

GOBLINS & GRUTAS (Sin Dados) ®

por Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish)

Agradecimientos: quiero agradecer a Dracomrol y a The Freak Times la publicación de este juego desde su página web (<http://www.dracomrol.com/>).

Aviso: para disfrutar de este suplemento es necesaria una copia de *Goblins & Grutas* ®. Es gratis... Qué susto, ¿eh?

¡Bienvenido a *Goblins & Grutas Sin Dados*! Cuando termines de leer estas páginas estarás listo para emprender una campaña de fantasía medieval con un sistema sin dados gratuito, compatible con el 99% de los mundos de fantasía.

1 ¿Cómo se juega al *Goblins & Grutas Sin Dados*?

Ajá, sabía que harías esa pregunta. En el *Goblins & Grutas*, cuando querías que tu personaje hiciera algo tirabas un dado. *Goblins & Grutas Sin dados* utiliza dos sistemas diferentes: el sistema fácil (SF) y el sistema menos fácil (SMF).

En el SF tú dices lo que hace tu personaje. El Goblinmaster toma en consideración las circunstancias relevantes (niveles de habilidad del personaje, buen juego de rol del jugador, dirección del viento dominante en la región...) y te dice cómo tu personaje tiene éxito o fracasa.

Vamos ahora con el SMF.

Lo que antes llamábamos Características y Habilidades pasan a llamarse *Características Base* y *Habilidades Base*. Son constantes y sólo pueden ser aumentadas por la experiencia.

Cada punto en una Característica o Habilidad Base otorga un *Punto* de dicha Característica o Habilidad. Por ejemplo, si Salvajius dispone de una Característica de Conocimientos Base de 2 dispondrá de dos Puntos de Conocimientos. La cantidad de Puntos irá bajando según los vayamos usando.

2 ¿Y qué hago yo con esos Puntos?

Realizar acciones. Cuando a tu personaje se le presente un reto, tendrás dos opciones:

- Confiar en que tu Característica Base o Habilidad Base sea suficiente como para realizar la acción. Las Bases sirven para realizar acciones cotidianas.

Las nuevas aventuras de Salvajius Munchkinen

Salvajius es un incursor norteño con una Habilidad Base de Conocimientos de 2. Cuando Salvajius va de viking se limita a remar y a orientar la vela. Si su ca-pitán sabe lo que hace no le permitirá tomar el timón o -¡Odín no lo permita!- realizar una reparación en el casco del navío.

- Gastar un Punto de Característica o Habilidad para asegurar que tu personaje realiza la acción. Asimismo, los Puntos sirven para realizar acciones extraordinarias, que no están al alcance de un personaje que sólo está usando su Características o Habilidades Base.

Las nuevas aventuras de Salvajius Munchkinen

Salvajius se encuentra en las fiestas de su fiordo natal, donde se ha inscrito en el viril juego de levantamiento de piedras. Salvajius

estira sus músculos, hace sonar los nudillos y se acerca a una enorme piedra, seguro de que su Fuerza Base de 6 le permitirá levantarla.

El Goblinmaster le comunica en ese momento que la hermosa Sigurd Trezasdoradas se encuentra entre la concurrencia. El jugador decide entonces que gastará un punto de Fuerza para asegurarse de que levanta la piedra.

Con un gruñido, Salvajius levanta la piedra con rapidez. Cuando la deja caer entre los vítores de la gente, le guiña un ojo a Sigurd. La bella le sonrío. La Fuerza Base de Salvajius sigue siendo de 6, pero sus Puntos de Fuerza han bajado a 5.

3 ¿Y gastar un punto me garantiza el éxito?

Sí, a no ser que:

- Alguien más esté gastando puntos para que tu personaje no logre la acción. En ese caso se pueden gastar múltiples puntos hasta que uno de los dos oponentes se retira.

Las nuevas aventuras de Salvajius Munchkinen

Salvajius ha superado la prueba de alzada de piedra, pero se da cuenta de que su oponente en la lucha de la cuerda es Thorkel Abrazodeoso, el hombre más fuerte y velludo de las Landas Heladas. A pesar de estar cansado por el esfuerzo de la prueba anterior (donde usó un Punto de Fuerza) decide intentarlo.

Se escupe en las manos sin muchas ceremonias y a una señal del jarl empieza la competición. El jugador de Salvajius usa un Punto de Fuerza, pero el Goblinmaster decide que Thorkell también. El gasto de Puntos continúa por ambas partes hasta que Salvajius se queda sin ninguno, mientras que a Thorkell aún le quedan.

Salvajius muerde el polvo. Ha quedado campeón de alzamiento de piedra, pero ha quedado completamente exhausto tras la lucha de la cuerda (ha empleado todos sus Puntos de Fuerza). No podrá realizar ninguna otra proeza de fuerza hasta que no se recupere y el Goblinmaster le indique que dispone de nuevo de todos sus Puntos de Fuerza.

- Gastar puntos tampoco dará el éxito al personaje si, en opinión del Goblinmaster, está inteniendo algo más allá de lo posible. No importa cuántos Puntos de Fuerza se gaste el jugador de Salvajius... ¡Nunca podrá echarse su *drakkar* a la espalda!

Las nuevas aventuras de Salvajius Munchkinen

Agotado por el esfuerzo, Salvajius se refresca la cara. Luego toma una pata de cerdo y se acerca a la feria de los Scalds, donde los bardos compiten entre sí narrando las sagas de sus antepasados. A pesar de que Salvajius conoce un par de historias de mari-

neros, ni se le ocurre intentar narrarlas. Si lo hiciera, los scalds no tendrían que gastar Puntos de Conocimientos para superarle: sus Conocimientos Base serían más que suficientes para derrotarle, aun cuando Salvajius gastara todos sus Puntos de Carisma.

4 ¿Se pueden gastar más de un punto en una sola acción?

En principio no, a no ser que utilices la regla del “doble ciego”. Esta regla consiste en una subasta a sobre cerrado entre el jugador y el Goblinmaster.

La mecánica del “doble ciego” es la siguiente: el jugador y el Goblinmaster escriben en un trozo de papel *sin que el otro lo vea* los puntos que se gastan en la acción. El personaje que se haya gastado más puntos tiene éxito en la acción. Si se produce un empate, se realiza otro “doble ciego”. Si los dos personajes empatan y se quedan sin puntos en la misma acción el Goblinmaster narrará un empate siempre que sea posible. Si ni siquiera esto es posible, narrará una victoria muy marginal para el jugador.

Ya sé que es complicado. Pero, oye, ¡tú fuiste el que preguntaste!

5 ¿Cómo se recuperan los Puntos?

Como regla general, los personajes deberían empezar sus aventuras con todos los Puntos a su disposición. En cuanto a la recuperación de los puntos, se presentan varias opciones.

- Los Puntos se recuperan al final de la aventura. Los jugadores deben tener mucho cuidado con el momento en el que usan los Puntos de sus personajes.
- Los Puntos se recuperan con una buena noche de sueño. No obstante, se debe tener en cuenta el sentido común. El Goblinmaster tiene la última palabra a este respecto.

Las nuevas aventuras de Salvajius Munchkinen

Cuando llega la noche, Salvajius agarra una borrachera de espanto, en el curso de la cual cae a las letrinas del poblado. Duerme hasta bien entrado el día, con lo que normalmente recuperaría todos sus puntos. Sin embargo, a la tarde siguiente, el Goblinmaster sólo le permite recuperar un punto de Fuerza, pero ninguno de Inteligencia (por el dolor de cabeza) ni de Carisma (por el repugnante olor que despidió).

NOTAS PARA EL GOBLINMASTER

Esta sección es de uso exclusivo para los Goblinmaster. Si no vas a serlo, deja de leer ahora mismo. Oh, ¿a quién pretendo engañar? Vas a leerlo igualmente. Sólo pretendía crear un poco de misterio.

¿Por qué jugar sin dados?

Se solía decir que un millón de monos golpeando máquinas de escribir acabarían escribiendo las obras completas de Shakespeare. Eso podrá ser cierto, pero yo esperaré sentado.

Lo que quiero decir con esto es que es muy difícil producir una buena historia si interviene el azar. De hecho algunos artistas utilizan el azar en sus creaciones, pero son los menos. La mayoría de ellos se piensan muy bien lo que ponen en sus historias. Con un sistema sin dados nosotros podemos hacer lo mismo.

Si no hay dados... ¿quiere decir que no hay sistema?

No, quiere decir que hay un sistema sin dados.

Un juego de rol clásico, con dados, funciona más o menos de la siguiente manera: Contiene unos pocos conceptos, que son contenidos en un reglamento mecánico de tiradas. Al usar el reglamento, las partidas reproducen el concepto. El reglamento es algo así como una máquina que cada vez que la ponemos en marcha produce historias que incluyen los conceptos o temas que teníamos de entrada.

CONCEPTO(S) → REGLAMENTO → PARTIDA

Pongo un ejemplo. Supongamos que quiero hacer un juego de fantasía medieval que se va a llamar *Espadas y Hechiceros*. En *Espadas y Hechiceros* los héroes derrotan casi siempre a los monstruos, haciendo que gane el Bien sobre el Mal. Ese es el concepto. Ahora elaboro un reglamento en el que los PJs tiren más dados y tengan acceso a magia más poderosa y a mejores opciones tácticas que los monstruos. Cuando los jugadores usen este sistema en sus partidas, los PJs harán trizas a los “malos”, con lo cual un tema de sus partidas será “el Bien casi siempre vence al Mal”. Siempre suponiendo que el sistema esté bien diseñado y los jugadores lo estén aplicando al pie de la letra.

¿Sigues ahí? Vale, porque ahora vamos a ver cual es el sistema de un juego de rol sin dados.

CONCEPTO(S) → PARTIDA

Lo que estamos haciendo es saltarnos un paso. Vamos a intentar articular los conceptos en la partida sin la mediación de un reglamento. ¿Cómo vamos a hacer eso? Pues en el mejor estilo Goblins & Grutas: jugadores antes que juegos y criterios antes que normas. Vamos a sustituir la regla pura y dura por decisiones que tomaremos en el juego.

¿Cuáles pueden ser algunos de esos criterios?

Lo que primero hay que tener claro es que los criterios no son normas. Las normas y las reglas son decisiones que otra persona las ha tomado por ti. Los criterios son decisiones que tú mismo puedes tomar -se que los criterios no son exactamente eso, pero no conozco otra palabra que se le acerque más. Creo que puedo establecer de momento por lo menos dos criterios que yo he usado en mis partidas sin dados. El primer criterio es uso general, el otro es de uso más restringido.

CRITERIO DEL TONO

Una acción A tendrá éxito contra la acción B si la acción A está más en el tono deseado que la acción B.

Ejemplo: Sigamos con el ejemplo del juego hipotético *Espadas y Hechiceros*. En la versión sin dados, en lugar de hacer un reglamento laaaargo y complicado, construyo un criterio con el concepto: El Bien triunfa frente al Mal. Entonces, cada vez que un héroe (bueno) se enfrente a un monstruo (malo), triunfará.

PRIMER CRITERIO DE LA VEROSIMILITUD

El Criterio del Tono será invalidado el número de veces suficiente para que dicho Criterio no se convierta en una verdad universal.

Si el Criterio del Tono se cumpliera siempre, las partidas serían una estupidez. El Criterio de Verosimilitud existe para aportar flexibilidad al Criterio del Tono.

Ejemplo: En el juego *Espadas y Hechiceros* los héroes tienen las de ganar, pero el Goblinmaster puede hacer que no sea fácil. No siempre los héroes ganarán a los monstruos. Tal vez al final de la campaña derroten al Malvado Sr. Oscuro, pero se habrán dejado por el camino a un par de amigos y tal vez un brazo.

Como podrás ver, una aplicación sensata del Criterio del Tono y del Criterio de la Verosimilitud reproducen en la partida el mismo efecto que un reglamento.

Incluso podemos combinar ambos criterios en uno sólo:

CRITERIO DEL TONO VEROSÍMIL

Una acción A *generalmente* tendrá éxito contra la acción B si la acción A está más en el tono deseado que la acción B.

Esos criterios suenan un tanto abstractos. ¿No tienes otros criterios más prácticos?

Para resolver acciones concretas, podemos usar estos dos criterios. Una vez más, el primero es de uso general, el segundo sirve para que el primero no se cumpla siempre.

CRITERIO DE SUPERIORIDAD

Un personaje A tendrá éxito contra el personaje B si el personaje A tiene una Característica o Habilidad relevante y superior a la del personaje B.

SEGUNDO CRITERIO DE LA VEROSIMILITUD

El Criterio de Superioridad será invalidado el número de veces suficiente para que dicho Criterio no se convierta en una verdad universal.

Estos criterios también se pueden reunir en uno:

CRITERIO DE LA SUPERIORIDAD VEROSÍMIL

Un personaje A *generalmente* tendrá éxito contra el personaje B si el personaje A tiene una Característica o Habilidad relevante y superior a la del personaje B.

Es decir, si un personaje con Combate/Ataque 7 intenta golpear a un personaje con Combate/Defensa 2 casi siempre acertará, si no hay otras circunstancias relevantes. Por ejemplo, si el personaje con más puntuación en ataque tiene 40º grados de fiebre, tiene las manos atadas a la espalda y una pierna rota, seguramente pierda la pelea.

En caso de que la Característica o Habilidad sea más equilibrada, se puede recurrir a un empate. En ese caso, un personaje ganará la pelea, pero recibirá muchos golpes.

No olvides que como Goblinmaster puedes utilizar el Segundo Criterio de la Verosimilitud. Si quieres evitar un abuso del Criterio de la Superioridad o si simplemente quieres crear una situación interesante en la narración, puedes hacerlo. ¡Es más, yo diría que *deberías* hacerlo!

Estos, insisto, son criterios que yo he usado y he encontrado de utilidad. Estoy seguro de que habrá muchos más por descubrir.

Si no hay dados ¿no se pierde el elemento sorpresa?

No. El Goblinmaster no sabe qué van a decir los jugadores y viceversa. El elemento sorpresa ya no depende de un dado, sino de lo imaginativos que seáis.

Pero eso quiere decir que los personajes de los jugadores están a mi merced, ¿no?

Entre tú y yo, siempre lo han estado. La única diferencia es que ahora no tienes la coartada de los dados. Ya no le vas a poner al villano un +120 con la daga para que acabe con la tía abuela del héroe. Decides que el villano acaba con la tía abuela del héroe y ya está -con lo cual consigues lo que querías en un principio, sólo que con menos complicaciones.

Te habrás dado cuenta a estas alturas que como Goblinmaster en una partida sin dados, aumenta tu poder en la partida, y por tanto tu responsabilidad.

¿Y si los jugadores no se fían de mí?

Si eres justo acabarán haciéndolo. Siempre será mejor poner tu confianza en una persona que quiere jugar que ponerla en la tirada de un dado.

¿Qué cualidades debería tener un Goblinmaster sin dados?

Por encima de todo, sentido dramático. Es un conocimiento de lo que funciona y lo que no en una historia. Por así decirlo, es el talento de decir a la gente lo que desea oír.

¿Cómo puedo adquirir esa habilidad dramática, o como quiera que se llame?

Si eres capaz de disfrutar de una película, de una historia o de un libro, enhorabuena, ¡ya la tienes!. Lo único que tienes que hacer es ponerla en marcha. Cuando estés en una partida de rol, déjate llevar por tu intuición para añadir un detalle, una escena o una subtrama completa. Puede ser algo tan simple como decirte a ti mismo “aquí lo que pega es...” Pronto serás capaz tomar cualquier situación típica y hacerla más interesante añadiendo un obstáculo o un detalle. Piensa que toda situación es susceptible de ser mejorada. Por ejemplo, la típica espada que habla - pero en una lengua desconocida. Otro ejemplo, un ladrón que intenta abrir un cofre y que en ese momento oye una voz desde dentro que dice “déjame salir...”, o -mejor todavía- “no quiero salir...”

Por lo que me estás diciendo, parece que es importante saber improvisar.

Pienso que es importante empezar la partida teniendo algún tipo de trama preparada. He jugado con narradores excelentes que parecían sacarse aventuras de la chistera, pero es posible que un día no te encuentres inspirado. Más que improvisar, lo que sí hay que hacer es reaccionar lo más posible a las situaciones que te propongan los jugadores.

Todas estas son cualidades que están presentes en todos los buenos másters, arbitren con o sin dados, pero en un juego sin dados son fundamentales.

¿Qué ventajas le ves a jugar sin dados?

Aunque suene muy difícil, es extremadamente sencillo en cuanto a mecánica, y te permite un amplio abanico de posibilidades. Puedes montar una partida sin dados en cualquier ambientación casi

sobre la marcha. Tal vez sea el único sistema totalmente universal.

Volviendo a los personajes, ¿se crean de la misma manera que en los juegos con dados?

Tienes dos posibilidades. Puedes crear los personajes como siempre y luego jugar sin dados o puedes dejar que los jugadores se hagan los personajes libremente y sin recurrir a un sistema numérico. En esta variante cada jugador se hace un personaje simplemente diciéndolo y tomando notas en una hoja en blanco.

Ejemplo: “Mi personaje se va a llamar Salvajius Munchkinen, y va a ser algo así como un vikingo, muy fuerte y ágil, pero un poco tonto. Lleva un hacha a dos manos y armadura de pieles. Es bueno combatiendo y robando, pero es malo con la magia. Se lleva bien con la gente. Tiene una pata de conejo que le han vendido como un amuleto contra magia. También lleva gonzúas y jabón, porque le gusta lavarse a menudo”

¿Pero y si los jugadores se hacen personajes demasiado poderosos?

Entonces es que quieren jugar una partida con esos personajes. Acomodaos los unos a los otros para hacer una partida en la que todos os lo paséis bien. Negociadlo. Tengo que decir que, en mi

experiencia, una vez les das a los jugadores libertad no suelen abusar. A lo mejor piensan “vamos a no pasarnos, no sea que Esteban vuelva a jugar con dados...”

Entonces, si juego sin dados ¿no tengo que comprar juegos de rol?

Yo no diría tanto. Los juegos y los libros son una fuente excelente de ambientaciones y de ideas. Yo mismo estoy jugando ahora sin dados y siempre procuro tener una biblioteca bien provista.

Suena interesante. ¿Cuál es la mejor manera de empezar a jugar sin dados?

Lo que yo te aconsejaría es preparar una partida paralela a la campaña que estéis llevando. Deja claro a los jugadores que es una partida de prueba, con personajes elaborados para esa aventura. Juega la aventura, y si gusta, ya os plantearéis cambiar de sistema en vuestras partidas. Si el experimento no funciona, no habréis estropeado vuestra campaña habitual. De todas formas, la experiencia de probar una forma de jugar distinta ya es de por sí positiva.

¿Falta algo más?

Una hoja de personaje, para el Sistema Menos Fácil (SMF), y ya podemos irnos a jugar.

Goblins & Grutas, Goblins & Grutas (sin dados), Tarantela y La Leyenda de la Séptima Hermana son propiedad del autor. Todos los derechos reservados. Se permite la reproducción y distribución libres con 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.

Autor: Esteban Juan García de la Cruz (Agis Silverfish)
agis2001@terra.es

Las dudas y comentarios son bienvenidos.

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

Maquetado por Juan Cruz Balda (Johansolo) miembro de MercenariosRol

