

Personajes de nivel 0 para Granujas

Granujas asume que los PJ empiezan a nivel 1, pero es cierto que existe la posibilidad de que haya personajes de un nivel menor. Si quieres empezar o crear PJ de nivel 0, puedes hacerlo siguiendo la creación de PJ normal pero con estas excepciones.

- 1) Determina las características. Es tan sencillo como marcar todas a +1 y tirar 1d6 siguiendo el orden de las características en la ficha de PJ: La característica determinada tiene un +1 adicional. Así un PJ de nivel 0 empieza con todas las características a +1 y una a +2. Las distintas razas podrían cambiar esto.
- 2) Los PJ de nivel 0 no tienen habilidades de aventurero.
- 3) Los PJ de nivel 0 tiran 1d4 para determinar sus Puntos de Golpe (¡Suerte!).
- 4) Finalmente, los PJ de nivel 0 necesitan 500 PX para subir a nivel 1. Si son Vivaces necesitarán 450 PX y si son Longevos, 550 PX.

Equipo inicial

Los PJ de nivel 0 vienen con un equipo pobre y sencillo (¡aún más que el granuja medio!). Para hacer una creación de PJ más rápida, tira una sola vez en la tabla de armamento y otra en la tabla de equipo inicial.

Armamento (Tira 1d20)

- 1-10: Un arma burda
- 11-15: Un arma burda y un escudo.
- 16-18: Un arma burda y un yelmo abierto.
- 19-20: Un arma burda y un gambesón.

Equipo inicial (Tira 1d20)

- 1-2: Antorchas, 3.
- 3-4: Cuerda, 50' (15 m).
- 5-6: Raciones, 1 semana.
- 7-8: Piquetas, 5.
- 9-10: Yesca y pedernal
- 11-12: Palo, 10' (3m).
- 13-14: Pala.
- 15-16: Sierra
- 17-18: Palanca
- 19-20: Cubo

Armas burdas variadas

Para que los granujas de nivel 0 vayan con una variedad de armas algo mayor aquí dejamos una cantidad distinta de armas burdas. Por razones de espacio las mencionamos de forma limitada, pero son fáciles de adaptar al modelo de las tablas de Granujas. Cada granuja de nivel 0 debe tirar 1d10 en esta tabla para saber con el arma que empieza.

1. Piedras: 1d3, Arrojadiza, 1 m, 1 esp., Cal 4. 5 mo.
2. Cuchillo: 1d4, Ligera, Burda, 1 m, 1/2 esp., 5 mo.
3. Porra: 1d6, Burda, 1 m, 1 esp., 5 mo.
4. Bastón: 1d6, Burda, Larga, 2 m, 1 esp., 5 mo.
5. Pala: 1d6, Burda, Pesada. 2 m, 1 esp., 5 mo.
6. Porra reforzada: 1d8, Burda, 1 m, 2 esp., 15 mo.
7. Pico: 1d8, Burda, Brutal. 2m, 2 esp., 15 mo.
8. Horca: 1d8, Burda, Larga, 2 m, 2 esp., 15 mo.
9. Gran porra: 1d10, Burda, 2 m, 3 esp., 30 mo.
10. Honda y balas: 1d4, Ligera, 1 m, 1/2 esp., 15 mo.
(Balas: 1 esp, Calidad 30, 5 mo).

Otras opciones

Algo más de equipo

Un granuja de nivel 0 puede decidir escoger un arma a su elección de precio menor (de 30 mo a 15 mo y de 15 mo a 5 mo) para tirar una vez en una de las tablas de equipo (ya sea inicial o de mazmorreo) del manual de Granujas.

Compartir equipo

Es perfectamente posible, si creas un grupo de PJ o aliados de nivel 0, compartir el equipo entre ellos. Esto debe ser consensuado entre todos los participantes.

Raza aleatoria (Tira 1d20)

- 1-10: Humano
- 11-12: Elfo
- 13-14: Enano
- 15-16: Mediano
- 17-18: Gnomo
- 19: Semielfo
- 20: Semiorco

Por: F. Javier Fernández Valls, basado en las ideas iniciales de Javier Oncala (Anexos para Granujas).