

SAVAGE WORLDS ¡EN ESPAÑOL!



HT
PUBLISHERS

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

¡Hazte salvaje!

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 encargarte nuestro reglamento completo en tu tienda de juegos favorita, nuestra página web o la de Pinnacle. Todas las reglas básicas están ya en este librito, 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 razas, 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. Seguramente acompañe a este librito alguno de nuestros ejemplos, como *El ojo de Kilquato*, listos para jugar, pero puedes descargar más en nuestra página web. Y ya que estás, ¡aprovecha para echarle un ojo al resto de nuestro material gratuito, ambientaciones y aventuras!



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 tú 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.

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: Una pistolera de *Deadlands* necesita un 4 para golpear 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...

Información legal y permiso para imprimir, fotocopiar y encuadernar

Estas reglas de prueba son gratuitas. Es posible imprimirlas para uso personal. No se puede distribuir las de ningún modo físico o electrónico sin el consentimiento expreso y por escrito de Pinnacle Entertainment. Todos los derechos reservados.

Tiradas opuestas

Los oponentes, en ocasiones, se “opondrán” a las tiradas del personaje. Por ejemplo, cuando dos personajes luchan por la posesión de un antiguo artefacto, ambos hacen tiradas de Fuerza. En una situación así, el jugador activo hace primero su tirada de rasgo, seguido de su oponente. Quien obtenga un total superior, vence.

Ejemplo: *Buck Savage, un héroe pulp se burla de una vieja momia azteca. Buck saca un 7 en su tirada. La momia áulla enfadada y tira a su vez, sacando un 3. ¡Buck 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:

✘ **Buck Savage**

El dado salvaje

Cuando hacen una tirada de rasgo de cualquier tipo, los Comodines tiran un d6 adicional, que denominamos *el dado salvaje*. Si el resultado de este dado salvaje es superior al del dado de rasgo, se quedan con él en su lugar.

Todos los modificadores existentes se aplican tanto al dado de rasgo como al dado salvaje, pues es el que haya obtenido un valor superior quien se ajusta con ellos.

Solo un dado salvaje por acción: Cuando un personaje Comodín tira varios dados de rasgo para resolver una acción, por ejemplo al disparar en fuego automático, solo añade un único dado salvaje. Así pues, un soldado Comodín que realiza tres ráfagas tira tres dados por su rasgo de Disparar más otro d6 como dado salvaje. Este podrá reemplazar uno solo de sus dados de Disparar si es superior a ellos.

Ejemplo: *Un héroe con Fuerza d8 hace una tirada. Tira 1d8 y 1d6, por su dado salvaje, sacando un 8 y un 6 respectivamente. ¡Ambos son explosiones! Repite los dos dados de nuevo y saca un 4 y un 3. El d8 acaba sacando un resultado de 8+4=12, mientras que el dado salvaje saca 6+3=9. El d8 sacó el resultado superior, así que nos quedamos con él para un resultado final de 12.*

Benis

Savage Worlds ofrece a los jugadores y el DJ algo de control sobre el destino de sus personajes, para cuando la Fortuna no les sonrío. Cada jugador comienza la sesión de juego con tres *benis*, que se representan con piedrecillas o contadores, y cuyo objetivo es proporcionarte un poquito de suerte adicional. Para quien lo no conoce, esta palabra es un modismo habitual americano para “beneficios”.

Puedes usar un beni para repetir una tirada de rasgo. De hecho, puedes gastar más de uno para volverla a repetir si quieres, hasta que te guste el resultado o te quedes sin ellos. Empleas la mejor de tus tiradas: usar un beni jamás te fastidia, solo te ayuda. Si tu tirada original era un cinco, por ejemplo, y sacas un cuatro repitiendo la tirada, te quedas con el cinco original.

No es posible gastar benis para repetir tiradas de daño, tiradas en tablas o ninguna otra cosa que no sea una tirada de rasgo (las tiradas de absorción y ciertas ventajas o poderes te podrían permitir usar un beni para ello, pero se trata de excepciones). Los benis no se conservan entre sesiones, ¡así que recuerda usarlos!

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:

1) Raza

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

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

2) Rasgos y valores derivados

Tu héroe comienza el juego con d4 en cada uno de sus cinco atributos. 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.

Después tienes quince puntos para comprar habilidades. En la página siguiente aparece nuestra lista de habilidades 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.

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 Fuerza d6, te costará un punto comprar Tregar a d4, otro llegar al d6 y dos puntos subirlo hasta d8.

Lista de habilidades

| Habilidad | Atributo |
|-------------------|----------|
| Apostar | Astucia |
| Cabalgar | Agilidad |
| Callejear | Astucia |
| Ciencia Extraña * | Astucia |
| Conducir | Agilidad |
| Conocimiento | Astucia |
| Disparar | Agilidad |
| Fe* | Espíritu |
| Forzar Cerraduras | Agilidad |
| Hechicería* | Astucia |
| Intimidar | Espíritu |
| Investigar | Astucia |
| Lanzar | Agilidad |
| Nadar | Agilidad |
| Navegar | Agilidad |
| Notar | Astucia |
| Pelear | Agilidad |
| Persuadir | Espíritu |
| Pilotar | Agilidad |
| Provocar | Astucia |
| Psiónica* | Astucia |
| Rastrear | Astucia |
| Reparar | Astucia |
| Sanar | Astucia |
| Sigilo | Agilidad |
| Superpoder* | Ninguno |
| Supervivencia | Astucia |
| Trepar | Fuerza |

(*) Indica una habilidad arcana; consulta *Trasfondos Arcanos* para más información.

Después calcula los valores derivados del siguiente modo:

Carisma: Es igual a cero, salvo que el personaje posea alguna ventaja o desventaja que lo altere.

Paso: Un ser humano tiene un Paso racial de 6.

Parada: Es igual a 2 más la mitad del dado de Pelear.

Así, si tenemos Pelear d8, nuestro valor de Parada será de 2 más la mitad de ocho (4). Eso nos deja una Parada 6.

Dureza: Es igual a 2 más la mitad del dado de Vigor del personaje. Añade a esta cantidad la bonificación de armadura que ofrezca el blindaje llevado en el pecho, pero recuerda que podría no contar contra ataques que golpeen otras partes del cuerpo.

Tenemos Vigor d6 y llevamos una cota de malla (armadura +2). Eso quiere decir que tendremos Dureza 7 (2 base, más la mitad de Vigor d6 (3), más 2 puntos adicionales procedentes de la armadura).

3) Ventajas y desventajas

Tu personaje gana un "avance" por cada desventaja menor que adquiera (hasta un máximo de dos) y dos avances por seleccionar una desventaja mayor. Encontrarás un sumario de las ventajas y desventajas del manual básico al final de este documento; en cada libro de ambientación pueden aparecer más.

Por 2 avances puedes:

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

Por 1 avance puedes:

- Ganar un punto de habilidad.
- Doblar tus fondos iniciales.

4) 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.

5) Detalles de trasfondo

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

Equipo

Al final de este libreto hay 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: El personaje puede atacar cuerpo a cuerpo a un oponente a esta distancia en pasos.

Cadencia de fuego (CdF): Un personaje puede hacer tantos ataques por ronda de combate como permita la CdF de su arma. Casi todos los subfusiles, por ejemplo, pueden disparar tres veces. Cada disparo se realiza a -2.

Se puede repartir estos disparos entre cualquier cantidad de blancos deseados, pero se resuelven todos a la vez. Por ejemplo, un personaje con una UZI no podría disparar una

vez, moverse y acabar su acción disparando las otras dos veces que le permite su arma.

Cada dado de habilidad que uses representa una cantidad de balas igual a la CdF del arma. Una UZI disparando los tres dados por turno consumiría 9 balas de munición.

Los personajes Comodín tiran todos sus dados de habilidad más un único dado salvaje. Este puede reemplazar un dado de habilidad que salga inferior, pero no permite golpear a más blancos de lo que indica la CdF.

Distancia: Se trata de la distancia corta/media/larga, medida en pasos, que alcanza el arma. Ten en cuenta que cada paso sobre el tablero de juego es equivalente a dos metros en el mundo "real". Por ejemplo, un objetivo a 25 pasos está realmente a 50 metros.

Escopeta: Las escopetas añaden +2 a la tirada de Disparar del usuario. Su daño es de 3d6 a distancia corta, 2d6 a distancia media y 1d6 a distancia larga.

PA (perforación de armadura): Ignora tantos puntos de armadura como venga aquí indicado cuando calcules el daño. Un arma con PA 2, por ejemplo, ignorará los primeros dos puntos de armadura que pueda tener el blanco.

Parada ±X: Aplica el modificador indicado al valor de Parada del usuario.

Penalización de movimiento: Un arma tan grande y pesada inflige una penalización de -2 a Disparar si el personaje se mueve en la misma ronda que dispara.

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 (♣).

¡El comodín es salvaje!

Los comodines son especiales. Cuando un personaje recibe un comodín 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 comodín 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: Cuando un personaje en espera desea interrumpir una acción, tanto él como su oponente hacen una tirada opuesta de Agilidad.

Quien obtenga un resultado mayor irá primero. En el raro caso de un empate, sus acciones serán simultáneas.

Movimiento

Los personajes pueden mover su Paso completo (que suele ser 6 en el caso de humanos) durante cada ronda. Eso significa que pueden mover esa cantidad de unidades de distancia sobre el tablero por ronda.

También podrían correr. Eso aumenta su paso en 1d6 puntos adicionales de movimiento, pero inflige una penalización de -2 a todas las tiradas de rasgo que realicen durante esa ronda. No es una tirada de rasgo, así que no se añade dado salvaje ni tampoco explota.

Ataques cuerpo a cuerpo

Los personajes pueden realizar un ataque de Pelear por ronda de combate. Se realiza una tirada de esa habilidad y se compara el resultado contra un valor objetivo igual al valor de Parada del objetivo atacado. Con un éxito, el personaje hace una tirada de daño cuerpo a cuerpo basada en el arma que haya empleado (consulta Daño). Con un aumento, añades +1d6 al daño realizado por el ataque.

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 (pero solo uno, nada de ataques extras usando Frenesí o combate con dos armas).



Ataques a distancia

La habilidad Disparar se emplea con todo tipo de armas de proyectil, desde pistolas a lanzacohetes. Las armas arrojadas emplean Lanzar. Habrás notado ya que las armas a distancia de la tabla que ofrecemos muestran una serie de números bajo la categoría de "Distancia". Se trata de la distancia corta, media y larga efectiva del arma. Cuando atacas a un blanco a distancia corta haces una tirada de Disparar/Lanzar normal con VO 4. Si disparas a un blanco a distancia media, reduces en 2 tu tirada, y en 4 si el blanco está a distancia larga.

A todo esto, los valores de distancia que indicamos han sido diseñados para corresponderse con la escala de las miniaturas, no pretenden ser realistas. A la hora de hacer una conversión rápida, cada paso de distancia en el tablero es equivalente a unos dos metros en el mundo real. Por ejemplo, un blanco a 25 pasos estaría a unos 50 metros de distancia del atacante.

Cobertura: Resta dos al ataque si el objetivo tiene cobertura menor (la mitad de su silueta está oculta a la vista o tras un objeto ligero, como arbustos) o cuatro si el defensor tiene cobertura sustancial (sobre 2/3 de su silueta).

Un blanco tumbado en el suelo tiene cobertura menor (-2), 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

Tras un ataque exitoso, el atacante determina el daño que causa. A la hora de calcular el daño, tira los dados indicados y suma el total que obtengas en ellos. Todas las tiradas de daño pueden explotar; eso significa que si uno de los dados de daño saca su valor máximo, le repites y añades al total, una y otra vez hasta que ya no salga su valor máximo. Sí, lo has entendido bien, colega. Incluso el rasgo más patético puede tumbar a un héroe legendario con una tirada muy afortunada.

Daño a distancia: Las armas a distancia causan un daño fijo, como 2d8 o 2d6+1. Por ejemplo, un Colt .45 causa 2d6+1 de daño. Esto significa que debes tirar dos dados de seis caras, sumarlos (junto con cualquier explosión) y después añadir uno al total. Los Comodines no añaden dado salvaje a las tiradas de daño, solo a las de rasgos.

Daño cuerpo a cuerpo: El daño de las armas cuerpo a cuerpo se calcula como la suma del dado de Fuerza del atacante más un dado adicional que proporciona el arma. Por ejemplo, un héroe con Fuerza d8 y una espada corta (d6), causará 1d8+1d6 de daño con ella. Como siempre, estos dados de daño pueden explotar. ¡No añades dado salvaje a estas tiradas incluso si están basadas en Fuerza! El dado salvaje solo se añade a las tiradas de rasgos (habilidades y atributos), no daño.

Daño adicional: Es más probable que un ataque bien colocado golpee en un punto vital. Por ello, ¡si sacas un aumento en la tirada de ataque, añades +1d6 al daño que causas! No añades más dados extras por generar más de un aumento.

Aplicar el daño

Tras calcularlo, el daño se compara con la Dureza del oponente. Las tiradas de daño tienen éxitos y aumentos al igual que las tiradas de rasgo. Cuando el daño obtenido es inferior a la Dureza del blanco, la víctima sufre un golpe o empujón, pero no hay efectos mecánicos de ello.

Cuando la tirada de daño es un éxito (es igual o superior a la Dureza de la víctima), esta queda **aturdida**. Tumba la miniatura o coloca algún tipo de marcador en ella para mostrar su estado.

Cada aumento (cuatro puntos adicionales sobre el VO necesario) en la tirada de daño impone una **herida** a la víctima. Los Extras solo aguantan una herida antes de quedar **incapacitados** (y por tanto, se les retira del tablero de juego). Han quedado tan heridos que dejan de ser una amenaza y podrían incluso hasta morir (cuando acabe el combate haz una tirada de Vigor, el fallo indica que la víctima murió).

Aturdimiento

Los personajes aturridos están distraídos, conmocionados y momentáneamente superados por el dolor. Si estás familiarizado con juegos que usen el concepto de "puntos de vida", es como si hubieran perdido un puñado de ellos... No hay efectos reales, pero el personaje comienza a desgastarse poco a poco. ¡Nuestra mecánica le permite al DJ no tener que estar controlando estos pequeños cambios!

Los personajes pueden quedar aturridos al ser derrotados en una prueba de voluntad, por el miedo o, lo más frecuente, el daño. Un personaje aturrido solo puede realizar acciones gratuitas (como moverse).

Al comienzo de cada nuevo turno, el personaje aturrido intenta automáticamente recuperarse del estado mediante una tirada de Espíritu. El fallo significa que sigue aturrido ese turno. Con un éxito, se recupera al instante y puede resolver el turno con total normalidad.

Cuando un personaje ya aturrido sufre otro resultado de aturdimiento por daño, lo transforma en una herida. Ir acumulando aturdimientos es una táctica muy efectiva contra oponentes de gran Dureza. Una buena forma es aturdirlos primero mediante una prueba de voluntad y después emplear medios letales para rematarlos.

***Ejemplo:** Un ranger espacial dispara sobre un parásito alienígena con Dureza 5 y causa cinco puntos de daño. La criatura queda aturrida, pues como no ha logrado un aumento sobre su Dureza no ha llegado a causar herida. Para ello necesitaba una tirada de daño de al menos nueve (como el parásito no es un Comodín, eso hubiera sido suficiente para ponerle fuera de combate).*

Quedar incapacitado no significa que automáticamente hayas muerto, pero sí que has quedado fuera del combate. Nuestro manual completo te ayudará a determinar qué ocurre cuando un adversario o jugador derrotado sobrevive.

Comodines y heridas

Los personajes Comodín pueden soportar más de una herida y cada aumento que se saque en una tirada de daño les causa una. Cada herida así acumulada les impone una penalización acumulativa de -1 a todas sus tiradas de rasgo.

Experiencia

Por ejemplo, un héroe con dos heridas debe aplicar un -2 a todas sus tiradas de rasgo.

Cuando un héroe sufre una herida queda aturdido, si no lo estaba ya.

Los personajes Comodín soportan tres heridas antes de que estén en verdadero peligro de morir. Cualquier herida posterior les dejará incapacitados. Un Comodín incapacitado debe hacer al instante una tirada de Vigor, aplicando el modificador por heridas que tenga:

Ejemplo: Virginia Dare es una heroína pulp con Dureza 5. Recibe dos ataques con éxito durante la misma ronda de combate. La primera le causa 7 puntos de daño y la segunda 13 (¡jay!).

Resultado Efectos

| | |
|---------|--|
| Aumento | El héroe queda conmocionado. Sigue teniendo tres heridas, pero está aturdido, no incapacitado |
| Éxito | El héroe queda inconsciente durante una hora, o hasta que lo sanen. |
| Fallo | La víctima comienza a desangrarse y queda inconsciente hasta que sane. Debe hacer una tirada de Vigor cada ronda y morirá con un resultado de uno o menos en ella. |

Como el primer ataque no logró un aumento, Virginia queda aturdida. El segundo son dos aumentos exactos sobre su Dureza, de tal modo que sufre dos heridas (ya estaba aturdida del primero, así que no hay más efectos de ello).

El daño se resuelve en el orden que se va recibiendo. Si los ataques se hubieran producido al revés, por ejemplo, el resultado hubiera sido diferente: Virginia recibe 13 puntos de daño (dos aumentos). Eso son dos heridas y queda aturdida. El segundo ataque le causa 7 puntos de daño. Eso es un resultado de aturdimiento y, como ya lo estaba, supone una nueva herida (quedando con tres).

Absorber el daño

Tras sufrir heridas por un ataque, el personaje puede gastar un beni en hacer una tirada de Vigor. El éxito y cada aumento posterior reducen la cantidad de heridas causadas por el ataque en uno. Si el héroe sigue sufriendo alguna herida del ataque tras hacerlo, quedará aturdido, como siempre. No apliques el modificador por heridas que causaría este *daño* cuando realices esta tirada.

El personaje solo puede absorber el daño una vez por ataque. Si una tirada de absorción elimina tres de las cinco heridas que sufre, el héroe no puede realizar una segunda para deshacerse de las dos restantes. Sí podría, sin embargo, gastar otro beni para repetir su tirada de Vigor. Esto significa que si sufre varios impactos en la misma ronda de combate, tendrá que gastar benis en cada uno e ir resolviéndolos antes de pasar al siguiente.

También es posible gastar un beni en cualquier momento para eliminar el aturdimiento, incluso después de hacer la tirada de Espíritu para recuperarse de él con normalidad.

Al final de cada sesión de juego (entre cuatro y seis horas de juego), el DJ recompensa a todos los participantes con entre uno y tres puntos de experiencia.

La cantidad de puntos de experiencia del personaje determina su "rango", tal y como indica la tabla siguiente. Este rango se emplea como medida general del nivel de poder del personaje y determina si puede acceder (o no) a ciertas ventajas o poderes cuando invierte un "avance".

Tabla de Rangos

| Puntos de Experiencia (PE) | Rango |
|----------------------------|---------------|
| 0-19 | Novato |
| 20-39 | Experimentado |
| 40-59 | Veterano |
| 60-79 | Heroico |
| 80+ | Legendario |

Avances

Cada cinco puntos de experiencia acumulados otorgan al héroe un "avance" (o cada diez puntos cuando se llega a rango legendario).

Cada vez que eso ocurra, el héroe puede hacer una de las siguientes cosas:

- Adquirir una nueva ventaja.
- Aumentar una habilidad que sea igual o superior a su atributo base en un nivel de dado.
- Aumentar dos habilidades que actualmente sean inferiores a su atributo base en un nivel de dado.
- Adquirir una nueva habilidad a d4.
- Mejorar uno de sus atributos en un nivel de dado. Solo puedes elegir esta posibilidad una vez por rango. Los personajes de rango legendario pueden aumentar sus atributos cada dos avances alcanzados.

Extras, PNJ y monstruos

No asignes rangos de experiencia a los extras. Ahórrate trabajo y ponles sin más las ventajas, desventajas y otras capacidades que consideres apropiadas en vez de crearlos como si fueran personajes jugadores.

La premisa básica en que se sustenta *Savage Worlds* es que hay que facilitar al DJ la dirección del juego. ¡Eso incluye la creación de monstruos y PNJ! Los sicarios, guardias y 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 o criaturas más poderosas.

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 poder está asociado a una habilidad arcana: Fe, Ciencia Extraña, Psiónica, Superpoder, Hechicería, etc.

Puntos de poder

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 1 PP gastado por hora.

Usar un poder

Para usar un poder, el personaje simplemente declara que va a utilizarlo, gasta los PP necesarios y hace una tirada de la habilidad arcana apropiada. Cuando la tirada falla, no ocurre nada y los puntos de poder se desperdician sin efectos. Si se tiene éxito hay que consultar la descripción específica del poder para determinar sus resultados. Sus efectos permanecerán por una cantidad de rondas igual a su *duración*, aunque algunos pueden mantenerse para extenderla rondas adicionales (vendrá en la descripción).

Ciertos poderes tienen efectos variables, dependiendo de la cantidad de puntos de poder que se inviertan en su lanzamiento. Como ya hemos explicado, el jugador debe gastar los PP en cuestión antes de hacer su tirada de habilidad arcana para activarlo y ver si tiene éxito.

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.

Armadura

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Distancia: Toque

Duración: 3 (1 PP/ronda adicional)

Ornamentos: Un brillo místico, endurecimiento de la piel, armadura etérea, una masa de insectos correteando por el cuerpo.

Armadura crea un campo mágico protector alrededor del personaje o, en otros casos, algún tipo de protección física, proporcionando puntos de armadura. El éxito proporciona una armadura de dos puntos, mientras que el aumento la crea de cuatro. Los beneficios de este poder no se suman con los de la armadura llevada.

Castigo

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Distancia: Toque

Duración: 3 (1 PP/ronda adicional)

Ornamentos: Un brillo de color, runas, marcas, energía sobre la hoja, pinchos que surgen del arma.

Este poder debe lanzarse sobre un arma. Cuando se trata de un arma a distancia, afectará a un cargador, 20 proyectiles, flechas o viroles..., una "recarga" completa de munición (el DJ debe determinar la cantidad exacta en el caso de armas inusuales). Mientras el poder se mantiene activo, el daño que causa el arma aumenta en +2 (+4 con un 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 sirve para remendar el daño sufrido. Debe emplearse antes de que transcurra la "hora dorada", pues no tiene ningún efecto sobre heridas que tengan más de una hora de antigüedad.

En el caso de personajes Comodín, cada uso de *Curación* sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación sufre una penalización igual a la penalización por heridas del objetivo (además de las que pueda tener el propio sanador).

Para Extras, en primer lugar hay que determinar si el personaje está muerto (una tirada simple de Vigor). Si ha fallecido no le servirá de nada, pero en caso contrario un éxito en la tirada de habilidad arcana cura al aliado, aunque lo deja aturdido.

Curación también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.



Desvío

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Distancia: Toque

Duración: 3 (1 PP/ronda adicional)

Ornamentos: Campo místico, ráfagas de viento, una figura fantasmal que intercepta los proyectiles.

Desvío es un poder muy común y que funciona de numerosas formas distintas. En algunos casos intercepta físicamente los ataques, mientras que en otros vuelve borrosa la forma del blanco o genera otros efectos ilusorios. Eso sí, el resultado es siempre el mismo: desviar los ataques, cuerpo a cuerpo o a distancia, que tomen al blanco como objetivo.

Con un éxito normal todos los ataques, ya sean de Disparar, Pelear, etc. dirigidos contra el objetivo tienen una penalización adicional de -2. Un aumento incrementa esta penalización hasta -4. Contra ataques de área esta penalización funciona como armadura.

Explosión

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 2-6

Distancia: 24/48/96

Duración: Instantáneo

Ornamentos: Bolas de fuego, hielo, luz u oscuridad, lluvias de proyectiles de colores, horda de insectos.

Explosión es un poder de área, capaz de acabar con múltiples oponentes a la vez. El lanzador elige el punto donde quiere centrar la explosión y después hace una tirada de habilidad arcana. A esta tirada se aplican los modificadores normales aplicables a los ataques a distancia.

El área de efecto básica es una plantilla de área mediana. Cuando la tirada de habilidad arcana falla, el área se desvía como si fuera un proyectil arrojado (1d10 pasos multiplicado por el alcance (x1 a distancia corta, x2 a media, etc) en una dirección determinada por 1d12, leyéndolo como si fuera una esfera de reloj).

Los blancos dentro del área de la explosión sufren 2d6 de daño. *Explosión* cuenta como un ataque de arma pesada. A diferencia de otros ataques, los aumentos en la tirada de ataque no incrementan el daño de los ataques de área.

► **Efectos adicionales:** Doblando la cantidad de puntos de poder, la explosión causa 3d6 o aumenta el tamaño del área a una plantilla grande. Triplicando los puntos de poder se aplican ambos efectos.

Proyectil

Rango: Novato

Puntos de poder: 1 por proyectil

Distancia: 12/24/48

Duración: Instantáneo

Ornamentos: Fuego, hielo, luz, oscuridad, proyectiles de colores, insectos.

Proyectil es el poder de ataque más común entre los magos y sirve también para emular pistolas de rayos, descargas de energía, relámpagos de luz sagrada u otros tipos de ataques a distancia. El daño de un proyectil es de 2d6.

► **Proyectiles adicionales:** El personaje puede crear hasta tres proyectiles distintos invirtiendo 1 punto de poder por cada uno durante el lanzamiento. Estos proyectiles pueden dirigirse hacia un único blanco o repartirlos entre varios según desee el lanzador.

► **Daño adicional:** El lanzador puede crear un único proyectil que cause 3d6 de daño invirtiendo 2 puntos de poder. Cuando emplea esta capacidad no puede generar múltiples proyectiles en el ataque.

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 librito también incluye una completa 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: No, a no ser que el personaje tenga una ventaja que se lo permita. Eso mismo puede decirse de toda tirada que no sea una tirada de rasgo.

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 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.

EJEMPLOS DE ARMAS Y ARMADURAS

ARMAS A DISTANCIA

| Arma | Distancia | Daño | CdF | Munición | Peso | Calibre | Notas |
|---------------------|-----------|-------|-----|----------|------|---------|-----------------------|
| Arco | 12/24/48 | 2d6 | 1 | -- | 1,5 | Flecha | -- |
| Colt 1911 | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 7 | 2 | .45 | PA 1 |
| UZI 9mm | 12/24/48 | 2d6 | 3 | 32 | 4,5 | 9mm | PA 1 |
| Escopeta repetidora | 12/24/48 | 1-3d6 | 1 | 6 | 4 | 12g | Ver notas |
| Winchester '76 | 24/48/96 | 2d8 | 1 | 15 | 5 | .45-47 | PA 2 |
| M-16 | 24/48/96 | 2d8 | 3 | 20 o 30 | 4 | 5.56 | PA 2 |
| AK47 | 24/48/96 | 2d8+1 | 3 | 30 | 5 | 7.62 | PA 2 |
| M60 | 30/60/120 | 2d8+1 | 3 | 250 | 16,5 | 7.62 | PA 2, Pen. Movimiento |

ARMAS CUERPO A CUERPO

| Arma | Daño | Peso | Notas |
|--------------------|---------|------|---|
| Daga | FUE+d4 | 0,5 | |
| Espada corta | FUE+d6 | 2 | Incluye sables de caballería |
| Espada larga | FUE+d8 | 4 | Incluye cimitarras |
| Espadón | FUE+d10 | 6 | Parada -1, dos manos |
| Hacha | FUE+d6 | 2 | |
| Hacha a dos manos | FUE+d10 | 7,5 | PA 1, Parada -1, dos manos |
| Lanza | FUE+d6 | 2,5 | Parada +1 Alcance 1, dos manos |
| Maza | FUE+d8 | 10 | PA 2 contra armaduras rígidas, Parada -1, dos manos |
| Martillo de guerra | FUE+d6 | 4 | PA 1 contra armaduras rígidas (corazas y placas) |

ARMADURAS

| Tipo | Protección | Peso | Notas |
|--------|------------|------|---|
| Kevlar | +2/+4 | 4 | Cubre el torso; +4 vs balas |
| Cuero | +1 | 7,5 | Camisa y grebas |
| Malla | +2 | 12,5 | Camisote; cubre torso, piernas y brazos |
| Coraza | +3 | 12,5 | Pectoral, cubre el torso. |



VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Así que te pones a ojear un puñado de personajes de *Savage Words* y piensas... "Umm, ambos personajes tienen d8 en Pelear. ¿Qué es lo que los diferencia?" Esta función recae sobre las ventajas y desventajas. Se trata de capacidades extraordinarias y defectos que diferencian MUCHO entre sí a personajes que ocupan un papel similar, como dos guerreros.

Los siguientes listados te permiten utilizar sin problemas los personajes que aparecen en nuestras aventuras gratuitas. Para los detalles completos necesitarás consultar el manual de *Savage Worlds*.

DESVENTAJAS

- Analfabeto (menor):** El héroe no sabe leer o escribir.
- Anciano (mayor):** -1 Paso; -1 nivel de dado a FUE y VIG; +5 puntos habilidad en AST.
- Anémico (menor):** -2 tiradas contra fatiga.
- Arrogante (mayor):** Debe humillar al oponente y retar al "líder".
- Avaricioso (mayor/menor):** El personaje está obsesionado por la riqueza.
- Bocazas (menor):** Incapaz de mantener un secreto; indiscreto en el peor momento.
- Buscado (mayor/menor):** Es un criminal de algún tipo.
- Canalla (menor):** -2 Carisma por mal temperamento y amargura.
- Cauto (menor):** El personaje es demasiado cauto e indeciso.
- Ciego (mayor):** -6 acciones dependientes de visión; -2 sociales; gana una ventaja adicional.
- Cobarde (mayor):** El personaje es un gallina y tiene -2 a sus tiradas contra miedo.
- Código de Honor (mayor):** Mantiene su palabra y actúa como un caballero.
- Cojo (mayor):** -2 Paso y el dado de carrera es d4.
- Corto de Vista (mayor/menor):** -2 atacar y Notar a blancos a más de 5 pasos de distancia.
- Curioso (mayor):** Quiere saber todo y de todos.
- Delirio (mayor/menor):** Sufre delirios graves de algún tipo.
- Deseo Mortal (menor):** Desea morir tras completar una tarea.
- Despistado (mayor):** -2 a las tiradas de Conocimientos Generales.
- Duro de Oído (mayor/menor):** -2 Notar con sonidos; fallo automático si es completamente sordo.
- Enemigo (mayor/menor):** El personaje tiene una némesis recurrente de algún tipo.
- Escéptico (menor):** El personaje no cree en lo sobrenatural.
- Exceso de Confianza (mayor):** Tu héroe cree que no hay nada que no pueda hacer.
- Feo (menor):** -2 Carisma debido a su aspecto.
- Fobia (mayor/menor):** -2/-4 en tiradas de rasgos en presencia de la fobia.
- Forastero (menor):** -2 Carisma; la sociedad dominante lo maltrata.
- Hábito (mayor/menor):** -1 Carisma; tiradas de fatiga cuando no puede cumplir adicción.
- Heroico (mayor):** El personaje siempre ayuda a los necesitados.
- Joven (mayor):** 3 puntos de atributos, 10 en habilidades; +1 beni por sesión.
- Juramento (mayor/menor):** Lealtad a un grupo, deidad o religión.
- Leal (menor):** Nunca traicionará o abandonará a sus amigos.
- Mala Suerte (mayor):** Un beni menos por sesión.
- Manazas (menor):** -2 Reparar; tirada de uno natural con objetos avanzados causa fallo de funcionamiento.
- Manco (mayor):** -4 a tareas que requieran dos brazos.
- Manía (menor):** El personaje posee una costumbre molesta, persistente y de mal gusto.
- Obeso (menor):** +1 Dureza, -1 Paso y d4 corriendo.
- Pacifista (mayor/menor):** Solo lucha en defensa propia y es posible que no dañe a otros.
- Pequeño (mayor):** -1 Dureza.
- Pobreza (menor):** Mitad de fondos iniciales; incapacidad para ganar recursos.
- Sanguinario (mayor):** Nunca toma prisioneros, -4 Carisma si se nota tu crueldad.
- Tozudo (menor):** El héroe siempre quiere tener razón.
- Tuerto (mayor):** -1 Carisma, -2 a tiradas que requieran percepción de la profundidad.
- Tullido (mayor):** -2 Paso, d4 corriendo; -2 tiradas que requieran movilidad.
- Vengativo (mayor/menor):** Conserva los agravios, llegando a matar como mayor.

VENTAJAS

En ocasiones las ventajas tienen requisitos. Los indicaremos entre paréntesis tras su nombre. "N" indica rango Novato, "E", Experimentado, etc. Los atributos también se indican con una abreviatura (AGI es Agilidad, FUE, Fuerza, etc.). "Com" exige que el personaje sea Comodín. Un asterisco indica que la ventaja es de trasfondo o profesional y solo puede cogerse durante la creación o con permiso del DJ.

¡Rock'n'Roll! (E, Disparar d8): Ignora penalizaciones fuego automático si no te mueves.

Acróbata* (N, AGI d8, FUE d6): +2 tiradas de AGI que sean de coordinación, +1 Parada si no se está cargado.

Afortunado* (N): +1 beni por sesión.

Muy Afortunado* (N, Afortunado): +2 benis por sesión.

Alerta* (N): +2 Notar.

Ambidextro* (N, AGI d8): Ignora penalización por usar mano torpe.

Arma Distintiva (N, Disparar/Pelear d10): +1 Disparar/Pelear con un arma en particular.

Arma Distintiva Mejorada (V, Arma Distintiva): +2 Disparar/Pelear con un arma en particular.

Artista Marcial (N, Pelear d6): +1d4 daño desarmado; siempre se te considera armado.

As* (N, AGI d8): +2 Conducir, Navegar, Pilotar; puedes gastar beni para hacer tiradas de absorción a -2 en vehículos.

Asesino* (N, AGI d8, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6): +2 al daño contra oponentes desprevenidos.

Ataque Repentino (N, AGI d8): Puede atacar a un oponente que se mueve adyacente fuera de su turno.

Ataque Repentino Mejorado (H, At. Repentino): Puede atacar a todos los oponentes que se muevan adyacentes.

Atractivo* (N, VIG d6): +2 Carisma.

Muy Atractivo* (N, Atractivo): +4 Carisma.

Ayudante (Com. L): Ganas un personaje Comodín de rango Novato como seguidor.

Barrido (N, FUE d8, Pelear d8): Ataque a todos los oponentes adyacentes a -2.

Barrido Mejorado (V, Barrido): Como el anterior pero sin penalización.

Berserk* (N): AST para no entrar en Berserk al quedar aturdido; +2 tiradas de Pelear, Fuerza y Daño, -2 Parada, +2 Dureza, un 1 natural en el dado de Pelear significa que se golpea a blanco adyacente al original.

Bloqueo (E, Pelear d8): +1 Parada.

Bloqueo Mejorado (V, Bloqueo): +2 Parada.

Carismático (N, ESP d8): +2 Carisma.

Con un Par (N, AGI d8): Puede atacar con un arma en cada mano sin aplicar la penalización por múltiples acciones.

Conexiones (N): Puedes recurrir a amigos poderosos con una tirada de Persuasión.

Curación Rápida* (N, VIG d8): +2 a las tiradas de curación natural.

Curandero (N, ESP d8): +2 a las tiradas de curación.

Desenfundado Rápido (N, AGI d8): Puede desenfundar arma como acción gratuita, +2 si hay que tirar.

Difícil de Matar (Com, N, ESP d8): Ignora penalizaciones de heridas a VIG en la tabla de heridas.

Aún Más Difícil de Matar (V, Difícil de Matar): 50% posibilidades de sobrevivir a la "muerte".

Disparo Mortal (Com, E, Disparar/Lanzar d10): Doblas el daño a distancia cuando recibes un comodín.

Erudito (N, d8 en Conocimiento): +2 a dos Conocimientos distintos con d8.

Esquiva (E, AGI d8): -1 a que te den ataques a distancia.

Esquiva Mejorada (V, Esquiva): -2 a que te den ataques a distancia.

Fornido* (N, FUE d6, VIG d6): +1 Dureza; límite de carga es FUEx4.

Florentino (N, AGI d8, Pelear d8): +1 dar oponentes con solo un arma; ignoras un oponente para su número.

Frenesí (E, Pelear d10): Ataque adicional de Pelear-2.

Frenesí Mejorado (V, Frenesí): Como el anterior pero sin penalización.

Fuerza de Voluntad (N, Intimidar d6, Provocar d6): +2 Intimidar y Provocar; +2 a resistir sus efectos.

Golpe Poderoso (Com, E, Pelear d10): Doblas el daño cuerpo a cuerpo cuando recibes un comodín.

Hombre de Recursos* (N, AST d10): Sin penalización por no entrenar habilidades de AST.

Hueso Duro de Roer (L): +1 Dureza.

Hueso Muy Duro de Roer (L, Hueso Duro de Roer): +2 Dureza.

Instinto Asesino (H): Vence en tiradas opuestas con empate; repite el dado de rasgo si sale un "1 natural".

Investigador* (N, AST d8, Callejear d8, Investigar d8): +2 Investigar y Callejear; +2 Notar para buscar pistas.

Ladrón* (N, AGI d8, Forzar Cerraduras d6, Sigilo d8, Tregar d8): +2 Forzar Cerradura, Sigilo, Tregar o desarmar trampas.

Leñador* (N, ESP d8, Supervivencia d8, Rastrear d8): +2 Rastrear, Supervivencia y Sigilo.

Maestro de Armas (L, Pelear d12): +1 Parada.

Maestro de Armas Mejorado (L, Maestro de Armas): +2 Parada.

Mando (N, AST d6): +1 a las tropas para rehacerse del aturdimiento en radio de mando (5 pasos).

¡Mantener la Línea! (E, AST d8, Mando): +1 a la Dureza de las tropas en radio de mando.

Fervor (V, ESP d8, Mando): +1 al daño cuerpo a cuerpo de las tropas en radio de mando.

Inspiración (E, Mando): +2 a las tropas en radio de mando para rehacerse del aturdimiento.

Líder Nato (N, ESP d8, Mando): El líder puede usar sus benis sobre sus tropas en radio de mando.

Manos Firmes (N, AGI d8): Ignora penalización plataforma inestable; penalización correr solo -1.

Matagigantes (V): +1d6 daño contra criaturas más grandes.

McGyver* (N, AST d6, Reparar d6, Notar d6): Puedes improvisar mecanismos sobre la marcha.

Nervios de Acero (Com, N, VIG d8): Ignoras 1 punto de penalización de heridas.

Nervios de Acero Mejorados (N, Nervios de Acero): Ignoras 2 puntos de penalización de heridas.

Noble* (N): Rico; +2 Carisma; estatus y responsabilidades.

Pies Ligeros* (N, AGI d6): +2 Paso, d10 corriendo en lugar de d6.

Profesional (L, rasgo a d12): El rasgo pasa a ser d12+1.

Experto (L, Profesional en rasgo): El rasgo pasa a ser d12+2.

Maestro (L, Experto en rasgo): El dado salvaje es de d10 en rasgo.

Puntería (E): Apuntas como acción gratuita (+2 Disparar y Lanzar) si no te mueves. Solo un ataque por ronda.

Rápido* (N): Descartas las cartas de acción de 5 o menos.

Reflejos de Combate (E): +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento.

Resistencia Arcana* (N, ESP d8): Armadura 2 contra magia; +2 a resistir poderes.

Resistencia Arcana Mejorada* (N, Resistencia Arcana): Armadura 4 contra magia; +4 a resistir poderes.

Rico* (N): Fondos iniciales x3; sueldo anual de 120.000 €.

Asquerosamente Rico* (N, Rico o Noble): Fondos iniciales x5; sueldo anual de 400.000 €.

Seguidores (Com, L): Atraes a 5 seguidores.

Sentir el Peligro (N): Notar-2 para detectar emboscadas/peligros.

Señor de las Bestias (N, ESP d8): Ganas un compañero animal.

Sin Piedad (E): Puedes gastar benis en tiradas de daño.

Subidón de Poder (Com, E, Habilidad arcana d10): +2d6 PP cuando recibes un comodín.

Temple (E, AST d8): En combate actúas en la mejor de dos cartas de iniciativa.

Temple Superior (E, Temple): En combate actúas en la mejor de tres cartas.

Trasfondo Arcano* (N, especial): Permite acceder a poderes sobrenaturales.

Campeón* (N, TA (Milagros), ESP d8, AST d6, VIG d8, Fe d6, Pelear d8): +2 daño y Dureza contra males sobrenaturales.

Guerrero Sagrado/Impío* (N, TA (Milagros), ESP d8, Fe d6): Puedes gastar 1 PP para forzar a las criaturas malignas en ESP de radio a superar una tirada de su ESP o quedar aturdidas. El 1 natural mata a los Extras y causa herida a los Comodines.

Inventor* (N, TA (Ciencia Extraña), AST d8, Ciencia Extraña d8, Reparar d8, 2 conocimientos d6): Puedes "improvisar" un artefacto con cualquier poder de Ciencia Extraña una vez por sesión.

Mago* (N, TA (Magia), AST d8+, Conocimiento (Arcano) d8, Hechicería d6): Cada aumento al lanzar un poder reduce su coste en 1 PP.

Mentalista* (N, TA (Psiónica), AST d8, Psiónica d6): +2 a las tiradas opuestas de Psiónica.

Mr. Arreglalo todo* (N, TA (Ciencia Extraña), AST d10, Ciencia Extraña d8, Reparar d8, 2 conocimientos d6): +2 Reparar; con aumento tardas la mitad en arreglar algo.

Nuevo Poder (N, Trasfondo Arcano): Ganas un nuevo poder.

Puntos de Poder (N, Trasfondo Arcano): Ganas +5 PP, máximo 1 vez por rango.

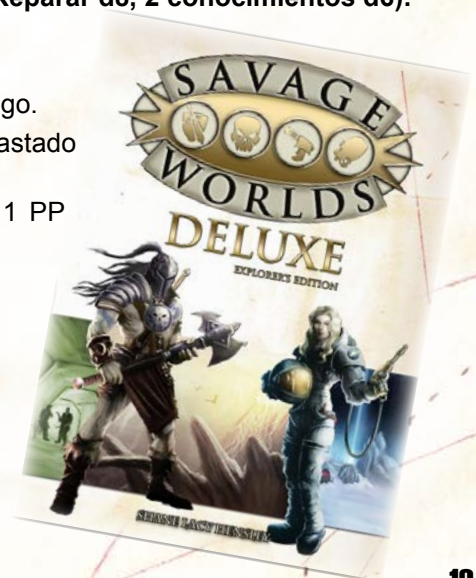
Recuperación Rápida (E, ESP d6, Trasfondo Arcano): Recuperas 1 PP gastado cada 30 minutos.

Recuperación Rápida Mejorada (V, Recuperación Rápida): Recuperas 1 PP gastado cada 15 minutos.

Vínculo (Com, N, ESP d8): Puedes dar tus benis a tus compañeros.

Vínculo Animal (N): Puedes gastar benis sobre tus animales.

***¡CONSIGUE LA VERSIÓN COMPLETA DE SAVAGE WORLDS
EN LAS MEJORES TIENDAS DE TODO EL MUNDO!***





Plantilla de Área Cónica

Usa la plantilla de radio de giro con las reglas de vehículos que aparecen en el manual completo de *Savage Worlds*.



Plantilla de Área Mediana





***Plantilla de
Área
Grande***



***Plantilla de
Área
Pequeña***

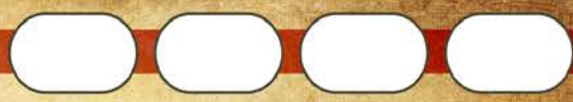


***Plantilla de
Área
Pequeña***



***Plantilla de
Área
Pequeña***

- Las plantillas de cono tienen 9 pasos de largo y 3 de ancho en el extremo
- Las plantillas de área grande tienen 6 pasos de diámetro.
- Las plantillas de área mediana tienen 4 pasos de diámetro.
- Las plantillas de área pequeña tienen 2 pasos de diámetro.
- La plantilla de radio de giro muestra un ángulo de 45°.



Carisma

Paso

Parada

Dureza

Atributos

4 6 8 10 12

Agilidad

Nombre

4 6 8 10 12

Astucia

Profesión

4 6 8 10 12

Espíritu

Reglas de ambientación

4 6 8 10 12

Fuerza

4 6 8 10 12

Vigor

Cita

Habilidades

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

Armadura

Cabeza:

Torso:

Brazos:

Piernas:

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento Coste Distancia Daño/Efectos Duración

Arma Distancia CdF Daño PA Peso Notas

Desventajas:

Ventajas:

N

5

10

15

E

25

30

35

V

45

50

55

H

65

70

75

L

90

100

110

Heridas

-1

-2

-3

Heridas permanentes

Inc

-2

-1

Fatiga



EJEMPLOS DE AMBIENTACIONES SALVAJES



Deadlands: El Extraño Oeste

El año es 1876, pero su historia no es la nuestra.

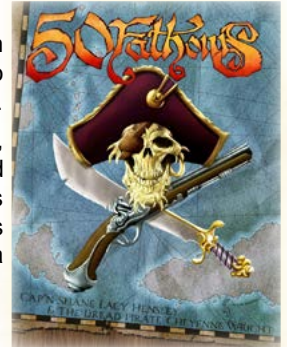
El producto estrella de Pinnacle es *Deadlands*, un horripilante viaje al Extraño Oeste. Seres misteriosos, a quienes llaman los Ajustadores de Cuentas, han devuelto a la vida a los monstruos y la magia, alterando la historia a partir del cuatro de julio de 1863. El Sur obtuvo su independencia, California ha quedado hecha pedazos, convertida en un laberinto de cañones inundados por el mar y un misterioso supercombustible, denominado "roca fantasma" genera tanta violencia y guerras como los artilugios *steampunk* que alimenta.

Los jugadores interpretarán a pistoleros con mirada de acero, magos de la baraja denominados "charlatanes", misteriosos chamanes y osados guerreros indios, científicos locos u otros héroes dispuestos a luchar contra el mal e impedir el "Ajuste de Cuentas".

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 Caribdis, 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 Caribdis de su tumba acuática, pero la mayoría solo parecen estar interesados en los perdidos tesoros de un mundo que se ahoga.



Slipstream



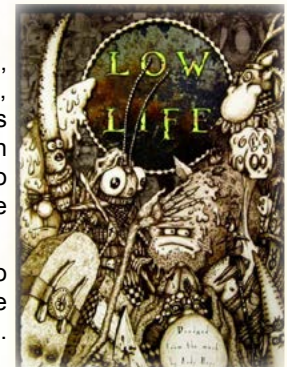
Más allá del agujero negro se encuentra Slipstream, un universo de bolsillo formado por mundos destruidos, alienígenas desesperados y monstruos brutales. La diabólica reina Anathaxa gobierna sus destrozados restos y hay quien dice que está a punto de descubrir una forma de escapar de esta prisión interestelar. ¡Colócate tu mochila propulsora, recarga tu pistola de rayos y prepárate para abrirte camino a la fuerza por la más salvaje y exótica de nuestras ambientaciones!

Slipstream es una ambientación y campaña argumental de ciencia ficción *pulp*, diseñada expresamente para nuestro galardonado juego, *Savage Worlds*.

Low Life: El ascenso de los menudos

Aventuras de Espada y Brujería en un desgarrado mundo habitado por los descendientes de cucarachas, gusanos, pastas de té y naufragos alienígenas. ¡Descubre los secretos arcanos del abracadabrimo, dementalismo, la magia olfativa y el predicadorismo! ¡Combate contra horrendas bestias surgidas de las ruinas de antiguas civilizaciones! ¡Disfruta de una comida ligera en la Cocina de Sopa Primigenia! Mutha Oith es un mundo de grandiosas aventuras y letales peligros, lleno de conflictos y amenazas. Es una tierra de heroísmo épico y grandes males, un reino de horrores y violencia, una osada nación donde la cucaracha más humilde puede forjarse un reino con su espada y el más rastrero de los gusanos convertirse en dios.

¿Eres lo suficientemente insecto como para aceptar tu destino? ¿Tienes lo que hay que tener para ocupar tu legítimo lugar entre los campeones de Mutha Oith? Si es así, aferra tu escudo de piel de esofagador, ciñe tu lanzacacas y ese enorme machete, despídete de tus larvas con un beso, murmura una plegaria a Jelvis y da comienzo a tu leyenda...



Campañas de puntos argumentales

La gran mayoría de nuestras ambientaciones son "campañas argumentales". Cuentan una gran historia, como la lucha por conseguir escapar del agujero negro en *Slipstream* 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!