

# Reglas opcionales y alternativas para *Goblins & Grutas*

Jorge Alonso\*

Vigo, 1/2005 — v1.0  
6/2006 — v1.2.1

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>2. Rasgos alternativos</b>	<b>1</b>
2.1. Características . . . . .	1
2.2. Habilidades . . . . .	1
2.3. Apariencia y Sociales . . . . .	1
<b>3. Propuesta de escalas</b>	<b>1</b>
3.1. Características y habilidades . . . . .	2
3.2. Dificultades . . . . .	2
3.3. Modificadores . . . . .	2
<b>4. Cambio de dado</b>	<b>2</b>
<b>5. Miscelánea</b>	<b>2</b>
5.1. Apreciación a las tiradas . . . . .	2
5.2. Modificadores por heridas . . . . .	2
5.3. Magia rimada . . . . .	3
5.4. Puntos de repetición . . . . .	3
5.5. Sistema de experiencia . . . . .	3

## 1. Introducción

Ésta es una recopilación de reglas, opcionales y alternativas, para el juego de interpretación de roles *Goblins & Grutas*,<sup>1</sup> de *Agis Silverfish*.

\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

<sup>1</sup><http://www.goblinsandgrutas.co.nr/>

## 2. Rasgos alternativos

### 2.1. Características

El narrador decide cuáles serán las características que necesitará.

Multiplicando el número de características por 4, se obtiene el número de puntos a repartir durante la creación del personaje. Cada una de ellas recibirá entre 1 y 8 puntos.

*Ejemplo: El narrador decide que su juego tendrá 3 características: Física, Mental y Social. Los jugadores, cuando creen el personaje, repartirán  $3 \times 4 = 12$  puntos en ellas.*

### 2.2. Habilidades

El narrador decide cuántas habilidades espera, como media, que los jugadores tomen.

Multiplicando este número por 4, se obtiene el número de puntos a repartir durante la creación del personaje. Cada una de ellas recibirá entre 1 y 8 puntos.

El narrador podrá proponer una lista predefinida de habilidades, de la cual los personajes elegirán las que le interesen; o bien permitirá a los jugadores que propongan las que les interesen, que podrá rechazar si no son adecuadas al estilo de juego que va a dirigir. También, podrá determinar que algunas habilidades serán obligatorias para todos los personajes.

*Ejemplo:*

*El narrador espera que cada personaje tenga sobre unas 5 habilidades, por lo que da  $5 \times 4 = 20$  puntos para repartir. La habilidad de Combate será obligatoria.*

*Un jugador escoge las siguientes: Combate, Cartografía, Alpinismo, y Charlatanería (nótese que sólo ha tomado 4).*

### 2.3. Apariencia y Sociales

Los rasgos de *Apariencia*<sup>2</sup> y *Sociales* tienden a interferir entre sí, por lo que es de utilidad el siguiente criterio:

- Cuando dos personajes no se conocen, *la primera impresión es lo que cuenta*, por lo que se emplea *Apariencia*, ya que es un rasgo a corto plazo.
- Cuando se conocen, se emplea *Sociales*, ya que es un rasgo a largo plazo.
- Cuando no se conocen, pero uno intenta convencer al otro de algo *importante* (o para que haga algo *importante*), se emplea el mínimo de ambos rasgos (a medio plazo).

## 3. Propuesta de escalas

Dentro de cada escala, sólo se indican los valores más representativos.

### 3.1. Características y habilidades

Valor	Descripción
2	nivel muy bajo
4	nivel <i>normal</i>
6	nivel profesional/experimentado
8	nivel legendario

Este método es especialmente válido para, partiendo de la descripción de un personaje, obtener sus rasgos y valores numéricos.

*Ejemplos:*

Valor	Possible descripción
Cartógrafo 6	<i>Es un cartógrafo profesional</i>
Combate 2	<i>Pelea muy mal</i>
Agilidad 4	<i>No es ni muy torpe ni muy ágil</i>
Inteligencia 8	<i>¡Es un genio, un sabio!</i>

### 3.2. Dificultades

Valor	Descripción
4	ridículamente fácil
6	muy fácil
8	<i>normal/rutinaria</i>
10	<i>normal/rutinaria</i> para un profesional
12	muy difícil
14	extremadamente difícil
16	imposible

<sup>2</sup>Anteriormente llamado *Carisma*.

Una forma rápida de obtener la dificultad requerida para una tirada, es determinar qué nivel de rasgo debería tener el personaje para que la tarea le resultase *normal/rutinaria*, y después sumarle 4.

*Un alpinista con un poco de experiencia (Alpinismo 5) subiría sin muchas complicaciones esta montaña, así que la dificultad de la tirada será  $5 + 4 = 9$ .*

### 3.3. Modificadores

Valor	Descripción
±2	modificador relevante
±4	modificador muy importante
±6	modificador enorme

## 4. Cambio de dado

*Goblins y Grutas* está pensado para utilizar dados de ocho caras (**d8**), y sus escalas están adaptadas a él. Pero estos dados no son muy comunes, por lo que surge la necesidad de adaptar el sistema a otros tipos de dados. Esto puede hacerse de dos formas distintas:

- Adaptando las escalas del juego al nuevo tipo de dado. Es la opción más laboriosa, y produce gran cantidad de tablas de conversión. Completamente desaconsejada.
- Adaptando el tipo de dado a las escalas del juego. Ésta es la solución a la que se llegó en la lista de correo del juego, y además sirve para cambiar la cantidad de aleatoriedad del juego.

Así, la forma de adaptar el dado consiste en sumarle una cantidad para que su distribución de valores quede centrada respecto a la del dado de ocho (es decir, la misma media pero diferente dispersión).

**1d4:** Se utilizaría  $1d4 + 2$ . Es el sistema con la menor dispersión (aleatoriedad).

**1d6:** Bastaría con  $1d6 + 1$ , pero es más sencillo utilizar su valor directamente, excepto en el caso de un resultado de 1, que se contaría como 7.

**1d8:** Sistema normal de *Goblins y Grutas*.

**1d10:** Bastaría con  $1d10 - 1$ , pero es más sencillo utilizar su valor directamente, excepto en el caso de un resultado de 10, que se contaría como 0.

**1d12:**  $1d12 - 2$ .

**1d20:** 1d20 – 6. Es el sistema con la mayor dispersión.

Aparte de para esta aplicación, estos sistemas sirven para tiradas muy concretas y poco frecuentes, en los que se quiere acotar el nivel de aleatoriedad de la tirada.

## 5. Miscelánea

### 5.1. Apreciación a las tiradas

La definición *rigurosa* de una tirada es:

$$\text{Rasgo} + 1d8 \begin{cases} \geq \text{Dificultad} \Rightarrow \text{Éxito} \\ < \text{Dificultad} \Rightarrow \text{Fracaso} \end{cases}$$

Donde *Rasgo* es la puntuación en la característica o habilidad sobre la que se hace la tirada.

### 5.2. Modificadores por heridas

Basándose en que los puntos de vida son tres veces el vigor/fortaleza:

—Hola, buenos días.

—Buenos días. ¿Qué desea?

—Verá, quiero un helado de cucurucho de modificadores por heridas.

—¿Cuál? ¿El clásico o el moderno?

—¿Qué sabores tiene cada uno?

—El clásico tiene tres sabores: El primero es sin modificaciones; el segundo es un penalizador de  $-2$ , y el tercero uno de  $-4$ .

—¿Y el moderno?

—Pues también tiene tres sabores: El primero es igualmente sin modificadores. El cambio viene a partir de ahora, pues con el segundo sabor se utiliza 1d6 en vez de 1d8. Con el tercer sabor, se emplea 1d4 en vez de 1d6.

—¿Qué apetitoso! Me quedo con el segundo.

—¿Marchando un helado de cucurucho de puntos de vida! ¡Ahí va, una bola de vigor, otra bola de vigor, y la tercera bola de vigor! ¡Que le aproveche!

—¡Gracias! ¿Cuánto es?

—¡Es gratis!

—¡Qué bien!

### 5.3. Magia rimada

¿Os acordáis de la serie de dibujos animados de *Dragones y mazmorras*? El mago, para realizar sus hechizos, debía hacer un pareado. Según lo que dijese, así eran los resultados.

Probé este sistema en una partida, y fue un éxito. Las rimas debían ser improvisadas y de calidad. Pareados malos (o ya repetidos) elevaban la dificultad de la tirada de Magia, y rimas buenas la bajaban. Si el resultado de la tirada era mediocre, obtenían *justo* lo que habían pedido.

*Anécdotas:*

- *La maga hizo una rima para abrir una puerta, pero su segundo verso fue “que se abran todas las puertas”. Por supuesto, no fue capaz de abrir todas las puertas del mundo.*
- *Más adelante, estando rodeados por zombis con armaduras y armas tremendas, y el nigromante oculto tras varios zombis, la misma maga dijo “con mi lengua de trapo, al duque convierto en sapo” (el nigromante era duque). Tras la tirada, su lengua se convirtió en un trapo mágico. El ninja se la cortó, se la lanzó al arquero, éste la clavó en la flecha y la disparó... clavándose en el hombro del nigromante, que se convirtió en sapo. Los zombis cayeron inertes. Al sapo lo pisaron.*

### 5.4. Puntos de repetición

Si se van a emplear puntos de experiencia (PX), también podrán utilizarse para repetir tiradas.

Es decir, gastando un PX, se puede repetir una tirada. Esto obliga a que los costes para subir un rasgo del personaje sean mayores.

Otra forma de que los jugadores obtengan PX extras es obligarles a coger un defecto (cojo, borracho, entrometido...). Cada vez que lo interpreten correctamente, ganan PX.

### 5.5. Sistema de experiencia

Este sistema de experiencia está directamente basado en el propio de *La llamada de Cthulhu*:

Cada vez que al hacer una tirada se consiga un éxito, se le pone una marca al rasgo (característica o habilidad) con el que se hizo la tirada. Si el rasgo ya tiene una marca, no se le añade ninguna marca más.

Tras un tiempo de juego, el narrador dirá que hagáis las tiradas de experiencia: para cada rasgo con una marca, se tira 1d8, y si el resultado es *mayor* que el valor del rasgo, se aumenta en 1 el valor del rasgo (de esta forma, cuanto más alto es un rasgo, más difícil es aumentarlo, y un rasgo con valor 8 jamás aumentará). Tras hacer las tiradas, se borran las marcas.

Si un jugador propone un plan de acción que le de un modificador positivo de +3 o más a una tirada, entonces hace la tirada de experiencia directamente en ese momento (sin tener que borrar marcas previas). De forma similar, el narrador puede hacer que los errores sirvan como aprendizaje.

El narrador será quien defina cuándo se hacen las tiradas, por ejemplo, al final de cada partida, o al final de cada aventura. Además, puede decir:

—¡Hmm! Hoy no habéis progresado nada con la narración, así que hoy no haremos tiradas de experiencia.

Incluso puede ir más lejos:

—Sois un desastre, borraros todas las marcas de experiencia que habéis logrado hoy.

Por el contrario, puede decir:

—Hoy a sido memorable. Haced las tiradas de experiencia, y si las falláis podéis repetirlas una segunda vez.

Y:

—Has interpretado muy bien esa faceta de tu personaje: haz una tirada de experiencia en el rasgo *x*.

El poder decir cuándo y cómo se hacen las tiradas de experiencia es el control que tiene el narrador sobre el avance de los personajes.