

Resumen de reglas de Mythras (o RuneQuest 6)

Acertar o fallar

En tu ficha de Personaje tendrás valores anotados entre 1 y 100 (*son %*). Decides lo que va a hacer tu PJ y qué habilidad es la adecuada para ello. Se tiran 2 dados de 10 (*2d10*), indica cual será el de las decenas y lanza. Si el resultado de la tirada es menor o igual al valor anotado en la habilidad, significará que has tenido **éxito**. Si es mayor, suele ser un **fallo**.

No todas las tiradas son iguales

Si el resultado de la tirada está entre 01 y 05 siempre es éxito.

Entre 96 y 00 (*cien*) siempre es fallo.

Éxito crítico - cuando sacas la “décima” parte de tu habilidad o menos.

Habilidad %	Crítico	Habilidad %	Crítico
01 a 10%	01	51% a 60%	06
11% a 20%	02	61% a 70%	07
21% a 30%	03	71% a 80%	08
31% a 40%	04	81% a 90%	09
41% a 50%	05	91% a 100%	10



Pifia - cuando sacas un 99 o 00. Si en una habilidad alcanzas más del 100% el 99 en esa habilidad ya no sería pifia, solo un fallo normal.

Situaciones en las que lanzar los 2d10

1) Intentas conseguir algo complicado sin que nadie se oponga.

“Cruzar a nado un río”

El Director te puede poner o quitar dificultad (*por la corriente, tu carga, heridas, el frío*) que sumas o restas de tu habilidad para esa tirada.

2) Tiradas enfrentadas contra un oponente o tiradas de resistencia.

“Escabullirte sigilosamente de la guardia”

Tiras por tu habilidad y el rival por la suya. El mejor resultado gana.

Éxito crítico - Éxito normal - Fallo - Pifia

Si los 2 consiguen un éxito del mismo tipo, el resultado más alto gana.

El Director te puede poner o quitar dificultad (*por oscuridad, ruido, ropas chillonas, armadura, heridas*).

3) Tiradas de combate y la diferencia de éxito.

“Combates armados o peleas a puñetazos”

Una tirada de ataque contra una tirada defensiva (*si hay posibilidad*).

Si los resultados tienen el mismo nivel de éxito lee **Impacto y daño**.

Éxito crítico - Éxito normal - Fallo - Pifia

Si hay diferencia entre los niveles de éxito, por cada nivel de diferencia obtendremos una ventaja.

Ej.: un crítico contra un fallo, da al afortunado 2 ventajas.

Puedes conseguir desde 0 a un máximo de 3 ventajas. Funciona igual cuando el enemigo te ataca a ti. Y puede ser el defensor quién consiga las ventajas.

% Estilo de Combate: es la habilidad con el grupo de armas que el PJ sabe usar en ataque y defensa. (*Alguno permite realizar acciones especiales*)

No retires tu tirada de dados, que hará falta después.

Ventajas y Efectos Especiales

Con las ventajas conseguidas, eliges **efectos especiales** contra tu rival.

Hay varios efectos generales disponibles si consigues ventajas en ataque o defensa: *ardid, cerrar distancia, dañar arma, derribar, desarmar, etc.*

Otros dependerán del arma que uses: perforante (*empalar*), cortante (*desangrar*), contundente (*aturdir*), a distancia (*recarga rápida*), etc.

Y algunos si las tiradas fueron un éxito crítico o pifia de tu oponente: *herida accidental, maximizar daño, superar parada, etc.*

Si estos efectos obligan a tu rival a hacer una tirada de resistencia (*aguante, voluntad*) la hará contra tu tirada (*que has dejado a la vista en la mesa*).

Impacto y daño

Tras elegir los efectos (*si los hay*), el atacante lanzará los dados:

Daño de su arma + su bono de daño (*si son oportunos*).

Y (*si hace falta*) un **d20** para resolver la localización alcanzada.

La tirada de daño y localización es posible siempre que se acierte, consiga alguna ventaja o no. De ese daño solo afectarán al defensor los puntos que superen su armadura en esa localización (*u otras protecciones*).

Se calcula la resta y se anotan al lado (/) los puntos de golpe que le quedan.

A veces los Escudos también se interponen y las armas medianas o pequeñas no harán apenas daño sin una “ventaja” para superarlos.

Las tiradas de Evadir acaban con tu PJ por tierra (*y en desventaja*), a no ser que consiga una “ventaja” para evitarlos.



El combate se resuelve por turnos

Al inicio del combate todos lanzan **iniciativa** (*1d10*) para establecer el orden.

1d10 + iniciativa - penalizador de armadura o carga

Ese orden se mantiene durante todo el combate, si el PJ no fuerza un cambio.

Empieza el que más iniciativa tiene y se sigue por turnos un primer ciclo.

Para llevar la cuenta de las acciones usamos los **Puntos de Acción (PAC)**: el número de acciones que cada PJ puede hacer durante un Asalto de combate.

Cada oponente emplea 1 PAC para mover o atacar en su turno (*acción*) y 1 PAC para defender (*reacción*).

Si no actúas y nadie te ataca, pierdes el tiempo y 1 PAC (*titubear/esperar*).

El PJ ataca (*con el arma que lleve en las manos*) en su turno usando 1 PAC.

Hace la tirada de su **% Estilo de combate** contra un rival, que hace su tirada de defensa. Si consigue ventajas, elige los efectos apropiados y se aplican.

Lanza los dados de daño y localización, se anotan las consecuencias y se describe la acción.

Un PJ atacado (*fuera de su turno*) puede defenderse empleando 1 PAC.

Elige el arma con la que defiende (*o la habilidad Evadir*).

Hace su tirada de defensa con su **% Estilo de combate** (*o % Evadir*).

Se anota en la ficha cualquier daño o efecto que le hayan causado al PJ.

Si no le quedan PAC y le atacan, no podrá hacer nada, se considera que ha fallado su defensa.

Si acaba ese ciclo de turnos y queda alguien con acciones disponibles (*PAC por usar*), comienza otro ciclo. Cuando todos agotan sus acciones (PAC), se da por acabado ese Asalto de combate.

Si quedan oponentes dispuestos a combatir, empiezan un nuevo Asalto con todas sus acciones (*PAC*) disponibles de nuevo.

No hay puntos de vida generales

Los **puntos de golpe** (PG) se anotan por cada localización del cuerpo.

Cuando se reducen a 0 se siguen anotando valores negativos.

Heridas leves: la localización aún se mantiene en puntos positivos.

Heridas graves: si queda en 0 o puntos negativos, implican problemas serios.

Heridas críticas: si llega a su valor original en negativos o lo supera y el PJ queda incapacitado como poco.

Las heridas, la asfixia, el esfuerzo continuo, enfermedades o venenos y algún tipo de magia, pueden llevar a acumular **Niveles de Fatiga**. Según el estado del PJ actuará con más dificultad hasta sufrir un colapso o incluso la muerte.

¿Qué acciones puede intentar el PJ durante un combate?

El PJ podrá intentar distintas acciones dependiendo de si se encuentra en pleno combate con enemigos o consigue un respiro.

En su turno - acciones proactivas: *afianzarse, aprestar arma, atacar, buscar cobertura, cambiar el alcance, forcejear, maniobrar, montar, mover, ponerse en pie, retener magia, retrasar, titubear o usar magia* - empleando 1 PAC.

En el turno de su enemigo - acciones reactivas: *contrarrestar hechizo, evadir, interrumpir o parar* - empleando 1 PAC.

Retrasar (tu turno) e Interrumpir o Parar (en el turno de otro) emplean solo 1 PAC por la acción final, si no haces nada pierdes el PAC igualmente.

Recargar un arma a distancia, *retener magia o usar magia*, puede requerir más de un turno, necesitando 1 PAC por cada uno.

Hay acciones gratuitas que no necesitan PAC: *hablar, proteger localización, señalar, soltar el arma, usar un punto de suerte o valorar la situación*.

Las Pasiones son sentimientos tan profundos que influyen en la historia

Añaden la quinta parte de su valor a otras habilidades si es apropiado, se emplean como habilidad que indica si un PJ sigue el dictado de su pasión o actúa libremente, se oponen a otras Pasiones, revelan el nivel de compromiso y ayudan a resistirse contra algunas formas de manipulación.

Los Puntos de Suerte del PJ

Se pueden usar todos durante una sesión y recuperarlos en la sesión siguiente.

Engañar al destino: repetir u obligar a repetir una tirada.

Esfuerzo desesperado: intercambiar 1 por 1 PAC en momentos de necesidad.

Mitigar el daño: reducir una herida crítica a herida grave.

Última acción heroica: antes de desplomarse puede intentar un acto final.