

GUÍA DE CONVERSIÓN DE LA SOMBRA DEL REY DEMONIO A PUNKAPOCALYPTIC: EL JdR

Por Robert J. Schwalb

¿Quieres añadir demonios, magia y mierdas monstruosas a tus partidas de Punkapocalyptic: el juego de rol? Pues adivina qué, pervertido, ¡ahora ya puedes! Este documento te mostrará cómo pasar todas las movidas guays de un juego a otro, ya sea para darle un toque picante extra a tus partidas o para importar directamente jugadores de la SdRD al Páramo postapocalíptico.

ATRIBUTOS

Una diferencia clave entre la Sombra y Punka es que la primera usa cuatro atributos, mientras que el segundo llega a ocho. Para convertir Atributos, haz esto:

- Músculos equivale a la Fuerza de la criatura.
- Carne equivale a la Fuerza de la criatura.
- Manos equivale a la Agilidad de la criatura.
- Pies equivale a la Velocidad de la criatura.
- Sesos equivale al Intelecto de la criatura.
- Ojos equivale a la Percepción de la criatura.
- Boca equivale a la media del Intelecto y la Voluntad de la criatura.
- Agallas equivale a la Voluntad de la criatura.

TIRADAS DE ATRIBUTO

En Punka las tiradas de ataque y pruebas son simples tiradas de Atributo, que tienen un valor de objetivo de 10 si no son enfrentadas o el valor del Atributo que se use para resistir el efecto de una tirada enfrentada. Las ventajas se siguen llamando igual, pero las desventajas son complicaciones.

CARACTERÍSTICAS

Punka usa algunas de las mismas características que la Sombra, añadiendo un par más.

Defensa: recalcula la Defensa de la criatura usando las reglas de Punka.

Salud: sin cambios.

Tasa de curación: descarta esta mierda.

Cuajo: los personajes jugadores tienen puntos de Cuajo. Usa las reglas de Punka para determinar el número de puntos.

Educación: usa las reglas de Punka para determinar la Educación de un personaje.

Velocidad: recalcula la Velocidad del personaje usando las reglas de Punka.

Mutágenos: usa las reglas de Punka para determinar los Mutágenos iniciales.

Misiones: las misiones de los personajes jugadores serán su nivel como grupo.

LOCURA

Punkapocalyptic no usa Locura. Pero se puede añadir esta regla con unos pocos ajustes. La cantidad máxima de Locura que puede sufrir una criatura será igual a su puntuación de Cuajo, en lugar de su Voluntad. Cuando un personaje gane Locura, en vez de quedar Atemorizado se volverá Loko.

LINAJES

Punka utiliza trasfondos en lugar de linajes. Los personajes que provengan de Impío, la Sombra del Rey Demonio o cualquier otro Mundo de Sombra, no elegirán trasfondo al llegar al Páramo.

HUMANO

Aparte de los cambios ya descritos, los personajes humanos no sufrirán alteraciones. O utiliza las reglas de Punkapocalyptic: el JdR para crear un personaje humano desde cero.

CAMBIADO

Reemplaza todos los rasgos ganados del linaje de Cambiado por los siguientes.

Atributos: reduce Carne en 1 punto y aumenta Ojos en 1 punto.

Mutágenos: obtienes 1 mutágeno.

Idiomas: hablas un idioma a tu elección.

Inmune: eres inmune a los efectos de la enfermedad.

Vulnerabilidad al hierro: quedas Impedido cuando entres en contacto con objetos hechos de hierro o cualquier aleación de hierro.

Visión en las sombras: ves en áreas ocultas por sombras como si estuviesen iluminadas.

Robar identidad: puedes usar una Acción para alterar tu apariencia por la de una criatura viva a la que puedas ver a 5 metros o menos. El objetivo debe ser de tu tamaño aproximado y tener un cuerpo humanoide de carne y hueso. Tu cuerpo cambiará para asemejarse al del objetivo, aunque tu ropa y tus posesiones no. El efecto de Robar identidad durará hasta que uses este rasgo de nuevo. Si quedas Incapacitado o tocas un objeto de hierro, volverás de inmediato a tu aspecto normal.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios. Puedes aprender un conjuro en lugar de Ventaja del cambiado.

Salud: aumenta en 4 puntos.

Ventaja del cambiado: en cualquier momento de tu Turno puedes usar una reacción para activar tu rasgo

Robar identidad. Además, cuando uses Robar identidad todas las tiradas de Atributo que hagas contra el objetivo de dicho rasgo obtendrán 1 ventaja mientras conserves su aspecto.

AUTÓMATA

Reemplaza todos los rasgos ganados del linaje de Autómata por los siguientes.

Atributos: reduce Músculos, Manos y Pies en 1 punto cada una.

Idiomas: hablas un idioma a tu elección.

Inmune: nunca sufres daño de veneno o ponzoña, e ignoras los efectos de la enfermedad, el hambre, la sed, la asfixia y la privación del sueño.

Llave: tienes una llave insertada en alguna parte de tu cuerpo que no puedes alcanzar. Esta llave puede estar girando o detenida. Mientras la llave esté girando se te considera una criatura. Si la llave se detiene, se te considera un objeto y tendrás que usar las estadísticas adjuntas en lugar de las tuyas.

La llave dejará de girar cuando quedes Incapacitado o el total de tu tirada de Atributo sea 0 o menos. Si te conviertes en un objeto al quedar Incapacitado, cualquier daño sufrido más allá de tu total de Salud se transferirá a la Salud de tu forma de objeto.

Cuerpo mecánico: no comes, ni bebes, ni respiras. No envejeces y no puedes transformarte en una criatura no muerta. Cuando descanses tendrás que gastar 2 recursos para obtener los beneficios del descanso, en lugar de consumir 1 ración de manduca y 1 de agua. Tu cuerpo mecánico te imposibilita nadar, de modo que te hundirás hasta el fondo cada vez que te sumerjas en un líquido.

FORMA DE OBJETO

Defensa 5	Salud 15	Tamaño mismo	Velocidad 0
Músculos 0	Manos 0	Sesos -	Boca -
Carne 0	Pies 0	Ojos -	Agallas -

Objeto eres un puto trasto. No puedes usar Acciones ni reacciones.

Chungos anulados cualquier chungo que te afectase al convertirte en un objeto quedará anulado y no tendrá efecto mientras sigas siendo una cosa. Los Asaltos que pases como objeto contarán para la duración total de los chungos.

Fallo mágico si te conviertes en objeto al quedar Incapacitado, la magia que une tu alma a tu cuerpo mecánico empezará a fallar. En lugar de usar las reglas normales para personajes Incapacitados, tira 1d6 al final de cada Asalto y aplica el resultado:

6. Frenas el deterioro mágico y ya no estás Incapacitado. Pero seguirás siendo un objeto hasta que otra criatura gaste una Acción en girar tu llave.

2-5. Sufres un fallo mágico. Si obtienes este resultado tras veces, tu alma huirá de tu cuerpo y te quedarás convertido en objeto para siempre.

1. Explotas en un radio de 1d6 metros, causando 2d6 de daño a todo lo que esté en medio. Una criatura afectada podrá tirar Pies para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Dame cuerda una criatura que te tenga a su Alcance podrá usar una Acción para darte cuerda. Si no estás Incapacitado, tus mecanismos realizarán sus funciones normales y serás una criatura viva al final del Asalto. Si estás Incapacitado, tira 1d6. Si el resultado obtenido es más alto que tu Cuajo, perderás 1 Cuajo y seguirás Incapacitado. Con cualquier otro resultado, podrás gastar 1 Cuajo para curarte daño o dejar de estar Incapacitado.

Reparar daño una criatura puede usar un juego de herramientas, 1 recurso y 1 Acción para reparar tu forma de objeto. Si la criatura gasta 4 horas de curro en ello, podrá tirar Sesos con 1 complicación. Si tiene éxito, tu forma de objeto se curará 2d6 de daño o recuperará 1 Cuajo sin poder sobrepasar tu máximo habitual.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios. Puedes aprender un conjuro en lugar de Exprime esa máquina.

Salud: aumenta en 5 puntos.

Exprime esa máquina: puedes aumentar el número de Acciones que puedes usar en tu Turno en 1. Cuando acabes tu Turno, tira 1d6: con un número impar te volverás un objeto al final del Asalto.

ENANO

Reemplaza todos los rasgos ganados del linaje de Enano por los siguientes.

Atributos: reduce Pies en 1 punto y aumenta Ojos en 1 punto.

Idiomas: hablas enano y un idioma a tu elección.

Pequeño: tu Tamaño es 1/2 en lugar de 1.

Visión en la oscuridad: ves en zonas ocultas por oscuridad en un radio de 10 metros como si estuviesen iluminadas. Más allá de esa distancia, consideras la oscuridad como si fuesen sombras.

Constitución robusta: sufres mitad de daño de venenos, ponzoñas, toxinas y radiación. Harás las tiradas de Atributo para evitar o eliminar Jamacucos con 1 ventaja.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios. Puedes aprender un conjuro en lugar de Espabila de una vez.

Salud: aumenta en 6 puntos.

Cuajo: aumenta en 1 punto.

Espabila de una vez: cuando gastes 1 Cuajo, podrás usarlo también para eliminar un chungo de Impedido, Jamacuco o Reventado que te afecte.

TRASGO

Reemplaza todos los rasgos ganados del linaje de Trasco por los siguientes.

Atributos: reduce Músculos en 2 puntos y aumenta Manos y Pies en 1 punto cada una. Reduce Agallas en 1 punto.

Idiomas: hablas élfico y un idioma a tu elección.

Pequeño: tu Tamaño es 1/2 en lugar de 1.

Inmune: eres inmune a los efectos de la enfermedad.

Vulnerabilidad al hierro: quedas Impedido cuando entres en contacto con objetos hechos de hierro o cualquier aleación de hierro.

Visión en las sombras: ves en áreas ocultas por sombras como si estuviesen iluminadas.

Escurridizo: haces las tiradas de Atributo para esconderte o moverte furtivamente con 1 ventaja.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios. Puedes aprender un conjuro en lugar de Pirarse.

Salud: aumenta en 4 puntos.

Pirarse: cuando una criatura a la que puedas ver falle una tirada contra Defensa o Velocidad para atacarte, podrás usar una reacción para Retirarte.

ORCO

Reemplaza todos los rasgos ganados del linaje de Orco por los siguientes.

Atributos: aumenta Músculos y Pies en 1 punto cada uno y reduce Sesos y Agallas en 1 punto cada uno.

Mutágenos: obtienes 1 mutágeno.

Idiomas: hablas lengua negra y un idioma a tu elección.

Visión en las sombras: ves en áreas ocultas por sombras como si estuviesen iluminadas.

BENEFICIOS DE LA MISIÓN 4

Cuando completes tu cuarta misión obtendrás los siguientes beneficios. Puedes aprender un conjuro en lugar de Furia creciente.

Salud: aumenta en 6 puntos.

Furia creciente: cuando sufras daño, harás tu siguiente tirada de Atributo para atacar antes del final del siguiente Asalto con 1 ventaja.

PROFESIONES

Si trasladas personajes desde un Mundo de Sombra al Páramo, podrás dejar sus profesiones tal cual están y funcionarán de la misma forma. Si no, no te preocupes para nada por las profesiones porque en Punka no se usan ni pa limpiarse el hojaldré.

OTRAS REGLAS

Las reglas de la Sombra se trasladan a Punka con pocos rompederos de tarro. Pero siempre hay algunos ajustes que hacer, claro.

TIRADAS DE ATAQUE Y PRUEBAS

Punka llama a ambas cosas "tiradas de Atributo". La actividad que estés intentando llevar a cabo determinará el resultado a obtener. Cualquier regla que afecte a las tiradas de Ataque debería emplearse para modificar las tiradas de Atributo hechas para atacar. De forma idéntica, cualquier regla que afecte específicamente a las tiradas de prueba y no de ataque, debería emplearse para modificar las tiradas de Atributo que no sean hechas como parte de un ataque.

Cuando una regla indique claramente un Atributo, como una tirada de ataque de Fuerza o una tirada de prueba de Intelecto, deberías emplear el Atributo de

Punka que mejor se adapte. Por ejemplo, si vas a hacer una tirada de prueba de Fuerza para resistir una enfermedad, lo harías tirando con Carne ya que es todo tu cuerpo y resistencia las que deberán hacer frente al efecto.

Si una regla te indica que hagas una tirada de prueba de Percepción, tendrás que usar Ojos.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas se llaman igual en Punka, mientras que las desventajas se llaman complicaciones. Pero funcionan exactamente igual.

AFLICCIÓNES

Las aflicciones se llaman chungos en Punka, pero funcionan de la misma forma. Además, en Punka faltan algunas de la Sombra a la vez que se introducen algunas nuevas. Así se convierten las aflicciones de la Sombra al Páramo de Punka:

Apresado: consulta los ataques de Presa.

Desorientado: equivale al chungo Tonto.

Dormido: equivale al chungo Muñeco.

Enfermo: equivale al chungo Jamacuco.

Envenenado: equivale al chungo Jamacuco.

Hechizado: una criatura Hechizada verá a la fuente de su chungo como un aliado y amigo. No la podrá atacar.

Indefenso: equivale al chungo Grogui.

Obligado: una criatura Obligada no podrá usar Acciones o Mover. En lugar de ello, cada Turno rápido la criatura que le impuso el chungo podrá obligarla a Mover o usar una Acción, tomando todas las decisiones pertinentes por ella.

Sorprendido: consulta las reglas de ataques sorpresa en la sección de Combate.

CORRUPCIÓN

Los personajes con puntuaciones de Corrupción superiores a 0 perderán dicha puntuación y obtendrán el mismo número de mutágenos. Cualquier efecto que imponga Corrupción pasará a imponer mutágenos en su lugar.

ACCIONES CON DESENCADENANTE

Las reacciones de Punka funcionan como las acciones con desencadenante de la Sombra. Cuando una regla hable de algo así, utiliza una reacción.

SENDAS

Las sendas de la Sombra pueden funcionar bien en Punka con algunos ajustes mínimos, como se indica a continuación.

ATRIBUTOS

Generalmente las sendas de la Sombra del Rey Demonio te dejan aumentar uno o más Atributos a tu elección. Los personajes con sendas de experto pueden aumentar otro Atributo en 1 punto, mientras que aquellos con sendas de maestro pueden aumentar otro Atributo más en 1 punto. Las sendas que aumentan ciertos Atributos concretos lo harán de la siguiente forma:

- Un aumento a Fuerza aumentará Músculos o Carne, a tu elección.

- Un aumento a Agilidad aumentará Manos.
- Un aumento a Intelecto aumentará Sesos o Boca, a tu elección.
- Un aumento a Voluntad aumentará Agallas.

CARACTERÍSTICAS

Muchas sendas aumentan puntuaciones de característica, que seguirán estos patrones:

- Los aumentos a Defensa y Salud funcionan igual.
- Los aumentos a Percepción afectarán al Atributo de Ojos.
- Si la senda aumenta la Velocidad, reduce el aumento a la mitad (mínimo 1) y aplícalo al Atributo de Pies.
- Si la senda aumenta la Corrupción, aumenta los mutágenos en su lugar.

IDIOMAS Y PROFESIONES

Ignora estas chuminadas.

MAGIA

Sin cambios.

TALENTOS

Aunque muchos talentos funcionan bien en Punka, algunos hacen referencia a reglas que no existen. Un rediseño exhaustivo de todas las sendas que hay en la Sombra es algo que escapa al alcance de este documento de conversión, así que usa las reglas generales aquí descritas como mejor puedas.

TASA DE CURACIÓN

Cualquier talento que permita a una criatura curarse daño igual a su tasa de curación, la curará como si hubiese gastado 1 Cuajo. Si un talento mejora la tasa de curación habitual, gastar 1 Cuajo curará 1d6 de daño adicional a la criatura.

TRADICIONES Y CONJUROS

Puedes usar los conjuros incluidos en la Sombra del Rey Demonio tal cual están descritos, ajustando los Atributos que afecten como ya se ha explicado. Ten en cuenta que las tradiciones de magia oscura harán que el lanzador gane mutágenos en lugar de Corrupción.

CRIATURAS

Cuando uses una criatura de la Sombra en Punka, haz los siguientes cambios.

DIFICULTAD

Las criaturas de la Sombra tienden a ser más poderosas de lo que son en Punkapocalyptic. Usa la siguiente tabla como guía aproximada para convertir la Dificultad de una criatura de la Sombra a Punka.

DIFICULTAD

Sombra	Punka
1	1
5	5
10	10
25	25
50	100
100	250
250	500
500	750
750+	1.000

ATRIBUTOS

Empieza convirtiendo los Atributos básicos de la criatura como se indica.

- Músculos equivale a la Fuerza de la criatura.
- Carne equivale a la Fuerza de la criatura.
- Manos equivale a la Agilidad de la criatura.
- Pies equivale a la Velocidad de la criatura.
- Sesos equivale al Intelecto de la criatura.
- Ojos equivale a la Percepción de la criatura.
- Boca equivale al Intelecto de la criatura.
- Agallas equivale a la Voluntad de la criatura.

Después calcula la Defensa, Salud, Tamaño y Velocidad del bicho.

• La Defensa será la mitad de los Pies de la criatura más la mitad de sus Ojos. Ten en cuenta que en la Sombra algunas criaturas tienen bonificadores ocultos a Defensa a causa de su armadura natural u otras fuentes. Para determinar si una criatura sin armadura disfruta de estos bonificadores, resta su puntuación de Agilidad de su Defensa. Después, aplica esa diferencia como bonificador en Punka a su Defensa básica.

- La Salud no varía.
- El Tamaño no varía.
- La Velocidad será la mitad de sus Pies.

RASGOS

Los rasgos funcionan como se indique en su descripción, pero quizá tengas que realizar algún ajuste de acuerdo con las instrucciones dadas hasta ahora.

ARMAS

Aparte de convertir los Atributos de un sistema a otro, las armas de la criatura serán las mismas que indiquen sus opciones de ataque.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Los ataques y acciones especiales de la criatura, así como cualquier regla aplicable al final de un Asalto, se convertirán en sus Actividades especiales. Quizá tengas que ajustar su funcionamiento de acuerdo con esta guía de conversión.

CRIATURAS DE EJEMPLO

Ejemplos de criaturas ya convertidas.

FOMOR

DIFICULTAD 1

Defensa 14	Salud 10	Tamaño 1	Velocidad 5
Músculos 10	Manos 12	Sesos 8	Boca 8
Carne 10	Pies 10	Ojos 10	Agallas 7

Lucha en manada cuando el Fomor ataque a un objetivo que esté al Alcance de un aliado del Fomor y que también tenga este rasgo, hará su tirada de ataque con 1 ventaja. Si no, hará su tirada de ataque con 1 complicación.

Cobarde un Fomor queda Acojonado si está al Alcance de dos o más criaturas hostiles.

Equipo armadura ligera, escudo, lanza.

ARMAS

Lanza (cuerpo a cuerpo o a distancia 10). Tira Manos (+2) contra Defensa: Éxito 1d6 de daño.

DEMONIO PEQUEÑO			DIFICULTAD 25
Defensa 19	Salud 20	Tamaño 1/2	Velocidad 9
Músculos 16	Manos 13	Sesos 11	Boca 11
Carne 16	Pies 18	Ojos 13	Agallas 15

Horripilante cuando una criatura que no tenga este rasgo o el rasgo Acojonante vea por primera vez al Demonio pequeño, deberá superar una tirada de Agallas o quedar Loko durante 6 Asaltos.

Inmune el Demonio pequeño es inmune a daño de enfermedad, veneno y radiación; y a los chungos Inmovilizado, Grogui, Jamacuco, Lentorro, Loko, Tonto y Reventado.

Defensa contra conjuros un demonio sufre mitad de daño de conjuros. Si una criatura ataca a un demonio con conjuros, sufrirá 1 complicación a la tirada de Ataque y el demonio hará cualquier tirada para resistir su efecto con 1 ventaja.

Sombras demoniacas las áreas iluminadas en un radio de 1 metro alrededor del demonio se convierten en sombras.

ARMAS

Arma natural (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+6) con 2 ventajas contra Defensa: Éxito 2d6 de daño.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Ataque frenético usa una Acción para que el demonio realice un ataque contra dos objetivos distintos dentro de su Alcance. Haz la tirada de cada Ataque con 1 complicación.

Paso al vacío usa una Acción o reacción en el Turno del demonio para que se teleporte a un espacio vacío que pueda ver en un radio de 20 metros. Tira 1d6. Con un resultado de 1 el demonio perderá esta actividad especial durante 6 Asaltos.

BOGGART			DIFICULTAD 100
Defensa 14	Salud 50	Tamaño 2	Velocidad 6
Músculos 16	Manos 11	Sesos 8	Boca 8
Carne 16	Pies 12	Ojos 8	Agallas 13

Visión en las sombras: el Boggart ve en áreas ocultas por sombras como si estuviesen iluminadas.

Acojonante cuando una criatura que no tenga este rasgo o el rasgo Horripilante vea por primera vez al Boggart, deberá superar una tirada de Agallas o quedar Acojonada durante 1d6 Asaltos. Cuando la criatura haya hecho su tirada, será inmune al acojone de los Boggart hasta haber completado un descanso.

ARMAS

Puños (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+6) con 2 ventajas contra Defensa: Éxito 2d6+6 de daño.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Puños de furia usa una Acción para que el Boggart realice un ataque de Puños contra cada criatura hostil dentro de su Alcance.

DRAGÓN			DIFICULTAD 750
Defensa 25	Salud 160	Tamaño 4	Velocidad 8
Músculos 17	Manos 13	Sesos 14	Boca 14
Carne 17	Pies 16	Ojos 19	Agallas 16

Acojonante cuando una criatura que no tenga este rasgo o el rasgo Horripilante vea por primera vez al Dragón, deberá superar una tirada de Agallas o quedar Acojonada durante 1d6 Asaltos. Cuando la criatura haya hecho su tirada, será inmune al acojone de los Dragones hasta haber completado un descanso.

Inmune el Dragón es inmune a daño de fuego; y a los chungos Acojonado, Grogui, Hechizado, Muñeco y Tonto.

Defensa contra conjuros un Dragón sufre mitad de daño de conjuros. Si una criatura ataca a un Dragón con conjuros, sufrirá 1 complicación a la tirada de Ataque y el Dragón hará cualquier tirada para resistir su efecto con 1 ventaja.

ARMAS

Garra (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+7) con 3 ventajas contra Defensa: Éxito 2d6 de daño.

Dientes (cuerpo a cuerpo) Tira Músculos (+7) con 3 ventajas contra Defensa: Éxito 3d6 de daño más 1d6 de daño por fuego.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Oleada de ataques usa una Acción para que el Dragón ataque dos veces con su Garra y una vez con sus Dientes.

Escupefuego usa una Acción para que el Dragón escupa una llamarada de fuego en un cono de 10 metros de longitud. El fuego causará 4d6+5 de daño a todo lo que pille. Una criatura afectada deberá superar una tirada de Pies con 2 complicaciones o sufrir 4d6+5 puntos de daño adicional y prenderse fuego. Cuando el Dragón use esta actividad especial tendrá que esperar 1 Asalto para volver a activarla.