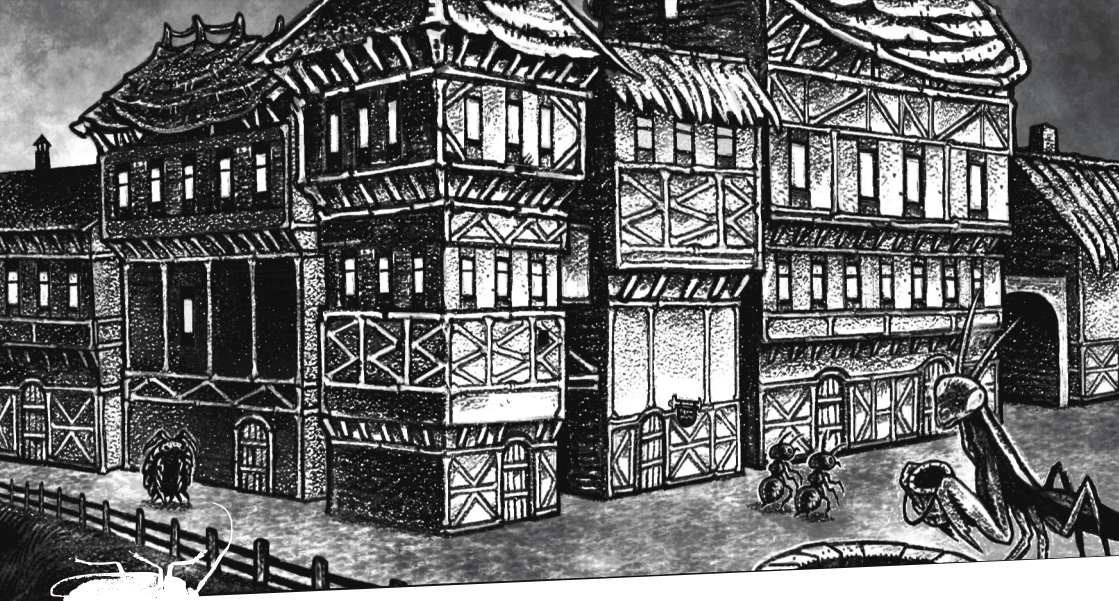




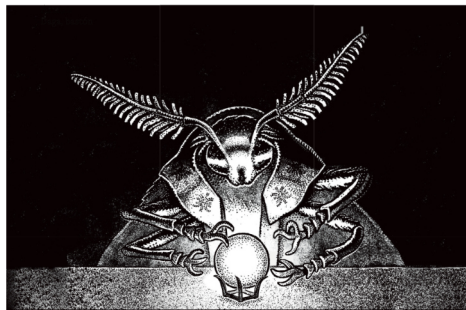
## Pobladores de un dios muerto Adaptación a Granujas

“Vivimos en un Dios Muerto  
que se descompone lentamente...”

F. JAVIER FERNÁNDEZ VALLS (11/06/2026)

### RAZAS

Las razas en **GRANUJAS DE UN DIOS MUERTO** son más fuertes que en Granujas. Eso se compensa con que los PJ a nivel 1 **NO** ganan una habilidad de aventurero. Las pueden seguir ganando de forma habitual a partir de nivel 2.



### POLILLAR

- Los Polillares ganan +2 a Inteligencia, pero -1 a la Fuerza.
- **MUY FRÁGILES:** Al tirar los DG, los polillares consideran como 4 los resultados de todos los dados superiores a 4. Es decir, si tiran 3d8 y sacan 16 (6, 8 y 2) pasarían a tener 10 PG (4, 4 y 2).
- **VUELO GRÁCIL:** Los polillares pueden volar tanto en cuanto no estén Cargados. Mientras lo hacen no pueden atacar ni lanzar conjuros. Su velocidad de vuelo es el doble que andando.
- **OLFATO:** Los polillares tienen ventaja en las tiradas de Sabiduría tanto en cuanto se relacione con el olfato. Deben tener sus antenas descubiertas para poder utilizar este rasgo.
- **MAGIA DEL DIOS MUERTO:** Los polillares tienen la capacidad natural de extraer magia del cadáver del dios. Una vez al día pueden usar uno de los conjuros del dios muerto (Pobladores, p. 42). Considera este un lanzamiento de conjuros normal (a la hora de calcular las salvaciones y demás).



## SCARAFAJUS

- Los Scarafajus ganan +2 a la Constitución, +1 a la Fuerza y -2 a la Destreza.

- **VORAZ:** Deben comer el doble al día y deben comer dos raciones para la acción de ‘comer en la mazmorra’.

- **BRUTO:** Los Scarafajus son poco dados a las sutilezas. Tienen desventaja al usar las armas a distancia (Salvo las arrojadizas).

- **MANDÍBULAS:** Los Scarafajus pueden usar sus mandíbulas como armas naturales (1d6 de daño).

- **ARMADURA NATURAL:** Los Scarafajus aumentan su Defensa de Armadura en 1.

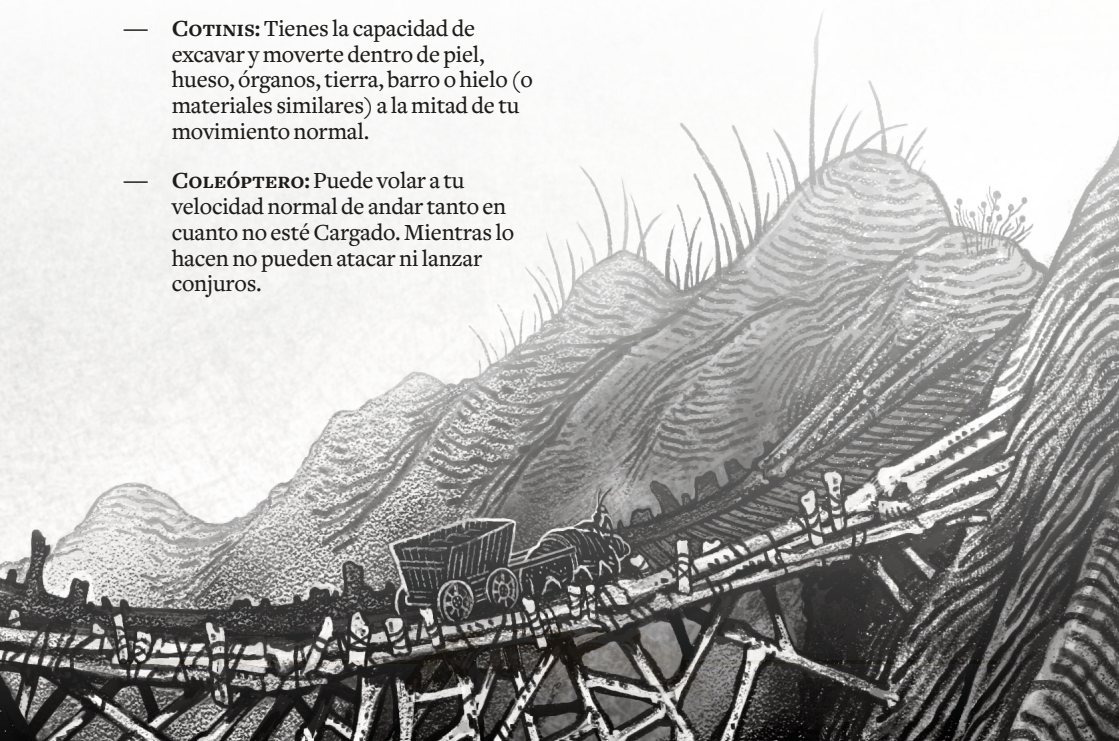
- **SUBESPECIES DE SCARAFAJUS:** Debes escoger una de estas subespecies.

- **GOLIAT:** Aumenta en +1 la Fuerza

- **LUCÁNIDO:** Las mandíbulas hacen 1d8 de daño y tienen el rasgo Brutal.

- **COTINIS:** Tienes la capacidad de excavar y moverte dentro de piel, hueso, órganos, tierra, barro o hielo (o materiales similares) a la mitad de tu movimiento normal.

- **COLEÓPTERO:** Puede volar a tu velocidad normal de andar tanto en cuanto no esté Cargado. Mientras lo hacen no pueden atacar ni lanzar conjuros.







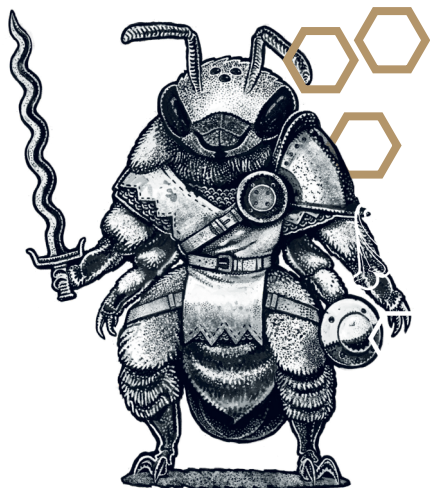
## ARÁNICO

- Los Aránicos ganan +2 a la Destreza y -1 a la Fuerza.
- **FRÁGILES:** Al tirar los DG, los aránicos consideran como 6 los resultados de todos los dados superiores a 6. Es decir, si tiran 3d8 y sacan 16 (6, 8 y 2) pasarían a tener 14 PG (6, 6 y 2).
- **EXTRAÑA MORFOLOGÍA:** No pueden usar armaduras rígidas (Placas y mallas o Placas), yelmos ni armas a dos manos.
- **SOLITARIOS:** Tienen -1 a las tiradas de Reacción y consideran su Carisma 3 puntos menos a la hora de tener esbirros y aliados.
- **MÚLTIPLES OJOS:** Solo son sorprendidos con 1 y tienen +1 a las tiradas de Buscar trampas y puertas secretas.
- **ESCALADA:** Pueden escalar por superficies verticales y 'andar por las paredes' sin dificultad tanto en cuanto no estén Cargados.
- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** Los aránicos tienen infravisión (Granujas, p. 5).
- **TELARAÑA:** Pueden usar una telaraña (Pobladores, p 47).



## ABEJO

- Los abejas ganan +1 a la Fuerza y a la Inteligencia pero -1 al Carisma.
- **MENTE COLMENA:** Los abejas solo pueden tener esbirros y aliados abejas. Las órdenes mandadas por un superior de la colmena siempre van con ventaja, y su extraña mente colmena les impone -1 a las tiradas de Reacción con todos los no abejas.
- **VOLAR:** Puede volar a tu velocidad normal de andar tanto en cuanto no esté Cargado. Mientras lo hacen no pueden atacar ni lanzar conjuros.
- **MIEL:** Una vez al día pueden, si tienen acceso a agua o flores, producir una ración de 'miel'. Esta es una ración que solo tiene 3 usos, en vez de durar una semana. El proceso cuesta 2 horas y puedes vender estas raciones de miel por 2 mo.
- **MÚLTIPLES OJOS:** Solo son sorprendidos con 1 y tienes +1 a las tiradas de Buscar trampas y puertas secretas.
- **AGUIJÓN:** En momentos desesperados pueden usar su aguijón. Este es un ataque con ventaja que causa 1d4 puntos de daño, +3d8 si el objetivo falla una salvación de Constitución. Tras usar con éxito el aguijón el abejo tira 1d6. Con 1-3 muere, con 4-6 queda a 1 PG. El aguijón solo se puede usar una vez.



## CABALLERO DE TIERRA

- Los caballeros de tierra tienen +2 a la Destreza pero -1 a la Fuerza.
- **DESPRECIADO:** Tienen -2 a la reacción en contextos 'diplomáticos' (generalmente son maltratados, pero no generan más hostilidad por se) con todos los otros insectos.
- **VORAZ:** Deben comer el doble al día y deben comer dos raciones para la acción de 'comer en la mazmorra'.
- **FLEXIBLE:** Su extraña forma les permite pasar por huecos de 1/10 de su tamaño.
- **ADAPTADO AL INTERIOR:** Los caballeros de tierra no se desorientan en el interior y no les afecta la radiación.
- **REGENERACIÓN:** Siempre que descansas, te curas el máximo del dado en vez de tirar. Por ejemplo, cuando descansas un día completo te curas 8+tu bono de Constitución pg (en vez de 2d4+Con). Esto NO se aplica a comer en la mazmorra.
- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** Los caballeros de tierra tienen infravisión (Granujas, p. 5).



## FUNGINOIDE

- Los funginoides tienen +2 a la Constitución pero -1 a la Sabiduría.
- **NO INSECTOS:** Los funginoides no son insectos, lo cual desconcierta mucho al resto de seres. No pueden tener esbirros o aliados no funginoides, y además tienen desventaja en todas las tiradas de Carisma para tratar con insectos.
- **MAGIA DE LA NATURALEZA MUERTA:** Una vez al día pueden usar un conjuro de la naturaleza muerta (Pobladores, p. 53). Considera este un lanzamiento de conjuros normal (a la hora de calcular las salvaciones y demás).
- **CONEXIÓN NATURAL:** Pueden extender sus brazos hasta el doble de su longitud normal o engorlos hasta que solo se le vean las manos.
- **ROBUSTO:** Pueden dormir de pie y sin necesidad de dejar su equipo.
- **INMUNIDAD NATURAL:** Son inmunes a todos los venenos y a la radiación.



## EQUIPO

Todo el equipo de Granujas debería valer sin problemas (aunque sientete libre de usar los precios de Pobladores).

Las armas y armaduras de huesoacero cuestan un 50% más pero tienen +1 a la Calidad.

Estas armas nunca pueden ser Burdas (ison demasiado buenas!)

## HABILIDADES DE AVENTURERO NUEVAS

- **MAGIA DEL DIOS MUERTO I-IV** (Solo polillares): Ganas un uso más de la magia del dios muerto al día y además tienes +1 a la Inteligencia a la hora de usarla para calcular las salvaciones.
- **QUITINA REFORZADA** (Solo scarafajus): Ganas +1 a la Defensa de Armadura y cuando calculas los PG cada nivel sumas +1 (y solo +1, no +1 por nivel: Si subes a nivel 4 tirarías 4d8+1).
- **OCHO OJOS AFINADOS** (Solo aránicos): Ganas +2 a las tiradas de Buscar trampas y puertas secretas.
- **JALEA DE CALIDAD** (Solo abejas): La miel que produces con tu habilidad deja de ser una ración normal para ser una ración de 'miel de calidad'. Cuando se consume esta miel como la acción de comer en la mazmorra te cura 2 PG más. Cada ración de jalea de calidad se puede vender por 10 mo.
- **SIGILO VERMICULAR** (solo caballeros de tierra): Tanto en cuanto te quedes quieto tienes Ventaja en las tiradas de sigilo para evitar ser visto. Si atacas a un enemigo que no te ha visto así, ganas Ventaja y aumentas el daño en +1d6.
- **MAGIA DE LA NATURALEZA MUERTA I-IV** (solo funginoides): Ganas un uso más de la magia de la naturaleza muerta al día y además tienes +1 a la Inteligencia a la hora de usarla para calcular las salvaciones.

