

PIFIAS Y CRÍTICOS PARA GOBLINS & GRUTAS

Por Skarfester

Pifias

Las pifias las utilizan muchos juegos de rol y aportan situaciones cómicas y dramáticas a las partidas.

Para utilizarlas en el G&G podríamos emplear una regla similar a la de “golpe certero”. Cuando un PJ tira para realizar una acción y saca un 1, vuelve a lanzar el dado y si vuelve a sacar un 1, entonces ha hecho pifia.

Un personaje que ha pifiado no sólo fallará la acción, si no que fallará de la peor forma posible, con un resultado si cabe contrario al que pretendía. Hay que procurar no pasarse y que la pifia no conlleve la muerte directa del PJ, eso sería muy cruel.

Ejemplos:

Un PJ intenta abrir una cerradura y pifia. No sólo no conseguirá abrirla sino que además se le romperá la ganzúa.

Otro PJ intenta descifrar un mensaje y pifia. Con un fallo normal simplemente no sabría que pone, pero con una pifia lee un mensaje erróneo (la tirada debería hacerla el Goblinmaster en secreto, para que el jugador no lo sepa).

Un PJ intenta convencer a un PNJ para que le ayude y pifia. El PNJ se enfada y ordena al PJ que se largue si no quiere tener problemas.

Y finalmente un PJ que intenta escalar un muro y pifia, pues, sintiéndolo mucho caerá al vacío, o el GM puede hacer que se le rompa la cuerda (si usaba una), o resbale tirando piedras a los PJs que están por debajo de él.

Para compensar las pifias en las acciones no de combate se podría aplicar la regla del “éxito absoluto”, que sería lo mismo que un “golpe certero” pero en acciones que no fueran combate. Un PJ que tiene éxito absoluto en una acción la superará de la forma más brillante posible, u obtendrá alguna ventaja adicional.

Ejemplos:

El PJ que intentaba abrir la cerradura tiene éxito absoluto. ¿Cómo representarlo? El PJ podría haber sido tan rápido que el GM le permite un poco más de acción en ese turno, como abrir la puerta y pasar al otro lado. O el GM podría permitir que la próxima cerradura similar a ésta que forzara el PJ la abriera automáticamente, sin tirada.

El PJ que descifra un mensaje y tiene éxito absoluto no sólo entenderá su significado, sino que además obtendrá algún dato adicional, como su antigüedad o pistas sobre quién lo podría haber escrito.

En el caso del PJ que intentaba conseguir ayuda del PNJ no sólo la recibirá, sino que además habrá hecho un amigo y es muy posible que el PNJ lo ayude más adelante.

¿Y el PJ que estaba trepando por un muro? Pues habrá subido con mucha soltura y rapidez, salvando una gran distancia (si la subida requiere varios turnos) o conservando algo más de acción para este turno (ocultarse, pasar al otro lado, atar una cuerda...).

Pifias en combate

Las pifias en combate pueden conllevar resultados diversos, y por ello he creado una tabla específica para ellas.

Sólo se puede hacer pifia al atacar, no en la defensa.

Al pifiar ocurriría uno de estos supuestos:

- El personaje pierde el equilibrio, quedando en una situación vulnerable. Tendrá un -2 a todas las acciones del siguiente turno, incluyendo la defensa.

- Al PJ se le cae el arma que está blandiendo. En el siguiente turno deberá atacar sin armas o emplear el turno en sacar otra arma o recoger la que se le ha caído.
- En un gesto asombrosamente patoso el PJ resbala y cae al suelo. Deberá emplear el siguiente turno en levantarse, y si es atacado mientras aún está en el suelo (por iniciativa actúa antes el agresor que el jugador) el atacante obtendrá un bonificador por ventaja táctica (+2 o +3, según el GM).
- Al personaje se le rompe el arma. Puede que se clavara la punta del filo en el suelo, que la hoja se partiera al impactar contra el escudo del oponente, que se haya rajado el mango del hacha o que la cuerda del arco haya dicho basta y se haya roto sin más. En todo caso el arma queda inservible, aunque el GM puede permitir que se use como arma improvisada.
- Golpe perdido. El PJ falla estrepitosamente y acierta con su ataque al PJ o PNJ más cercano a su objetivo inicial, preferentemente a un PJ aliado. Si no hay individuos en su radio de acción considera que se ha infligido el daño a sí mismo (ver siguiente punto).
- Ataque patético, como en el G&G original. Algo sale mal y el PJ realiza una acción tan torpe que se inflige daño a sí mismo. Resuélvelo como un “ataque patético” o lanza un dado para determinar los puntos de vida perdidos (puedes limitarlos a 4, para que no sea tan grave).

Mediante una tirada determinamos cuál de estos supuestos ocurre. Yo he organizado la tabla de la forma siguiente, aunque cada GM puede modificarla a su gusto:

Tirada	resultado
1,2	Pérdida del equilibrio
3,4	Se cae el arma
5	El PJ cae al suelo
6	Se rompe el arma
7	ataque a un aliado
8	Daño auto infligido

Críticos

He diseñado también un sistema de golpes críticos para el G&G, aunque no me termina de convencer del todo. Por un lado introduce más detalle y elementos nuevos a la aventura (el hecho de haber heridas concretas que limitan a los personajes y les obliga a curarlas) pero temo que acabe por ser un engorro y complicar demasiado la existencia a los PJs.

Lo publico de todas formas por si alguien quisiera utilizarlo, o para daros ideas para hacer vuestras propias adaptaciones al juego. Ahí va.

Estas reglas sustituyen al “golpe certero” del G&G. A partir de ahora, si al realizar un ataque sacamos un 8 en el dado, lo volveremos a lanzar y si sale un 6,7 u 8 diremos que hemos hecho un impacto crítico a nuestro oponente.

Un 6 representará una herida leve, un 7 una herida grave y un 8 una herida mortal. Deberemos hacer otra tirada para determinar la zona del cuerpo impactada, según esta tabla:

Tirada	Zona afectada
1,2,3	Torso
4,5	Brazos
6,7	Piernas
8	Cabeza

Para determinar en qué brazo o pierna impactamos concretamente podemos usar: 4 y 6 izquierda y 5 y 7 derecha. A continuación explico los daños en cada parte del cuerpo dependiendo de la gravedad de la herida:

Cabeza

Herida leve: el impacto deja aturdido al blanco un determinado número de turnos.

Herida grave: el blanco queda K.O. con una herida que deberá curarse o el PJ tendrá un -1 a todas las acciones físicas o mentales al volver en sí (tiene que ser reanimado).

Herida mortal: está claro. El personaje muere instantáneamente por el impacto.

Torso

Herida leve: una herida poco importante pero que le da un -1 a todas las acciones físicas (que requieran movimiento corporal).

Herida grave: el personaje cae derribado, y aunque no queda inconsciente tendrá un -2 a todas las tiradas físicas y -1 a las mentales (por el dolor) hasta que la herida sea curada.

Herida mortal: tremenda estocada que causa la muerte del blanco.

Brazos

Herida leve: el blanco tendrá un -1 a todas las tiradas en que utilice el brazo impactado.

Herida grave: el brazo queda incapacitado y apenas podrá moverlo o sostener nada. -1 a las tiradas que impliquen movilidad.

Herida mortal: hueso roto o músculo cortado, herida muy fea. No puede usarse el brazo en absoluto. -2 a las tiradas físicas y -1 a las mentales.

Piernas

Herida leve: -1 a las tiradas que impliquen usar las piernas (correr, saltar...).

Herida grave: blanco derribado. Apenas podrá levantarse y caminar muy lentamente. -1 al resto de tiradas que impliquen movilidad.

Herida mortal: el blanco es derribado y no podrá desplazarse más que a rastras. -2 al resto de tiradas que impliquen movilidad y -1 a las mentales.

Aclaraciones:

Una herida leve puede curarse in situ, cerrando la hemorragia. Una herida de carácter grave implica daños en tejidos o huesos, y requerirá de cierto reposo (o magia) para sanar completamente. Cuando hablo de penalizadores a las tiradas físicas o mentales quiero decir que el daño es suficientemente grave como para entorpecer la capacidad física y en ocasiones mental del personaje. Un PJ con un brazo herido podrá correr, pero le costará más. Un personaje con una pierna gravemente herida no podrá correr o saltar, y el penalizador se aplicará al resto de acciones como combatir o tirar de una cuerda. Asimismo el dolor de la herida merma su concentración y le costará más razonar, usar magia o usar los sentidos.

El GM debe aplicar el sentido común a cada caso. Si te parece un engorro lo de penalizadores físicos y mentales englobalos sólo en uno, un penalizador a toda actividad.

Y emplea también el sentido común cuando un mismo personaje reciba varias heridas. No tiene mucho sentido que un personaje actúe con un penalizador acumulado de -5, por ejemplo. Cuando un personaje haya recibido un par de heridas graves considera

que ha caído inconsciente, y aunque sigue vivo morirá si no recibe cuidados rápidamente.

Armaduras

Este sistema de críticos nos abre la posibilidad de reflejar en el juego el uso de protecciones específicas para cada parte del cuerpo, como serían los cascos, los brazales y las grebas.

Un personaje equipado con una de estas piezas de armadura reducirá en un nivel el crítico que reciba en una parte del cuerpo protegida. Así un personaje equipado con casco que reciba una herida mortal en la cabeza pasaría a ser herida grave; una herida grave pasaría a ser una herida leve y una herida leve quedaría en nada.

Para utilizar esta ventaja la pieza de armadura deberá ser metálica (la armadura corporal debe ser cota de mallas o de placas).

Y para compensar esta ventaja se debe aplicar un penalizador a quien porte estas protecciones.

De esta manera la armadura, los brazales y las grebas dan un -1 cada uno a las acciones de movimiento, como correr, nadar, trepar...

Por tanto un PJ equipado con todas las piezas sumará un total de -3 a las tiradas de movimiento, lo cual puede parecer mucho, pero tenemos que pensar que el individuo va forrado de metal.

El casco reducirá la visibilidad y percepción al que lo porte, de manera que tendrá un -1 a las tiradas de orientación, rastreo, vigilancia... e incluso se podría aplicar a la magia.

Alternativa

La alternativa más sencilla a este sistema de críticos es utilizar modificadores por heridas. Consiste en aplicar un penalizador a todas las tiradas de un personaje, dependiendo de los puntos de vida que haya perdido.

Esto no es nuevo y ya se le había ocurrido a alguien antes (recuerdo la regla de soidsenatas).

Cuando un personaje ha perdido 1/3 de sus puntos de vida (es fácil de calcular porque los puntos de vida se consiguen multiplicando Fuerza x 3, y por tanto cuando haya perdido un número de puntos igual a su fuerza será justamente 1/3) se considera que está herido, y se le aplica un modificador de -1 (o -2 o usar un dado de 6 caras en las tiradas según la regla de soidsenatas).

Cuando haya perdido 2/3 de sus puntos de vida (2 veces su Fuerza) se le considera malherido y el modificador es de -2 (o en las reglas de soidsenatas un -4, o a cambio usar un dado de 4 caras al tirar).