

Adaptación de módulos DSK a Granujas

(Versión 0.1)

Créditos

Autor: F. Javier Fernández Valls

Adaptación OSR

Granujas es un manual ligero que busca hacer una mezcla entre **Knave** y la **OSR** más tradicional, creando un punto intermedio con el que se pueda utilizar Granujas con prácticamente cualquier aventura del movimiento OSR.

Sin embargo hay algunas cosas que merece la pena pararse a la hora de hacer una adaptación.

Granujas, al fin y al cabo, utiliza algunas cosas distintas a la OSR más tradicional por lo que a la hora de usar aventuras hay que detenerse un poco en estos temas.

Tiradas de Salvación

La primera cosa que más llama la atención son las tiradas de salvación. Granujas usa un sistema ligado a las características mientras que los juegos más tradicionales usan un sistema de salvaciones distinto. Generalmente cada situación implica cierta libertad a la hora de elegir las salvaciones. Sin embargo puede usarse esto como guía:

- **Salvación vs muerte o veneno:** Salvación de **Constitución**, porque una salud de hierro permite sobrevivir a cosas que lo matarían de golpe.
- **Salvación vs armas de aliento:** Salvación de **Destreza**, porque un movimiento rápido permite esquivar las cosas al último momento.
- **Salvación vs varitas mágicas y otros objetos mágicos:** Salvación de **Inteligencia**, porque el conocimiento permite intuir cómo funciona el objeto mágico y evitarlo.
- **Salvación vs petrificación o polimorfia:** Salvación de **Fuerza**, porque un cuerpo fuerte es más difícil de detener.
- **Salvación vs conjuros:** Salvación de **Sabiduría**, porque percibir rápidamente el conjuro puede permitir evitarlo de forma instintiva.

Nota: ¿Y la salvación de Carisma?

En la OSR tradicional hay 5 salvaciones pero Granujas cuenta con 6 características (y, por lo tanto, 6 salvaciones). Eso hace que cualquier tipo de sistema que intente traspasar salvaciones 1-1 va a dejar alguna coja. Por eso recomendamos usar las **salvaciones de forma situacional**, y la de **Carisma** puede funcionar perfectamente contra todos los **conjuros** o **efectos** que **manipulen mentalmente al personaje**, ya que no dejan de intentar ‘suplantar’ su personalidad, ¡y con una personalidad fuerte debería ser más difícil!

Clases y PNJ

Granujas asume un sistema sin clases, donde los granujas se van consolidando poco a poco ganando sus habilidades. Esto hace que a veces adaptar PNJ de otros juegos con clases tenga cierta dificultad. Sin embargo aquí ponemos una guía rápida para adaptar PNJ de forma más o menos aproximada.

Nota - El método más sencillo: Si no te quieres romper la cabeza, puedes usar a los PNJ con clase como monstruos de tantos DG como su clase. Así un Guerrero de nivel 6 se comportaría como una criatura de 6 DG a la que solo habría que adaptarle el equipo. Este sistema no capta la esencia del PNJ, pero en la enorme mayoría de ocasiones no necesitas nada más, ¡perfecto para funcionar!

Características

Pese a que tengan los mismos nombres, las características en Granujas se calculan de forma fundamentalmente distinta a la OSR. Si no te quieres complicar puedes asumir que los PNJ tienen un valor de característica igual a sus DG (por lo que tienen 3 DG, tienen +3 a todo). Sin embargo si quieres adaptarlo más fielmente, asume que un PNJ tiene el valor de característica que más le pegue tener alto a DG+2, luego el siguiente mejor le pegue a DG +1 y el resto al valor de sus DG. De esta forma es fácil adaptar el ‘sabor’ de las clases sin liarse mucho. Los PNJ suelen tener modificadores de

característica que en Granujas no se usan, así que óbvialos, ¡pero tenlos en cuenta a la hora de calcular la armadura, el daño y otras cosas donde las características suelen tener presencia!

- **Guerrero:** Característica más alta: **Fuerza**. Característica secundaria: **Constitución**
- **Ladrón:** Característica más alta: **Destreza**. Característica secundaria: **Inteligencia**
- **Clérigo:** Característica más alta: **Carisma**. Característica secundaria: **Fuerza**.
- **Mago:** Característica más alta: **Inteligencia**. Característica secundaria: **Sabiduría**
- **Elfo:** Característica más alta: **Sabiduría**. Característica secundaria: **Inteligencia**
- **Enano:** Característica más alta: **Constitución**. Característica secundaria: **Fuerza**
- **Mediano:** Característica más alta: **Destreza**. Característica secundaria: **Sabiduría**

Dados de golpe

Granujas usa un sistema global de DG d8, da igual la clase. Otros juegos de la OSR usan un sistema variable donde los PNJ tienen DG desde d8 a d4. Generalmente vas a poder usar los PG de los PNJ sin problemas, sencillamente asume que aquellos que tienen d4 han tenido muy malas tiradas (¡los pobres!). Sin embargo para aquellos PNJ con clase pero sin DG puedes decidir, por un lado, tirar los DG con normalidad o, si quieres mantener la idea de DG distintos, sencillamente tirar los DG de la clase en cuestión.

Rasgos de aventurero

Asume que los PNJ tienen una habilidad de aventurero por cada nivel que tengan y si no quieres pensar mucho, elígelas en orden. Obviamente siéntete libre de cambiar para personalizar a los PNJ según consideres apropiado.

- **Guerrero:** Daño brutal I, Duro, Arma favorita I, Blindado, Defender I, Daño brutal II, Liderar, Defender II, Arma favorita II, Intuición I.
- **Ladrón:** Latrocinio I, Ataque furtivo I, Reacción rápida, Intuición I, Preparado, Latrocinio II, Atención, Ataque furtivo II, Pies ligeros, Intuición II.
- **Clérigo:** Exorcismo I, Manos sanadoras I, Bendecir I, Daño brutal I, Hechicería I, Exorcismo II, Manos sanadoras II, Bendecir II, Hechicería II, Daño brutal II.
- **Mago:** Uso experto I, Ritual, Hechicería I, Uso experto II, Hechicería II, Uso experto III, Hechicería III, Uso experto IV, Hechicería IV, Hechicería V.
- **Elfo:** Atención, Hechicería I, Pies ligeros, Daño brutal I, Remedios naturales, Hechicería II, Puntería, Daño brutal II, Tirador, Hechicería III.
- **Enano:** Duro, Defender I, Armero, Daño brutal I, Blindado, Intuición I, Preparado, Defender II, Intuición II, Daño brutal II.
- **Mediano:** Sutileza con armas, Intuición I, Diplomacia, Latrocinio I, Pies. ligeros, Ataque furtivo I, Primeros auxilios, Daño brutal I, Reacción rápida, Intuición II

Otras clases no aparecidas aquí pueden ser adaptadas con facilidad siguiendo este proceso.

Granujas asume un nivel máximo de 10, por lo que todos los PNJ de mayor nivel deberían ser adaptados como criaturas.

Armas

La mayoría de los juegos de la OSR usan una estructura en la que las armas a una mano hacen 1d6, las armas a dos manos 1d10 y alguna arma extraña 1d8. En Granujas las armas son un poco distintas, pero la adaptación no debería ser complicada. Por comodidad recomendamos que utilices las estadísticas de la aventura en cuestión. Para la mayoría de PNJ puedes funcionar poniendo que tengan armas Burdas (y así no tener que adaptar nada) pero si quieres darles un toque, no te olvides de adaptar a sus estadísticas lo que harían los rasgos de sus armas.

Armaduras

Aún con otro nombre, la mayoría de armaduras de la OSR pueden usarse sin problemas en Granujas. Si utilizas CA positiva, la adaptación a Defensa de armadura es sencillamente igual. Si utilizas CA negativa, resta 20 al valor de CA negativa y dejando el valor resultante (pero en positivo) para la Defensa de armadura. Así, CA 9-20=-11, por lo que Defensa de armadura 11 y CA 0-20=-20, por lo que Defensa de armadura 20.

Una nota importante, Granujas asume que las armaduras otorgan 1 punto menos de CA, pero porque el Yelmo se lleva aparte. Así una cota de malla en otros juegos de la OSR ofrece CA 5 (que sería Defensa de armadura 15) mientras que en Granujas ofrece Defensa 14, a la que si le sumamos un yelmo se pone en 15. Asume que los PNJ siempre llevan yelmo a este respecto.

Resto de detalles

Además de estos rasgos, los PNJ suelen contar con detalles como alineamiento, moral o tesoro. Esos detalles son adaptables sin ningún tipo de cambio.

Conjuros

Los conjuros son un tema especial en Granujas y recomendamos leer la siguiente sección a la hora de adaptarlos.

Ejemplo de adaptación

Tenemos aquí a Olaf, un guerrero de otro juego de la OSR.

Nota: Un ejemplo de adaptación: Todo esto puede sonar a mucho trabajo pero la realidad es que es bastante sencillo. Vamos con un ejemplo que lo puede dejar claro.

Olaf:

Guerrero 3 (14 PG); CA 2 (malla, escudo +2); Fue 16, Atq hacha +1: 1d6+3; AL L; collar rúnico (600 mo), poción de curación.

Al adaptar a Olaf a Granujas solo hemos de ver una cosa particular: que su Fuerza positiva le está dando +2 al daño. Sin ningún cambio particular más, la adaptación es muy sencilla.

Primero de todo tendríamos que mirar sus características. Al ser guerrero, su mayor característica será Fuerza y su segunda mayor, Constitución. Al ser de nivel 3, esto le pone en una Fuerza +5 y una Constitución +4. Luego hemos de mirar sus habilidades de aventurero:

tienen 3 niveles de guerrero, así que elegimos Daño Brutal I, Duro y Arma favorita I. Con esto tendríamos aquí al nuevo Olaf:

Olaf:

3 DG (14 PG); CA 18 (cota de mallas, yelmo abierto, escudo +2); Fue +5, Con +4; RA: Daño brutal I, Arma favorita I (Hacha), Duro; Atq hacha +1: 1d6+3; AL L; collar rúnico (600 mo), poción de curación.

Conjuros

Lo más difícil de adaptar de otros manuales de la OSR a Granujas es la magia.

Aunque desde Outremer estamos trabajando en un manual a ese respecto (Sabios y Sortileios), esta guía sencilla puede permitirnos ir funcionando hasta que salga dicho manual:

- A la hora de adaptar algún lanzador de conjuros de otro juego de la OSR, asume que en realidad sencillamente lleva muchos pergaminos (de un solo uso) con cada conjuro.
- Estos conjuros se usan siguiendo las reglas normales de Granujas, salvo que la duración y el efecto viene determinado por el conjuro en sí. Si el conjuro te pide algún tipo de 'nivel de lanzador', asume el nivel del Granuja a este respecto.
- Puedes usar (prácticamente sin problemas) los conjuros presentados en el manual en cuestión de la OSR. Ya verás como no es complicado adaptar dichos conjuros a Granujas (y más con las reglas aquí expuestas) ya que fundamentalmente hacen lo mismo.

Aunque es una solución temporal, esto te permitirá jugar las aventuras de la OSR sin problemas.