

SUMARIO

Reglas Opcionales: reglas alternativas para la defensa en combate.

Resolviendo Dudas: dos dudas que han generado debate en el foro.

Ambientación: un nuevo objeto mágico que incluir en tus partidas de G&G.

Ismere: una nueva leyenda para Ismere. Ultima Thule

REGLAS OPCIONALES

Nuestras reglas opcionales de hoy están dedicadas al combate. Una de las limitaciones que nos encontramos en G&G es que todo el combate se encuentra ligado a una sola habilidad, de forma que, o se combate bien o no. Combatir bien, además no sólo implica atacar bien, si no también disparar bien y lo que nos atañe hoy: defenderse bien.

¿Puede un personaje con una puntuación baja de combate defenderse bien? ¿puede un personaje con poca armadura utilizar otros recursos para evitar sufrir daño en una refriega? Vamos a ver algunas posibilidades.

Defenderse en combate, esquivar:

Imaginemos un personaje ágil que utiliza saltos, piruetas y diferentes tipos de acrobacias para defenderse de los ataques del enemigo, mientras ataca asestando golpes más certeros que contundentes. Este tipo de personaje podría ser un ladronzuelo o el príncipe de "Prince of Persia".

Cuando un personaje con este perfil entra en combate se encuentra en seria desventaja frente a otros luchadores que portan gruesas armaduras y robustos escudos.

Para poder conseguir un personaje que base su forma de combatir (o quizás sólo defenderse) en la agilidad, presentamos la regla Esquivar.

Un personaje puede utilizar su Agilidad en lugar de su habilidad de Combate para defenderse. Además puede desviar hasta 3 puntos de su puntuación de Combate para añadirlos a la esquivar, pero esa cantidad de puntos se restará del ataque del personaje en ese turno.

Además los modificadores de la armadura y escudo que lleve, en lugar de aumentar la defensa la disminuirán (una armadura entorpece el movimiento).

Por supuesto, un personaje no será capaz de esquivar si no puede moverse o si es sorprendido.

Ejemplo:

Ratón es un ladrón que se ha metido en un buen lío, ha enfadado a un matón al que ha intentado sustraer (sin éxito) su bolsa de monedas de oro. El matón ha decidido propinarle una buena paliza como castigo pero Ratón no está muy de acuerdo con ello.

Ratón no es muy buen luchador y lo sabe (Combate 3) pero sí es muy ágil (Agilidad 7), por lo que confía en su agilidad más que en su pericia en combate para salir de esta. De esta forma Ratón podrá defenderse con 7 (Agilidad)+1d8 y añadir hasta un +3 (de su habilidad Combate) a la tirada.

Además si Ratón llevase una armadura de cuero tendría un penalizador de -1 a la tirada.

Si Ratón intenta atacar al matón ese turno, no podrá usar los puntos de Combate desviados a la esquivar.



Defenderse en combate, magia:

Un personaje capaz de lanzar magia puede, gastando un hechizo, defenderse con la habilidad magia en lugar de la habilidad combate.

RESOLVIENDO DUDAS

PREGUNTA: ¿Dos personajes con puntuaciones idénticas son exactamente iguales?

No, aunque en cuanto a estadísticas, sean iguales, lo que los distingue es su forma de comportarse, el roleo que les aporten los jugadores que los llevan. Además, no hay que olvidar que el combate también tiene mucho de roleplay.

Ejemplo:

Personaje Paladín:

- ♦ *Enemigo caído: ¡Piedad, soy el conde de Pikolín!*
- ♦ *Paladín: Podéis ser noble, pero vuestros actos no lo son. ¡Seréis llevado ante la justicia, por todos los dioses!*

Personaje Mercenario:

- ♦ *Enemigo caído: ¡Piedad, soy el conde de Pikolín!*
- ♦ *Mercenario: ¡La fortuna me sonrío! ¿Conocéis a alguien que pague vuestro rescate?*

PREGUNTA: ¿con que atributo se resuelven las tiradas de percepción?

La tirada de percepción es cambiante según la situación. A continuación exponemos algunos ejemplos en los que se usan diferentes atributos o habilidades:

- ♦ Un escriba leyendo un libro debe tirar percepción por si se da cuenta que el párrafo leído al revés tiene un significado oculto (Conocimientos).
- ♦ Un personaje debe tirar por si detecta si le están emboscando (Combate, en el fondo un buen combatiente sabe si un sitio es bueno o no para que le tiendan una emboscada).
- ♦ Un mago, debe tirar para detectar si hay un conjuro en una puerta (Magia).

- ♦ Un saqueador de tumbas tiene que detectar si hay una trampa en un cofre (Latrocinio).
 - ♦ Un soldado de la milicia de una ciudad está buscando en un mercado alguien con una pinta sospechosa (Porte)
 - ♦ Un matón de un bar tiene que tirar para darse cuenta que un ladronzuelo le ha quitado la bolsa (Latrocinio)
-

AMBIENTACIÓN: OBJETO MÁGICO

Lentes de Obtamar:

Son unos lentes (una especie de gafas) creados por el ancestral y ya desaparecido Mago Obtamar. Obtamar era un erudito, un sabio dedicado al estudio y a la recuperación de los conocimientos de antiguas civilizaciones ya perdidas y olvidadas. Así que usó su magia para ayudarse en sus estudios. Aquel que mire a través de estos lentes tendrá una visión más clara de la magia y podrá leer y comprender cualquier texto, mágico o no.

Estos lentes son muy codiciados y estar en posesión de ellos hará que el personaje sea perseguido por aquellos que los buscan. De hecho se rumorea que el mismísimo Marlehk el Oscuro, ha enviado a algunos de sus agentes más peligrosos para encontrarlos.

Propiedades: Los lentes dan un bono de +1 las habilidades Conocimientos y/o Magia cuando se trata de escudriñar o leer. Además cualquier texto que se lea con los lentes puestos se volverá comprensible para el lector, como si estuviera escrito en su propio idioma.

ISMERE

Leyendas de Ismere, Ultima Thule:

Hacía ya tres semanas que viajábamos hacia el este, y más de una que dejamos de divisar las costas de la isla de Tile, el último pedazo de tierra que hacía de frontera entre los mares conocidos y el Océano Infinito, ningún navío que se había adentrado en estas aguas había regresado jamás.

Fyrian, nuestro capitán se encontraba en la proa del navío y parecía desafiar al viento, las estrellas y el océano. Sus ojos pasaban

del horizonte a un antiguo retazo de cuero que sujetaba, desplegado, firmemente entre sus manos, y en el que difuminado se podía ver algo remotamente parecido a un mapa.

Cuando me acerqué me contestó sin volverse, como si tuviese miedo de perderse algo que iba a aparecer en el horizonte.

- *Se lo que me vas a decir viejo amigo, que regresemos ya, que hemos llegado más lejos que nadie, que tu espíritu, tus esencias, te hacen temblar como si te implorasen que regreses... lo sé, yo siento exactamente lo mismo. Pero no vamos a ceder (dijo mientras se volvía hacia a mí), este es nuestro destino, llegar lejos, viajar más allá del horizonte helado, somos Gastfyr...*
- *Capitán!!!! - lo interrumpió el grito de un marinero, mire! el agua!*

No podía dar crédito a lo que estaban viendo mis ojos, el agua era plateada, era como navegar por un mar de metal líquido.

Los ves viejo amigo? Lo ves? Estamos cerca...

- *Cerca de que? A donde nos dirigimos?*
- *A los confines del mundo, a Ultima Thule...*

Ultima Thule es una leyenda en Ismere, un cuento que los ancianos Gastfyr cuentan a sus nietos.

Cuenta la leyenda que más allá de las fronteras del mundo conocido, hay otra extensión de tierra, una en la que el invierno eterno que azota Ismere aun no ha llegado.

Ninguno de los navíos que se han adentrado en el Océano Infinito intentando alcanzar sus costas ha regresado por lo que nadie ha podido contar lo que hay allí.

Sin embargo hay rumores de la existencia de un antiguo mapa dibujado sobre un retazo de cuero, que muestra un camino a través del Océano Infinito. El pergamino tiene muchos símbolos escritos en un idioma tan antiguo que nadie puede traducir, sólo una anotación puede leerse: "cuando el mar se convierta en plata..."

Sobra decir que este mapa, en caso de existir tendría un valor incalculable, y no son poco los Gastfyr que ansían hacerse con él.

Contacto:

kiernanfaren@gmail.com

Únete a la comunidad:

<http://www.rolgratis.com/gyg/foros/>