

Goblins & Grutas (Adaptado)

Por Roger Bertran Belenguer

(Gaelos ap Gaenos)

Prólogo

Estas líneas son el resultado de haber intentado hacer del juego Goblins y Grutas (G&G) una adaptación para usarlo en mis partidas, un sistema de juego para poder jugar asiduamente sin darle más importancia a las reglas de la que merecen, siendo esas tan solo una herramienta para disfrutar de este pasatiempo que a tantos nos gusta, los juegos de rol.

Si es verdad que la mayor parte de las reglas son las básicas creadas para G&G por Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish), he añadido o matizado algunos puntos que me resultaban difusos, pero siempre procurando mantener esta encantadora sencillez que tiene G&G. Espero haberlo logrado...

Índice

Prólogo	2
Índice	2
¿Qué necesitamos?	3
Hoja de personaje	3
Creación de personajes	3
Sistema de juego	4
Sistema de combate	5
La Magia	8
Daño y curación	13
Aventureros no humanos	14
Algunas definiciones	15
Experiencia	17
Bestiario	17
Reflexiones	25
Agradecimientos	25
Ficha	26

¿Qué necesitamos?

Para poder jugar una partida con este sistema no necesitaremos más que este documento, algunos dados de ocho caras (d8), papel, lápiz y ganas de pasarlo bien.

Hoja de personaje

Al final de este documento he creado una ficha para facilitar la creación de personajes.

Creación de personajes

Para crear cualquier personaje sigue los siguientes pasos:

- 1) Crea el concepto del personaje, eso significa que te hagas una idea de lo que quieres interpretar, de dónde viene, a qué aspira. Cuando tengas más o menos claro el concepto empieza a rellenar una ficha.
- 2) Nombre del personaje y sexo
- 3) Raza. En este documento hago una breve referencia a posibles razas para interpretar, evidentemente cualquier goblinmaster puede añadir, modificar o quitar las que considere necesarias.
- 4) Profesión. Qué ha hecho el personaje hasta la fecha. ¿Cómo se ha ganado el pan?
- 5) Reparte 16 puntos entre los atributos. Cada atributo debe tener entre 1 y 8 puntos. Cuanto más alto sea mejor será el personaje en este atributo.
- 6) Reparte 20 puntos entre las habilidades, ninguna podrá tener menos de 1 punto ni más de 6 durante la creación del personaje. Una vez tengas los puntos en Magia, repartes estos entre los cuatro elementos.
- 7) Calcula los atributos secundarios, en la plantilla de la ficha que hay al final del documento está especificado de dónde se deduce el valor.
- 8) El goblinmaster te asignará el equipo que considere adecuado para el personaje.
- 9) A disfrutar de la partida.

Sistema de juego

En las aventuras, los personajes intentarán hacer todo tipo de acciones, que pueden ser más o menos difíciles de llevar a cabo.

Corresponde al goblinmaster determinar la dificultad de cada intento que los personajes deseen hacer y otorgarle un número adecuado con la ayuda de la siguiente tabla:

- 2 Cualquiera puede hacerlo
- 3 Sencilísimo
- 4 Sencilo
- 5 Rutina
- 6 Algo complicado
- 7 Complicado
- 8 Muy complicado
- 9 Algo difícil
- 10 Difícil
- 11 Muy difícil
- 12 Realmente difícil
- 13 Temeridad
- 14 Locura
- 15 Absurdo
- 16 Imposible

Si la puntuación del atributo o la habilidad +1d8 es igual o superior a la dificultad, esta es un éxito.

Si la puntuación del atributo o la habilidad +1d8 es inferior a la dificultad, esta es un fracaso.

De esta forma determinaremos el éxito o fracaso de una acción en la que no sea una tirada enfrentada contra alguien.

Tiradas enfrentadas

Hay ocasiones en que los personajes intentan superar a otros personajes, como intentar engañar a alguien, cantar mejor, ganar un pulso, etc. Esto son las tiradas enfrentadas. En estos caso cada personaje tira 1d8 y suma el atributo o habilidad correspondiente. El que obtenga un total más alto gana.

Modificadores a las pruebas

Hay tres tipos diferentes de modificadores que pueden afectar a estas pruebas.

- Calidad del objeto. Puede ser de -1 a +1.
- Ayuda mágica. Esta varía en función de la magia usada.
- Interpretación. Puede ser de -2 a +2, este modificador va en función de la interpretación del personaje.

Sistema de combate

Iniciativa

Para determinar el orden de actuación en un turno, cada personaje que intervenga en ese turno lanzará 1d8 y sumará la puntuación de Agilidad. Quien haya logrado el mayor resultado empieza, el siguiente en actuar es el segundo personaje con mayor resultado, etc.

Golpeando

Cuando un personaje ataca a un objetivo, suma su puntuación de Combate/Ataque más 1d8 y le resta la puntuación de Combate/Defensa más 1d8 del defensor. Si la diferencia es positiva es el daño que inflinge el atacante al defensor.

Ataque Patético

Si el resultado entre la tirada del atacante y la del defensor es negativo se considera un Ataque Patético, este daño es el que recibe el atacante. Este ataque patético tan sólo se puede dar en el combate cuerpo a cuerpo, no en el ataque a distancia.

Sorprendido

Si un defensor no se puede defender por estar paralizado, no es consciente del ataque o no tiene tiempo para reaccionar, en lugar de usar Combate/Defensa más 1d8, usa solamente Combate/Defensa, sin sumar 1d8.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

Una alternativa a tirar el d8 ante cada ataque, para ahorrar tiempo, es sumar directamente 4 a Combate/defensa, representando una media de todos los d8 que se puedan tirar para este propósito.

Cada personaje puede moverse y atacar en un mismo turno, los personajes que combatan cuerpo a cuerpo, si no se desplazan ese turno pueden elegir hacer Múltiples Ataques. Esta maniobra consiste en realizar más ataques contra uno o varios objetivos a costa de la precisión. A nivel de juego, el atacante puede decidir dividir su puntuación base de Combate/Ataque (es decir, sin contar modificadores por arma) entre la cantidad de ataques que quiera realizar, redondeado hacia abajo. A este resultado añade el modificador por arma.

Tengamos presente que cuantos más ataques más posible será que el personaje sufra Ataque Patético.

En cualquier caso no puede hacer más ataques que su puntuación de combate.

Por ejemplo, tenemos un personaje con Combate 6 y esgrime una espada. Dando una puntuación de Combate/Ataque de 7. En este caso el combatiente podría optar hacer dos ataques ($6/2=3$) y le sumaría el bono por equipo a cada ataque. Con lo cual quedaría dos ataques de $d8+4$ ($3+1$ por la espada). También podría optar hacer tres ataques ($6/3=2$), quedando en $d8+3$ ($2+1$ por la espada).

Equipo

Como se menciona antes, el uso de herramientas, ya sean herramientas de profesión o armas y armaduras, modifica algunas tiradas.

Como norma general, el bono que ofrezca una armadura, por su tipo (ligera, media, pesada) es a la vez un penalizador.

Básicamente este penalizador se aplica al movimiento, pruebas de atletismo, al uso de magia y a subterfugio.

Armaduras

Escudo, +1

Armadura ligera, +1. Por ejemplo una armadura de cuero.

Armadura intermedia, +2. Por ejemplo una armadura de malla.

Armadura pesada, +3. Por ejemplo una armadura de placas completa.

Armas cuerpo a cuerpo

Los animales y otras criaturas con zarpas y otras armas naturales, se consideran con un ajuste de +0 a Combate/ataque.

Sin armas, -2. Puñetazos, patadas, etc.

Armas improvisadas, -1. Como una sartén, una silla, etc.

Armas pequeñas, 0. Como clavos, dagas, etc.

Armas medianas, +1. Como una espada, un hacha, etc.

Armas a dos manos, +2. Como una gran hacha, un mandoble, etc.

Armas a distancia

Honda, 0

Arma arrojada, +1. Como jabalinas y hachas.

Arco, +1

Ballesta, +2 (Necesita un turno para recargar)

Miscelánea

Evidentemente a parte de armas y armaduras hay una gran variedad de equipo que los personajes pueden usar para mejorar sus habilidades. Pero en lugar de una lista excluyente es mejor dar una orientación.

En algunos casos puede resultar imposible hacer una tarea sin herramientas, siendo estas imprescindibles. No puedes forjar una espada sólo con las manos, precisas de una fragua, tenazas, un yunque, martillo, etc. A grandes rasgos algunas habilidades pueden precisar herramientas

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

para ser usadas. Pero si además estas herramientas son de calidad excepcional pueden otorgar un +1 por excelente calidad.

Sugerencia

Para que los personajes puedan sentir una progresión, sugiero que empiecen con una elección limitada de equipo, de este modo pueden evolucionar en parte mediante la adquisición de mejor equipo. En ocasiones puede incluso ser una motivación para ir de aventuras.

Por ejemplo, puedes tener cualquier equipo inicial, bajo supervisión del goblinmaster, que añada un +2 a las habilidades. Este se puede dar mediante dos objetos +1 (tales como escudo, armadura ligera, arma a una mano como una espada, un objeto de profesión como ropas de camuflaje) o un objeto +2 (tales como una armadura de mallas, una arma a dos manos como una gran).

La Magia

La magia presentada en el G&G original quedaba de forma difusa. Lo que he pretendido es dar unas pautas tanto para jugadores como para el goblinmaster para usar la magia.

Rangos

La magia está regentada por los cuatro elementos, Agua, Aire, Fuego y Tierra.

El dominio sobre un elemento viene definido por cinco rangos.

- Rango 1, Percibir, permite al personaje sentir la presencia/ausencia del elemento en los alrededores. Por ejemplo sentir si en la proximidad hay una fuente de agua.
- Rango 2, Controlar/Mutar, permite al personaje alterar una propiedad del elemento. Por ejemplo hacer que la luz que genera una hoguera sea mayor.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

- Rango 3, Crear, permite que el personaje cree una cantidad del elemento. Por ejemplo hacer brotar agua de las manos del personaje.
- Rango 4, Destruir, permite que el personaje destruya una cantidad de elemento. Por ejemplo hacer desaparecer una parte de un muro de piedra.
- Rango 5, Invocar un elemental. Permite al personaje que de una porción de elemento salga un elemental. Por ejemplo un personaje podrá hacer que de un incendio aparezca un elemental de fuego durante un tiempo. Al que podrá controlar.

El rango en un elemento también indica lo poderosa que puede ser la magia usada. Tanto a nivel de duración de la magia, como al efecto de la misma, como a la distancia.

De base, un hechizo afecta a una criatura tocada a al personaje mismo, y dura tantos asaltos como el personaje tenga en el rango pertinente, a no ser que permanezca concentrado (como mucho puede moverse en un asalto, sin que pierda la concentración). Y aplica tantos puntos como el rango. Ya sea un conjuro de curación, de daño, de mejora de un objeto...

Por ejemplo un conjuro de curación (Agua rango 2) cura tanto como el rango que tenga en Agua el personaje, siendo de 2 a 5 puntos de vida. Un toque ardiente (Fuego rango 3) causa tanto daño como el rango en Fuego del personaje, siendo de 3 a 5 puntos de daño.

También significa la cantidad de elemento que puedes abarcar sin tener que aplicar modificadores (mira Magia Avanzada). Por ejemplo metros cúbicos de agua, aire, fuego ó tierra.

A modo de orientación, estos son los ámbitos que cubre cada elemento.

- Agua, sangre, veneno, niebla y nubes.
- Aire, viento, sonido, comunicación y percepción.
- Fuego, oscuridad, luz, calor.
- Tierra, madera, metales, piedra y mejora de objetos.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

Y la combinación de dos elementos, así como las posibilidades de los especialistas, da el control sobre:

- Agua-Aire. Dominando el frío.
- Agua-Tierra. Dominando los limos y ácidos.
- Aire-Fuego. Dominando el relámpago.
- Fuego-Tierra. Creando casi cualquier objeto manufacturado.

Equilibrio y Especialistas

Existen dos tipos de personajes, en función de los elementos. Están los personajes del equilibrio y los especialistas. Esta elección la hacen al inicio de sus carreras.

Los del equilibrio se dedican a dominar a todos los elementos por igual. Como mucho, un personaje del equilibrio puede tener rango 3 en todos los elementos.

Los especialistas, que se dedican al dominio exclusivo de dos elementos no opuestos. Al estar especializados su dominio es superior, incluso pueden llegar a dominar a rango 5 los elementos con los que se han especializado.

A nivel de sistema, los personajes han de tener los rangos entre los elementos como mucho a un rango de diferencia.

El mayor rango que puede tener un personaje en un elemento viene dictado por el atributo de Carisma. Por ejemplo un personaje con Carisma 4, puede tener como mucho rango 4 en un elemento (si es especialista, si es del equilibrio sigue siendo como máximo 3).

Por ejemplo tenemos un personaje con 5 puntos en magia, al repartir los puntos entre los elementos, puede tener Aire a rango 1, Agua a rango 1, Fuego a rango 1 y Tierra a rango 2 (o cualquier configuración similar). Lo que no puede es tener dos rangos en dos elementos y un elemento sin rangos si es del equilibrio.

Maná:

Un personaje puede usar tanta magia al día como le de su reserva de energía, llamada maná. La reserva de energía va en función de Inteligencia x3.

El coste en maná va en función del rango de magia usada.

Por ejemplo tenemos a un personaje que usa su magia para hacer aparecer fuego de sus manos (rango 3), en principio su gasto de maná sería de 3 puntos.

Usando la magia

En el momento de usar la magia un personaje lo puede elegir hacer de dos formas distintas. Mediante hechizos básicos o mediante hechizos avanzados. En función de la siguiente fórmula.

$$6 + \text{Rango} + \text{Modificadores}$$

6, es un valor básico que no cambia.

Rango, se refiere al rango necesario en un elemento para poder hacer el hechizo.

Modificadores, son todas aquellas modificaciones que quiere hacer un personaje, tales como ampliar un área de efecto, la distancia, múltiples objetivos, etc.

Cuando un personaje va agotando su reserva de maná y lanza un conjuro, que falla debido a un chequeo de Magia, y por consiguiente gasta más maná para llegar a la dificultad establecida. Una vez el personaje gasta más maná del que tiene cae inconsciente, a parte sufrirá tantos puntos de daño como maná sea necesario para ejecutar el hechizo

La recuperación de maná es a relación de un punto por hora sin practicar magia.

Magia básica

Un hechizo básico es aquel que no contempla aplicar modificaciones. Serían tales como hacer aparecer agua de las manos del personaje, encender una llama, moldear un trozo de piedra, etc. Estos hechizos no requieren superar dificultad alguna. Gastas el maná necesario y ya está (tantos puntos como el rango necesario para hacer el hechizo).

Por ejemplo tenemos un personaje que intenta lanzar un conjuro para recuperar la vida de un compañero durante un combate. Tiene la idea de lanzar un conjuro que cure a nivel básico (tanta vida como rango, es curación básica).

Magia avanzada

Un hechizo avanzado es aquel que aplica modificaciones, aumentando la dificultad del lanzamiento de hechizos. El personaje chequea de Magia para superar la dificultad establecida por el goblinmaster. Si se supera la dificultad, se gasta el maná necesario y ya está. Si se falla el chequeo, el hechizo se ejecuta, pero el coste de maná se amplía tanto como la diferencia entre el resultado y la dificultad.

Como mucho un personaje puede aplicar tantas modificaciones a los hechizos como rangos tenga en el elemento.

Por ejemplo ahora el personaje. Tiene la idea de lanzar un conjuro que cure a nivel básico (tanta vida como rango, es curación básica) a tantos objetivos como rango tiene (esto supone un incremento). La dificultad es: 6 (base) + 2 (rango requerido) + 1 (por afectar a una área) = 8.

La dificultad de la magia avanzada se calcula aplicando el 6 más tantas veces el rango de magia requerido como modificadores apliquemos. En este ejemplo, es 2 (por ser de rango 2) aplicado una vez (por que sólo hay un modificador) más 6. Total $2 + 6 = 8$.

Ejemplos de modificaciones a los hechizos:

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

- Ejecutar el hechizo más allá del contacto físico, por cada vez que añadamos esta modificación el efecto se puede producir hasta a una distancia igual al rango por diez metros.
- Afectar a los objetivos en un área igual al rango en metros.
- Producir un mayor efecto. Como curar más, dañar más, afectar a más elemento en un solo hechizo. Cada vez que apliquemos el modificador añadiremos una vez más el rango al efecto.

Por ejemplo un personaje quiere curar a un compañero muy mal herido que esta siendo atacado por un enemigo. Teniendo en cuenta que está gravemente herido decide curarle tanto como pueda. Él tiene rango 3 en agua. Decide hacer Magia avanzada. Con un conjuro básico curaría 3 puntos de vida, pero como quiere hacer el mayor efecto posible, aplicará tantas modificaciones como puede (en este caso 3). De este modo al ejecutar el hechizo sana 3 +3 por el primer modificador + 3 por el segundo modificador +3 por el tercer modificador. En total 12 puntos de vida. La dificultad del hechizo es 12: 6 (base) + [2 (rango requerido) x3 Modificaciones que aplicamos].

Una vez un personaje logra ejecutar un hechizo, la dificultad que tendrán que superar los objetivos es 6 + Rango que tenga el personaje que lanza el hechizo en el elemento usado. Independientemente de la forma en que usa la magia, como si modifica un fuego para aumentar de tamaño como su crea un torrente de llamas.

En función del tipo de adversidad que afecte al personaje, el goblinmaster le pedirá que tire de TS de Fortaleza, Reflejos o Voluntad.

Por ejemplo un personaje lanza una bola de fuego, para poder lanzar esta el este tiene que tener como mínimo rango tres en Fuego (Crear Fuego), en ese caso la dificultad a superar TS de reflejos por los objetivos sería 6+3= 9. Esta sería la dificultad mínima. Ahora imaginemos que el personaje, en lugar de tener rango 3 en fuego, tiene rango 5 (Pocos tendrán un dominio tal) la dificultad sería 8+5= 11.

Daño y curación

Si no interviene la magia, la recuperación de los puntos de vida dependen de de las acciones del personaje y de su Fuerza. Los personajes que combaten, viajan a marchas forzadas están *muy activos*.

Los personajes muy activos recuperan tantos puntos de vida como Fuerza + 1d8 -12.

Los personajes que viajan lentamente, hacen vida de campamento, van al mercado o hacen magia no ofensiva están *activos*.

Los personajes activos recuperan tantos puntos de vida como Fuerza + 1d8 - 8.

Los personajes que guardan cama están en *reposo*.

Los personajes en reposo recuperan tantos puntos de vida como Fuerza + 1d8 - 4. Como mínimo recupera 1 punto de vida.

Un personaje atendido reduce los penalizadores a la mitad.

Hay tres grados de salud: Sano, Herido y Malherido. Sano implica haber sufrido, como mucho, tantos puntos de daño como Fuerza x1, Herido implica haber sufrido tantos puntos de daño como Fuerza x2 y Malherido implica haber sufrido tantos puntos de daño como Fuerza x3. Más puntos de daño que Fuerza x3 significa que el personaje muere. En función del grado de salud, el personaje tiene penalizadores a todas sus acciones. Sano penalizador de 0, Herido -1 y Malherido -2.

Se puede curar mediante la magia usando el elemento Agua. En función de la herida que quieras tratar, necesitarás tener mínimo rango 2 en Agua (controlar) para cerrar heridas o rango 3 para regenerar miembros.

Aventureros no humanos

Cualquier goblinmaster tiene total libertad para crear modificar o eliminar cualquiera de las razas comentadas a continuación.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

Elfos

+1 a Percepción y ven al doble de lejos que un humano a la luz del día. No pueden tener más de 6 en Fuerza y deben de tener una puntuación mínima en magia de 4.

Enanos

-1 a movimiento por tamaño.+1 en combate/defensa. Tienen +1 a los TS de Fortaleza pero un -1 a los TS de Reflejos. Tienen Infravisión.

Goblins

-1 a movimiento por tamaño. +1 a Subterfugio. También reciben +1 a los TS de Fortaleza contra venenos y enfermedades, pero tienen un -1 a los TS de Voluntad contra miedo/intimidación. Tienen Infravisión.

Algunas definiciones

Atributos

- Fuerza, es la capacidad muscular y el vigor del personaje. También indica la salud general del personaje y su capacidad para resistir daño.
- Agilidad, es la coordinación corporal y manual, del personaje.
- Inteligencia, es la capacidad de razonamiento, memoria e imaginación del personaje.
- Carisma, es la presencia, el porte, el carácter y la confianza en si mismo.

Atributos secundarios.

Cada atributo (Fuerza, Agilidad, Inteligencia y Carisma) a parte de usarse para hacer tiradas concretas como doblar una barra, hacer un pulso, etc. Tienen otros usos.

Fuerza tiene dos atributos secundarios que derivan de ella.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

- Fortaleza, es un TS usado para ver si el personaje aguanta el cansancio, el venenos a los que se pueda ver sometido, así como también algunos efectos mágicos.
- Vida, como en el caso de las reglas básicas de G&G, Fuerza x3 es la vida del personaje. Pero la vida está dividida en tres grados de salud (ver Daño y curación).

Agilidad tiene tres atributos secundarios.

- Reflejos, es un TS usado para ver la capacidad de eludir daños de área, caídas y demás.
- Iniciativa, en cada combate los participantes tirarán la puntuación de Agilidad más 1d8.
- Velocidad, es la puntuación de Agilidad + el Tamaño (puede ser un número negativo) - Armadura. El tamaño va en función de la raza. El humano y criaturas de su tamaño no tienen modificadores al respecto. Las que son de tamaño inferior, como enanos y goblins, reciben -1 a movimiento. Las razas que tienen un tamaño superior como ogros y gigantes reciben un +1.
- Atletismo, se obtiene haciendo la media entre Fuerza y Agilidad. Mide la capacidad de trepar, correr, nadar y saltar del personaje.

Inteligencia tiene dos atributos secundarios.

- Maná, es la reserva de magia del personaje, es tanto como Inteligencia x3. Si un personaje excede a su reserva de maná caerá inconsciente.
- Percepción, es la capacidad que tiene el personaje de avistar, buscar y escuchar.

Carisma tiene dos atributos secundarios.

- Voluntad, es un TS usado para medir la voluntad del personaje, ante la magia, el miedo y demás efectos de esta índole.
- Carisma también mide el rango máximo que puede tener un personaje sobre los elementos (mirar magia).

Habilidades.

- Combate, es el entrenamiento del personaje con las armas y armaduras.
- Conocimiento, nivel del dominio del personaje en las habilidades propias de su profesión.
- Magia, es el conocimiento de las artes mágicas.
- Sociales, es la capacidad del personaje a la hora de relacionarse con los demás.
- Subterfugio, es la capacidad de manejarse con las habilidades que requieran sigilo.

Experiencia

La forma de representar la evolución del personaje se mide con la experiencia, al finalizar cada aventura, o parte importante de cada aventura si esta es muy larga, el goblinmaster premia la interpretación de los jugadores otorgándoles un o más puntos de experiencia, que los jugadores podrán repartir entre las habilidades de sus personajes.

A modo de sugerencia sería recomendable que el goblinmaster usara categorías en las habilidades, un ejemplo de estas categorías podrían ser primeros auxilios, esconderse, abrir cerraduras, atacar, defenderse, etc. Los puntos de experiencia usarían para los chequeos en una habilidad para esos fines concretos.

Bestiario

Para dar una pequeña ayuda a los goblinmaster en la incorporación de algunos personajes no jugadores en sus primeras partidas pongo algunos ejemplos habituales de enemigos en una ambientación típica medieval fantástica. Hay cuatro categorías. Animales, Elementales, Humanoides y No-muertos.

Animales

Aquí presento algunos de los ejemplares más comunes de animales que se pueden encontrar en las partidas típicas.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

Águila	Fuerza 3	Percepción 6	Combate (5/3)
Vida 9	Agilidad 5	Velocidad 3/8	Subterfugio 5

Caballo	Fuerza 6	Percepción 3	Combate (2/4)
Vida 18	Agilidad 3	Velocidad 8	Subterfugio 2

Halcón	Fuerza 2	Percepción 6	Combate (2/6)
Vida 6	Agilidad 7	Velocidad 1/12	Subterfugio 6

Lobo	Fuerza 4	Percepción 4	Combate (5/4)
Vida 12	Agilidad 4	Velocidad 7	Subterfugio 4

Oso	Fuerza 10	Percepción 4	Combate (5/5)
Vida 30	Agilidad 3	Velocidad 6	Subterfugio 2

Elementales

Los elementales suelen encontrarse cerca de los Nexos de sus respectivos elementos, medran gracias a las energías que fluyen de los Nexos, en la mayoría de ocasiones actuando como guardianes de los mismos. Estos elementales descritos representarían a uno de tamaño medio (cerca de los dos metros).

Estos también serían equivalentes a los que puede llegar invocar un personaje especialista con rango 5 en un elemento.

Los elementales no hablan ningún idioma, sino que se expresan mediante aullidos y 'sensaciones' elementales. Un personaje con Magia/elemento con rango 2 puede comunicarse con ellos.

Mientras estén en contacto con su elemento no tienen límite de maná.

- Elemental de Agua -

Este elemental suele variar de color en función de la calidad del agua del que haya aflorado, permitiéndole fundirse sin problemas con el

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
 - Gaelos ap Gaenos -

entorno. Si permanece en contacto con el agua la parte inferior de su cuerpo parece ser como un surtidor que sostiene la parte superior.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	6	Combate	5	Fortaleza	6
Agilidad	4	Conocimientos	-	Reflejos	4
Inteligencia	2	Magia: Agua	4	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	5
Tamaño	M	Sociales	2	Percepción	2
Vida	18	Subterfugio	2(6)	Velocidad	4

· Los ataques a distancia lo atraviesan sin causar daño.

- Elemental de Aire -

Este elemental tiene la apariencia de un torbellino informe, siempre va acompañado por el silbido del viento. Se desplaza a gran velocidad flotando por el aire.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	2	Combate	5	Fortaleza	2
Agilidad	8	Conocimientos	-	Reflejos	8
Inteligencia	2	Magia: Aire	4	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	5
Tamaño	M	Sociales	-	Percepción	6
Vida	6	Subterfugio	2(6)	Velocidad	16

· Todo el daño que reciba se reduce a la mitad. Los ataques a distancia lo atraviesan sin causar daño.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
 - Gaelos ap Gaenos -

- Elemental de Fuego -

Este elemental tiene el aspecto de un humanoide de alrededor de dos metros del que brotan llamas sin cesar, haciendo que parezca más grande.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	5	Combate	5	Fortaleza	5
Agilidad	5	Conocimientos	-	Reflejos	5
Inteligencia	2	Magia: Fuego	2	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	5
Tamaño	M	Sociales	-	Percepción	2
Vida	15	Subterfugio	5	Velocidad	5

· Cada ataque que haga o reciba causa 1 punto de daño al adversario (salvo ataques a distancia).

- Elemental de Tierra -

Este elemental, de aspecto levemente humanoide, resulta terriblemente pesado y corpulento. De textura pétrea.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	8	Combate	5	Fortaleza	8
Agilidad	2	Conocimientos	-	Reflejos	2
Inteligencia	2	Magia: Tierra	4	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	5
Tamaño	M	Sociales	-	Percepción	2
Vida	24	Subterfugio	2(8)	Velocidad	2

· Los elementales de tierra tienen +3 a Combate/defensa.

Humanoides

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

En estos casos se presenta a la criatura base, puedes convertirla en combatiente añadiendo 1 en Fuerza y en Combate (a parte de equipo adicional).

- Gigante -

Estos humanoides son enormes, alcanzando los cuatro metros de altura. Suelen ser criaturas solitarias suelen emplear objetos improvisados pues no suelen fabricar ellos mismos sus herramientas.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	12	Combate	4	Fortaleza	12
Agilidad	3	Conocimientos	4	Reflejos	3
Inteligencia	2	Magia	2	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	7
Tamaño	G	Sociales	2	Percepción	2
Vida	36	Subterfugio	2	Velocidad	4

· Los gigantes tienen +2 a Combate/ataque, adicional al arma que usen, por tamaño.

- Hombre Lagarto -

Propios de entornos acuáticos, son los reyes de junglas y manglares, adaptados a una vida anfibia. Suelen vivir en tribus dirigidas por chamanes. Su nivel tecnológico es muy primitivo. Los cazadores suelen ser los más propensos a tratar con extraños.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	4	Combate	4	Fortaleza	4
Agilidad	4	Conocimientos	5	Reflejos	4
Inteligencia	2	Magia	2	Voluntad	2
Carisma	2	Agua/Tierra		Atletismo	4
Tamaño	M	Sociales	2	Percepción	2
Vida	12	Subterfugio	5	Velocidad	4/6

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

- Los hombres lagartos tienen +2 a velocidad si van nadando.
- Tienen +2 a Combate/defensa por piel escamosa.
- Suelen ir con jabalinas, garrotes y escudos.

- Kóbold -

- El tipo de Kóbold que se encuentra más comúnmente son los mineros Kóbold, unas criaturas de menos de un metro de altura con aspecto de lagartija.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	3	Combate	3	Fortaleza	4
Agilidad	4	Conocimientos	6	Reflejos	4
Inteligencia	2	Magia	2	Voluntad	2
Carisma	2			Atletismo	4
Tamaño	P	Sociales	2	Percepción	2
Vida	9	Subterfugio	5	Velocidad	3

- Los kóbolds tienen +1 a Combate/defensa por piel escamosa.
- Pico (-1 a combate/ataque).

- Ogro -

Fruto de la corrupción de unos gigantes mediante el uso de artes oscuras por un mago hace ya tiempo. Suelen medir cerca de tres metros y tienen la maldad corriéndole por las venas. Son criaturas muy beligerantes al igual que estúpidas.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	10	Combate	5	Fortaleza	10
Agilidad	2	Conocimientos	1	Reflejos	2
Inteligencia	1	Magia	1	Voluntad	4
Carisma	4			Atletismo	6
Tamaño	G	Sociales	2	Percepción	1
Vida	30	Subterfugio	4	Velocidad	3

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
 - Gaelos ap Gaenos -

- Orco -

El tipo de orco que se encuentra más comúnmente son los incursores, son indisciplinados, pero toda una vida inmersa en la violencia les hace ser combatientes respetables.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	5	Combate	4	Fortaleza	5
Agilidad	3	Conocimientos	2	Reflejos	3
Inteligencia	2	Magia	1	Voluntad	3
Carisma	3			Atletismo	4
Tamaño	M	Sociales	3	Percepción	2
Vida	15	Subterfugio	4	Velocidad	2

· Un orco incursor suele llevar una cimitarra (u otra arma +1) y una armadura de cuero.

- Troll -

La existencia de estas criaturas es todo un enigma, pero los eruditos creen que puede ser el resultado de algún experimento mágico para crear una raza de guerreros con gran capacidad para recuperarse de heridas. Desafortunadamente alguna cosa no funcionó bien... tal vez usaron demasiadas cosas en su creación.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	7	Combate	3	Fortaleza	7
Agilidad	5	Conocimientos	2	Reflejos	5
Inteligencia	1	Magia	2	Voluntad	2
Carisma	2			Atletismo	6
Tamaño	G	Sociales	2	Percepción	1
Vida	21	Subterfugio	3	Velocidad	6

· Regeneran 1 punto de vida por asalto.
 · No suelen llevar más que sus taparrabos.

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
 - Gaelos ap Gaenos -

No-Muertos:

La inmortalidad siempre ha sido motivo de estudio por parte de los sabios y magos de todas las eras, alguno ha llegado a desarrollar algo parecido a una falsa vida...

Son criaturas sin mente, tan solo creadas para eliminar cualquier rastro de vida, llevados por un resentimiento primigenio.

- Esqueleto -

Pues son los huesos de algún antiguo humanoide, que fue alzado por artes oscuras. Suelen ir acompañados por un traqueteo constante de sus huesos al moverse.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	2	Combate	3	Fortaleza	2
Agilidad	4	Conocimientos	-	Reflejos	4
Inteligencia	1	Magia	-	Voluntad	-
Carisma	-			Atletismo	3
Tamaño	M	Sociales	-	Percepción	1
Vida	6	Subterfugio	-	Velocidad	4

· Estos pueden llegar a usar alguna arma.

- Zombi -

Cuando un cuerpo es alzado en estado de putrefacción es denominado zombi, seres de inusitada fuerza y extremadamente lentos.

ATRIBUTOS		HABILIDADES		HABILIDADES SEC.	
Fuerza	5	Combate	2	Fortaleza	6
Agilidad	1	Conocimientos	-	Reflejos	1
Inteligencia	-	Magia	-	Voluntad	-
Carisma	-			Atletismo	3
Tamaño	M	Sociales	-	Percepción	-
Vida	15	Subterfugio	-	Velocidad	1

- Adaptación de G&G por Roger Bertran -
- Gaelos ap Gaenos -

Reflexiones

Estas reglas aquí listadas pretenden mantener el espíritu minimalista de G&G, básicamente son las reglas con algunos añadidos como una visión propia para la magia, los TS, y los otros atributos secundarios como atletismo y percepción.

Durante la creación de personajes he tenido en mente los casos habituales, como las razas comentadas. Para razas más exóticas o para los animales recomiendo aconsejo al goblinmaster que no use esa misma ficha. Simplemente pregúntate como tendrían que ser y anota los puntos relevantes, no tienen por que ceñirse a los 16 puntos de atributos ni a los 20 en habilidades. Pueden tener más o menos, según veas conveniente.

Agradecimientos

Quiero agradecer a Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish) por haber creado G&G y que este fuera gratuito y accesible a cualquiera. También por la gran cantidad de artículos y observaciones que ha escrito acerca de los juegos de rol.

También quiero agradecer a los miembros de Comunidad Umbría que participaron tanto con las opiniones como en el testeo de las reglas, Jasigno, Shilyen, Matute, Braderick y Piwiel. ¡Gracias!

Ficha

Goblins & Grutas

Nombre _____
 Raza _____
 Sexo _____
 Profesión _____

Atributos Primarios: 16 p.
 Fuerza _____
 Agilidad _____
 Inteligencia _____
 Carisma _____

Habilidades: 20 p.
 Combate: _____
 Cuerpo a.Cuerpo _____
 A Distancia _____
 Defensa _____
 Conocimientos: _____
 Magia: _____
 Aire _____
 Agua _____
 Fuego _____
 Tierra _____
 Sociales: _____
 Subterfugio: _____

Atributos Secundarios:
 Fortaleza: _____
 Reflejos: _____
 Voluntad: _____
 Atletismo: _____
 (Fue+Agil)/2
 Percepción: _____
 (Int+Otros)
 Velocidad _____
 Agil+Tam-Arm

Salud:
 Fuerza x1 _____ 0
 Fuerza x2 _____ -1
 Fuerza x3 _____ -2
 Más de Fue x3 _____ †

Mana:
 Inteligencia x3 _____
 _____ / _____
 Más de Int x3, cae inconsciente.

Equipo:
 . _____
 . _____
 . _____
 . _____

Dinero:
 .Po _____
 .Pp _____
 .Pc _____

Notas:

