REGLAS DE PRUEBA

EDICIÓN AVENTURA

REGLAS DE PRUEBA

Bienvenido a *Savage Worlds*™, el depurado reglamento genérico de Pinnacle traducido al castellano por HT Publishers, adaptable a cualquier mundo de juego. En estas páginas encontrarás todo lo necesario para probar el juego y ver si te gusta. Y lo mejor... ¡Es completamente gratuito!

Si decides que te gusta, puedes encargar nuestro reglamento completo en tu tienda especializada favorita, nuestra página web (www.htpublishers.es) o la de Pinnacle. Todas las reglas básicas están ya en este libreto, pero en el manual completo también encontrarás más detalles sobre la creación de personajes, vehículos, persecuciones, combates de masas, refriegas aéreas, hechizos, psiónica, inventos extraordinarios y superpoderes. También encontrarás consejos sobre cómo crear tus propias ambientaciones, incluyendo la creación de especies, nuevas ventajas y desventajas, monstruos, etc.

Estas reglas de prueba están diseñadas para actuar en conjunto con nuestras Aventuras en una Hoja gratuitas y personajes pregenerados. Puedes descargar gran cantidad de material gratuito en nuestra página web.

REGLAMENTO

Las reglas de *Savage Worlds* son muy sencillas, pues siguen una estructura regular. ¡Vamos a echarle un vistazo!

RASGOS

Todo personaje o criatura tiene dos tipos de rasgos: atributos y habilidades. Cada rasgo viene valorado en dados, desde d4 hasta d12. En esa escala, d6 es la media humana y d12 el nivel de un atleta olímpico.

TIRADAS DE RASGO

Cuando quieres que el personaje haga algo, el DJ te dirá qué rasgo tirar y tu lanzas el tipo de dado indicado. Si la tirada es igual o superior a 4 después de aplicar cualquier modificador existente, tienes éxito.

Ciertos personajes o criaturas tienen rasgos superiores al d12, como d12+3. Eso significa tirar el d12 y sumar 3 al resultado obtenido en el dado.

Valor objetivo (VO): Lo más habitual es que debas conseguir un 4, tras aplicar los modificadores. Tanto Parada como Dureza indican VO especiales que explicaremos más adelante.

Habilidades sin entrenamiento: Cuando el personaje no tiene adquirida la habilidad en cuestión, tira d4 como rasgo, pero resta 2 del total que obtiene. Ciertas habilidades no pueden usarse sin entrenamiento, como a la hora de lanzar un hechizo o realizar cirugía a corazón abierto.

Modificadores: Las circunstancias que rodeen la tirada pueden modificarla, como al disparar sobre un blanco situado a larga distancia o encontrar una pista muy bien escondida. Algunas situaciones, como los ataques a distancia, tienen una serie de modificadores fijos y recurrentes. Es tarea del DJ determinar qué modificadores deben aplicarse en otros casos más subjetivos, como a la hora de detectar una emboscada o escuchar una conversación a hurtadillas desde el otro lado de una puerta cerrada.

En general, una tarea fácil, como encontrar huellas en el barro, recibe una bonificación de +2. Una tarea difícil, como encontrar huellas a la luz de las antorchas, se hace a -2. Y una tarea muy difícil, como encontrar huellas en mitad de una tormenta, se resuelve a -4.

Múltiples dados: Cuando un personaje tira varios dados de rasgo a la vez, como al disparar una ametralladora, se comprueba el resultado de cada dado por separado.

EXPLOSIONES

En *Savage Worlds* todas las tiradas de rasgo o daño son abiertas. Esto significa que cuando obtienes en el dado que lanzas el resultado máximo posible (por ejemplo, un 6 en d6, un 8 en d8, etc.) vuelves a tirar dicho dado y sumas su nuevo resultado al anterior. Esto se denomina explosión.

AUMENTOS

En ocasiones es importante determinar lo bien que una tirada de rasgo ha salido. Una tirada que supera por cuatro puntos el valor objetivo se denomina aumento. Si tu héroe necesitaba sacar un 4 para Disparar a uno de sus oponentes y saca un 11, impactará con un aumento.

Ejemplo: *Red es una pistolera en* Deadlands *y necesita un 4 para alcanzar a un zombi a distancia corta con su Colt Navy del calibre .44. Tiene d8 en Disparar, así que tira un dado de ocho caras y saca un 8. Eso es una explosión, así que recoge el dado y lo vuelve a lanzar, sacando esta vez un 4, para un total de 12. Eso serían dos aumentos y un pedazo de disparo...*

TIRADAS OPUESTAS

En ocasiones, los rivales se opondrán a las tiradas del personaje. El atacante tira primero y obtiene su total en una tirada de rasgo. Después, el defensor intenta superarlo.

El personaje que inicia la acción siempre actúa primero en una tirada opuesta. Realiza su tirada de rasgo para determinar el total (incluyendo la decisión de si gasta o no benis). Debe obtener, al menos, un éxito básico (VO 4) o la acción falla antes de iniciarse. Después, tira el defensor y debe *igualar o superar* la tirada de su adversario o el personaje activo logra lo que quiere.

Ejemplo: *Gabe interpreta a un héroe* pulp *y se burla de una vieja momia azteca. Saca un 7 en su tirada. La momia aúlla enfadada y tira a su vez, sacando un 3. ¡Gabe vence con un aumento!*

COMODINES Y EXTRAS

Tu héroe (el personaje de un jugador), junto con sus aliados, villanos y monstruos

únicos reciben el nombre colectivo de *Comodines*. Se trata de personajes importantes para la trama y, por tanto, un poco mejores que todos los demás, a quienes damos el nombre colectivo de Extras.

Los Comodines tienen más probabilidades de hacer bien las cosas,son un poco más duros en combate y, en general, están mucho mejor detallados que el resto de guardias, sirvientes o seguidores. Cuando presentemos un personaje Comodín, habrá alguna marca de algún tipo junto a su nombre indicando este estado, por ejemplo:

RED

EL DADO SALVAJE

Los Extras solo tiran su dado de rasgo. Los Comodines, por otra parte, cuando realizan una tirada de rasgo, siempre tiran un d6 adicional y emplean el resultado superior entre su dado normal y este dado salvaje. Ambos dados pueden explotar.

Un solo dado salvaje por acción: Cuando los Comodines tiran varios dados de rasgo al resolver una única acción, como al disparar una ametralladora, solo añaden un único dado salvaje a su tirada.

El dado salvaje puede reemplazar un único dado de rasgo o ignorarse: jamás añade una acción o ataque extra a la tirada.

Ejemplo: *Gabe tiene estatus de Comodín y la ventaja Frenesí; tira dos veces su dado de Pelear cuando realiza un ataque cuerpo a cuerpo. También añade un dado salvaje, pero solo dos de estos tres dados se contabilizan a la hora de determinar el éxito, pues el dado salvaje solo sustituye a uno de sus dados, no añade un ataque extra.*

PIFIAS

Cuando un Comodín saca un 1 tanto en su dado de rasgo como en el dado salvaje, se produce una pifia. A veces, a este resultado se le llama también "ojos de serpiente". La acción falla de forma automática y ocurre algo malo adicional: el arma empleada se atasca o cae al suelo, el ataque golpea a un aliado, el vehículo choca, el hechizo sale muy mal, etc.

No se puede repetir tiradas cuyo resultado sea una pifia, ni siquiera con benis.

Múltiples dados: En ciertas tiradas, el personaje lanza varios dados de rasgo, por ejemplo, al usar la ventaja Frenesí o disparar con un arma con Cadencia de Fuego superior a uno. En estos casos, se produce una pifia si la mitad más uno de los dados tirados (incluyendo el salvaje, de haberlo) muestran un 1 natural. Si el personaje es un Comodín, el dado salvaje debe ser uno de esos 1.

BENIS

Al comienzo de toda sesión de juego, cada jugador recibe tres benis (un modismo americano para "beneficios"), que se representan con pequeñas piedrecillas, fichas de póquer u otros contadores, y cuyo objetivo es proporcionarte un poquito de suerte adicional.

Los benis se descartan al final de la sesión de juego. ¡Úsalos o los perderás!

- **Repetir una tirada de daño:** Gastas un beni y repites el daño causado por el ataque del personaje, incluyendo cualquier dado extra que tirases por un aumento en la tirada de ataque.
- **Repetir una tirada de rasgo:** El héroe puede repetir *cualquier* tirada de rasgo y, lo mejor de todo, se queda con el mejor total (es decir, el que más te convenga) de todas las tiradas. La única excepción es cuando obtengas una pifia. Cuando repetir una tirada supone una pifia, debes aceptarla.

¡En el manual básico de *Savage Worlds* se explican más usos para los benis!

- **Recompensas:** De vez en cuando, el DJ recompensará al jugador por sus acciones realmente asombrosas, interpretar a su personaje (en especial, sus desventajas) o grandes muestras de heroísmo.

  El DJ también puede recompensar a uno de los jugadores por contar una buena historia en primera persona, interpretando a su personaje, inventarse un comentario jocoso en el momento ideal o cualquier otro acto memorable.

LOS BENIS DEL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego también recibe benis, para disfrute de sus villanos. Al comienzo de cada sesión de juego, el DJ recibe un beni por cada personaje jugador en el grupo.

Cada uno de los personajes Comodín bajo el control del DJ tiene también sus propios dos benis. Pueden usar los suyos propios o recurrir a la reserva general del DJ para salvar sus malignos pellejos, pero no pueden emplear los suyos con otros personajes no jugadores. Y, como ocurre con los héroes, tus benis de DJ no se conservan de sesión en sesión.

PERSONAJES

El núcleo central de todo buen juego de rol es su capacidad para crear, adaptar y mejorar con experiencia tus personajes. En *Savage Worlds* se hace así:

ESPECIE

Escoge entre las especies disponibles en tu ambientación. Nuestros libros de ambientación contendrán toda la información de trasfondo y reglas necesarias sobre las culturas únicas de dicho mundo.

Los personajes humanos comienzan el juego con una ventaja adicional y gratuita a su elección (consulta Ventajas).

RASGOS

Tu héroe comienza el juego con d4 en cada uno de sus cinco atributos: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor. Dispone de cinco puntos para gastar en mejorarlos. Aumentar un atributo en un nivel de dado cuesta uno de estos puntos. Los niveles de dado son: d4, d6, d8, d10 y d12.

Todos los personajes comienzan el juego con cinco habilidades básicas a d4: Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuasión y Sigilo.

Después tienes doce puntos para comprar más habilidades. Consulta nuestra lista de habilidades para ver las más habituales. Como verás, en *Savage Worlds* las habilidades representan categorías amplias de conocimientos. No te hace falta comprar una habilidad de Pelear distinta para usar un puñal, otra para una espada o una tercera para un hacha. ¡Pelear indica tu maestría con todas! Recuerda, nuestro lema es *Sencillo, Frenético y Divertido*. No te preocupes por eso, ya tienes suficientes formas de personalizar tu personaje mediante ventajas.

HABILIDADES

Apostar (Astucia): Familiaridad y dominio de los juegos de azar.

★**Atletismo (Agilidad):** Coordinación física en general. Trepar, saltar, mantener el equilibrio, lucha libre, esquiar, nadar, lanzar o coger objetos en el aire.

Cabalgar (Agilidad): El dominio del personaje a la hora de montar, controlar y cuidar de una bestia amaestrada. También sirve cada guiar carros y carretas de tiro animal.

Ciencia Extraña (Astucia): La habilidad usada en el Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Ciencias (Astucia): Conocimiento de diversas disciplinas científicas, como la biología, química, geología, ingeniería, etc.

Conducir (Agilidad): La capacidad de controlar y dirigir vehículos terrestres.

★ **Conocimientos Generales (Astucia):** Costumbres y saberes básicos del mundo de juego.

Control (Espíritu): La habilidad arcana en el Trasfondo Arcano (Dotado).

Disparar (Agilidad): Tu precisión con cualquier arma a distancia.

Electrónica (Astucia): El uso de aparatos y sistemas electrónicos.

Fe (Espíritu): La habilidad arcana en el Trasfondo Arcano (Milagros).

Hechicería (Astucia): La habilidad usada en el Trasfondo Arcano (Magia).

Humanidades (Astucia): Conocimiento de ciencias sociales, artes liberales, literatura, historia, etc.

Idioma (Astucia): Conocimiento y dominio de otra lengua específica.

Interpretar (Espíritu): Cantar, bailar, escribir, actuar y otras formas de expresión pública.

Intimidar (Espíritu): La capacidad de amedrentar a los demás para que hagan lo que quieres.

Investigar (Astucia): Encontrar información escrita en varios tipos de fuentes.

Latrocinio (Agilidad): Trucos de manos, cortar bolsas, forzar cerraduras y otro tipo de empresas turbias.

Medicina (Astucia): La capacidad para diagnosticar y curar heridas o enfermedades, así como descifrar pistas forenses.

Navegar (Agilidad): Dirigir y pilotar un vehículo acuático, del tipo que sea.

★ **Notar (Astucia):** Consciencia y percepción en general.

Ocultismo (Astucia): Conocimiento de sucesos, criaturas, historia y prácticas sobrenaturales.

Ordenadores (Astucia): Programación y facilidad para entrar en un sistema de computadoras.

Pelear (Agilidad): Dominio del combate cuerpo a cuerpo, con armas o desarmado.

★ **Persuadir (Espíritu):** La capacidad de convencer a otros para que hagan lo que tú quieres.

Pilotar (Agilidad): Dominio de todos los vehículos que operan en un entorno tridimensional, como aviones, helicópteros o naves espaciales.

Provocar (Astucia): Descalificar o engañar a otro, casi siempre como parte de un truco (pág. 107).

Psiónica (Astucia): La habilidad usada en el Trasfondo Arcano (Psiónica).

Reparar (Astucia): La capacidad de arreglar aparatos mecánicos y electrónicos.

★ **Sigilo (Agilidad):** Tu capacidad para acechar y esconderte.

Supervivencia (Astucia): Cómo encontrar agua, comida y cobijo. También, cómo rastrear.

Tácticas (Astucia): Estrategia, logística, tácticas y comprensión de las operaciones militares. Clave para dirigir una unidad.

Cuesta un punto de habilidad mejorar un nivel de dado hasta alcanzar el valor del atributo base de la habilidad (incluyendo el primero). Después, cuesta dos puntos por nivel de dado. Por ejemplo, cuando tienes Agilidad d6, te costará un punto comprar Pelear a d4, otro llegar al d6 y dos puntos subirlo hasta d8.

VALORES DERIVADOS

La hoja de personaje incluye unos cuantos valores más a concretar, que describiremos a continuación.

El **Paso** mide lo rápido que se mueve el personaje durante una ronda de combate normal. El valor estándar al caminar es de 6 pasos por ronda y pueden moverse 1d6 pasos adicionales cuando corren. En el "mundo real", cada unidad de Paso representa dos metros.

El valor de **Parada** es igual a dos más la mitad del dado de habilidad de Pelear del personaje (2 en total si el personaje no ha aprendido dicha habilidad).

El **Tamaño** por defecto de todos los héroes es 0, a no ser que su especie, ventajas o desventajas lo alteren. En condiciones normales, los personajes interpretados por los jugadores no deberían tener Tamaño inferior a -1 ni superior a 3.

Por último, **Dureza** mide la capacidad del héroe para soportar el daño. El valor de Dureza es siempre de dos más la mitad del dado de Vigor, más cualquier modificador por armadura o protecciones que pueda llevar (generalmente la empleada en el torso del personaje).

DESVENTAJAS Y VENTAJAS

Tu personaje gana un "punto" por cada desventaja menor que adquiera y dos puntos por seleccionar una desventaja mayor. El máximo de puntos que se puede obtener por desventas es cuatro, pero nada te impide tener más desventajas por encima de los puntos que dan.

Encontrarás un sumario de las ventajas y desventajas del manual básico más adelante, en este mismo documento; en cada libro de ambientación pueden aparecer más.

Por dos puntos de desventajas puedes:

- Ganar otro punto de atributo.
- Adquirir una ventaja.

Por un punto de desventajas puedes:

- Ganar un punto de habilidad adicional.
- Doblar la cantidad de fondos iniciales.

EQUIPO

A no ser que el libro de ambientación utilizado indique otra cosa, comienzas la partida con 500 créditos para adquirir tu equipo inicial. Los personajes pregenerados (como los que hay en nuestra página web) ya tienen contabilizado su equipo, así que puedes saltar este paso.

NOMBRE Y TRASFONDO

Completa cualquier detalle sobre el historial u origen del personaje que consideres necesario.

EXTRAS, PNJ Y MONSTRUOS

Para crear Extras, PNJ y monstruos, el DJ solo necesita asignarles los rasgos, ventajas y desventajas que desee. Una de las premisas básicas de *Savage Worlds* es que hay que facilitarle al DJ la dirección de juego. ¡Eso incluye la creación de monstruos y PNJ! Los sicarios, guardias y la mayoría de seres humanos tendrán d6 en todo, de tal modo que puedas usar ese valor como guía rápida a la hora de crear personajes y criaturas más poderosas.

SUMARIO DE DESVENTAJAS

Analfabeto (menor): No sabes leer o escribir.

Anciano (mayor): -1 al Paso y carrera, -1 a tiradas de Vigor y Fuerza; ganas cinco puntos extra de habilidad.

Anémico (menor): -2 a Vigor cuando resistes la fatiga.

Arrogante (mayor): Te gusta dominar a tus adversarios; siempre vas a por el enemigo más poderoso en combate.

Apacible (menor): -2 a Intimidar.

Apocado (mayor): Confundes las palabras o, en ocasiones, las equivocas. -1 a Intimidar, Persuadir y Provocar.

Avaricioso (mayor/menor): Estás obsesionado con la riqueza y las posesiones materiales.

Avergonzado (mayor/menor): Algo trágico sucedido en tu pasado te persigue.

Bocazas (menor): Eres incapaz de mantener un secreto y constantemente se te escapa información que debería permanecer privada.

Buscado (mayor/menor): Las autoridades te buscan.

Canalla (menor): -1 a Persuadir. Eres un perdonavidas.

Cauto (menor): Te gusta planear y sopesar demasiado todas tus acciones.

Ciego (mayor): -6 a todas las tareas que requieran la visión (y recibes una ventaja gratuita).

Cobarde (mayor): -2 a las tiradas de miedo y resistirse a Intimidar.

Código de Honor (mayor): Siempre mantienes tu palabra y actúas como un caballero.

Cojo (mayor/menor): -1/-2 al Paso y d4/d4-1 para correr. Penalización a Atletismo y resistirlo. Es posible que tengas que usar muletas, miembros protésicos o sillas de ruedas.

Corto de Vista (mayor/menor): Debes usar gafas o sufres -2 a las acciones a 5 pasos (10 m) o más de distancia; -4 en entornos sin cristales correctores.

Curioso (mayor): Quieres saber todo y de todos.

Delirio (mayor/menor): Crees en algo extraño que te suele meter en problemas o convierte en un hazmerreír.

Deseo Mortal (menor): No te importa morir si logras una tarea específica.

Despiadado (mayor/menor): Harás lo que sea para conseguir lo que quieres.

Despistado (mayor): -1 a Conocimientos Generales y Notar.

Dubitativo (menor): Sacas dos cartas de acción y actúas en la más baja (excepto joker).

Enemigo (mayor/menor): Tienes una némesis recurrente.

Envidioso (mayor/menor): Deseas lo que tienen los demás.

Escéptico (menor): No crees en lo sobrenatural, a menudo exponiéndote a peligros innecesarios por ello.

Exceso de Confianza (mayor): Crees que no hay nada que no puedas hacer.

Feo (mayor/menor): No tienes un físico agradable y aplicas -1/-2 a Persuadir.

Fobia (mayor/menor): Temes a algo y sustraes -1/-2 a las tiradas de rasgo en su presencia.

Hábito (mayor/menor): Eres adicto a una sustancia, sufres Fatiga si no tienes acceso a ella.

Heroico (mayor): Siempre ayudas a aquellos en problemas.

Impulsivo (mayor): Eres de los que actúa antes de pensar.

Joven (mayor/menor): Repartes menos puntos en atributos y habilidades; ganas benis extras al comienzo de la sesión.

Juramento (mayor/menor): Te has consagrado a una causa externa a ti.

Leal (menor): Eres un amigo o aliado constante y fiel.

Mal Nadador (menor): -2 a Atletismo (nadar), tu paso nadando es ⅓ del normal andando.

Mala Suerte (mayor): El personaje comienza la sesión con un beni menos.

Manazas (menor): -2 a usar instrumentos mecánicos o electrónicos.

Manco (mayor): -4 a las tareas (como Atletismo o Pelear) que requieran dos manos.

Manía (menor): Tienes una costumbre menor que los demás encuentran molesta.

Marginado (mayor/menor): No casas en el entorno local y -2 a Persuadir. Como mayor, además, no tienes derechos legales (u otra consecuencia grave igual de importante).

Mudo (mayor): No puedes hablar y -2 a todas las tiradas que exijan comunicación audible.

Obeso (menor): +1 a Tamaño, Paso -1 y d4 corriendo. Tu FUE es un dado menos para FUEMín.

Obligaciones (mayor/menor): Tienes una obligación que te consume 20/40 horas a la semana.

Obsesión (mayor/menor): Todas tus acciones te llevan hacia una meta o creencia importante.

Pacifista (mayor/menor): Solo luchas en defensa propia (o sin causar daño letal con mayor).

Patoso (mayor): -2 a Atletismo y Sigilo.

Pequeño (menor): -1 a Tamaño (y -1 a Dureza). Tamaño -1 como mínimo.

Pobreza (menor): Mitad de fondos iniciales y siempre al borde de la ruina.

Sanguinario (mayor): Jamás tomas prisioneros.

Secreto (mayor/menor): Tienes un secreto oscuro de algún tipo.

Sensible (mayor/menor): -2/-4 a defenderte de Provocar.

Sordo (mayor/menor): -4 a las tiradas de Notar (escuchar), fallo automático si eres completamente sordo.

Suspicaz (mayor/menor): Eres un paranoico. -2 a las tiradas de apoyo de tus aliados si es mayor.

Tozudo (menor): Siempre quieres tener razón y rara vez admites tus errores.

Tuerto (mayor): -2 a todas las acciones a más de 5 pasos (10 m) de distancia.

Vengativo (mayor/menor): Siempre buscas ajustar cuentas por cualquier insulto. Como mayor, puedes llegar a causar daño físico para resarcirte.

SUMARIO DE VENTAJAS

N= Novato, E= Experimentado, H= Heroico, L= Legendario, V= Veterano; ★= Comodín; AGI= Agilidad, AST= Astucia, ESP= Espíritu, FUE= Fuerza, VIG= Vigor; TA= Trasfondo Arcano.

VENTAJA	REQUISITOS	EFECTOS
Acaparador	N, Afortunado	1/encuentro, encuentras entre tus pertenencias una pieza de equipo necesaria.
Acróbata	N, AGI d8, Atletismo d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Atletismo basadas en acrobacias.
Acróbata Marcial	E, Acróbata	-1 a golpearte si no tienes penalización por carga ni llevas armaduras por encima de tu FUEMín.
Afortunado	N	+1 beni al comienzo de cada sesión.
Afortunado, Muy	N, Afortunado	+2 benis al comienzo de cada sesión.
Alcurnia	N	+2 a Conocimientos Generales y red de contactos con la clase alta.
Alerta	N	+2 a Notar.
Ambidextro	N, AGI d8	Ignora penalización de -2 por mano mala.
Amenazador	N, especial	+2 a Intimidar.
Animar	N, ESP d8	Eliminas los estados distraído y vulnerable al realizar un truco con éxito.
Ardor	N, ESP d8	+2 cuando usas un beni para repetir tirada de rasgo.
Arma Distintiva	N, d8 en la habilidad	+1 a Disparar/Pelear/Atletismo y +1 a Parada con un arma específica.
Arma Distintiva Mejorada	V, Arma Distintiva	+2 a Disparar/Pelear/Atletismo y +2 a Parada con un arma específica.
Artífice	E, TA	Permite crear artefactos y reliquias.
Artista Marcial	N, Pelear d6	Siempre se te considera armado; añades +1d4 al daño de tus ataques desarmados de Pelear (o lo mejoras en un nivel de dado) y +1 a Pelear desarmado.
Artista Marcial Mejorado	E, Artista Marcial	Mejoras tu nivel de daño desarmado en un nivel de dado extra y +2 a Pelear desarmado.
As	N, AGI d8	Puedes gastar benis en absorber las heridas que sufra tu vehículo e ignoras hasta dos puntos de penalizaciones.
Asesino	N, AGI d8, Pelear d6, Sigilo d8	+2 al daño contra oponentes vulnerables o cuando tienes superioridad.
Ataque Repentino	N, AGI d8	Ataque gratuito una vez por turno cuando un enemigo entre dentro de tu alcance.
Ataque Repentino Mejorado	H, Ataque Repentino	Como Ataque Repentino, pero con hasta tres oponentes distintos por turno.
Atractivo	N, VIG d6	+1 a Persuadir e Interpretar.
Atractivo, Muy	N, Atractivo	+2 a Persuadir e Interpretar.
Ayudante	★, L	Tienes un seguidor que también es Comodín.

Barrido	N, FUE d8, Pelear d8	1/turno, Pelear con -2 contra todos los enemigos dentro del Alcance del arma.
Barrido Mejorado	V, Barrido	Ignoras la penalización de -2 al hacer un barrido.
Berserk	N	Tras ser aturdido o herido, todos los ataques c/c deben ser salvajes, +2 a Dureza, ignoras 1 punto de pen. por heridas; con pifia golpeas a otro. Astucia (-2) como acción para abandonar la furia. Sufres fatiga si estás mucho tiempo.
Bestia	N, FUE d6, VIG d6	Usas Fuerza con Atletismo (incluyendo para resistirte). Aumentas el alcance de arrojadizas en un paso.
Bloqueo	E, Pelear d8	+1 a Parada; ignora un punto de núm. adversarios.
Bloqueo Mejorado	V, Bloqueo	+2 a Parada; ignora dos puntos de núm. adversarios.
Calculador	N, AST d8	Ignoras hasta dos puntos de penalización por múltiples acciones con una carta de acción de 5 o menos.
Callejear	N, AST d6	+2 a Conocimientos Generales y red de contactos con elementos criminales.
Campeón	N, ESP d8, Pelear d6	+2 al daño contra criaturas malignas sobrenaturales.
Canalización	E, TA	Reduce el coste en PP de un poder en uno si se obtiene un aumento al activarlo.
Carismático	N, ESP d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Persuadir.
Chi	V, Artista Marcial Mejorado	1/combate puedes repetir un ataque desarmado fallido, forzar a un oponente a repetir una tirada de ataque o añadir +1d6 a un ataque desarmado exitoso.
Con un Par	N, AGI d8	Haces un ataque adicional de Pelear con el arma de la mano mala sin penalización por múltiples acciones.
Concentración	E	Dobla la duración base de los poderes no instantáneos.
Conexiones	N	Una vez por sesión, tus contactos te proporcionan ayuda o favores.
Contraataque	E, Pelear d8	Ataque gratuito cuando un enemigo adyacente falla un ataque de Pelear.
Contraataque Mejorado	V, Contraataque	Como contraataque, pero hasta 3 adversarios por turno.
Coraje Líquido	N, VIG d8	El alcohol aumenta tu VIG en un nivel de dado y te permite ignorar un punto de penalización por heridas. -1 a Agilidad, Astucia y habilidades asociadas.
Curación Rápida	N, VIG d8	+2 a Vigor en tiradas de curación natural. Curación natural cada 3 días en vez de cada 5.
Curandero	N, ESP d8	+2 a las tiradas para curar, sean de carácter mágico o mundano.
Demagogo	E, ESP d8	1/turno, afectas a todos los oponentes en una plantilla de área mediana con Provocar o Intimidar.
Difícil de Matar	N, ESP d8	Ignoras penalizaciones por heridas al tirar Vigor para evitar el desangramiento.
Difícil de Matar, Aún Más	V, Difícil de Matar	Tira un dado cuando vayas a morir; con par, quedas incapacitado y sobrevives de algún modo.
Disparo Doble	E, Disparar d6	+1 a dar y daño cuando disparas con CdF 1.
Disparo Mortal	★, N, Atletismo o Disparar d8	Cuando recibes un joker, doble daño del primer ataque de Disparar o Atletismo (lanzar).

Disparo Rápido	E, Disparar d6	Mejoras la CdF en 1 de un único ataque de Disparar una vez por turno.
Disparo Rápido Mejorado	V, Disparo Rápido	Mejoras la CdF en 1 de dos ataques de Disparar distintos por turno.
Drenar el Alma	E, TA, Habilidad Arcana d10	Sacrificas un nivel de fatiga y recibes 5 PP.
Erudito	N, Investigar d8	+2 a una habilidad de "conocimiento".
Esfuerzo Extra	E, TA (Dotado), Control d6	Puedes gastar 1 PP (para ganar +1) o 3 PP (para ganar +2) y mejorar una tirada de Control que no sea pifia.
Esquiva	E, AGI d8	-2 a ser alcanzado por ataques a distancia.
Esquiva Mejorada	E, Esquiva	+2 a las tiradas para evadir efectos de área.
Experto	L, Profesional en rasgo	Aumenta el rasgo en un segundo punto.
Famoso	N	+1 a Persuadir si te reconocen (Conocimientos Generales), paga x2 al usar Interpretar.
Famoso, Muy	E, Famoso	+2 a Persuadir si te reconocen (Conocimientos Generales), paga x5 al usar Interpretar.
Fervor	V, Mando, ESP d8	+1 a las tiradas de Pelear de los Extras.
Finta	N, Pelear d8	Cuando haces trucos con Pelear, se resisten con Astucia en vez de Agilidad.
Fornido	N, FUE d6, VIG d6	+1 a Tamaño (y Dureza). Tratas la FUEMín como un nivel de dado menos. Tratas la FUE como un nivel más para carga.
Frenesí	E, Pelear d8	Tiras un segundo dado de Pelear en un ataque c/c por turno.
Frenesí Mejorado	V, Frenesí Mejorado	Tiras un segundo dado de Pelear en dos ataques c/c por turno distintos.
Fuerza de Voluntad	N, ESP d8	+2 a Astucia y Espíritu contra trucos.
Fuga	N, AGI d8	Evitas ataque gratuito de un oponente al huir de un combate c/c.
Fuga Mejorada	E, Fuga	Como Fuga, pero hasta tres oponentes distintos.
Golpe Poderoso	★, N, Pelear d8	Cuando recibes un joker, doble daño del primer ataque de Pelear.
Gorila	E, Matón	+1 Dureza, aumenta el daño desarmado en un nivel de dado extra.
Guerrero Sagrado/Impío	E, TA (Milagros), Fe d6	Gasta 1-4 PP para ganar esa misma cantidad como bonificación a una tirada de absorción.
Hombre de Recursos	N, AST d10	Una tirada de Astucia te otorga una habilidad a d4 (d6 con aumento).
Hueso Duro de Roer	L, Vigor d8	Aguantas cuatro heridas antes de quedar incapacitado.
Hueso Muy Duro de Roer	L, Hueso Duro de Roer, Vigor d12	Aguantas cinco heridas antes de quedar incapacitado.
Humillar	N, Provocar d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Provocar.
Improvisación	E, AST d6	Ignoras penalizaciones al usar armas improvisadas.
Inspiración	E, Mando	1/turno, haces un apoyo a un rasgo específico de todos los aliados dentro del radio de mando.
Instinto Asesino	E	Puedes repetir una vez las tiradas opuestas que tú inicies.
Inventor	E, TA (Ciencia Extraña), Ciencia Extraña d6	Gasta 3 PP para crear un artefacto que replique otro poder.

Investigador	N, AST d8, Investigar d8	+2 a Investigar y ciertos tipos de tiradas de Notar.
Kid Dos Pistolas	N, AGI d8	Haces un ataque adicional de Disparar con el arma de la mano mala sin penalización por múltiples acciones.
Ladrón	N, AGI d8, Sigilo d6, Latrocinio d6	+1 a Latrocinio, +1 a Atletismo (trepar) y Sigilo en entornos urbanos.
Leñador	N, ESP d6, Supervivencia d8	+2 a Supervivencia y +2 a Sigilo en entornos naturales.
Líder Nato	V, Mando, ESP d8	Las ventajas de Liderazgo que solo afectan a Extras pasan a afectar también a Comodines.
Lingüista	N, AST d6	Tienes 1/2 dado de Astucia habilidades de Idioma gratis a d6.
Maestro	L, Experto (rasgo)	Aumenta el dado salvaje a d10 con ese rasgo.
Maestro de Armas	L, Pelear d12	Aumenta la Parada en un punto y bonificación de daño c/c a d8.
Maestro de Armas Mejorado	L, Maestro de Armas	Aumenta la Parada en dos puntos y bonificación de daño c/c a d10 (sustituye a Maestro de Armas).
Mago	E, TA (Magia), Hechicería d6	Gastas 1 PP para cambiar el ornamento de un hechizo.
Mandíbula de Hierro	N, VIG d8	+2 a las tiradas de absorción y contra golpes incapacitadores.
Mando	N, AST d6	+1 a las tiradas de Espíritu de los Extras para recuperarse del aturdimiento.
Mando, Presencia de	E, Mando	Aumenta el radio de mando a 10 pasos/20 metros.
Manos Firmes	N, AGI d8	Ignoras la penalización por plataforma inestable.
¡Mantened la Formación!	E, Mando, AST d8	+1 a la Dureza de los Extras.
Matagigantes	V	+1d6 al daño contra criaturas con tres puntos de Tamaño o más superior al tuyo.
Matón	N, FUE d8, VIG d8	+1 a Dureza; daño desarmado +d4 (o un nivel de dado más si se combina con garras o Artista Marcial).
McGyver	N, AST d6, Reparar d6, Notar d8	Creas con facilidad artilugios improvisados.
Mentalista	E, TA (Psiónica), Psiónica d6	+2 a las tiradas opuestas de Psiónica.
Mr. Arreglalotodo	N, Reparar d8	+2 a Reparar, tardas la mitad del tiempo normal con aumento.
Nervios de Acero	N, VIG d8	Ignoras un punto de penalización por heridas.
Nervios de Acero Mejorados	N, Nervios de Acero	Ignoras dos puntos de penalizaciones por heridas.
Nuevos Poderes	N, TA	Aprendes dos poderes nuevos de tu lista.
Ofuscar	N, Provocar d6	Centras en ti la atención de un adversario, ver texto.
Osado	N, ESP d6	+2 a tiradas de miedo y restas 2 en la tabla de Terror.
Parkour	N, AGI d8	Ignoras terreno difícil y +2 a Atletismo en persecuciones a pie.
Pies Ligeros	N, AGI d6	+2 al Paso, mejora el dado de carrera en un nivel.
Profesional	L, máximo en rasgo	Aumenta el rasgo a d12+1.

Puntería	E, Atletismo o Disparar d8	Si no te mueves y no usas CdF superior a 1, ganas +1 a atacar o ignoras hasta dos puntos de penalización en el primer ataque a distancia del turno.
Puntos de Poder	N, TA	Ganas +5 PP, máximo 1/rango.
Rápido	N, AGI d8	Tu carta de acción debe ser superior a 5.
Rec. Rápida	E, ESP d6, TA	Recuperas 10 PP/hora.
Recuperación Rápida Mejorada	V, Recuperación Rápida	Recuperas 20 PP/hora.
Reflejos de Combate	E	+2 a Espíritu para recuperarte del aturdimiento.
Replicar	N, Provocar d6	Resistirte con aumento a un truco de Provocar o Intimidar deja distraído al atacante.
Resist.Arcana	N, ESP d8	+2 a resistir efectos mágicos y se reduce el daño mágico en dos.
Resistencia Arcana Mejorada	N, Resistencia Arcana	+4 a resistir efectos mágicos y se reduce el daño mágico en cuatro.
Responsable	N, ESP d8	Puedes repetir una vez las tiradas de apoyo.
Rico	N	Tres veces los fondos iniciales y sueldo anual.
Rico, Asquerosamente	N, Rico	Cinco veces los fondos iniciales y sueldo anual.
¡Rock'n'roll!	E, Disparar d8	Ignoras la penalización por retroceso cuando disparas armas con CdF 2 o superior si no te mueves.
Seguidores	★, L	El héroe gana cinco seguidores.
Sentir el Peligro	N	Notar (+2) para detectar emboscadas, etc.
Señor de las Bestias	N, ESP d8	Le caes bien a los animales y tienes una mascota de algún tipo. Consultar texto.
Sin Piedad	E	+2 al total de daño si usas un beni para repetir una tirada de daño.
Soldado	N, FUE d6, VIG d6	Un nivel de dado superior para carga y fuerza mínima. Puedes repetir tiradas de Vigor contra fenómenos medioambientales.
Subidón de Poder	★, N, TA, Habilidad Arcana d8	Recuperas 10 PP cuando recibes un joker en combate.
Táctico	E, Mando, AST d8, Tácticas d6	Saca una carta de acción extra en cada turno, puedes asignarla a un Extra aliado en el radio de mando.
Táctico, Genio	V, Táctico	Saca y distribuye dos cartas de acción extras en vez de una.
Temple	E, AST d8	Sacas una carta de acción adicional por ronda y eliges cuál usar.
Temple Mejorado	E, Temple	Sacas dos cartas de acción adicional por ronda y eliges cuál usar.
Trasfondo Arcano	N, especial	Permite acceder a un trasfondo arcano (Capítulo 6).
Vínculo	★, N, ESP d8	Puedes regalar tus benis a otros.
Vínculo Animal	N	Puedes usar benis en los animales que están bajo tu control.
Voluntad de Hierro	N, Fuerza de Voluntad	+2 a Astucia y Espíritu a la hora de resistir poderes y recuperarte de ellos.
Voz Potente	N, ESP d8	1/turno, añades un segundo dado de rasgo a una tirada de apoyo de Persuadir o Interpretar.
Voz Muy Potente	E, Voz Potente	Como Voz Potente, pero 2/turno.

EQUIPO

En las páginas siguientes de este libreto encontrarás una pequeña sección de equipo con la que empezar. Nuestro manual básico tiene amplias listas de equipo, incluyendo vehículos y armas especiales. A continuación ofrecemos una explicación rápida de algunos rasgos del equipo:

ALCANCE

Las armas con "Alcance" permiten a su usuario realizar ataques de Pelear a la distancia indicada. Así, Alcance 1 permite atacar a un objetivo a un paso más de distancia. Asume que, si no indicamos nada, el arma tiene Alcance 0 y solo puede atacar a objetivos a distancia del propio brazo (es decir, adyacentes).

ARMADURA

Indica la cantidad de protección que añade esa pieza de equipo; se añade a la Dureza del portador cuando las localizaciones de golpe que protege sufren un ataque en combate. Ten en cuenta que, salvo que el atacante indique otra cosa, todos los impactos siempre golpean en el torso de la víctima.

CADENCIA DE FUEGO (CDF)

Todas las armas a distancia deben indicar un valor de Cadencia de Fuego (o "CdF"). Indica cuántos dados de Disparar pueden usarse en una única acción. Por ejemplo, una pistola con CdF 1 solo puede disparar una bala por acción. Una ametralladora con CdF 3 puede disparar hasta diez balas y alcanzar a tres blancos por acción.

Cuando el arma tiene CdF 2 o superior, el jugador debe declarar cuántos posibles impactos asigna a cada potencial blanco declarado. Después, tira esa cantidad de dados de Disparar en el orden que desee sobre los objetivos que ha declarado.

Los Comodines pueden añadir un único dado salvaje a sus dados de Disparar, asignándolo al objetivo que deseen después de haber visto el resultado de la tirada. Este dado salvaje no permite, sin embargo, alcanzar con más impactos a los objetivos que la Cadencia de Fuego del arma.

Retroceso: A no ser que se indique otra cosa en la descripción del arma, disparar con CdF superior a 1 durante la acción impone una penalización por retroceso de -2 a las tiradas de Disparar del atacante.

MUNICIÓN POR CDF

CDF	BALAS CONSUMIDAS
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50

DISTANCIA

Este rasgo indica los alcances por Distancia Corta, Media y Larga del arma medidos en pasos.

ESCOPETA

Cuando usan postas, las escopetas añaden +2 a la tirada de Disparar del usuario. Su daño es 3d6 a distancia corta, 2d6 a distancia media y 1d6 a distancia larga.

FUERZA MÍNIMA (FUEMÍN)

Ciertos objetos tienen una "Fuerza Mínima" que necesitas alcanzar para poder usarlos sin penalizaciones.

- **Armaduras o equipo que se lleve "vestido":** Cada nivel de dado de diferencia entre la Fuerza Mínima del

equipamiento y la Fuerza del personaje impone una penalización de -1 al Paso (con un mínimo de 1), a la Agilidad y a todas las habilidades asociadas a Agilidad. Esta penalización es acumulativa.

- **Armas a distancia:** El usuario sufre una penalización de -1 a su tirada de ataque por cada nivel de dado que le falte para igualar su Fuerza y la Fuerza Mínima del arma.
- **Armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas:** El dado de Fuerza del usuario se compara con el dado de daño del arma, actuando como un límite máximo. Así, si un chaval esmirriado (FUE d4) intenta usar una espada larga, determina su daño como FUE (d4)+d4, en vez de d4+d8.

PARADA

El arma añade este modificador al valor de Parada del usuario.

PERFORACIÓN DE ARMADURA (PA)

El arma o tipo de munición ignora la cantidad indicada de puntos de Armadura. Por ejemplo, un arma con PA 4 ignora los cuatro primeros puntos de Armadura. Cualquier PA sobrante sobre el valor de Armadura se descarta sin más efectos.

ARMADURAS

OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUEMÍN	PESO	COSTE
Chaqueta de cuero ligero	Torso, brazos	+1	d4	2,5	20
Chaqueta de cuirbouilli	Torso, brazos	+2	d6	4	80
Camisa de malla	Torso, brazos	+3	d8	12,5	300
Pectoral de coraza	Torso	+4	d10	15	500

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	DAÑO	FUE MÍN.	PESO	COSTE	NOTAS
Cuchillo/daga	FUE+d4	d4	0,5	25	–
Espada, corta	FUE+d6	d6	1	100	Incluye sables de caballería.
Espada, larga	FUE+d8	d8	1,5	300	Incluye cimitarra y espada ancha.
Espadón	FUE+d10	d10	3	400	Dos manos.
Hacha, batalla	FUE+d8	d8	2	300	–
Hacha, gran	FUE+d10	d10	3,5	400	PA 2, Parada -1, dos manos.
Lanza	FUE+d6	d6	1,5	100	Alcance 1; a dos manos gana Parada +1.
Mangual	FUE+d6	d6	1,5	200	Ignora escudo.
Martillo de guerra	FUE+d6	d6	1	250	Con pico (PA 1).
Maza	FUE+d6	d6	2	100	–
Vara	FUE+d4	d4	2	10	Parada +1, Alcance 1, dos manos.

ARMAS A DISTANCIA PRIMITIVAS

Tanto los cuchillos como los arcos, hachas, redes de combate, hondas y lanzas suelen existir en cualquier era y ambientación.

ARMA	DISTANCIA	DAÑO	PA	CDF	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Arco	12/24/48	2d6	–	1	d6	1,5	250
Ballesta, ligera(1)	10/20/40	2d6	2	1	d6	2,5	250

Notas:
(1) Se recarga manualmente.

ARMAS DE PÓLVORA NEGRA(1)

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Pistola de chispa	5/10/20	2d6+1	–	1	1	d4	1,5	150
Brown Bess (o modelos similares de mosquete)	10/20/40	2d8	–	1	1	d6	7,5	300
Trabuco(2)	10/20/40	1-3d6	–	1	1	d6	6	300

Notas:
(1) Todas las armas de pólvora negra tienen Recarga 3, excepto que se indique otra cosa. Los mosquetes, arcabuces, trabucos y rifles-mosquete son armas a dos manos.
(2) Se trata como si fuera una escopeta.

Mosquete de ánima lisa

ARMAS DE FUEGO CONTEMPORÁNEOS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
AK-47 (7,62 mm)	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	5	450
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	7	d4	2	200
Escopeta repetidora	12/24/48	1-3d6	–	1	6	d4	4	150
M-16 (5,56 mm)	24/48/96	2d8	2	3	20/30	d6	4	400
M60 (7,62 mm)	30/60/120	2d8+1	2	3	100	d8	16,5	6.000
Uzi (9 mm)	12/24/48	2d6	1	3	32	d4	4,5	300
Winchester '73 (.44-40)	24/48/96	2d8-1	2	1	15	d6	5	300

COMBATE

Lo cierto es que llamamos a nuestras ambientaciones "salvajes" por algo. No tardarás mucho en meterte en problemas al visitarlas. Afortunadamente para ti, el combate en *Savage Worlds* es igual de sencillo, frenético y divertido que el resto del juego.

INICIATIVA

Para ayudar al Director de Juego a tener controlado en todo momento a quién le toca actuar —y añadir además una saludable dosis de emoción—, usamos una baraja francesa para determinar la iniciativa de todo el mundo (y sí, también vendemos mazos de cartas personalizados para *Savage Worlds* si te lo estabas preguntando).

Reparte cartas del mazo de acción de acuerdo a las siguientes directrices:

- Cada personaje Comodín recibe su propia carta. Cualquier aliado que el jugador controle actuará también en esa carta.
- Cada grupo de adversarios determinado, como todos los zombis, todos los lobos, etc. comparte una carta de acción. Cuando la situación indica la existencia de dos grupos diferentes con claridad (como una manada de lobos en extremos opuestos del tablero de juego), deberías dar a cada grupo su propia carta de iniciativa.

Después el Director de Juego inicia la cuenta atrás, desde el as hasta el dos y cada grupo resuelve sus acciones al llegar a su número. Los empates se resuelven según el palo de baraja: primero van las picas (♠), luego corazones (♥), diamantes (♦) y, finalmente, tréboles (♣).

JOKERS

Los jokers son especiales. Cuando un personaje recibe un joker como carta de acción, puede actuar en cualquier momento de la ronda que desee, antes de otro personaje o justo a la vez. De hecho, si lo desea, puede interrumpir el turno de otro personaje a la mitad y de forma automática.

¡Por si fuera poco, añadirá +2 a todas las tiradas de rasgo y daño que realice por el resto de la ronda!

Baraja todo el mazo de acción al acabar la ronda en donde se haya repartido un joker a cualquier personaje como carta de iniciativa.

ESPERA

Un personaje podría optar por no actuar todavía y esperar a ver qué ocurre mediante la acción de espera. Esto le permite actuar con normalidad más tarde, en otro momento posterior de la ronda de combate.

Una acción de espera dura hasta que se da por finalizada. Si un personaje está en espera cuando comienza una nueva ronda de combate, no recibe carta de iniciativa, actúa el primero de la nueva ronda.

Interrumpir acciones: Si un personaje en espera quiere interrumpir una acción (incluyendo la de otro personaje en espera), los implicados realizan una tirada opuesta de Atletismo. Aquel que saque más, actúa primero. En el raro caso de un empate, sus acciones se resuelven simultáneamente.

ACCIONES

Cuando la cuenta atrás llega hasta la carta de acción del personaje y comienza su turno, este puede realizar "acciones". El personaje puede moverse y realizar

una única acción estándar (como atacar, lanzar un hechizo, etc.) sin penalizaciones, que puede ser atacar, lanzar un hechizo o mil cosas más.

Otras acciones más complejas, como rebuscar en una mochila repleta en busca de un objeto diminuto, encender una antorcha, etc. consumen una cantidad aleatoria de tiempo (como 1d6 rondas de combate). El DJ tiene la última palabra en ese sentido.

Acciones gratuitas: Pronunciar una o dos frases cortas, moverse hasta el Paso del personaje, tirarse al suelo, tirar para resistirse en una tirada opuesta o dejar caer un objeto al suelo son todos ejemplos de acciones gratuitas. En general, tu héroe puede realizar varias acciones gratuitas durante su turno de forma simultánea (por ejemplo, hablar a la vez que deja caer al suelo un objeto). Recae sobre el DJ la tarea de determinar cuándo es demasiado y todo ello consume una acción normal.

Múltiples acciones: Los personajes pueden realizar hasta un máximo de tres acciones durante su turno. Cada acción adicional sobre la primera impone una penalización acumulativa de -2 a todas las acciones que realice. Así, realizar dos acciones normales impone una penalización de -2 a ambas y realizar tres acciones aumenta esta penalización hasta -4 a todas ellas.

Los Comodines añaden su dado salvaje a cada una de las acciones, como es normal.

Es necesario declarar todas las acciones que pretende realizar el personaje al comienzo de su turno, antes de que empiecen a rodar los dados. Las penalizaciones siguen existiendo incluso si una de las acciones posteriores no tiene lugar (por ejemplo, al depender de un suceso previo).

MOVIMIENTO

Los personajes pueden andar su Paso completo (que suele ser 6 en el caso de los humanos) como acción gratuita durante su turno. Cada paso de movimiento dedicado a trepar, reptar por el suelo o nadar, consume dos de su reserva.

Correr: El personaje también puede "correr" como acción gratuita una vez por turno, aumentando su Paso durante esa ronda en la cantidad que indique su dado de carrera (d6 por defecto), al coste de imponer una penalización de -2 a todas las acciones que realice ese turno. El dado de carrera no es un dado de rasgo y, por tanto, no explota.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Para impactar, debes alcanzar un Valor Objetivo igual a la Parada del oponente (dos, más la mitad de su dado de Pelear, 2 en total si no tiene entrenada dicha habilidad).

Abandonar un combate cuerpo a cuerpo: Siempre que un personaje abandone un combate cuerpo a cuerpo, todos los oponentes adyacentes que no estén aturdidos pueden realizar sobre él un ataque como acción gratuita.

ATAQUES A DISTANCIA

A la hora de emplear armas de proyectil, ya sean arcos, pistolas, una ametralladora de posición o un lanzacohetes, empleas la habilidad Disparar. Debes usar Atletismo para las armas arrojadizas, como granadas, cuchillos, jabalinas, etc.

Distancia: Todas las armas a distancia tienen un valor de Distancia, indicando su alcance corto/medio/largo, por ejemplo, 5/10/20.

El Valor Objetivo (VO) a la hora de alcanzar un blanco a distancia corta es 4.

Cobertura: Tanto los ataques cuerpo a cuerpo como los ataques a distancia sufren una penalización si intentan alcanzar un objetivo a cubierto. Consulta la tabla siguiente para determinar la penalización exacta:

PENALIZACIONES POR COBERTURA

DESCRIPCIÓN	PEN.
Cobertura ligera: La cobertura bloquea un cuarto del objetivo.	-2
Cobertura media: La mitad del objetivo está tapado o este está en el suelo.	-4
Cobertura pesada: La cobertura bloquea tres cuartos del objetivo.	-6
Cobertura casi total: Apenas se ve una mínima parte del objetivo (como tras una saetera).	-8

Cuerpo a tierra: Un blanco tumbado en el suelo tiene cobertura media (-4), pero levantarse le cuesta 2 pasos de movimiento. Mientras está en el suelo, el defensor reduce en dos puntos tanto su habilidad de Parada como sus tiradas de Pelear.

En nuestro manual básico encontrarás bastantes más ejemplos de modificadores circunstanciales y varios tipos de ataques especiales y maniobras.

DAÑO

Cuando un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia tiene éxito, el atacante debe calcular el daño que provoca. Las armas a distancia causan una cantidad de daño fija, indicada en su descripción. La mayoría de pistolas, por ejemplo, causan 2d6 de daño.

Las armas de mano causan una cantidad de daño igual a la Fuerza del atacante más un segundo dado, que depende de la propia arma. Así, un bárbaro con Fuerza d12 y una espada larga (daño d8), tira 1d12+1d8 cuando calcula su daño con ella.

Incluso aunque se emplee la Fuerza para determinar el daño cuerpo a cuerpo, no se trata de una tirada de rasgo. Los Comodines no añaden dado salvaje a esta tirada. Todas las tiradas de daño, eso sí, pueden explotar.

Daño desarmado: Un combatiente desarmado solamente causa su propia Fuerza como daño, a no ser que tenga alguna ventaja (como Matón o Artista Marcial) o capacidad racial que lo mejore.

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Un ataque bien colocado afectará con más probabilidad las áreas vitales del objetivo y, por tanto, causará más daño. Cuando un personaje obtiene un aumento en una tirada de ataque (sin importar la cantidad de aumentos obtenidos) añade +1d6 al daño total causado. ¡Este d6 también puede explotar!

Esta bonificación al daño se aplica a todos los ataques, incluyendo hechizos que causen daño y armas con área de efecto.

APLICAR EL DAÑO

Suma el resultado de todos los dados de daño y calcula su total. Esta cantidad se compara con la Dureza de la víctima. Cuando es inferior, la víctima podría sufrir un cardenal o dar un paso atrás, pero sigue en pie sin más efectos. Si la iguala o la supera, la víctima queda aturdida. Por cada aumento que se obtenga sobre su Dureza, sufrirá, además, una herida, tal y como se muestra a continuación:

- **Éxito:** El personaje queda aturdido. Cuando la víctima ya estaba aturdida y la fuente de daño tiene carácter físico de algún tipo (es decir, una caída o ataque con un arma, no un truco que provoca un aturdimiento), la víctima también sufre una herida (y sigue aturdida).

- **Aumento:** El personaje sufre una herida por cada aumento obtenido en la tirada de daño. Después, queda aturdido si no lo estaba ya.

EFECTOS DEL DAÑO

La aplicación de daño puede provocar tres resultados: aturdimiento, heridas e incapacitación.

ATURDIMIENTO

Los personajes aturdidos están sin aire, doloridos o, en general, absortos. Los personajes aturdidos solo pueden realizar acciones gratuitas, como moverse (incluye correr). Al comenzar su turno, un personaje aturdido debe intentar recuperarse de este estado, realizando una tirada de Espíritu. Se trata de una acción gratuita que solo puede hacerse una vez por turno.

- **Fallo:** El personaje sigue aturdido. Durante su turno, solo podrá hacer acciones gratuitas.
- **Éxito:** El personaje ya no está aturdido y puede actuar con normalidad durante el resto del turno.

Gastar benis: Un personaje puede gastar un beni en cualquier momento para eliminar el estado de aturdimiento (incluso si no es su turno).

HERIDAS

Cada aumento obtenido en la tirada de daño genera una herida. Los Extras normalmente quedan incapacitados en cuanto sufren una sola herida (hay ciertos rasgos de criatura que cambian esto). Están muertos o incapacitados, ya se determinará, pero están fuera de combate.

Los Comodines pueden recibir hasta tres heridas y seguir actuando (gracias a ciertas ventajas y capacidades, podrían incrementar esta cantidad). En caso de recibir más, quedarán incapacitados.

Penalización por heridas: Cada herida que sufra un personaje impone una penalización acumulativa de -1 a su Paso (hasta un mínimo de 1) y a todas sus tiradas de rasgo, hasta una penalización máxima de -3.

Tiempo: En ocasiones los personajes sufrirán más de un impacto durante la misma carta de acción. Resuelve cada tirada de daño por separado, aplicando sus efectos por completo, antes de pasar a la siguiente (incluyendo las tiradas de absorción).

INCAPACITACIÓN

Los personajes incapacitados no pueden realizar acciones, ni siquiera gratuitas, pero aún siguen recibiendo cartas de acción durante el resto del encuentro, bien por si se recuperan, bien para determinar cualquier otro efecto existente, como el **Desangramiento** (a continuación). Cualquier efecto que afecte a la cantidad de cartas de acción recibidas, como Rápido o Temple, se ignora mientras el héroe está incapacitado.

Cuando un personaje queda incapacitado por efectos que causen daño o heridas, debe realizar de inmediato una tirada de Vigor y comprobar el resultado:

- **Pifia:** El personaje muere.
- **Fallo:** El personaje comienza a desangrarse (en el reglamento completo, además sufriría una lesión permanente).
- **Éxito:** El personaje sobrevive (en el reglamento completo, además sufriría una lesión temporal).

Los personajes incapacitados por heridas podrían o no estar inconscientes (a decisión del DJ), pero no pueden realizar acciones de ningún tipo. El afectado realiza una tirada de Vigor cada 24 horas para recuperar la capacitación (o consciencia).

Desangramiento: El personaje se está muriendo y debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de su turno (probablemente a -3 por su penalización de heridas). El fallo significa que muere. Con éxito, sobrevive, pero debe repetir la tirada el turno siguiente (o a cada minuto, si no está en combate). El aumento le permite estabilizarse, de tal modo que no es necesario seguir tirando.

Otros personajes pueden detener el desangramiento con una tirada de Medicina. Es una acción y, si se tiene éxito, el paciente queda estabilizado como si hubiera sacado un aumento en la tirada de Vigor contra el desangramiento.

El poder *curación* también permite detener el desangramiento, al igual que las tiradas de curación "natural" que proporciona el rasgo de criatura *Regeneración* (u otras capacidades semejantes).

TIRADAS DE ABSORCIÓN

Después de calcular el daño, pero antes de aplicar las heridas, el personaje puede gastar un beni para realizar una tirada de absorción, que es una tirada de Vigor especial. El éxito en esta tirada reduce la cantidad de heridas sufridas en una, más otra por cada aumento obtenido.

Si el personaje absorbe *todas* las heridas causadas por el ataque, también elimina el estado de aturdimiento que pueda sufrir (incluso si se debía a otro efecto distinto anterior). No cuentes los modificadores por heridas *que el personaje está a punto de sufrir* por la herida en cuestión al hacer la tirada. Aún no ha sucedido.

Resolución temporal: El personaje solo puede hacer una única tirada de absorción en cada ataque. Lo que sí podría, sin embargo, es emplear un segundo beni para repetir la tirada de Vigor, si no está satisfecho con el resultado obtenido.

APOYOS

En ocasiones, los personajes querrán cooperar entre sí o ayudar a un aliado determinado en una tarea. Si es el caso, y el DJ decide que es posible, el personaje que apoya debe realizar una tirada de la habilidad que sea más relevante a juicio del DJ (como acción durante el turno si se está a escala de combate). También debe especificar qué rasgo del aliado desea apoyar.

El éxito otorga una bonificación de +1 a un total de ese rasgo durante una tirada del personaje apoyado (+2 con un aumento). Una pifia apoyando, sin embargo, provoca una penalización de -2 a la tirada del personaje "ayudado". ¡A veces todas esas manos extra solo sirven para entrometerse!

Todos los modificadores por apoyo desaparecen al final del turno del personaje ayudado, los haya usado o no (por ejemplo, al realizar una acción diferente a la que recibió la bonificación).

La bonificación máxima que un personaje puede recibir mediante apoyos es de +4. Las tiradas de Fuerza son una excepción a esta regla y no existe un máximo de ayuda, pues más músculo siempre significa un mayor empuje y capacidad de carga.

Animamos a los jugadores y DJ a que sean creativos con las tiradas de apoyo. A todo esto, simplemente animar es una

tirada de Persuadir. En ciertas circunstancias (y con el permiso del DJ), frases del estilo *"¡Venga que puedes!"* o *"¡Cuidado! ¡A tus seis!"*, pueden ser un uso perfectamente aceptable de las reglas de apoyo.

Repetición: Usar la misma acción o ayuda repetidamente no tarda en perder efectividad, de tal modo que el DJ debería aplicar una penalización cada vez mayor a las ayudas del personaje cuando se vuelvan repetitivas (o prohibirlos por completo, dictaminando un fallo automático).

TRUCOS

En esta categoría se incluye desde avergonzar a un adversario a arrojarle arena a los ojos, pasando por amedrentarlo con una mirada acerada o cualquier otra cosa que un jugador inteligente pueda diseñar para desequilibrar al adversario y provocarle dudas.

Para realizar un truco, el jugador describe la acción y, en colaboración con el DJ, se determina la habilidad más apropiada para llevarlo a cabo. Después, se resuelve como una tirada opuesta entre dicha habilidad y el atributo al que está asociada, pues resistirse a un truco es algo instintivo. Por ejemplo, hacerle la zancadilla a alguien es un truco de Atletismo. Como Atletismo está asociado a Agilidad, es lo que debe usar el defensor para evitarlo. Provocar está asociada a Astucia, de tal modo que, si no quieres que te humillen verbalmente, deberás recurrir a Astucia para impedirlo. Es posible utilizar Pelear para iniciar un truco en vez de un ataque, pero en ese caso no se compara con la Parada, sino que es una tirada opuesta contra Agilidad.

Cuando el atacante vence en la tirada opuesta, elige entre dejar a la víctima distraída o vulnerable. Si vence con un aumento, además la deja aturdida, aunque el DJ puede optar por aplicar otro efecto subjetivo en su lugar, como provocar una caída al suelo cuando te hacen la zancadilla.

Es necesario tener en cuenta también los detalles de la acción: golpear donde duele en el ego de un rival debería proporcionar una bonificación a la tirada de Provocar, por ejemplo, +2 para el atacante.

Repetición de trucos: Funciona igual que en las reglas de apoyo.

- **Distraído:** El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.
- **Vulnerable:** Todas las acciones y ataques que tomen como objetivo al personaje hasta el final de su siguiente turno ganan una bonificación de +2.

AVANCE

Uno de los mejores aspectos de los juegos de rol es la emoción de ver cómo mejora tu personaje, pasando de héroe novato a legendario.

En *Savage Worlds* el ritmo de avance depende de la duración que vaya a tener la campaña. En campañas cortas (de unas diez sesiones o menos), os recomendamos que los personajes obtengan un avance tras cada sesión de juego. En una partida suelta, quizás el DJ quiera que mejoréis en mitad de la aventura, en especial si hay algún momento de tranquilidad o una situación narrativa que tenga sentido.

Un avance le permite al personaje hacer una de las cosas siguientes. Recuerda que ningún rasgo puede aumentarse por encima de su máximo racial (normalmente d12).

- Adquirir una nueva ventaja.
- Aumentar una habilidad que sea igual o superior a su atributo asociado en un nivel de dado.

- Aumentar dos habilidades que sean inferiores a su atributo asociado en un nivel de dado cada una (incluyendo nuevas habilidades que el personaje no tuviera a d4).
- Aumentar uno de sus atributos en un nivel de dado. Esta opción solo puede adquirirse una vez por rango. Los personajes legendarios pueden aumentar un atributo cada dos avances, hasta alcanzar el máximo racial.
- Eliminar permanentemente una desventaja menor o reducir una desventaja mayor a menor si es posible. Con permiso del DJ, es posible ahorrar dos avances para eliminar una desventaja mayor sin equivalente menor. Por supuesto, el jugador y el DJ deben ponerse de acuerdo sobre la causa y modo en que se produce este cambio. Quizás la repentina muerte de un aliado provoque un cambio de actitud, el héroe dedique mucho esfuerzo a abandonar una conducta dañina o busque la ayuda de un profesional en el tiempo de descanso entre misiones.

RANGO

A medida que un personaje va ganando avances, puede mejorar en "rango". Este indicador es una medida aproximada de lo poderoso que es el personaje. ¡Cada nuevo rango permite el acceso a ventajas y capacidades más poderosas (como los poderes)!

RANGOS

AVANCES	RANGO
0-3	Novato
4-7	Experimentado
8-11	Veterano
12-15	Heroico
16+	Legendario

PODERES

Casi todos los juegos de rol muestran "magia" de algún tipo. Da igual de si se trata de conocimientos ocultos practicados solo por malignos sectarios, rituales vudú, la hechicería arcana de un poderoso mago, los extraños inventos de un científico loco, superpoderes o las extraordinarias capacidades de la mente, nuestras reglas lo agrupan todo en un sistema unificado.

Por comodidad, llamaremos a todos los efectos "poderes". Los poderes funcionan siempre igual, de partida a partida, aunque la ambientación en particular puede usar "ornamentos" distintos —añadidos o ajustes sobre el poder básico—, creando variaciones casi infinitas de los mismos poderes. El significado real de todo ello es que puedes crear magos, científicos locos, superhéroes o incluso criaturas fantásticas empleando el mismo conjunto de reglas fáciles de recordar.

Cada Trasfondo Arcano (las ventajas que permiten usar poderes) está asociado a una habilidad arcana distinta: Control Ciencia Extraña, Hechicería, Fe, Psiónica, etc.

PUNTOS DE PODER Y PODERES INICIALES

Los personajes arcanos alimentan sus capacidades con "puntos de poder". Los héroes comienzan el juego con 10 PP y los recuperan a un ritmo de 5 PP gastados por hora.

De acuerdo a estas reglas de prueba, existen cinco Trasfondos Arcanos: Ciencia Extraña, Dotado, Magia arcana, Milagros y Psiónica. Comienzas el juego con 3 de los poderes aquí indicados. ¡En el reglamento completo hay muchos más poderes y otras configuraciones!

CÓMO USAR UN PODER

Para activar o "lanzar" un poder, el personaje elige primero un blanco apropiado dentro de su Distancia y realiza una tirada de la habilidad arcana apropiada.

Cuando esta tirada falla, el poder no se activa y el lanzador gasta 1 PP. Un resultado igual o superior a 4 significa que el poder se activa y el héroe gasta los puntos de poder asociados, incluso si no logra alcanzar al objetivo (como con un *proyectil)* o este se resiste con éxito.

El éxito significa que el héroe gasta los puntos de poder asociados y resuelve los efectos de su poder. A menudo, un aumento tiene efectos adicionales que vendrán indicados en la descripción del poder específico.

Rechazo: Se denomina así a una pifia cuando se activa un poder. Provoca un nivel de fatiga al personaje y pone fin de inmediato a todos los poderes que tenga activos actualmente. La fatiga se detalla en el reglamento completo, pero considera que el personaje tiene -1 a todas sus tiradas de rasgo durante una hora.

ORNAMENTOS

Los ornamentos permiten otorgar casi infinitas manifestaciones distintas a los poderes de este capítulo. En general, no tienen mecánicas de juego propias, pero son importantes a la hora de generar la atmósfera y temática apropiada.

Por ejemplo, un personaje podría invocar una horda de abejas irritadas para que ataque a sus enemigos, mientras que otro lanza rayos láser rojizos por los ojos. Ambos ejemplos representan el poder *proyectil* y comparten las mismas mecánicas, pero su aspecto y descripción son muy distintos.

Los ornamentos *influyen* cuando un obstáculo u oponente tiene una resistencia o debilidad especial. Por ejemplo, si un trol de hielo sufre cuatro puntos extras de daño de los ataques basados en el calor o el fuego, una *explosión* que el jugador describa como una bola de fuego se considera un ataque ígneo y, por tanto, causa el daño extra.

Una vez determinados, los ornamentos de un poder no pueden cambiarse sin otro efecto que lo permita.

PODERES DE EJEMPLO

A continuación mostramos algunos de los poderes, para que veas cómo funcionan con detalle. El manual básico de *Savage Worlds* incluye docenas más, fácilmente adaptables a cualquier trasfondo arcano, así como un subsistema de creación de objetos mágicos temporales y formas de modificar un poder sobre la marcha.

Describiremos los poderes de acuerdo al siguiente formato:

Rango: El rango mínimo que debe tener el personaje para adquirir el poder.

Puntos de poder: La cantidad de puntos de poder que cuesta usarlo.

Distancia: La distancia máxima a la que se puede encontrar el objetivo del poder del lanzador. A menudo se expresa como Astucia o un múltiplo de este atributo. Si es así, se lee como el valor de Astucia en pasos sobre el tablero de combate. Por ejemplo, si el personaje tiene Astucia d10, serían diez pasos (y el doble en metros).

Duración: Cuánto tiempo dura el poder activo en rondas de combate (a no ser que se especifique otra cosa).

Ornamentos: Algunas ideas y sugerencias sobre cómo podría manifestarse el poder o su aspecto en distintos tipos de ambientaciones.

CASTIGO

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Astucia.
Duración: 5.
Ornamentos: Un resplandor brillante, runas, símbolos arcanos, energía en bruto, feos pinchos surgiendo de la hoja.

Este poder debe lanzarse sobre un arma de algún tipo. Si se trata de un arma a distancia, afectará a todo su cargador, 20 virotes, flechas, piedras de honda o una carga "completa" de munición (el DJ determina la cantidad exacta en las armas más inusuales).

Cuando el poder se lanza con éxito, aumenta el daño que causa el arma en dos puntos (cuatro con aumento).

CURACIÓN

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Toque.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: Imposición de manos, tocar a la víctima con un símbolo sagrado, plegarias.

Curación repara el daño si se trata antes de que transcurra una hora. El éxito cura una herida y el aumento, dos. Es posible lanzar más de una vez el hechizo para curar heridas adicionales, siempre que se esté dentro de la hora de oro y al lanzador le queden suficientes PP.

En el caso de los Extras, el DJ debe determinar primero si el aliado ha sobrevivido. Si es así, el éxito en la tirada de habilidad arcana devuelve a la acción al aliado (estará aturdido, si es que importa).

DESVÍO

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: 5.
Ornamentos: Un campo místico, dominio de los vientos, un sirviente espectral que intercepta los proyectiles.

En función del ornamento, este poder puede manifestarse de muchas formas distintas. Una vez lanzado, los oponentes deben sustraer dos a todas sus tiradas de ataque dirigidas contra el objetivo así protegido (cuatro con un aumento).

EXPLOSIÓN

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia (x2).
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: Bola de fuego, de hielo, luz, oscuridad, lluvias de proyectiles, hordas de insectos.

Explosión arroja un proyectil de energía o materia que explota afectando un área equivalente a una plantilla de área mediana. Todo lo que esté en contacto con la plantilla sufre 2d6 de daño (3d6 con un aumento).

PROTECCIÓN

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Astucia.
Duración: 5.
Ornamentos: Un resplandor místico, piel endurecida, una armadura etérea.

Protección crea un campo energético o sustancia física protectora alrededor del personaje, otorgándole dos puntos de Armadura (esta cantidad aumenta a cuatro si se lanza con un aumento).

Si la protección generada es visible o no, depende por completo del ornamento (y este del lanzador).

Protección se apila con otras armaduras que lleve el objetivo, ya sean naturales o artificiales, y le afecta la PA con normalidad.

PROYECTIL

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Astucia (x2).
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: Fuego, hielo, luz, oscuridad, proyectiles físicos, una horda de insectos.

Proyectil envía descargas de energía, rayos de luz sagrada o esquirlas de materia orgánica hacia tus enemigos.

No hay penalizaciones por distancia, pero debes aplicar a la tirada de habilidad arcana cualquier modificador por cobertura, iluminación, etc. que se aplicaría a un ataque a distancia con normalidad.

El proyectil causa 2d6 de daño (3d6 con aumento).

PREGUNTAS FRECUENTES

En el tiempo que *Savage Worlds* ha estado en el mercado, hemos visto algunas preguntas recurrentes. Aquí va nuestra respuesta a ellas:

P: Debido a las explosiones, parece que es mejor tener d6 que d8. ¿Por qué querría mejorar mis habilidades?

R: El dado superior siempre es mejor. Considera el VO 4 estándar. Un d6 tiene un 50 % de probabilidades de alcanzarlo. Un d8 tiene un 62 %. Tienes mayores probabilidades de conseguir una explosión cuanto más bajo es el dado (con d4 es el 25 %) pero sus beneficios son inferiores a los de los dados más altos. El hecho a tener en cuenta es que, aunque todos los dados pueden desviarse de su media, los más grandes sacarán valores más altos con más frecuencia y regularidad.

P: En mi libro de ambientación se dice que el daño de una espada corta es "FUE+2". ¿Qué significa?

R: En algunas versiones anteriores de las reglas, las armas C/C añadían un sumando fijo al daño en vez de un dado. Para determinar el daño que se haría con un arma así, sigue esta simple regla: +1 = d4, +2 = d6, +3 = d8, +4 = d10 y +5 = d12. Este libreto también incluye una lista de valores actualizados para las armas.

P: ¿Los dados explotan cuando tiro para correr/en una tabla/etc.?

R: No. Solo explotan en tiradas de rasgo y daño.

P: ¿Puedo gastar benis con el daño?

R: Sí, sí puedes; es un cambio introducido en esta nueva edición.

P: A mis jugadores no les gusta que lleve tanto tiempo acabar con criaturas grandes, debido a su alto valor de Dureza.

R: Nuestro objetivo es que los adversarios solo tengan tres posibles estados de salud: De pies, caídos o fuera de la mesa. Por ello ignoramos todos los impactos que solo causarían "un par de puntos de vida", para ahorrarle trabajo al Director de Juego y que solo tenga que preocuparse de aquellos que realmente suponen un verdadero peligro para el monstruo. Describe todos los impactos menores como cardenales, pequeños cortes, rasponazos o incluso heridas que no provoquen un trauma físico inminente. Además, si empleas la táctica de Intimidar/Provocar para dejar aturdido al oponente que describimos anteriormente o las maniobras de combate que aparecen en nuestro manual completo, incluso los adversarios más grandes pueden caer con relativa rapidez.

CAMPAÑAS DE PUNTOS ARGUMENTALES

La gran mayoría de nuestras ambientaciones son "campañas argumentales". Cuentan una gran historia, como la lucha contra las tres hermanas en *50 Brazas* o el Ajuste de Cuentas en *Deadlands,* pero dando al DJ la libertad de construir y dirigir sus propias historias en primer lugar. Ciertas aventuras (denominadas puntos argumentales) revelan la historia general, ayudando a determinar una meta importante, mientras permiten a su vez que los jugadores desarrollen las agendas personales de sus héroes.

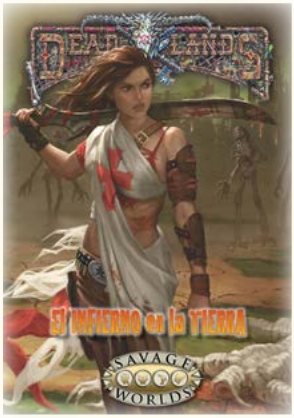
La meta de diseño que buscamos es facilitar la tarea del DJ que no tiene mucho tiempo para preparar la partida. El trasfondo general ofrece un contexto, motivación para sus PNJ y lugares exóticos. Considera una ambientación así como un manual de construcción diseñado para dirigir las campañas (casi) sobre la marcha. La descripción de los lugares va directa al grano, indicando los rasgos fundamentales que el DJ ampliará para sus jugadores; el argumento es suficientemente detallado para una sesión de juego y los retos o adversarios vienen definidos con valores de juego (bien al ser villanos únicos o referenciándolos a un bestiario previamente diseñado).

Por ejemplo, en *50 Brazas,* justo antes de cada sesión, el DJ puede determinar a dónde se dirigen sus jugadores y leer el corto sumario de dicho lugar. Luego puede ver qué puntos de interés existen en la zona y emplear alguna historia salvaje (aventuras cortas) para implicar al grupo.

¡Nuestras campañas argumentales le ofrecen al DJ falto de tiempo ambientaciones épicas donde jugar durante años!

EJEMPLOS DE AMBIENTACIONES SALVAJES

DEADLANDS: EL INFIERNO EN LA TIERRA

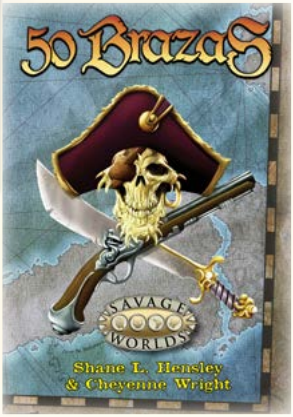


Estamos en el año 2097, pero este futuro no es el nuestro.

La larga Guerra Fría entre los Estados Unidos y los Estados Confederados de América finalmente acabó entre los fuegos del Infierno que consumieron todo el planeta. Una lluvia de misiles con cabeza de roca fantasma borró del planeta prácticamente todo lo que el hombre consideraba civilizado y creó una brecha entre este mundo y el siguiente, dando así a luz un literal Infierno en la Tierra.

Los jugadores interpretarán a pistoleros con mirada de acero, extraños mutantes capaces de dominar el poder del átomo, osados templarios, guerreros de la autopista e impetérritos bravos indios, científicos locos u otros héroes dispuestos a combatir el mal provocado por el "Ajuste de Cuentas", capaces de rehacer el mundo a su imagen y semejanza. ¡Demonios! ¡Es difícil que puedan ponerlo peor!

50 BRAZAS



El mundo se está ahogando. Los nativos dicen que el rey Amemnus sentenció a tres brujas a morir con el ascenso de la marea. Con su último aliento, las brujas lanzaron una maldición sobre Caribdus, el propio mundo, para que se ahogase, como ellas mismas, bajo cincuenta brazas de gélidas y oscuras aguas marinas.

Y así ocurrió. Quienes sobrevivieron al diluvio se han adaptado a su nuevo mundo. Los masaquanis, nativos de aspecto casi humano, surcan estos nuevos mares junto con visitantes recién llegados de la edad de oro de la piratería terrestre: osados corsarios, sangrientos bucaneros y salvajes perros de mar... atraídos a este nuevo mundo por extrañas brumas y desconocidas mareas. Hay quien cree que estos extranjeros están destinados a derrotar a las Brujas del Mar y salvar Caribdus de su tumba acuática, pero la mayoría solo parecen estar interesados en los perdidos tesoros de un mundo que se ahoga.

LANKHMAR, LA CIUDAD DE LOS LADRONES

La ciudad de los ciento cuarenta mil humos, donde el peligro acecha al final de cada callejón oscuro. En sus decrépitas torres siniestros hechiceros invocan fuerzas aterradoras. Los traicioneros pícaros del Gremio de Ladrones merodean por la Plaza de las Delicias Oscuras. Sicarios de la Hermandad de Asesinos actúan entre los callejones del distrito del vicio carnal. Y diminutas figuras encorvadas se deslizan bajo las calles, a la espera del momento de su regreso.

Lankhmar, la ciudad de los ladrones es un libro de ambientación basado en las obras de Fritz Leiber, cuna del género de Espada y brujería. Contiene gran información sobre el mundo de Nehwon y la ciudad de Lankhmar, reglas e ambientación, historias salvajes y monstruos o adversarios.

Savage Worlds, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2019 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

Producido bajo licencia por HT Publishers.