

# **GOBLINS AND GRUTAS**

Módulo de reglas suplementario (OPCIONAL SU USO) Hecho por Wilus.

## APARTADO 1: Niveles

En el libro de reglas principal del juego Goblins & Grutas se especifica un apartado especial para progresar tu personaje mediante un sistema de niveles. A la gran mayoría de jugadores les parece una absurdez, pero cuando quieres jugar partidas de varias semanas, suele ser útil a la par que le da más emoción al juego.

Como dice el propio manual, cada vez que se complete un reto, los jugadores obtendrán puntos de experiencia, con los que subir de nivel, y por cada nivel subido se pondrían un punto más en cualquiera de sus habilidades. Al ser el máximo posible de puntos a poner, 40, (8 en cada uno como máximo, 5 apartados), el nivel máximo sería el 20.

Para llegar ahí, he clasificado las misiones en rangos (a alguno le puede sonar del manga/anime Naruto), más un rango especial, que otorgará los puntos de experiencia que el Goblinmaster decida:

Rango	Puntos de experiencia
<b>A</b>	20
<b>B</b>	15
<b>C</b>	10
<b>D</b>	5
<b>S</b>	50

Las misiones deben ser tenidas en cuenta según su dificultad. No vamos a categorizar una misión de ir a coger setas al bosque de al lado como rango S, a no ser que estemos en guerra o algo así.

Los puntos necesarios para subir de nivel, también lo doy especificado, para mayor comodidad.

Cada vez que se suba de nivel, los puntos de experiencia se vuelven a 0. SIEMPRE. Eso quiere decir que no puedes ir acumulando puntos de experiencia.

Nivel	Exp	Nivel	Exp	Nivel	Exp	Nivel	Exp
<b>1</b>	10	<b>6</b>	85	<b>11</b>	160	<b>16</b>	235
<b>2</b>	25	<b>7</b>	100	<b>12</b>	175	<b>17</b>	250
<b>3</b>	40	<b>8</b>	115	<b>13</b>	190	<b>18</b>	265
<b>4</b>	55	<b>9</b>	130	<b>14</b>	205	<b>19</b>	280
<b>5</b>	70	<b>10</b>	145	<b>15</b>	220	<b>20</b>	295

Una vez alcancen el nivel 20, habrán terminado su aventura, y ya solo se podrán enfrentar a retos muchísimo más difíciles sin ganar experiencia con ello.

## APARTADO 2: Razas extra

En mis partidas, muchos jugadores han echado en falta alguna que otra raza extra para llevar: vampiros, licantropos, humanos, hombres-pep... (este último surgió con una coña de un video de YouTube, y al final ha sido adaptado como raza). Así que, he decidido añadir a este manual suplementario algunas razas extra con sus debilidades y todo eso.

### **Vampiros.**

Seres sedientos de sangre.

+1 en tiradas en lugares donde haya habido un derramamiento de sangre.

Pueden ver en la oscuridad tanto en exterior como en interior.

Predilección por humanos (siempre que haya un atacante humano, deben atacarle primero a ese)

No pueden tener más de 4 puntos en magia.

### **Hombres-pep (también llamados tritones)**

Seres de las profundidades marinas. No pueden moverse fuera del agua.

+1 en tiradas en lugares donde haya agua (lagos, ríos, similares).

Pueden ver en la oscuridad dentro del agua.

No pueden tener más de 4 puntos en magia.

### **Humanos**

Civilizados por naturaleza.

+1 en tiradas en ciudades, campamentos, o pueblos.

No pueden ver la oscuridad salvo en el exterior.

Avaricia. (Siempre que haya algo de valor, deben llevarselo cueste lo que cueste)

No pueden tener más de 4 puntos en magia.

## APARTADO 3: Tiradas especiales nuevas.

Muchos personajes (como bárbaros, gladiadores, tipos idiotas, etc) suelen ir por ahí con muy poca o sin armadura, por lo que un golpe y ZAS! Muertos. Para eso, por he añadido algunas tiradas como la de esquivar.

### **3.1 Tirada de esquivar.**

Una vez se ha resuelto la tirada de combate del atacante, el defensor hace una tirada de 1D8 + Agilidad. Si el resultado es superior a los puntos de ataque del atacante, se lo esquivar y no le afecta. Si no, se procede a la tirada de defensa.

Por ejemplo:

+ Wilus ataca a Loriaz. Wilus hace una tirada 1D8 + Atq = 14. Atq Wilus = 10. Loriaz hace una tirada de esquivar: 1D8 + Agilidad = 15. ¡Loriaz esquivó el golpe!

- Wilus ataca a Loriaz. Wilus hace una tirada 1D8 + Atq = 14. Atq Wilus = 10. Loriaz hace una tirada de esquivar: 1D8 + Agilidad = 9. ¡Loriaz no esquivó el golpe! Loriaz tiene que tirar la tirada de defensa: 1D8 + Defensa.

### **3.2 Tirada de despertar.**

En algunos casos, el daño recibido no será superior a los PV del jugador defensor, serán iguales. En ese caso, si los PV llevan a 0, pero no a un número negativo, se da una segunda oportunidad: inconsciente.

En caso de estar inconsciente, el jugador deberá hacer una tirada de 1D8 para ver si despierta o sigue inconsciente. El resultado deberá ser inferior a su fuerza.

Se le concederán un máximo de 3 tiradas, si a la 3 no ha despertado, el personaje ha muerto de forma definitiva.

### **Apéndice. ¿Dudas?**

+ Eh, tengo un enano como PJ, y estamos usando el sistema de niveles que has creado, pero dice que no puedo tener más de 4 puntos en magia, ¿que hago? ¡Así no puedo subir de nivel llegado a cierto punto!

Si, si que puedes. Como regla especial añadida en este suplemento, las limitaciones de magia solo son aplicables hasta el nivel 16. Desde entonces, puedes poner todos los puntos que quieras en Magia dentro de las propias limitaciones del juego (máx. 8)

+ Oye, que me he hecho un hombre-pepe y necesito salir del agua de vez en cuando, ¿como consigo ese traje especial?

El traje especial para andar fuera del agua, puede ser otorgado únicamente por el Goblinmaster, siempre y cuando este lo vea imprescindible. Mientras tanto, los hombres-pepe están diseñados para ser usados específicamente en algunos módulos que requieran viajes submarinos y cosas así. Son una raza un poco estúpida, pero tienen su gracia y su utilidad en algunos casos especiales.

He respondido a las que me parecerían las dudas más posibles. En caso de cualquier otra duda, ponerse en contacto conmigo mediante mi correo: [elmagoarkius@hotmail.com](mailto:elmagoarkius@hotmail.com)

Módulo suplementario de reglas de uso opcional para el juego Goblins & Grutas.

Hecho por Wilus.