

SUMARIO

Reglas Opcionales: Subir y bajar el dado.

Resolviendo Dudas: duda sobre el uso de las armas y sobre las clases en G&G. Resueltas por Agis Silverfish y el resto de la gente del foro de G&G.

Ambientación: Diseñado por Agis y rescatado del antiguo foro (que en paz descansa) el Elfo Asesino de Árboles

Ismere: Los Gastfyr son un pueblo vagabundo, pero incluso ellos tienen una ciudad: Aquaria, la Ciudad de las Olas.

REGLAS OPCIONALES

Subiendo y Bajando el dado...

Bajar el dado sencillamente significa lanzar 2D8 y elegir el resultado más bajo de ambos dados. Esta regla hace que alcanzar el éxito en una tirada sea más difícil.

Subir el dado significa lanzar 2D8 y elegir el resultado más alto de ambos dados. Esta regla hace que alcanzar el éxito en una tirada sea más sencillo.

Estas reglas son muy sencilla pero tienen multitud de aplicaciones, obviamente no hay que utilizarlas todas, de hecho es recomendable no usarlas todas. Vamos a ver unos cuantos ejemplos en los que se podrían aplicar el subir y bajar el dado:



- Cuando un personaje intenta realizar una acción que, aunque sea de su competencia, no está habituado a hacer entonces bajará el dado en esa tirada: por ejemplo un explorador elfo, acostumbrado a esconderse entre los árboles del bosque se tiene que esconder en un desierto.
- Un guerrero que sea especialista en un arma (por ejemplo con espada larga) subirá el dado cuando utilice esa arma, pero bajará el dado cuando utilice cualquier otra.
- Podemos utilizar la regla para aplicarla a toda una raza: los goblins aumentan el dado en las tiradas de latrocinio y magia cuando es de noche; o los elfos aumentan el dado en las tiradas de latrocinio y magia cuando están en un bosque.
- La podemos aplicar como regla especial para remarcar una capacidad de un personaje: Thordren Decapitatrolls es un enano que cuyo nombre indica ha luchado mucho contra trolls por lo que sube el dado en combate cuando lucha contra ellos.
- También puede servir para remarcar una debilidad de un personaje. Por ejemplo Thordren Decapitatrolls tiene una reputación terrible entre los goblins, por lo que baja el dado en las tiradas de Sociales y Porte relacionadas con los goblins.
- Una droga puede tener como efecto que el personaje baje el dado en todas las acciones de Destreza.
- Un personaje con muy pocos puntos de vida puede bajar el dado en todas las tiradas hasta que se cure.
- Una poción de amor puede hacer subir el dado en todas las tiradas de porte y sociales mientras duren sus efectos.
- Podemos utilizar las reglas de subir y bajar el dado para diferenciar formas de luchar: Si el personaje lucha de forma equilibrada, entonces el combate se resolverá de forma

habitual; si el personaje lucha a la defensiva subirá el dado en Combate/Defensa y lo bajará en Combate/Ataque; si el personaje lucha de forma ofensiva entonces subirá el dado en Combate/Ataque y lo bajará en Combate/Defensa.

- Para hacer magos especialistas: un mago de agua intenta lanzar una bola de fuego, bajará el dado en la tirada de magia.

Como podéis ver las reglas de subir y bajar el dado tiene multitud de utilidades y son sencillas de usar. El truco está en no abusar de ellas y que el hecho de subir y bajar el dado sea significativo (la excepción, no la regla).

RESOLVIENDO DUDAS

PREGUNTA: ¿Un pj pueda usar todas las armas sin penalizaciones?

En G&G es así por varias razones:



a) Por simplicidad y por hacer felices a los jugadores. No olvidemos que este es un juego de introducción al rol.

b) En realidad hay muy pocas armas en el juego. Un guerrero digno de tal nombre debería poder usarlas todas. No me imagino a un luchador que vea un arma y no intente manejarla. Quién sabe, algún día puede tener que enfrentarse a ella. De hecho, las armas son herramientas. Cada una tiene su uso. Usar sólo un arma es una limitación muy grande.

Se pueden aplicar modificadores derivados por el personaje: 'Soy un Paladín de la Orden de la Rectitud, y para mí el única arma digna es la espada'. Vale. 'Mi padre me odiaba y me hizo jurar en su lecho de muerte que sólo lucharía con esta daga herrumbrosa', maldito hijo de perra... Soy un elfo de los Bosques Secretos y nunca he visto un hacha...

c) Históricamente, las mejores armas eran las espadas. Sin embargo, me doy cuenta de que a algunos personajes les van mejor otras armas. Por eso hay muchas armas bajo un mismo modificador.

d) Hay otros problemas derivados de las armas que pueden molestar más: alcance, velocidad... Pero ya estaríamos hablando de otros juegos y aplicar esto a G&G sería

cambiarlo por completo. Antes que cambiar el G&G a lo mejor sería preferible pasarse a otro juego. Pero si alguien quiere ponerse a hacer cambios no hay nada que lo impida.

PREGUNTA: ¿Qué clases de personaje hay en G&G?

El G&G está pensado para que puedas jugar sin clases. Por ejemplo: Te puedes hacer un guerrero normal y corriente, vale. Pero te puedes hacer un salvaje montañés de la Cresta de la Niebla, que son famosos por su dominio del hacha de dos manos. Hablas con el Goblinmáster y negocias un +2 con ese arma y un -2 con las demás y un tabú por el cual el personaje se niega a usar armas de una mano por considerarlas poco masculinas.

PREGUNTA: ¿Y que pasa con los los personajes multiclase?

En otros juegos hacerte un personaje multiclase supone un dolor de cabeza. En el G&G te puedes hacer un personaje 50% guerrero, 25% ladrón y 25% mago muy fácilmente, simplemente repartiendo los puntos donde quieras.

De hecho los multiclase, no tienen porqué ser individuos únicos. Por ejemplo, los Templarios pretendían ser monjes-guerreros y el samurai ideal tenía que saber poesía y usar la katana por igual. Creo que en la cultura céltica también había bardos-guerreros. En lo fantástico, por ejemplo, sabemos que Gandalf era un mago, pero sabe usar una espada. Hacer este tipo de PJs en los juegos que tienen clases de personaje es complicado, pero en el G&G es muy fácil.

PREGUNTA: Ya pero ¿qué pasa con los personajes que....?

Mi consejo como jugador es que paséis de todas estas reglas que pueden acercar al G&G al D&D. Modificar el G&G para acercarlo al D&D es un error desde mi punto de vista de jugador.

AMBIENTACIÓN: NUEVO TIPO DE PERSONAJE

Elfos Asesinos de Árboles (Agis Silverfish).

Los elfos aman los árboles, pero necesitan madera. Eso hace que sea necesario que en

cada bosque haya un leñador elfo, que es una especie de paria. Estos elfos, aunque son despreciados, son necesarios, pero tienen que vivir una vida solitaria y tienen que aprender a valerse y defenderse por sí. Curiosamente, su labor hace que tengan que comunicarse con las plantas para completar los complicados rituales para apaciguar a los espíritus de las plantas y de los bosques, por lo que tienen ciertos conocimientos de magia.

Nombre: Arnaer el Errante

Especie: Elfo

Profesión: 'Asesino de árboles' (Leñador)

Puntos de Vida = 12

Características: Vigor 4 (nervudo), Agilidad 3, Inteligencia 4 (reflexivo), Porte: 5 ('hombre de mundo')

Habilidades: Combate: 5 (At 5 + 2 = 7/Def 5), Magia: 6 (de tipo druida), Conocimientos: 7 ('hombre de los bosques'), Latrocinio: 1, Sociales: 1

Aspecto: Ropas de viaje marrones, pelo negro, ojos negros, piel muy pálida

Peculiaridades de personaje: Vegetariano estricto. No establece contacto visual + Nunca sonríe + habla en un susurro ronco = (Sociales 1).

Habilidades de elfo: +1 a todas las tiradas que efectúen en bosques. Ven en la oscuridad al aire libre.

Equipo: Hacha de leñador (a dos manos)

Trasfondo: Arnaer nació en lo más profundo de un bosque élfico. Desde niño, se distinguió de los demás porque tenía el pelo y los ojos del color de la noche. Así, cuando la comunidad necesitó un Asesino de Árboles, la pesada carga recayó en él. Una vez fue designado como Asesino, tuvo que aprender a manejar el Hacha Élfica, un arma única excepcional que pasa de generación en generación de Asesinos de Árboles y que ningún otro elfo osaría utilizar. También tuvo que aprender los rituales mágicos para apaciguar a los espíritus del bosque. Aunque su misión era importante, los demás elfos le apartaron de la comunidad, así que tuvo que aprender a sobrevivir en los bosques, en lo cual sus conocimientos mágicos le fueron de gran ayuda. Sin embargo, no se resignó a llevar una vida solitaria, y el abandono que sufre de los suyos le llevó a visitar a menudo a otras razas. En sus viajes se ha asociado a menudo con humanos, halflings o incluso enanos.

ISMERE

Lugares de Ismere: Aquaria, la ciudad de las olas.

- ¿Donde van todos esos barcos abuelo? ¿porqué no podemos ir con ellos? -Le preguntó el chiquillo al anciano que le sujetaba de la mano-

- No lo sé... -respondió el anciano con un susurro ausente, casi imperceptible-

Es duro mentir a aquel que porta tu misma agua en la sangre, tu mismo fuego en la mirada y que respira el mismo aire que tú, pensó para sí mismo. Pero aún es demasiado joven, tiene que aprender, tiene que experimentar, tiene que viajar. Cuando esté preparado la misma Aquaria se encargará de convocarlo...

- Bueno pequeño -dijo con renovada energía, como si acabara de volver en sí- ya hace demasiados días que estamos en esta ciudad, ¿Hacia adonde nos dirigimos? He oído que a varios días hacia el norte hay una ciénaga donde los más famosos bardos goblins se reúnen para...

Sin duda, si los Gastfyr tienen un lugar al que llamar hogar, algo parecido a una ciudad, esta, sin duda alguna es Aquaria.

Aquaria no es si no una ciudad temporal que se crea a partir de la reunión de cientos de embarcaciones Gastfyr. Esta reunión sucede una vez cada 300 días cuando los astros se alinean de una forma concreta, y no dura nunca más de siete noches (el tiempo en que dura la conjunción astral).

El lugar en el que sucede es también siempre diferente y la ubicación de la siguiente Aquaria es un secreto celosamente guardado por los hijos de las estrellas. Se cree que siguen un patrón basado en las mareas y la posición de los astros, pero sólo los capitanes de los navíos Gastfyr conocen el secreto.

Muy pocos no Gastfyr han estado en Aquaria, y estos no cuentan demasiado sobre ella. Todo al respecto de la ciudad de las olas es tan misterioso y efímero como lo son los propios Gastfyr.

Algunos estudiosos afirman que Aquaria se reúne con fines comerciales, para el intercambio de historias, canciones, bailes y poesías, y para que se generen pasionales pero efímeros amoríos que perpetúen la raza Gastfyr, Sin embargo otros, afirman que los

motivos por lo que miles de Gastfyr se reúnen en un mismo sitio son mucho más importantes.

Unos que Aquaria es en realidad un concilio en el que se deciden hechos importantes que afectarán al futuro de Ismere; eso significaría que los Gastfyr disponen de información importante de la que las demás razas carecen.

Otros hablan de extraños rituales que estremecerían incluso a un troll.

Algunos incluso, que en Aquaria es donde se reúnen Tempestad y el Caminante para aconsejar a sus protegidos.

Sea como sea algo importante pasa en Aquaria, si no ¿porqué los más poderosos hechiceros gastfyr utilizan todo su poder rodeando la ciudad de tormentas, huracanes y relámpagos, para mantenerla libre y protegida de extraños?

Agradecimientos: a la gente del foro de G&G y especialmente a Agis Silverfish.

Contacto:
kiernanfaren@gmail.com

Únete a la comunidad:
<http://www.rolgratis.com/gyg/foros/>