

## Acciones en exteriores para Granujas

En Granujas los PJ que viajan por el campo dedican su tiempo a, como dice su nombre, viajar. Pero es posible que un grupo quiera decidir hacer paradas para diversas razones. Para eso nacen estas reglas.

### Encuentros en las tierras salvajes

#### *Sorpresa en las tierras salvajes*

Al tener un encuentro en las tierras salvajes tira Sorpresa como es habitual. El bando que no supere la tirada de Sorpresa no habrá advertido al bando que sí la haya superado (en caso de que ambos bandos la hayan superado se habrán visto, y si ambos bandos la han fallado, se han cruzado sin verse). Esto permite al bando no sorprendido evitar el encuentro por completo (especialmente gracias a la distancia y el terreno), preparar una emboscada y demás. En las tierras salvajes las tiradas de Sorpresa pueden tener modificadores depende de la luz, el clima, la densidad del terreno y otros factores a determinar por el DJ.

#### *Distancia de encuentro*

Cuando los PJ se topan con un encuentro en las tierras salvajes, considera que se encuentra a 1d10x100 pies/30 metros. Esta distancia se puede multiplicar depende del modificador del terreno: cuanto más árido y despejado sea el terreno, multiplica el resultado final x2 o 4 (por ejemplo, los encuentros en el desierto se ven desde muy lejos). Por otro lado los terrenos muy densos, como junglas o bosques, podría reducir el resultado final a la mitad o incluso menos (¡a veces moverse por la jungla es más denso que moverse por una mazmorra!).

### Acciones de exteriores

Las acciones de exteriores son actividades que se pueden realizar en exteriores. Llevan un tiempo y cierta dificultad, pero tienden a tener buenas recompensas. Las acciones de exteriores se realizan en vez de una caminata (Granujas, p.19). Un grupo que se dedique a realizar al menos una acción de exteriores no puede viajar durante esa caminata (aunque sí durante las otras del día, si así lo quisiera). Cada PJ puede realizar una acción de

exteriores, y cada una de ellas sólo puede ser realizada una vez (salvo Ayudar).

- **Cazar:** Un PJ puede intentar cazar superando una salvación de Sabiduría. Una tirada con éxito permite al cazador conseguir raciones para 1d6 personas y día. El fallo implica una tirada para ver si hay encuentros aleatorios. Ayuda: +1 a la tirada y +1d3 a la cantidad de raciones conseguidas.
- **Forrajear:** Un PJ puede intentar encontrar bayas, raíces comestibles y otro tipo de alimento con una salvación de Inteligencia. Una tirada con éxito permite al forrajeador conseguir raciones para 1d3 personas y día. Ayuda: +1 a la tirada y +1d2 a la cantidad de raciones conseguida.
- **Ofuscar:** Un PJ puede dedicar a esconder la presencia de su grupo, borrando huellas, creando senderos falsos y otro tipo de elementos que ofusquen su presencia. Mientras el grupo no se mueva de su localización, los encuentros que se topen con el grupo tienen un -1 a la tirada de Sorpresa (de normal quedarán sorprendidos con 1-3). Ofuscar permite ocultar la presencia de 5 personas (los animales de carga o de monta cuentan como 2 personas o más a discreción del DJ). Ayuda: Permite ocultar a otras 5 personas.
- **Vigilar:** Un PJ puede dedicarse a vigilar los alrededores. Esto otorga +1 a la tirada de Sorpresa del grupo (que de normal sólo quedaría sorprendido con 1) y en caso de toparse con un encuentro, multiplica la distancia de encuentro x2. Ayuda: +1 a la tirada de Sorpresa (máximo +3).
- **Buscar refugio:** Un PJ puede dedicar su tiempo a buscar un refugio en las tierras salvajes. Esto requiere una salvación de Sabiduría o Inteligencia con éxito. En caso de tener éxito, el PJ puede encontrar un buen refugio para hasta 5 personas (los animales podrían ocupar más o menos a discreción del DJ). Un refugio permite tirar la mitad de tiradas de encuentro mientras el grupo se mantenga en el mismo. Ayuda: +1 a la tirada y refugio para 3 personas más.

- Montar campamento: Un PJ puede dedicarse a levantar un campamento, montando tiendas, encendiendo hogueras, recogiendo leña y ese tipo de cosas. Se necesitan herramientas y útiles para montar un campamento, y se gasta 1 de Calidad al usarlas (tiendas, piquetas, cuerdas, etc). Cada acción de montar campamento permite levantar un campamento para 5 personas. Con un campamento montado los PJ pueden dedicar su día a descansar y curarse con normalidad (Granujas, p.16) y podrían reforzarlo de alguna manera, pero las tiradas de encuentros se realizan con d12 pese a estar quietos. Ayuda: Permite un campamento para 5 personas más.
- Ayudar: Muchos PJ se contentarán con ayudar a otros. Cada acción de exteriores detalla de qué sirve la ayuda.

### **Otras consideraciones**

#### *Uso de herramientas y equipo*

El uso de herramientas adecuadas (trampas para cazar, por ejemplo) permitirían tirar con Ventaja o recibir algún bono fijo al resultado de la acción (como añadir un número fijo a las raciones recibidas o permitir ofuscar a más gente, por ejemplo). Queda a discreción del DJ cómo ayuda en cada caso cada herramienta, pero el uso de dichas herramientas implica una pérdida de 1 punto de Calidad de las mismas. A veces el DJ podría, por otro lado, imponer Desventaja a la hora de hacer una tirada si no se tienen al menos las herramientas mínimas o incluso considerar necesario el uso de estas herramientas para poder realizar la acción. Un grupo que no tenga armas a distancia pero tenga, por ejemplo, sabuesos podría hacer acciones de Cazar sin problemas. Animamos al DJ a considerar caso por caso, aceptando las ideas de los jugadores.

#### *Terreno, clima y luz*

A discreción del DJ, distintos terrenos, climas y condiciones lumínicas podrían otorgar ventaja, desventaja o incluso impedir por completo el uso de alguna acción de exteriores. También podría modificar los números fijos de las acciones (por ejemplo, es más fácil encontrar caza en el bosque y podría ofrecer más raciones de base).

### *Pernoctar sin montar campamento o refugio*

Al haber la acción de buscar refugio o campamento queda en el aire la pregunta de qué pasa si no se usa. Tanto en cuanto los PJ no quieran hacer un gran despliegue (una hoguera y un par de mantas no cuenta como un campamento formal) los PJ no necesitan hacer una acción de exploración. Un campamento improvisado de esta manera así obliga a hacer dos tiradas de encuentro por la noche (con un refugio sólo se haría una) y por otro lado no permite recuperar PG descansando todo el día (cosa que sí permite un campamento formal).

### **Nueva habilidad de aventurero**

Montaraz: Puedes realizar dos acciones de exteriores a la vez, o hacer una sola con Ventaja (si ya tenías Ventaja por alguna razón, puedes hacerla tirando 3d20 y quedándote el mejor, ¡súper ventaja!) También puedes realizar las acciones Ofuscar, Vigilar, Cazar y Forrajear mientras viajas (en este caso Ofuscar mantiene su bonificación aunque os estéis moviendo).

Ejemplo: Un grupo se encuentra viajando por la espesura en su tercera caminata del día y decide que es el momento de parar a montar un campamento que utilizar como base durante su exploración de estas tierras salvajes. Son un grupo de 8 personas y una mula. 1 de ellos decide Cazar, otro Montar Campamento, otro Vigilar, otro Ofuscar, otro Buscar Refugio. Quedan tres sin hacer nada que deciden ayudar a Montar Campamento, Buscar Refugio y a Ofuscar (ya que si no, no podrían tener cubierto a todo el grupo). Al terminar, tienen un campamento apto para 10 personas, bien escondido, y el cazador ha conseguido algo de comida adicional.

A partir de entonces mientras se mantengan en el campamento escondido los PJ sólo tendrán un encuentro cada 8 horas, tirando 1d12 para determinarlo. En caso de tener encuentro, este tendrá -1 a la Sorpresa (siendo sorprendido con 1-3, pudiendo incluso ignorar el campamento sin siquiera verlo). Dejando el campamento así, el grupo decide dejar a 2 personas y a la mula en el lugar seguro y los otros seis explorar la zona, ahora con una base temporal a la que volver.

*Por: F. Javier Fernández Valls*