

GOBLINS & GRUÑAS

Escrito por Esteban Juan Garcia de la Cruz (Agis)

AGRADECIMIENTOS:

A Dani Hal, por el término *Goblinmaster*.

A Jorge Coto, por animarme con el proyecto, por ser primo del primer jugador de G&G y por publicar este juego en su página Web (<http://www.arrakis.es/~j20c>)*

A Enrique Garrido, por insistir en que se desarrollara la idea y por interesarse en su publicación.

A Mega, por demostrarme que personas con puntos de vista diferentes pueden sacar adelante proyectos comunes.

A Noemí Tadeo, por ayudarme a hacer un juego "para todos los públicos".

A Juan Cuadra, por su ojo avizor contra las erratas.

Al club *La Garra del Dragón* por ayudar con sus fondos y con sus jornadas a que se extienda el G&G.

Por último, pero no menos importante, a todos los jugadores de G&G que me han animado y ayudado con sus comentarios y críticas.

Se permite la reproducción y distribución libres de este juego (*Goblins & Grutas*) bajo las siguientes condiciones:

- a) Que el juego se reproduzca y se distribuya íntegramente, incluyendo este mensaje.
- b) Que se distribuya únicamente de forma gratuita, o con el único coste de la reproducción.

Las dudas, preguntas y comentarios serán bien recibidos (agis@lpa.servicom.es)

Ayuda a preservar el ecosistema de los elfos. Fotocopia este juego en papel reciclado. Gracias.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS:	2
1) PRÓLOGO	3
2) ¿QUÉ ES ESTO DEL ROL Y CÓMO SE JUEGA?	3
3) PARA JUGAR NECESITARÁS:	3
4) HOJA DE PERSONAJE:.....	3
5) CÓMO HACERTE UN PERSONAJE:.....	3
6) SISTEMA DE HABILIDADES.	4
7) SISTEMA DE COMBATE.	5
8) LA HABILIDAD <i>MAGIA</i> Y EL COMBATE MÁGICO.....	7
9) DAÑO Y CURACIÓN.....	7
10) SERES NO HUMANOS.	7
APÉNDICE 1) ALGUNAS DEFINICIONES NECESARIAS.	7
APÉNDICE 2) EXPERIENCIA	8
APÉNDICE 3) ¿POR QUÉ NO HAY EJEMPLOS EN LA SECCIÓN DE <i>MAGIA</i> ?.....	8
APÉNDICE 4) ¿POR QUÉ SE USA UN DADO DE OCHO?	9
APÉNDICE 5) ES QUE NO TENGO NINGÚN DADO DE OCHO... ..	9
APÉNDICE 6) CÓMO CREAR UN MUNDO.....	9
APÉNDICE 7) CÓMO CREAR UNA MITOLOGÍA.	9
APÉNDICE 8) CÓMO CREAR UNA RELIGIÓN.	10
EPÍLOGO) DIVAGACIONES Y DESVARÍOS DE ESTE DISEÑADOR.....	10

* Esta página ya no está en Internet. Si sabes dónde se aloja no dudes en escribir a : «sorginberri@yahoo.es»

1) PRÓLOGO

Este es un juego de rol para los que piensan que los juegos de rol tienen demasiadas reglas.

2) ¿QUÉ ES ESTO DEL ROL Y CÓMO SE JUEGA?

Jugar al rol es formar parte de una historia. Con el juego *Goblins & Grutas* podrás formar parte de historias del tipo "fantasía medieval". Estas historias consisten en la épica lucha del Bien y el Mal en un entorno parecido al de la Europa Medieval, pero con magia y seres fantásticos tales como dragones y unicornios.

Jugar es muy sencillo. Reúnete con tus amigos y decide quién va a ser el "Goblinmaster". El resto serán los jugadores. Cada uno de los jugadores creará un personaje, según las normas del punto 5. Cada jugador decidirá cuáles serán las acciones de su personaje en la historia.

Comienza el juego: el Goblinmaster describe una situación en la se encuentran los personajes. Los jugadores deciden cuáles serán las acciones de los personajes en esa situación. El Goblinmaster decide cuáles son las consecuencias de esas acciones y describe la nueva situación, y así sucesivamente.

Esto que en la teoría puede parecer un poco complicado y artificial, en la práctica es algo muy fluido. Me gustaría poner un ejemplo de una partida:

Cuatro amigos se reúnen para jugar a una partida de Goblins & Grutas. Como no tienen personajes ya hechos de aventuras anteriores, se hacen unos personajes. Noemí se hace el personaje de Fiorina, una juglar de personalidad curiosa e inquieta. Jesús es Grimaldo, un joven caballero deseoso de gloria. Isabel es Isolde, una sacerdotisa sensata y práctica.

Goblinmaster: "Estáis en el camino a la Abadía de Helmosdar, donde esperáis encontrar refugio para esta noche. Os apresuráis por el sendero, ya que pronto anochecerá y el cielo amenaza tormenta. Además, los lugareños del último pueblo os advirtieron de que no abandonarais el camino. Al cabo de unas horas de marcha, en lo más profundo del bosque oís una música."

Noemí/Fiorina: "¿Cómo es esa música?"

Goblinmaster: "Como la de una caja de música, pero no se va deteniendo. Sigue y sigue."

Jesús/Grimaldo: "Creo que deberíamos adentrarnos sin demora en el bosque. Tal vez alguna damisela esté en apuros".

Isabel/Isolde: "Ah, claro, y como está en apuros se ha puesto a tocar el arpa. Deben ser duendes. Lo mejor será que nos mantengamos en el camino y lleguemos a la Abadía cuanto antes."

Noemí/Fiorina: "Quiero saber de dónde sale esa hermosa tonada. Me adentro en el bosque."

Jesús/Grimaldo: "Te sigo. Tal vez de esta aventura consiga fama y honor."

Isabel/Isolde: "¡No! ¡Esperad!"

Goblinmaster: "Fiorina y Grimaldo se adentran en la espesura. ¿Los esperas?"

Isabel/Isolde: "¡No quiero quedarme aquí sola!"

Goblinmaster: "Entonces, ¿los sigues? Date prisa, ya empiezan a perderse en la lejanía."

Isabel/Isolde: "Está bien, les sigo..."

La aventura continúa con los personajes investigando la fuente de la misteriosa música. También podían haber decidido seguir caminando hacia la Abadía, con lo cual la historia habría tomado otro curso.

3) PARA JUGAR NECESITARÁS:

- Un dado de ocho caras (1d8)

Podrás comprar un dado de ocho caras en cualquier tienda en la que vendan juegos de rol. Si no puedes -o no quieres- comprar un dado de ocho, lee el Apéndice 5. Allí encontrarás la forma de jugar al "Goblins & Grutas" con el clásico dado de seis caras.

- Un lápiz.

- Una hoja de personaje

4) HOJA DE PERSONAJE:

Dispones de la hoja de personaje lista para fotocopiar al final de este reglamento. Échale un ojo y vuelve aquí para aprender a rellenarla

5) CÓMO HACERTE UN PERSONAJE:

a) Dale un nombre.

b) Selecciona una raza. Ver el punto 8 para las características de los personajes no humanos.

c) Elige una profesión medieval. Esa será la forma en la cual tu personaje se gana la vida.

d) Reparte 16 puntos entre las características, con un mínimo de 1 punto y un máximo de 8. Los Puntos de Vida de tu personaje son iguales a tu *Fuerza* x3

e) Reparte 20 puntos entre las habilidades, con un mínimo de 1 punto y un máximo de 8. Si has elegido crear un personaje no humano asegúrate de que la habilidad *Magia* está a un nivel adecuado.

f) Pide al Goblinmaster que te dé el equipo. El Goblinmaster te dará el equipo que considere necesario para que puedas ejercer tus habilidades y tu profesión. También puede establecer una correspondencia entre el nivel de tus habilidades y la calidad de tu equipo.

g) ¡Ya está!

Ejemplo:

GOBLINS & GRUTAS		Nombre	<i>Salvajius Munchkinen</i>	Profesión	<i>Incursor y Saqueador Nórdico</i>
		Raza	<i>Humano</i>	Puntos de Vida	18
CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES			
Fuerza	6	Combate	6	Conocimientos	2
Agilidad	5	<i>Ataque</i>	8	Latrocinio	7
Inteligencia	2	<i>Defensa</i>	7	Magia	1
Carisma	3			Sociales	4
EQUIPO	<i>Hacha a dos manos (+2 al Ataque) ; Armadura de pieles (+1 a la Defensa) ; Pata de conejo protectora contra magia (No funciona, pero Salvajius piensa que sí) ; Ganzúas y Jabón</i>				
NOTAS					

Recuerda a Salvajius, porque él nos va a ayudar a entender las normas del *Goblins & Grutas*.

6) SISTEMA DE HABILIDADES.

Dificultad

En las aventuras, los personajes intentarán hacer todo tipo de actividades, que pueden ser más o menos difíciles. Corresponde al Goblinmaster determinar la dificultad de cada intento que los personajes deseen hacer y otorgarle un número de acuerdo con la tabla de la siguiente página :

TABLA DE DIFICULTADES			
Dificultad 2	Cualquiera puede hacerlo	Dificultad 10	Difícil
Dificultad 3	Sencilísimo	Dificultad 11	Muy Difícil
Dificultad 4	Sencillo	Dificultad 12	Realmente Difícil
Dificultad 5	Rutina	Dificultad 13	Temeridad
Dificultad 6	Bastante Complicado	Dificultad 14	Locura
Dificultad 7	Complicado	Dificultad 15	Absurdo
Dificultad 8	Muy Complicado	Dificultad 16	Imposible
Dificultad 9	Algo Difícil		

Tirada de habilidades sin oposición:

Puntuación de la Habilidad o de la Característica + 1d8 > Dificultad = Éxito.

Puntuación de la Habilidad o de la Característica + 1d8 < Dificultad = Fracaso.

Las aventuras de Salvajius

Salvajius está en la proa de su drakkar, surcando los mares del norte. Sin embargo, sin que él lo sepa, se acerca una tormenta. ¿Se dará cuenta a tiempo de avisar al capitán?

El Goblinmaster considera que es una acción de dificultad "rutinaria", es decir, de dificultad 5.

Tira un dado de 8 y suma el resultado a la habilidad de conocimientos de Salvajius, que es 2.

Si el resultado es mayor de 5 (la dificultad de la acción),

Salvajius acude corriendo al capitán y le avisa de que una tormenta se aproxima.

Si el resultado es menor que 5, Salvajius no se da cuenta de la inminente tormenta.

Tirada de habilidades con oposición:

Compara dos tiradas (una por personaje) valorando:

Puntuación de la habilidad o característica + 1d8

El personaje que obtenga el resultado más alto gana. A mayor diferencia entre las dos tiradas, mayor grado de éxito.

Las Aventuras de Salvajius

Salvajius corre a avisar a su capitán, Ragnar. Allí se encuentra también Wormder, un viejo tuerto que tiene motivos ocultos para odiar a Salvajius.

Salvajius: "Ragnar, se aproxima una fuerte tormenta."

Wormder: "Ja. Soy un viejo marino, y sé bien que no viene ninguna tormenta. El chiquillo se ha mareado, eso es todo."

Salvajius aprieta los dientes y repite a Ragnar que está seguro de que viene una tormenta. ¿Quién convencerá al capitán?

El Goblinmaster decide que es necesaria hacer una tirada enfrentada de habilidades sociales:

Wormder tiene una habilidad social de 1. El Goblinmaster lanza el dado y obtiene un 5. El resultado final es un 6.

Salvajius tiene una habilidad social de 4. Lanza el dado y suma el resultado a la habilidad social de Salvajius.

Si el resultado es mayor de 6 (el resultado de Wormder), Salvajius convence al capitán, que da la orden a los marinos de que se preparen para la tormenta.

Si el resultado es menor de 6 (el resultado de Wormder), es a Wormder a quien cree el capitán, y la tormenta caerá sobre el drakkar sin que se hayan hecho los preparativos necesarios.

Modificadores a las Habilidades

Herramientas de calidad	+1 ó +2
Aproximación imaginativa al problema	Entre +1 y +5
Ayuda o utensilios mágicos	Variable

Las Aventuras de Salvajius

Si Salvajius hubiese tenido un catalajo, le hubiera sido más sencillo descubrir la tormenta, ya que el Goblinmaster le hubiera concedido un bonus de +2 por estar usando una "herramienta de calidad".

En el caso de que Salvajius hubiera hecho alguna respuesta ingeniosa a Wormder, el Goblinmaster le hubiera dado un bonus de +1 a +5 a la tirada de habilidad social por "aproximación imaginativa al problema".

7) SISTEMA DE COMBATE.

Iniciativa

La tirada de iniciativa determina quién golpea primero en un combate. El combatiente que obtenga un resultado más alto golpeará primero. El que obtenga el segundo resultado más alto será el segundo en golpear, y así sucesivamente. Cuando todos los combatientes que puedan atacar lo hayan hecho, todos volverán a tirar iniciativa para una nueva ronda de ataques.

Iniciativa: Agilidad + 1d8

Golpeando

Combate: Puntuación del combate/ataque del atacante + 1d8 - (Puntuación de combate/defensa del defensor + 1d8) = Puntos de vida perdidos del defensor.

* En caso de que el resultado de este cálculo sea negativo se considera ataque patético. El atacante recibirá daño en su propio ataque debido a su incompetencia. El daño será el número negativo.

Las Aventuras de Salvajius

El drakkar en el que viaja Salvajius llega por fin a las costas, tras una terrible tormenta. La horda de norteños se lanza a la carga contra un grupo de guerreros que defienden un pueblo. Salvajius se encuentra frente a frente con un ágil guerrero, armado tan sólo con una espada y un escudo.

El guerrero tiene una agilidad de 6, mientras que Salvajius tiene una agilidad de 5. El Goblinmaster lanza los dados por el guerrero, obteniendo un 6. El jugador de Salvajius saca un 4. La iniciativa del guerrero (6+6) es mayor a la de Salvajius (5+4): El guerrero golpeará a Salvajius primero.

El guerrero tiene una habilidad de combate de 4, a lo que suma un +1 por la espada. Lanza el dado y obtiene un 3. El resultado final es de 8. (4+1+3)

Salvajius se defiende. Tiene una puntuación de combate/defensa de 7, a lo cual suma la tirada de un dado. Evidentemente, Salvajius evita el débil golpe del guerrero y sonríe maliciosamente. Ahora es su turno...

Si el combate es a distancia (con arco, ballesta...) no se debe aplicar el ataque patético. En este caso, si el resultado de una tirada de ataque es negativa, el atacante no sufrirá daño.

* Si el atacante obtiene un ocho en el dado, tendrá la opción de lanzar el dado de nuevo. Si obtiene un ocho la segunda vez, se considera golpe certero. Su enemigo morirá inmediatamente.

Las armas y las armaduras afectan a la característica de combate en el ataque o en la defensa, respectivamente.

MODIFICADORES QUE DEPENDEN DEL ARMA			
Según el Tipo de Arma			
Tipo de Arma	Modificador	Ejemplos	Notas
Sin Armas	-2 al Ataque	Puños, patadas...	
Arma Improvisada	-1 al Ataque	Sillas, botellas...	
Arma Pequeña	+0 al Ataque	Dagas, cuchillos...	
Arma a una Mano	+1 al Ataque	Espada, maza, flagelo	
Arma a dos Manos	+2 al Ataque	Gran hacha, Espadón...	No permite usar escudo
Arco	+1 al Ataque		No permite usar escudo
Ballesta	+2 al Ataque		No permite usar escudo. Dispara a turnos alternos
Según la Calidad del Arma			
Alta Calidad	+1 al Ataque o +1 a la Iniciativa		
Baja Calidad	-1 al Ataque		Arma vieja, desgastada...
Arma Mágica	Variable		

MODIF. DE ARMADURA	
Según el Tipo de Armadura	
Escudo	+1 a Defensa
Cuero o Pieles	+1 a Defensa
Cota de Malla	+2 a Defensa
Armadura Completa	+3 a Defensa
Según la Calidad de la Armadura	
Alta Calidad	+1 a Defensa
Baja Calidad	-1 a Defensa
Armadura Mágica	Variable

MODIFICADORES POR TÁCTICA	
Correcta	+1
Inteligente	+2
Brillante	+3
Impresionante	+4
Imparable	+5

Las Aventuras de Salvajius

Salvajius Munchkinen tiene una puntuación de habilidad de combate de 6. Haciendo honor a su nombre, está equipado

con un hacha a dos manos (+2 al combate/ataque, no se puede usar con escudo) y una armadura de pieles (+1 al combate/defensa). Por lo tanto, su puntuación de combate cuando ataca es de 8 y cuando defiende es 7.

8) LA HABILIDAD MAGIA Y EL COMBATE MÁGICO.

* La magia de *Magia* se puede intentar utilizar tantas veces al día como *Magia/2* redondeando hacia abajo. Es decir, si el personaje fracasa en su intento de lanzar un hechizo, eso cuenta como un intento.

Combate Mágico

Si se usa la habilidad *Magia* con intenciones de causar daño a un objetivo y éste se resiste (como será lo más normal), ocurre un combate mágico. El combate mágico se resuelve de una manera muy parecida a un combate normal, pero la habilidad relevante no es la de combate, sino la de *Magia*.

Iniciativa mágica: $\text{Magia} + \text{Agilidad} + 1d8$

Combate mágico: $\text{Habilidad de Magia del atacante} + 1d8 - (\text{Habilidad de Magia del defensor} + 1d8) = \text{Puntos de vida perdidos por el defensor}$.

Las Aventuras de Salvajius

El guerrero que se enfrenta a Salvajius cae al suelo herido de muerte. Sin embargo, detrás de él aparece un hombrecillo de aspecto siniestro que empieza a hacer gestos arcanos para lanzar un hechizo. Salvajius coge su pata de conejo "mágica" y la esgrime contra el hechicero.

El hechicero tiene una habilidad de magia de 6. Salvajius tiene una habilidad de Magia de 1. El Goblinmaster lanza el dado por el hechicero y obtiene un 5. Salvajius sólo saca un 3.

Un rayo de hielo sale de las manos del hechicero, impactando a Salvajius en pleno pecho, quitándole 8 puntos de vida. $(6+5-1-3)$... A pesar de la pata de conejo.

* Si en un combate mágico el resultado del cálculo anterior es negativo, se considera *Magia Desbocada*. El atacante no ha conseguido controlar el flujo de magia a través de su cuerpo y recibe daño de su

¡Enhorabuena! Al llegar a este punto ya sabes todo lo que necesitas saber para jugar o ser Goblinmaster de una partida de "Goblins & Grutas". Lo que sigue a continuación son unos comentarios que he escrito anticipándome a las dudas que te puedan surgir.

APÉNDICE 1) ALGUNAS DEFINICIONES NECESARIAS.

Características

propio ataque. La cantidad de daño serán los puntos negativos.

* Si en un combate mágico el atacante obtiene un resultado de ocho en el dado tendrá la opción de tirar el dado de nuevo. Si obtiene de nuevo un ocho se considera *Magia Maestra* y el defensor muere inmediatamente.

9) DAÑO Y CURACIÓN.

Si no interviene la magia, los personajes en completo reposo recuperan un punto de vida al día.

Si no interviene la magia, los personajes que además de estar en reposo estén bajo el cuidado de otro personaje que haya superado una tirada de Conocimientos recuperan dos puntos de vida al día.

Si un personaje llega a 0 puntos de vida, habrá muerto.

10) SERES NO HUMANOS.

Lista de modificadores y habilidades especiales:

Elfos : +1 a todas las tiradas que efectúen en bosques. Ven en la oscuridad al aire libre. Deben tener un mínimo de 4 en la habilidad "Magia".

Enanos : +1 a todas las tiradas en grutas y montañas. Ven en la oscuridad bajo tierra. No pueden tener más de 4 en la habilidad "Magia".

Halflings : +1 a todas las tiradas realizadas en su hogar (donde hayan residido durante más de un año). No pueden tener más de 4 en la habilidad "Magia".

Goblins : +1 en todas las tiradas realizadas de noche, siempre que estén al aire libre. Ven en la oscuridad bajo tierra. No pueden tener más de 4 en la habilidad "Magia".

Fuerza Capacidad muscular y vigor del personaje. También indica la salud general del personaje y su capacidad para resistir el daño.

Agilidad Coordinación corporal y manual del personaje.

Inteligencia Capacidad de razonamiento, memoria e imaginación del personaje.

Carisma Apariencia física del personaje.

Habilidades

Combate Entrenamiento del personaje con las armas.

Conocimientos Nivel del dominio del personaje en las habilidades propias de su profesión.

Latrocinio Capacidad de realizar habilidades que requieran sigilo, subterfugio o engaño.

Magia Conocimiento de las artes mágicas.

Sociales Capacidad del personaje a la hora de relacionarse con los demás.

Seres no humanos

Elfos: Los elfos son más altos que los humanos, aunque son más delgados y en general, menos robustos que ellos. Sus orejas son puntiagudas y tienen muy poco vello facial. Los elfos están interesados en el arte, especialmente en la música, y desprecian a todo lo que consideran feo o poco elegante (como los enanos y los goblins). De hecho, la mayoría de los seres inteligentes consideran a los elfos altivos y distantes. En cuestión de armamento, los elfos sienten predilección por las espadas y los arcos. A los elfos se les suele encontrar en los bosques.

Enanos: Los enanos son más bajos que los humanos, pero son extraordinariamente musculosos, y llevan con orgullo sus largas y espesas barbas. Todo el mundo sabe que a los enanos les guía sobre todo su ansia de obtener oro y riquezas. Sin embargo, todos los enanos son hombres de honor y tienen como valores la familia y la palabra dada. Los enanos desprecian a los elfos y odian a los goblins. Favorecen las armas golpearas como la maza, y prefieren vivir en las montañas.

Halflings Los halflings son más bajos que los enanos, aunque no son tan poderosos físicamente. Lo que realmente aprecia un halfling es la vida del hogar, cuidar su jardín, la tranquilidad y cuatro buenas comidas al día. No obstante, en algunos casos, unos pocos halflings han abandonado sus cómodos hogares para convertirse en aventureros. La gran virtud

de los halflings es que se llevan bien con casi todas las razas. Prefieren vivir en cómodas casas de campo, rodeadas de prados y tierras de cultivo.

Goblins Los goblins son aún más pequeños que los halflings, y tienen grandes orejas puntiagudas y dientes afilados. Sin embargo, lo más llamativo es que son de un brillante color verde. Los goblins tienen que luchar contra el desprecio de muchos otros seres, así que en general son astutos y desconfiados. Sin embargo, un goblin puede ser un leal amigo una vez que se supera su natural aprensión.

APÉNDICE 2) EXPERIENCIA

Los jugadores veteranos se habrán dado cuenta de que en el sistema de G&G no hay ningún tipo de puntos de experiencia, con lo cual los personajes no aumentarán sus habilidades salvo mejorando su equipo. Existen dos razones para que esto sea así:

a) Algunos jugadores opinan que la mejora de los personajes interfiere en las historias. No quisiera que esto sucediera en el G&G.

b) Los personajes de G&G recién creados ya son unos aventureros competentes, que no necesitan mejorar para intentar las aventuras más arriesgadas.

En cualquier caso, si deseas que este juego tenga un sistema de experiencia, recomiendo aplicar la siguiente regla:

1. Tras cada aventura terminada con éxito (según el Goblinmaster), que cada jugador mejore en un punto una de sus habilidades.

2. Cuando los jugadores lleguen a tener ocho puntos en cada una de sus habilidades, habrán llegado al límite de sus posibilidades y deberán ser retirados del juego.

APÉNDICE 3) ¿POR QUÉ NO HAY EJEMPLOS EN LA SECCIÓN DE MAGIA?

Hubiera sido más sencillo para el lector que yo decidiera de antemano la dificultad de un número de acciones mágicas "usuales", tales como levitar, sanar mágicamente, etc. Sin embargo, me he dado cuenta de que los jugadores tienden a usar estos ejemplos como una lista cerrada

de hechizos, sin ser creativos con los efectos mágicos.

Por otro lado, es el Goblinmaster el que ha de decidir qué cantidad de magia desea en su campaña. Asignará una dificultad baja a las acciones de magia si desea mucha magia y una dificultad alta si desea poca magia. Incluso pueden existir lugares de magia poderosa, donde los conjuros sean más fáciles de lanzar. Todas estas posibilidades solo son posibles si me abstengo de tomar las decisiones que corresponden al Goblinmaster.

APÉNDICE 4) ¿POR QUÉ SE USA UN DADO DE OCHO?

Por muchas razones:

- a) Porque no conozco ningún juego que lo haga.
- b) Porque me gusta la forma que tienen.
- c) Porque ofrecen unas posibilidades al azar en las tiradas de dados que considero idóneas para el juego.
- d) Porque no ruedan tanto como los dados de veinte, que tienen una cierta tendencia a caerse de las mesas.
- e) Porque tampoco se quedan clavados donde los tiras, como los dados de cuatro.
- f) Porque no son los dados de seis, que por algún motivo que no entiendo, son odiados por algunos jugadores.
- g) Por último, al no ser dados de seis, hacen que el juego tenga una apariencia distinta al parchís o a la oca. Digamos que intento que el jugador piense de otra forma.

APÉNDICE 5) ES QUE NO TENGO NINGÚN DADO DE OCHO...

Se puede jugar a *Goblins & Grutas* con un dado de seis caras. Solamente hay que cambiar lo siguiente:

- a) Las dificultades son de 2 a 12, no de 2 a 16.
- b) Donde ponga en las normas 1d8, lee 1d6.
- c) Cuando haya que lanzar 1d8, lanza 1d6.

APÉNDICE 6) CÓMO CREAR UN MUNDO.

El juego *Goblins & Grutas* no incluye ningún mapa ni ningún mundo, de modo que al principio consideré un sistema para crear un mundo aleatoriamente. No quedé muy satisfecho con él, así que voy a dejar esto en tus manos.

Simplemente, dibuja en una hoja de papel un continente imaginario y llénalo de ciudades, pueblos, bosques, colinas, ríos, montañas, colinas, mares y lagos. Luego describe cada accidente geográfico y cada población aparte. Ya lo tienes.

Solamente hay una sugerencia con respecto a esto. Asegúrate, por todos los medios, de que haya algo interesante en cada lugar del mapa. Si consigues que haya al menos una cosa que ver en cada lugar, tu mundo será inolvidable.

APÉNDICE 7) CÓMO CREAR UNA MITOLOGÍA.

Para crear una mitología hace falta una civilización, una cultura entera y unos cuantos siglos de fieles, sacerdotes y artistas. En otras palabras, mejor que ni lo intentes.

Sin embargo, como me temo que no me harás caso, será mejor que te de algunos consejos prácticos para hacer algo parecido a una mitología para tus partidas de "Goblins & Grutas".

a) Elige el número de dioses y diosas que quieres. Puedes crear los que quieras, pero seguramente a partir de ocho o diez los jugadores empezarán a tener problemas para recordarlos.

b) Dale un nombre a cada uno y únelos por razones de parentesco mas o menos complicadas. Puedes organizar a los dioses por tríadas (padre-madre-hijo) o que todos los dioses sean una gran familia.

Recuerda también que muy posiblemente cada ser inteligente de tu campaña adore a algún tipo de deidad de forma y apariencia similar a la suya.

c) Otorga a cada dios y a cada diosa sus atribuciones. Por ejemplo, una opción sencilla es que haya un dios por cada característica y habilidad del juego "Goblins & Grutas". También puedes hacer que cada raza venere a una deidad propia.

Las deidades más exóticas también son posibles. Imagina un mundo en el que sólo hay un dios y una diosa. El dios se encarga de todo lo que sea de género masculino (el sol, el oro, el cielo...) y la diosa de todo lo que sea de género femenino (la luna, la plata, la tierra...) En cualquier caso, no temas hacer combinaciones de atribuciones extrañas (amor-muerte, guerra-agricultura...). Ya encontrarás alguna razón para explicarlas.

Cuando termines con este paso, casi todo lo que contiene el mundo debería estar bajo el control de un dios o una diosa.

d) Ya tienes a los personajes de la mitología (los dioses), así que ahora pasaremos a hacer los mitos en sí. Aquí estarás solo. Únicamente he de decirte que los mitos son historias que tienen a los dioses como protagonistas y que terminan con la creación de algo. Si quieres un mito, coge algo que exista en tu campaña y haz una historia que explique como lo han creado los dioses. Como es natural, el mayor mito de todos será una cosmogonía, la creación del cosmos del juego -a no ser que tu cosmos sea cíclico, que todo pudiera ser. Si quieres añadir un toque dramático a la campaña, también deberías explicar míticamente como acabará el cosmos.

APÉNDICE 8) CÓMO CREAR UNA RELIGIÓN.

Por cada religión que quieras crear, rellena el siguiente cuestionario:

"Adoramos al dios/a [nombre/s del dios/a]. Le adoramos porque [cualidades del dios/a], y por ello le llamamos [epítetos del dios/a]. Cuando el mundo fue creado, él/ella [qué hizo en la Creación], y cuando [fin del mundo] él/ella [lo que hará en el Cataclismo]."

"Nuestros sacerdotes/isas son [cualidades de los sacerdotes] y alaban al [dios/a] haciendo [forma de culto]. Si somos [virtudes culturales], tras la muerte, [dios/a] nos recibirá en [Paraíso]. Pero si somos [defectos culturales], él/ella nos desterrará a [infierno]."

Como me temo que esto puede ser un poco confuso, crearé una religión de los enanos como ejemplo.

"Adoramos al dios IrWindar. Le adoramos porque es fuerte, buen herrero y peludo, y por ello le llamamos El del Firme Martillo y El de Barba Espesa. Cuando el

mundo fue creado, desde las profundidades de la Tierra golpeó al Cielo hasta crear las Montañas. Cuando llegue el Gran Crisol Final, lanzará el Pico Kregan contra los cielos enterrando al resto de los dioses.

"Nuestras sacerdotisas son [sabias, fuertes y peludas], y alaban a IrWindar cantando al ritmo de los martillos sobre los Yunques sagrados. Si somos devotos, sobrios y respetuosos con las sacerdotisas, tras la muerte, IrWindar nos recibirá en La Fragua Eterna, pero si somos débiles y amigos de los elfos, nos desterrará a las Cenizas Negras".

Recuerda que puede haber dioses con más de un culto, o incluso dioses sin culto. Dioses y religiones no tienen por qué corresponderse en una relación de uno a uno.

EPÍLOGO) DIVAGACIONES Y DESVARÍOS DE ESTE DISEÑADOR.

En el principio de los tiempos, los juegos de rol eran muy sencillos.

Luego vinieron unos roleros que pensaron que los juegos de rol debían ser más "realistas", olvidando que un juego en el que hay dragones y elfos dista mucho de ser "realista". Añadieron a estos juegos más y más reglas, y más y más tablas, hasta que para resolver cualquier acción "realísticamente" hizo falta poseer docenas de manuales y conocerlos al dedillo.

Más tarde vinieron otros roleros que pensaron que los personajes eran demasiado planos, olvidando que los heroicos personajes de la Iliada o de la Tabla Redonda son básicamente planos. Añadieron a los juegos más y más reglas, y más y más tablas, hasta convertir a los personajes en seres psicológicos tan complejos que pondrían en jaque al actor más avezado, y que para interpretar correctamente hacía falta poseer docenas de manuales y conocerlos al dedillo.

Hasta hace poco se consideraba a estas dos tendencias del rol como algo distinto, pero en realidad son muy similares. Son dos formas de construir juegos por "adición", por suma. Cada vez que hay un problema, se hace una regla nueva para subsanarlo, una regla más que hay que añadir al juego, un manual más que hay que comprar y conocer al dedillo.

Sin embargo, los sistemas minimalistas, como el "Goblins & Grutas", se acercan a los problemas que surgen en el juego por "sustracción", por resta. Cada vez que hay

un problema se elimina la regla que lo crea. No creamos una nueva regla, con lo cual tendríamos dos problemas: el que teníamos antes y el que acabamos de crear con la nueva regla que hemos inventado.

En lugar de confiar en las reglas, los sistemas minimalistas confían en el jugador. Incluso una persona de inteligencia e imaginación medianas es capaz de resolver más problemas que el mejor de los reglamentos. Por ello, en lugar de buscar El-Sistema-Perfecto-Y-Definitivo, queremos hacer series de "sugerencias", que ayuden a hacer jugadores, no a hacer juegos.

Los sistemas minimalistas también depositan una mayor carga de

responsabilidad en los árbitros, ya que tienen que decidir en cada momento la dificultad de las acciones que van a intentar hacer los personajes. Sin embargo, con un poco de práctica esto no será ninguna dificultad, y muy posiblemente a la larga será más satisfactorio para todos que los árbitros sean jugadores con criterios propios, antes que leguleyos de las normas.

Este es el espíritu de "Goblins & Grutas": jugadores antes que juegos y criterios antes que normas. Como has podido ver, un juego muy pequeño, pero con unas grandes ideas detrás de él, nada menos que las tuyas.

Te desea lo mejor : Esteban (*Agis*)

GOBLINS & GRUTAS		Nombre		Profesión	
		Raza		Puntos de Vida	
CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES			
Fuerza		Combate		Conocimientos	
Agilidad		<i>Ataque</i>		Latrocinio	
Inteligencia		<i>Defensa</i>		Magia	
Carisma				Sociales	
EQUIPO					
NOTAS					

GOBLINS & GRUTAS		Nombre		Profesión	
		Raza		Puntos de Vida	
CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES			
Fuerza		Combate		Conocimientos	
Agilidad		<i>Ataque</i>		Latrocinio	
Inteligencia		<i>Defensa</i>		Magia	
Carisma				Sociales	
EQUIPO					
NOTAS					