menor indicio. Tirada de Percepción.

Por tanto, cada día tendréis que elegir una actividad, hacer la tirada correspondiente, posiblemente también tirar para resistir la exposición al frío y, si forzáis mucho la marcha, también para resistir el cansancio. Podéis organizaros como queráis y asignaros las tareas que creáis que os van a facilitar más la misión.

Algo a tener en cuenta es que ciertas habilidades os pueden servir para Aumentar vuestras tiradas o las de otros. Por ejemplo, si Gwalch se dedica a Cazar, puede aumentar su habilidad de Supervivencia con su Habilidad de Enseñar (Aves), ya que se ayuda de Geni. O si Eamon quisiera proteger a Enyd del frío con su habilidad de Supervivencia, podría Aumentarla con su pasión Amor (Enyd).

Aumentar significa sumar el 20% (el valor de Crítico x2) de la habilidad complementaria al valor de la principal. Así, una habilidad complementaria del 60% permite sumar +12% a la habilidad principal (antes de aplicar modificadores por Dificultad).

Resultado Final de la Caza

Cada éxito en una tirada de Cazar o Forrajear suma un 25% a las provisiones obtenidas.

Un Crítico suma un 50%.

Una Pifia resta un 25%)

Cada 100% obtenido representa comida para alimentar a Caer Lwytgoed durante una semana. Por ejemplo, si al final de los 3 días se os ha dado bien y habéis llegado a acumular un 150%, habréis conseguido comida suficiente para abastecer las despensas del poblado durante una semana y media.

Como en el primer día (en el que nos encontramos) habéis tomado la ruta larga que os ha ocupado media jornada, estas ganancias o pérdidas se reducen a la mitad durante el primer día (a 13%, 25% o -13% respectivamente).

COMBATE

Los combates se resuelven en **Asaltos de Combate**, durante los cuales cada personaje se va turnando en orden de Iniciativa para gastar sus Puntos de Acción en actuar (aprestar armas, atacar, lanzar conjuros, etc).

También puede gastar PA para reaccionar defensivamente fuera de su turno (para parar ataques, esquivar, etc).

Los Asaltos se subdividen en **ciclos**. Durante cada ciclo, y en orden de Iniciativa, todo personaje a quien le queden Puntos de Acción puede actuar. Cuando a ningún combatiente le quedan Puntos de Acción, empieza un nuevo Asalto.

Los ciclos se componen de los **turnos** de acción de cada jugador por orden de Iniciativa. Hablamos del momento en que le toca actuar al jugador ese es el **turno**.

Ejemplo:

Un personaje con 3 Puntos de Acción y otro con 2 se enfrentan en combate.

Durante el primer ciclo del Asalto, cada uno actúa una vez. Suponiendo que no gasten puntos para reaccionar, al primero le quedan 2 puntos y al segundo 1.

Durante el segundo ciclo, cada uno vuelve a actuar. De nuevo sin gastar puntos para defenderse, al primero le queda 1 punto y al segundo ya no le quedan.

Durante el tercer ciclo, el primer personaje puede gastar su último punto y el segundo está a verlas venir porque ya no le quedan.

Los combates en Mythras siguen este procedimiento:

Principio del Combate: Se tira Iniciativa ($1d10 + \text{Mod. Iniciativa} - \text{Pen. Armadura}$).

Principio del Asalto: La mayor Iniciativa actúa primero. Se van jugando Ciclos hasta que nadie tiene Puntos de Acción restantes.

Durante cada Ciclo del Asalto:

En tu turno puedes gastar 1 Punto de Acción para usar una de las siguientes acciones Proactivas: Afianzarse, Aprestar Arma, Atacar, Buscar Cobertura, Cambiar el Alcance, Forcejear, Maniobrar, Montar, Mover, Ponerse en Pie, Retener Magia, Retrasar, Titubear, Usar Magia.

Se pueden usar acciones Reactivas en cualquier momento gastando 1 Punto de Acción: Contrarrestar Hechizo, Evadir, Interrumpir, Parar.

Las acciones Gratuitas se pueden realizar en cualquier momento también y no cuestan Puntos de Acción: Bloqueo Pasivo, Hablar, Señalar, Soltar Arma, Usar Punto de Suerte, Valorar Situación.

Fatiga durante el Combate:

En combate, cada personaje deberá hacer una tirada de Aguante para resistir la Fatiga cada cierto número de asaltos, determinado por su CON: 1-5 cada 2 asaltos; 6-10 cada 3 asaltos; 11-15 cada 4 asaltos y 16-20 cada 5 asaltos. Fallar la tirada le hará ganar un nivel de Fatiga.

Notas sobre el Combate

SORPRESA

El objetivo sufre una penalización de -10 a su Iniciativa.

> Hasta que llegue su Iniciativa, se le considera desprevenido y no se puede defender.

> El primer ataque contra el objetivo, si tiene éxito, gana un Efecto de Combate adicional.

> Durante el resto del Asalto no puede realizar ninguna acción ofensiva.

En resumen, en el primer asalto no puedes hacer nada, más que recibir con los dos efectos adicionales si tiene éxito.

En los siguientes asaltos, se tira la iniciativa normal a ver quien gana.

Como los efectos de la sorpresa son tan devastadores hay que dar la oportunidad de hacer una tirada enfrentada de Percepción contra Sigilo o la que fuera adecuada.

Alcance de las Armas:

Esta es una regla opcional que se aplica cuando las armas de dos enemigos son muy dispares en tamaño (daga contra espadón, puñetazo contra espada larga, espada corta contra lanza larga, etc). La mayoría de las veces no usaremos estas reglas para no añadir más complicación al combate en un partida de rol por foro, pero pueden entrar en vigor en circunstancias excepcionales y muy evidentes.

Apuntar:

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

Bloqueo Pasivo:

Como acción gratuita se puede declarar un bloqueo pasivo con una de las armas (incluyendo escudos) que el personaje tiene aprestadas. Puede usarla de manera para proteger un número de localizaciones basado en el tamaño del arma, siempre colindantes entre sí. Arrodillarse tras un escudo permite al personaje duplicar el número de localizaciones protegidas por el bloqueo pasivo, pero lucha como si

estuviera en el suelo. Proteger la cabeza tras un escudo impone una dificultad Formidable a las tiradas de combate, ya que el personaje básicamente tiene una pared delante de los ojos. Un arma que se use para parar de manera activa pierde el bloqueo pasivo hasta que se pueda volver a declarar durante el siguiente ciclo del personaje. Se puede usar un arma (escudo, por ejemplo) para bloquear pasivamente y otra arma empuñada (como una espada) para parar de manera activa sin perder el bloqueo pasivo.

Defensa contra Ataques a Distancia:

Los ataques a distancia se resuelven de manera idéntica al combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, las armas a distancia normalmente solo se pueden parar con escudos; quienes carecen de uno deben confiar en la cobertura natural o usar Evadir para apartarse de la línea de fuego. Por tanto, contra oponentes con armaduras ligeras, las armas a distancia pueden ser un potente elemento disuasorio.

Efectos de Combate:

Cada tirada de ataque puede generar uno o varios Efectos de Combate. Para determinarlo, se compara el grado de éxito del atacante contra el del defensor. Si alguno obtiene un grado de éxito superior al de su oponente (Éxito vs Fallo, Crítico vs Éxito etc), genera uno o más Efectos de Combate. No hay que declarar de antemano los Efectos de Combate que se intentan conseguir, pero sí hay que declararlos antes de tirar daño, localización de impacto, etc. Algunos Efectos de Combate son tan potentes que requieren grados de éxito o fallo concretos (Críticos, Pifias, etc). No realizar ninguna acción defensiva se considera un Fallo automático a efectos de determinar Efectos de Combate.

Esquivar:

En Mythras las esquivas normales ya están calculadas en el sistema de ataque golpe a golpe. Usar un Punto de Acción para esquivar es una acción bastante desesperada, pensada para apartarte del peligro de la manera que sea, y no se suele usar en combate cuerpo a cuerpo por sus desventajas intrínsecas. Por defecto, un personaje que usa la habilidad **Evadir** para esquivar un golpe lo evita por completo, pero acaba tumbado en

el suelo. Ciertos Estilos especializados y Efectos de Combate pueden ayudar a prevenir eso.

Movimiento en Combate:

En la mayoría de las ocasiones, moverse no cuesta 1 Punto de Acción, y los personajes se pueden mover como parte de realizar alguna otra acción. La primera vez que un personaje se mueve en un asalto, debe declarar a qué ritmo lo hace: andando, corriendo o esprintando. Correr o Esprintar permiten cubrir más distancia, pero limitan el tipo de acciones que se pueden realizar. Por ejemplo, solo un personaje con el Rasgo de Combate Hostigador puede usar ataques a distancia mientras corre. Moverse solo cuesta 1 Punto de Acción cuando el personaje tiene que moverse tanto que no le basta para llegar a su destino. Al mover, un personaje cubre la mitad de su tasa de movimiento en el primer ciclo en que se mueve, y la otra mitad en el segundo ciclo (si decide seguir moviéndose).

Parar un Ataque Fallido:

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

Recarga de proyectiles:

Las armas de proyectil tienen un valor de recarga que indica cuantas acciones son necesarias para volver a tener el arma a punto antes de volver a disparar. Un valor de recarga 2, por ejemplo, indica que si el personaje dispara con su primera acción, necesita emplear 2 acciones más para cargar y tensar antes de poder volver a disparar. Ciertos Estilos y Efectos de Combate pueden reducir este tiempo de recarga.

Reducción del Daño:

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

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

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

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

Por ejemplo, parar una gran hacha (Enorme) con un escudo hoplón (también Enorme) bloquearía todo el daño; pararla con una pica (Grande) reduciría el daño a la mitad, y pararla con una espada corta (Medio) no desviaría ningún daño.

Trabarse en Combate:

Una vez dos enemigos se pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo, están trabados y su movimiento queda restringido. Para poder moverse y alejarse de un enemigo antes hay que destrabarse realizando la acción Maniobrar. Si tiene éxito, el personaje puede moverse libremente (aunque quizá nada impida a su enemigo perseguirle y volver a trabarse, claro). También se puede usar el Efecto de Combate Retirada, en cuyo caso el éxito es automático.

HERIDAS Y MUERTE

Existen tres tipos de heridas, de gravedad creciente.

Herida Leve: La Localización de Impacto aún tiene Puntos de Golpe positivos.

Herida Grave: La Localización de Impacto se ha reducido a cero o menos Puntos de Golpe.

Herida Crítica: La Localización de Impacto se ha reducido a una puntuación negativa igual o superior a sus Puntos de Golpe originales.

Herida Leve

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

Herida Grave

Si una localización se reduce a cero Puntos de Golpe o menos, la víctima recibe una Herida Grave. En la localización queda una cicatriz permanente y el personaje no puede atacar (pero puede parar o esquivar) durante los siguientes 1d3 Turnos al quedar aturdido o distraído por el dolor de la herida. Un personaje que sufra una Herida Grave en una extremidad debe inmediatamente hacer una tirada enfrentada de su Aguante contra la tirada de ataque exitosa de su enemigo. Un fallo indica que la extremidad queda inutilizada, hasta que la localización sea devuelta a Puntos de Golpe positivos. Si se trata de una pierna, el personaje cae derribado. Si es un brazo, suelta cuanto estuviera sujetando a no ser que el objeto esté atado o abrochado (aquí es necesario usar el sentido común). Un personaje que recibe una Herida Grave en el Abdomen, Pecho o Cabeza debe hacer inmediatamente una tirada enfrentada de su Aguante contra la tirada de ataque exitosa de su enemigo. Un fallo resulta en la inconsciencia durante un número de minutos igual a la cantidad de daño sufrida en el ataque que provocó la Herida Grave. Las Habilidades de Curación o Primeros Auxilios se pueden usar para ayudar a una víctima a recuperar la consciencia, pero no será capaz de reincorporarse al combate hasta que haya recibido tratamiento adicional en la localización Herida de Gravedad. A discreción del Director de Juego, incluso si el personaje sigue funcional, todas las tareas que requieran el uso de esa localización corporal sufrirán una penalización persistente de un Grado de Dificultad, hasta que la lesión quede reducida a Herida Leve.

Herida Crítica

Si una localización es reducida a una cantidad negativa igual o superior que sus Puntos de Golpe iniciales, el personaje recibe una Herida Crítica. El personaje queda incapacitado inmediatamente y no puede seguir luchando. Una extremidad que recibe una Herida Crítica se considera que ha sido cercenada, destrozada o arrancada. El personaje cae al suelo, físicamente incapacitado, y debe realizar de inmediato una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque original de su enemigo. Un fallo resulta en la inconsciencia debido a la agonía. Si una localización cercenada, perforada o arrancada no se trata en un número de minutos igual al Ritmo de Curación del personaje multiplicado por cinco, el personaje morirá por el shock y la pérdida de sangre. La víctima de una Herida Crítica en el Abdomen, Pecho o Cabeza cae inconsciente, totalmente incapacitado y debe hacer de inmediato una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque original de su enemigo. Un fallo resulta en una muerte instantánea (decapitación, partido en dos, empalado en el corazón, desgarrado, etc.). Si sobrevive y la localización no recibe tratamiento en un número de Asaltos de Combate igual al doble de su Ritmo de Curación, morirá igualmente por el shock y la pérdida de sangre. Ya que curar las Heridas Críticas requiere algún tipo de cirugía o magia poderosa, el afectado tiene muy pocas posibilidades de recuperarse de la herida a tiempo de reincorporarse al combate.

CURACIÓN NATURAL

La curación natural de las heridas y lesiones se basa en el Ritmo de Curación del personaje. El Ritmo de Curación dicta cuántos Puntos de Golpe se recuperan en una localización según la naturaleza de la herida:

Heridas Leves: días.

Heridas Graves: semanas.

Heridas Críticas: meses.

Así, un personaje con un Ritmo de Curación de 3 que haya sufrido daño suficiente para reducir los Puntos de Golpe de una localización a -3, una Herida Grave, se curará de

forma natural a un ritmo de 3 Puntos de Golpe por semana, hasta que su herida suba de cero PG, y entonces se curará 3 Puntos de Golpe al día hasta recuperarse del todo.

A la curación natural se le aplican ciertas restricciones:

El personaje que se está recuperando no puede emprender ninguna actividad extenuante: de lo contrario, el Ritmo de Curación se reduce en 1d3 puntos. Así, un personaje que se recupere incluso de una Herida Leve podría ver que el progreso se detiene si decide llevar a cabo tareas físicas que puedan exacerbar sus heridas.

La curación natural no empezará a curar una Herida Crítica hasta que esa localización haya sido tratada con una tirada exitosa de Curación. Las Heridas Críticas que no resulten en desmembramiento y que no sean tratadas en un número de días igual a una vigésima parte de la Habilidad de Curación, reducen permanentemente los Puntos de Golpe de la localización, que se queda tullida.

PRIMEROS AUXILIOS

Los Primeros Auxilios miden la capacidad del personaje para tratar heridas menores y estabilizar las más graves. Los Primeros Auxilios se pueden aplicar una sola vez por cada herida concreta. Así, un personaje que ha recibido dos cortes en la pierna puede recibir tratamiento para cada herida por separado. Si está sufriendo de algún tipo de daño corporal que ha afectado a varias localizaciones simultáneamente, como al ser quemado por el Aliento de Dragón, se permite un intento de Primeros Auxilios para cada localización individual.

Un personaje puede auto-administrarse Primeros Auxilios, aunque dependiendo de las circunstancias (como la localización de la herida, su grado de severidad y demás), la tirada puede aumentar su Grado de Dificultad.

Aplicar Primeros Auxilios lleva 1d3 minutos. Ninguna de las partes puede hacer nada más durante el tratamiento. Al tratar traumas con riesgo de muerte, el paciente queda temporalmente estabilizado hasta conocer el resultado de la aplicación. Una herida a la que se ha aplicado una forma anterior de Primeros Auxilios, exitosa o no, no puede beneficiarse de nuevo de ello hasta que no se cura del todo.

Los Primeros Auxilios también pueden ayudar en caso de asfixia, desangramiento, empalamiento o inconsciencia.

Los Primeros Auxilios dependen de que el equipo apropiado (vendas, como mínimo) esté disponible al realizar el tratamiento. Este equipo se puede improvisar si es necesario (una capa desgarrada para hacer vendas o cabestrillos, por ejemplo).

Los efectos de los Primeros Auxilios dependen de la gravedad de la herida:

Herida Leve: El tratamiento devuelve 1d3 puntos de golpe a la herida.

Herida Grave: El tratamiento devuelve una funcionalidad parcial a la localización.

Herida Crítica: Una tirada exitosa de Primeros Auxilios no recupera Puntos de Golpe ni devuelve la funcionalidad; pero estabiliza la zona e impide la muerte inmediata resultante del daño. Hacen falta cuidados más expertos para tratar las Heridas Críticas.

Un Crítico en Primeros Auxilios mejora el resultado del tratamiento. En una herida Leve recupera 1d6 Puntos de Golpe, en una Herida Grave recupera 1d3 Puntos de Golpe, y en una Herida Crítica devuelve una funcionalidad parcial (si es posible) y permite que se cure de forma natural.

Pifiar un intento de Primeros Auxilios hace más mal que bien: la localización herida sufre 1 punto adicional de daño, aumentando potencialmente la gravedad de la herida.

CURACIÓN

Curación es el conocimiento en profundidad de los procedimientos médicos, según las distintas prácticas culturales. En una cultura bárbara o primitiva, por ejemplo, la curación se basará en el conocimiento de hierbas y remedios naturales. En una cultura civilizada, las drogas y los tratamientos más avanzados serán más comunes. En todas las culturas, la curación incluye la capacidad de recolocar huesos, suturar heridas y demás. Obviamente, para usar la Curación se necesitan los recursos apropiados, que la mayoría de curanderos tendrán a mano (agujas, tripa o hilo para suturas, hierbas para cataplasmas, etc.). Hay tres áreas principales de Curación:

Tratar Heridas Graves

Una tirada exitosa de Curación recupera 1d3 Puntos de Golpe de una localización que ha sufrido una Herida Grave. Un éxito Crítico aumenta esta tirada a 1d3+1. Con una Pifia, se sufre 1 Punto de Golpe de daño adicional.

Tratar Enfermedades y Venenos

Si la Curación se aplica antes del Tiempo de Aparición, puede contrarrestar la enfermedad o el veneno, siempre que se supere su Potencia en una tirada enfrentada. Si se le aplica a un personaje que ya ha sucumbido a la enfermedad o toxina, una tirada exitosa de Curación permite a la víctima una nueva oportunidad de resistir, con un Grado de Dificultad más fácil. Un éxito Crítico lo hace dos Grados más fácil. Una Pifia, en cambio, hace que la tirada de resistencia sea un Grado más difícil.

Cirugía

La cirugía es el único modo, salvo la curación mágica, de que un personaje se recupere de una Herida Crítica. Para tratar una Herida Crítica primero se necesita una tirada con éxito de Primeros Auxilios que la estabilice, de modo que después se pueda realizar una tirada de Curación que coloque un hueso roto, cosa la carne de un muñón o extirpe cuerpos extraños incrustados en el tejido, y así la localización pueda comenzar el camino hacia su recuperación. Siempre que la tirada de Curación sea un éxito, la localización dañada comenzará a curarse como si hubiera sufrido una Herida Grave. Con un éxito Crítico la localización recupera 1 Punto de Golpe inmediatamente, mientras que una Pífa en Curación hará que el paciente tenga que tener éxito en una tirada de Aguante o morir en el proceso. La cirugía no puede volver a unir una extremidad seccionada.