



JUEGO DE ROL



SAVAGE
WORLDS

EDICIÓN AVENTURA

CRÉDITOS

Escrito y diseñado por Shane Lacy Hensley y material adicional de Clint Black.

Dirección artística por Aaron Acevedo y Alida Saxon.

Maquetación por Karl Keesler y Thomas Shook.

Ilustración de cubierta por Jimbo Salgado y Unique Sopaire.

Ilustraciones interiores por Bruno Baxila, Chris Bivins, Elim Cabaltierra, Donald Crank, Dennis Darmody, Sébastien Ecosse, Bien Flores, Gil Formosa, Ross Grams, Konrad Korgull, Irina Kuzmina, Chris Malidore, Aaron Riley, Martín de Diego Sadaba, Alida Saxon, Unique Sopaire, Bryan Syme, Jon Taylor, Tomek Tworek, Inna Vjuzhanina y Cheyenne Wright.

Editores de líneas: Matthew Cutter, Jon Goff, Teller, Scott Woodard.

Testeo y corrección de Pinnacle: Erica Balsley, Jodi Black, Matthew Cutter, Preston DuBose, Norm Hensley, Simon Lucas, Mike McNeal y Thomas Shook.

COLABORADORES, REPRESENTANTES Y TESTADORES

Dave Andrews, Veronica Blessing, Ron Blessing, Jayson C, Jack Emmert, Chris Fuchs, M. Alfonso García, Marc Gacy, David Garrett, Hamish Halket, Darrell Hardy, Dustin Hatchett, Darrell Hayhurst, John Hopler, Neal Hyde, Aaron Isaac, Derek Johnson, R. Kal Ringenbach, Steve Kellison, Christopher Landauer, Lee Langston, Adam Loyd, Min Lungelow, Brian McCabe, Randy Mosiondz, Andrea Parducci, Sean Patrick Fannon, Paul Rigby, Dave Ross, Matt Rowles, Tracy Sizemore, Zeke Sparkes, Robert Spice, Bill Stilson, Joe Thomas, Steve Todd, Brett Wallis, Scott Woodard, Michael Ysker y Micheal Zeid.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A NUESTROS LICENCIATARIOS, LOS ASE

Por favor, consulta nuestra página web para ver la lista actual. Muchas gracias a todos vosotros por compartir vuestra increíble creatividad y pasión con nuestra comunidad. De todo corazón.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A NUESTROS SOCIOS INTERNACIONALES

Alemania: Markus Ploetz, Michael Mingers de Ulisses Spiele (Edición "Black"); Sascha Schnitzer y Christian Loewenthal de Prometheus Games (Primera edición); **Brasil:** Guilherme Moraes, Fernando Pires, Eder Marques y Daniel Martins de Retropunk; **Corea del Sur:** Seungyeon Yi, Hanah Seo y Jinsub Shin de Dice Chicks & TRPG Club; **España:** Jorge "Tiberio" Coto, Adolfo García y M. Alfonso García de HT Publishers; **Francia:** Sabine Abbonato, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice y Yannick Torgan Le Guédart de Black Book Editions; **Italia:** Luca Basile, Matteo Ceresa y Gionata Dal Farra de Jolly Troll; **Polonia:** Piotr Koryś, Umberto Pignatelli y Andy Slack de GRAmel; **Rusia:** Anastasia "Chima" Gasteva, Aleksandr Ermakov y Pavel Gurov de Studio 101.

A los cientos de miles de Directores de Juego y jugadores que han explorado incontables mundos, sacado una pléthora de explosiones y compartido su amor y entusiasmo por este juego con sus amigos, familiares y numerosos extraños en el más salvaje de los mundos...

CRÉDITOS ADICIONALES DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Jorge Coto Bautista, M. Alfonso García.

Traducción: M. Alfonso García.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: M. Alfonso García.

ISBN: 978-84-19543-19-6.

Depósito legal: DL AS 01171-2023.

HT Publishers es propiedad de Jorge Coto Bautista, Adolfo García, M. Alfonso García, M.^a Cruz Rodríguez Hernández y Pablo Domínguez.

www.htpublishers.es

Savage Worlds, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2018 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

Producido bajo licencia por HT Publishers.

*¡EY! YO SOY EL DJ Y ESTE
ES MI MANUAL, PETRO NO
DUDÉS EN OJEARLO TODO
LO QUE QUERÁIS.*



*SUELO DIRIGIR PARTIDAS PARA EMILY, QUE SIEMPRE INTERPRETA
A RED, Y NATE, QUE SIEMPRE INTERPRETA A GABE. HE ANOTADO
ALGUNOS DE SUS COMENTARIOS EN ESTE LIBRO PARA AYUDARLOS A
ASIMILAR SUS REGLAS Y JUGAR VUESTRAS PROPIAS PARTIDAS.*

*¡HAY UNA ILUSTRACIÓN DE NOSOTROS EN
LAS ÚLTIMAS PÁGINAS, SI QUIERES VERNOS!*

-EL DJ

CONTENIDOS

EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR	5
INTRODUCCIÓN	8
PERSONAJES	12
Especies	17
Creación de especies	24
Desventajas	30
Rasgos	41
Ventajas	54
Avance	80
Sumario de creación de personajes ..	82
Sumario de desventajas	83
Sumario de rasgos	84
Sumario de ventajas	86
EQUIPO	92
Equipo misceláneo	96
Protección	98
Armas personales	101
Armas especiales	108
Vehículos	115
REGLAMENTO	123
Combate	129
Curación	138
Reglas especiales	139
SUBSISTEMAS	161
Aliados	162
Combate de masas	164
Conflicto social	167
Exploración y viajes	169
Interludios	171
Miedo	172
Peligros	174
Persecuciones y vehículos	181
Redes de contactos	195
Reglas de ambientación	197
Resolución rápida de escenas	207
Riqueza	210
Tareas dramáticas	212
PODERES	216
Trasfondos Arcanos	216
Ornamentos	220
Empleo	221
Poderes	226
Sumario de Poderes	252
BESTIARIO	255
Rasgos de criatura	255
Criaturas	263
DIRECCIÓN	279
Consejos de dirección	287
LOS PROTOSERES DE LA CIÉNAGA NEGRA	295
APÉNDICES	311
Sumario de estados	311
Hoja de Personaje	314
Hoja de Aliados	315
ÍNDICE POR PALABRAS	316

EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR

Desde su presentación en sociedad en el año 2003, *Savage Worlds* se ha acomodado a cualquier ambientación que puedas imaginar, desde crudas series procedimentales y *thrillers* de operaciones especiales al mazmorreo más tradicional, pasando por la opera espacial, los superhéroes y el horror. En nuestras diversas ambientaciones hemos explorado la dualidad del terror sobrenatural y tener que pasar los exámenes en *East Texas University™*. Hemos vagado por los páramos europeos y las sabanas africanas con *Solomon Kane™*. Hemos galopado a través de las embrujadas Grandes Llanuras de *Deadlands: El Extraño Oeste™* y los irradiados yermos de *Deadlands: El Infierno en la Tierra™*. Nos hemos adentrado en los dungeons más profundos, atravesado el espacio sideral de *The Last Parsec™* y combatido en los sangrientos campos de las *Weird Wars™*, intercambiando golpes contra supervillanos en numerosas ciudades, tanto reales como imaginarias.

Como muchos otros jugadores, somos fans de *incontables* libros, películas y mundos de juego. Una semana nos apetece hacer algo similar a *Juego de Tronos®* y, en la siguiente, queremos probar esa idea tan chula que se nos ocurrió viendo *Los Vengadores®*.

Aunque nos encanta aprender nuevos sistemas de juego y disfrutar viendo lo que nuestros amigos y compañeros han creado, también nos gusta tener un sistema que ya conocemos como la palma de la mano al que siempre regresar, uno que combina ese *crunch* de las mecánicas orientadas a miniaturas con la facilidad del teatro de la mente y el desarrollo creativo que proponen los juegos de corte narrativo más modernos.

Cada nueva edición de *Savage Worlds* ha añadido cosas a esta experiencia, integrando con mucho cuidado nuevos estilos de juego surgidos con los años en las sólidas bases que lo vieron nacer.

Esta versión de *Savage Worlds* es lo que esperamos que sea nuestro mejor intento de acomodar no solo cualquier era, género y ambientación, sino también la mayoría de estilos de juego existentes.

¿Quieres sentarte cómodamente en tu sillón e impulsar la mayor parte de la historia mediante la narración y un puñado de tiradas de dados? Puedes perfectamente.

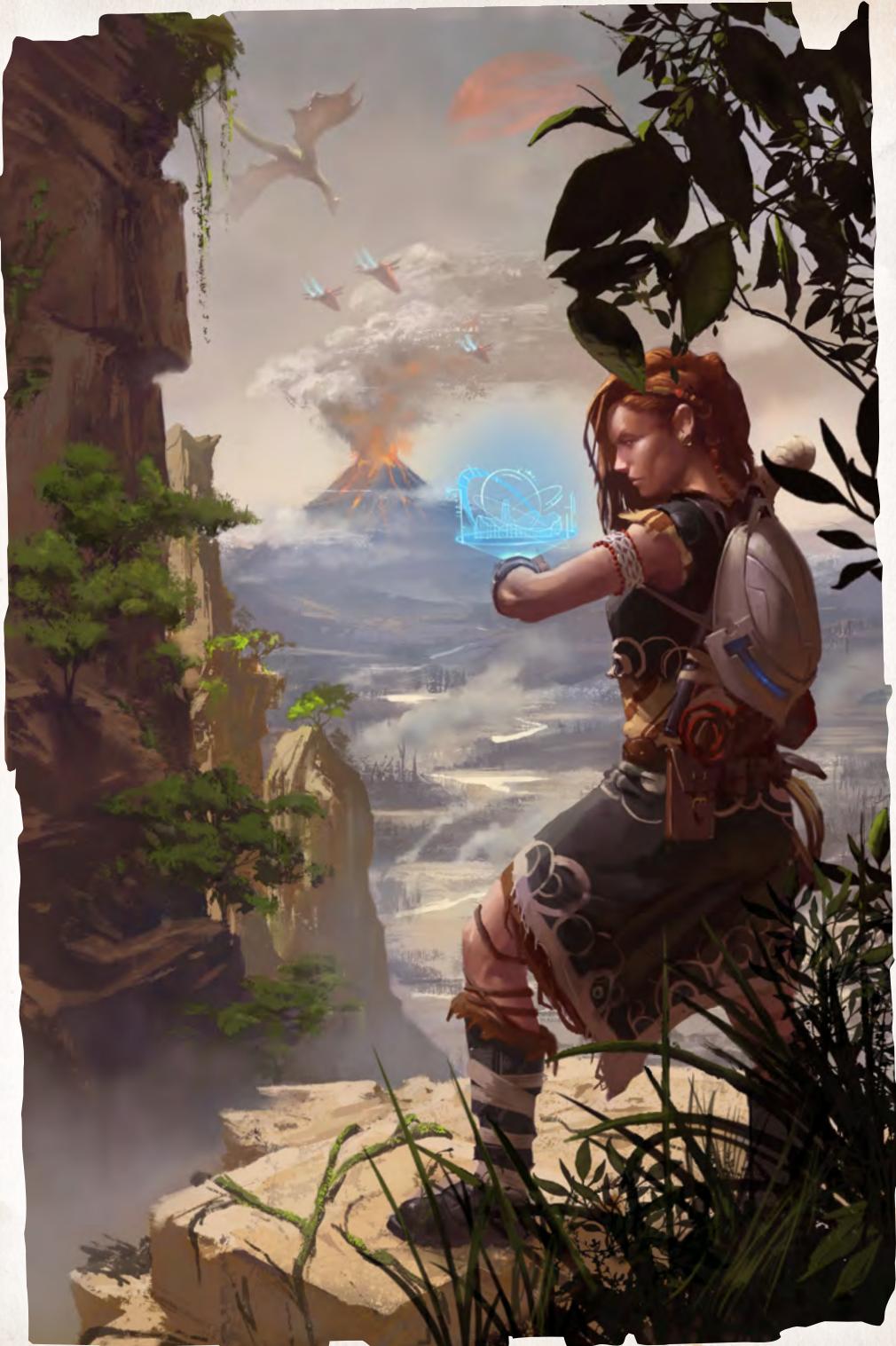
¿Te apetece sacar tu colección de miniaturas y representar una colosal batalla, llevada hasta sus últimas consecuencias? Tienes en tus manos todo lo que necesitas.

¿Necesitas contar una historia épica recurriendo casi en exclusiva a la narración e interpretación? Nada de lo que hay aquí te lo impedirá y ciertos subsistemas, como la mecánica de resolución rápida de escenas, te pueden ayudar a representar los conflictos más sangrientos sobre la marcha, si es que vas justo de tiempo.

Quizás, lo mejor que un sistema de juego puede hacer es respaldar *tus propias ideas*. Debería servir como un idioma y base común con tus jugadores y, después, quitarse de en medio cuando la historia que contáis se lance a la carrera hacia su resolución. En esta edición hemos intentado hacer lo que ya había mucho mejor, reduciendo muchos modificadores, simplificando la forma en que presentas retos a tus adversarios o apoyas a tus aliados e, incluso, añadiendo nuevas formas de realizar esas heroicas multiacciones.

Pero basta ya de hablar. Coged vuestros dados. ¡Es hora de ser salvajes!

Shane Lacy Hensley



CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un “juego de rol” es aquel donde un grupo de jugadores adopta los papeles de varios personajes e intenta conseguir una serie de metas, contar una historia o superar los obstáculos que el “Director de Juego” (o “DJ”), les va presentando. El DJ puede crear todo ello solo con su imaginación o recurrir a una de las ambientaciones y aventuras publicadas, bien por Pinnacle o bien por cualquier otro autor que haya licenciado reglas para sus propios mundos.

*“A VECES, TODO ESTO ES
COMO SI FUERA ALGÚN
EXTRAÑO JUEGO.”*

-RED

Durante la mayor parte del tiempo, los jugadores y el DJ van narrando sus distintas acciones desde el punto de vista de sus personajes o el mundo que los rodea. En ocasiones, deben realizar tiradas de dados por los personajes para determinar el resultado de las mismas. Este libro describe el proceso: cómo crear personajes, combatir monstruos y completar objetivos mediante la narración colectiva de una historia y la interpretación de diversas tiradas de dados.

Si eres nuevo en este mundillo, te recomendamos ver algún vídeo de partidas grabadas en Internet; es la mejor forma de hacerse una idea. Estamos seguros de que *te encantará* explorar el increíble universo de los juegos de rol.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

En este apartado encontrarás todo lo que necesitas para comenzar tu viaje...

DADOS

Savage Worlds emplea los tradicionales dados de rol: dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras. Como jugador

necesitarás también un dado de seis caras de un color diferente a los demás, que llamaremos “dado salvaje”, y cuya función explicaremos en el **Capítulo 3**. Puedes comprar estos dados en tu tienda de juegos favorita o hacerlo en línea directamente en nuestra tienda virtual.

Abreviaremos el nombre de los distintos dados a d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Así, si en el texto ves una fórmula similar a 2d6+1, eso significa que deberás tirar dos dados de seis caras, sumarlos juntos y añadir uno al resultado total obtenido.

EL MAZO DE ACCIÓN

Savage Worlds emplea una baraja francesa estándar que incluya dos jokers (o comodines). Las cartas se emplean para determinar la iniciativa en combate y para ayudar a que el juego se resuelva de forma sencilla y frenética.

¡Donde compraste este libro probablemente también puedas comprar una baraja oficial de *Savage Worlds* si lo deseas!

LA AMBIENTACIÓN

¿Tú y tus amigos exploraréis ruinas apocalípticas? ¿Lideraréis una banda de guerra en vuestro mundo de fantasía favorito? ¿Adoptaréis el papel de príncipes vampíricos? ¿O quizás combatiréis el mal en uno de los muchos frentes de las *Weird Wars*™?

Puedes elegir entre adquirir el libro de ambientación que más te llame la atención en tu tienda de juegos local o crear tu propio mundo. Los libros de ambientación oficiales de *Savage Worlds* incluyen nuevas ventajas y desventajas, sus propias reglas de ambientación, conjuros, armas, equipamiento, monstruos, etc.

BENIS

Hace falta algún tipo de contadores para representar los “benis” (un modismo americano para “beneficios”). Podéis

utilizarlos para repetir tiradas, evitar el daño y muchas otras cosas, tal y como se describe en la página 126.

MINIATURAS (OPCIONAL)

Si te gusta usar miniaturas en tus partidas, existen figuras de la mayoría de criaturas y personajes representativos de nuestras ambientaciones; nuestros amigos de Reaper Minis y Bronze Age también fabrican muchas más, ideales para representar batallas de corte táctico sobre un tablero de juego.

También puedes encontrar “miniaturas de papel” diseñadas para muchas de nuestras ambientaciones. Con ellas, puedes imprimir lo que necesitas de forma rápida y tener a tu disposición coloridas figuras de héroes y heroínas, monstruos y muchas más cosas.

AMBIENTACIONES SALVAJES

Nuestras ambientaciones están diseñadas con una cierta filosofía: deben ser sencillas de leer, dirigir y jugar. Se centran en lo que es más probable que tanto jugadores como Directores de Juego necesiten durante el transcurso de sus aventuras y campañas.

Solemos emplear una serie de términos específicos a la hora describir sus elementos más importantes.

HISTORIAS SALVAJES

Llamamos a nuestras aventuras “historias salvajes”. Algunas, como aquellas que aparecen en nuestros libros o las numerosas y gratuitas “aventuras en una página” que puedes encontrar en nuestra página web, están diseñadas para leerse con facilidad, prepararse en diez minutos y comenzar a dirigir, proporcionando una sesión completa de diversión.

Otras son mucho más largas, escenarios completos con muchos capítulos, diseñados para dirigirse a lo largo de varias sesiones de juego. A menudo, encontrarás aventuras de este tipo acompañando a nuestras pantallas para el Director de Juego.

CAMPAÑAS DE PUNTOS ARGUMENTALES

La mayoría de nuestras ambientaciones salvajes incluyen una “campaña de puntos argumentales”, una gran historia situada dentro del contexto del mundo de campaña junto con una serie de historias salvajes específicas (los puntos argumentales) que, a la larga, resuelven la trama principal.

Entre los puntos argumentales, el Director de Juego puede introducir sus propias historias salvajes, permitiendo

así que los jugadores siempre tengan elección sobre a dónde ir o qué hacer entre los sucesos que hacen avanzar la trama principal.

GUÍAS DE GÉNERO

Aunque en este manual tienes todo lo que necesitas para jugar, cada una de nuestras guías de género estudia en profundidad una de las categorías de ficción más importantes, como la fantasía, la ciencia ficción, los superhéroes, el horror, etc.

Las guías de género contienen nuevas ventajas y desventajas, poderes, monstruos y reglas de ambientación opcionales, muy útiles a la hora de crear vuestros propios mundos o recrear vuestro libro, película, ambientación rolera o videojuego favorito.



La caja en inglés de Lankhmar: la ciudad de los ladrones™, basada en las obras de Fritz Leiber, contiene, además de los libros de ambientación, benis, dados, una pantalla para el DJ, mapas y miniaturas de nuestros amigos de Bronze Age.



CAPÍTULO 2

PERSONAJES

Los grandes héroes son mucho más que una colección de números y valores pero, a la hora de representarlos mecánicamente, es la mejor forma de empezar. Para crear tu héroe, necesitas una hoja de personaje de *Savage Worlds*. Puedes descargarla de nuestra página web (www.htpublishers.es).

CONCEPTO

A menudo, en nuestras ambientaciones oficiales encontrarás “arquetipos”, que pueden aparecer como ideas básicas o personajes “pregenerados” completos. El objetivo es que puedas usarlos tal cual vienen o que despierten tu propia imaginación.

Por ejemplo, podrías interpretar al típico pistolero de las películas en *Deadlands: El Extraño Oeste* o intentar algo muy diferente, como la inocente profesora de la escuela dominical, destinada a salvar el pueblo. Echa un vistazo a la sección de los jugadores del libro de ambientación (o charla un rato con el DJ, si es un mundo de su propia creación) para ver si algún tipo de personaje llama tu atención.

ESPECIE

Las distintas ambientaciones podrían incluir casi cualquier cosa, desde humanos a extraños alienígenas, pasando por gráciles elfos u otras razas exóticas. La ambientación específica donde vayas a jugar determinará la lista existente de especies disponibles como jugador.

De la página 17 a la 24, encontrarás varios ejemplos de culturas y especies, así como las reglas que tanto el Director de Juego como los propios jugadores podéis utilizar para crear las vuestras.

DESVENTAJAS

Las desventajas son los defectos, imperfecciones o secretos oscuros del personaje y su trasfondo.

Puedes adquirir hasta cuatro puntos por desventajas. Una desventaja mayor te proporciona dos puntos y una menor, uno. Como tal, tu héroe puede adquirir dos desventajas mayores, cuatro menores o cualquier otra combinación que sume hasta cuatro puntos. ¡Puedes



RED

NO IMPORTA LA AMBIENTACIÓN DONDE JUEGUE, EL PERSONAJE DE EMILY SIEMPRE SE LLAMA "RED".

AUNQUE RED TIENE DISTINTA APARIENCIA EN CADA UNO DE ESOS MUNDOS DIFERENTES, SIEMPRE ES ALGUIEN FUERTE, ASTUTO Y LEAL A SUS AMIGOS.

TAMBIÉN ES SIEMPRE MUY CURIOSA... UN RASGO QUE PARECE METERLA EN PROBLEMAS CONSTANTEMENTE.

adquirir más desventajas si quieres, pero el beneficio máximo que puedes obtener de ellas son cuatro puntos!

Las desventajas no solo te ayudan a definir e interpretar a tu héroe, sino que también te proporcionan puntos extras que puedes usar para comenzar el juego con puntos para atributos o habilidades

adicionales, más ventajas o, incluso, más dinero en equipo.

Por dos puntos de desventajas puedes:

- Aumentar un atributo en un nivel de dado.
- Adquirir una ventaja.

Por un punto de desventajas puedes:

- Ganar un punto de habilidad adicional.
- Obtener una cantidad de dinero adicional durante la creación del personaje igual al valor inicial que indica la ambientación; es decir,doblas la cantidad existente.

RASGOS

Los personajes vienen definidos por sus atributos y habilidades, conceptos que denominamos de forma colectiva "*rasgos*", pues ambos funcionan del mismo modo. Tanto los atributos como las habilidades se miden en niveles de dado, que van normalmente del d4 al d12. Un d6 es la media de los seres humanos adultos. ¡Cuanto más alto, mejor!

ATRIBUTOS

Todos los personajes comienzan con d4 en cada uno de los cinco atributos existentes: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor (en la página 41 los describiremos con más detalle).

Tienes cinco (5) puntos para mejorar tus atributos iniciales. Por ejemplo, mejorar de d4 a d6 cuesta un punto.

Puedes gastar estos cinco puntos como deseas, salvo por una excepción: ningún atributo puede tener un valor superior a d12 a no ser que una capacidad de la especie diga otra cosa (como **Incremento de atributo**, pág. 25). En ese caso, cada mejora por encima de d12 añade un modificador de +1. Así, incrementar Fuerza d12 en dos pasos te deja con Fuerza d12+2.

HABILIDADES

Las habilidades son capacidades que se pueden aprender, como el uso de armas de fuego, artes marciales, conocimientos científicos, aptitudes profesionales, etc.

Sus nombres ya ofrecen una descripción general de lo amplias que son, pues cubren todos los aspectos relacionados con ese tema. Disparar, por ejemplo, incluye el uso de todos los tipos de armas de fuego, arcos, lanzacohetes y, en líneas generales, todas las armas de proyectiles.

Habilidades básicas: Verás que en el listado de habilidades que empieza en la página 41 hemos marcado cinco de ellas con una estrella roja: *Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo*. Se trata de capacidades “innatas” que prácticamente todos los aventureros adultos poseen. A no ser que una capacidad (pág. 24), ventaja o desventaja digan otra cosa, tu personaje comienza con d4 en cada una de estas cinco habilidades básicas.

Adquisición de habilidades: Una vez determinadas las cinco habilidades básicas de la ambientación, tienes doce (12) puntos adicionales para mejorar tus habilidades básicas o adquirir otras nuevas.

Cada nivel de dado cuesta un punto (empezando a d4), siempre que la habilidad sea igual o inferior al atributo que la gobierna (en la lista de la página 58, lo verás indicado tras su nombre, entre paréntesis). Cuando superas el valor del atributo asociado, el coste pasa a ser de dos puntos por nivel de dado.

Nivel máximo: No es posible mejorar una habilidad por encima de d12 durante la fase de creación, a no ser que la especie del personaje comience con esa habilidad a d6. Por ejemplo, los celestiales (pág. 29) comienzan el juego con Fe d6 y, por tanto, pueden aumentarla hasta d12+1.

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. Escribe “6” en la hoja de personaje dentro de la casilla indicada junto al Paso. Este 6 indica quince centímetros sobre un tablero de juego (2,5 cm por punto de Paso); 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) más las posibles bonificaciones que pueda recibir por el uso del escudo y arma que emplee. El total indicado representa el Valor Objetivo (VO) que hay que alcanzar para golpear con éxito a tu héroe en combate cuerpo a cuerpo.

Cuando la fórmula recurre a rasgos como d12+1, aplica la mitad del modificador, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, en d12+1 tenemos la mitad de d12 (6) + 0,5 (que se ignora) + 2 (la base), dando como resultado Parada 8. Si hubiera sido d12+2, el resultado final sería 9 (6+1+2).

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. Si este la iguala o supera, el personaje sufre diversos tipos de problemas (lo explicaremos más en el **Capítulo 3**).

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).

Cuando el Vigor del personaje supera d12, se calcula del mismo modo que en la Parada.



VENTAJAS

Los atributos y habilidades representan los valores básicos del personaje, pero lo que realmente hace distinto a cada individuo son sus ventajas. Incluso dos legionarios de las *Weird Wars: Roma* con valores idénticos en sus rasgos se interpretan de forma muy diferente en función de las ventajas que hayan adquirido. Uno de ellos podría centrarse en las ventajas de liderazgo, que le permiten aumentar las capacidades de sus compañeros, mientras que el segundo se concentra en intentar acabar con tantos enemigos como le sea posible a la vez, recurriendo a Barrido o Frenesi.

Los personajes adquieren ventajas gastando sus puntos por desventajas (consulta la página 12), por capacidades de la especie (como la adaptabilidad humana, pág. 20) o gastando avances una vez comience el juego (pág. 80).

En la página 54 comienza una lista muy completa de ventajas. Es muy probable que tu libro de ambientación tenga también alguna capacidad especial adicional, diseñada de forma específica para ese mundo o género.

CENTURIÓN ROMANO...
¡TÓMATELOS MUY
EN SERIO!

EQUIPO

Algunas ambientaciones proporcionan al héroe todo aquello que pueda necesitar. La mayoría, sin embargo, se limitan a proporcionarte una cantidad de fondos iniciales, que luego puedes usar para adquirir cualquier cosa que te llame la atención de una lista de armas, armaduras u otro equipo relevante para aventureros.

A no ser que el libro de ambientación o el DJ digan otra cosa, la cantidad de dinero inicial estándar es de 500 créditos (o la misma cantidad en la moneda de curso legal del entorno de la aventura). En este libro, indicaremos los créditos con el símbolo del euro (€), pero podrían representar cualquier tipo de moneda (o el trueque). En el **Capítulo 2** encontrarás una lista de equipo y armas habituales.

En función de la ambientación, estos objetos pueden ser todo lo que posees o representar tu equipo “de aventuras”, poseyendo además una amplia gama de objetos cotidianos almacenados en tu casa u hogar. Dejamos esto último en manos de tu Director de Juego. En ambientaciones contemporáneas, prácticamente todo el mundo debería tener un hogar, ropa, electrodomésticos, etc. Lo que apuntas en la hoja de personaje

siempre debería ser tu “equipo de aventureño” en vez de una larga lista de todo lo que posees.

En la mayoría de ambientaciones, los personajes no tienen que preocuparse por cuántas cosas llevan encima. Si el DJ considera que es importante, puede usar las reglas de **Carga** de la página 95.

DETALLES DE TRASFONDO

Completa el personaje proporcionando cualquier detalle de su pasado que consideres importante. Pregúntate a ti mismo cómo ha llegado el héroe a ser lo que es y cuáles son sus metas. ¿Dónde vive? ¿Tiene algún pariente o amigo que pueda ser relevante para el transcurso de la historia?

O puedes limitarte a empezar a jugar con él e ir llenando esos detalles a medida que van siendo necesarios.

También podrías ponerte de acuerdo con los demás jugadores. Quizás vuestros personajes ya se conozcan al empezar el juego. O puede que decidáis entre todos optimizar el grupo, asegurándoos de que tenéis una amplia diversidad de habilidades y capacidades. Procura crear un personaje que te atraiga; no vale de mucho ser el sanador si no te apetece jugar con él.

ESPECIES

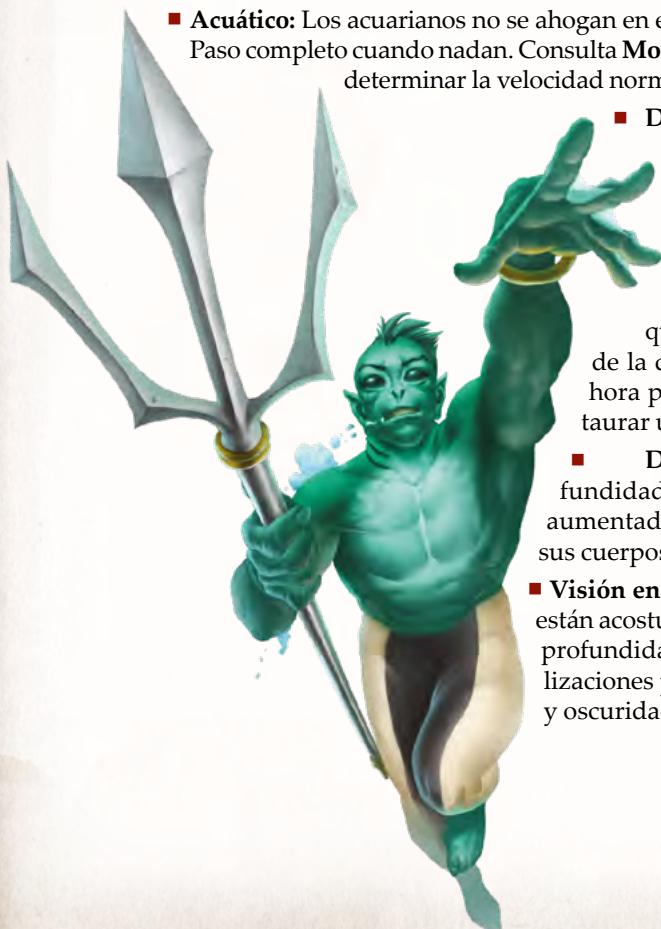
No todos los héroes son humanos. A continuación presentamos algunas de las especies más frecuentes en muchas ambientaciones fantásticas o de ciencia ficción. Úsalas tal y como vienen o modifícalas para adaptarlas a las necesidades de tu mundo en particular. Tras la descripción hay diversas indicaciones sobre cómo crear tus propias especies.

Ten en cuenta que lo que queda de este capítulo menciona muchas reglas que aún no hemos explicado. Échales un vistazo rápido por ahora y regresa cuando te hayas hecho una idea de cómo funciona el resto del juego.

ACUARIANO

Estos seres proceden de las aplastantes profundidades de los océanos. Son un pueblo fuerte y duro bajo las olas, aunque más vulnerables en tierra firme o las regiones cálidas de la superficie.

- **Acuático:** Los acuarianos no se ahogan en el agua y pueden moverse a su paso completo cuando nadan. Consulta **Movimiento** en la página 131 para determinar la velocidad normal nadando.
- **Dependencia:** Los acuarianos deben sumergirse en el agua al menos una hora de cada veinticuatro o sufren de forma automática un nivel de fatiga hasta llegar a incapacitado. Al día siguiente de quedar incapacitados por culpa de la deshidratación, fallecen. Cada hora pasada en el agua permite restaurar un nivel de fatiga.
- **Dureza:** La vida en las profundidades de su mundo acuático ha aumentado el aguante y resistencia de sus cuerpos. Su Dureza aumenta en uno.
- **Visión en la penumbra:** Los acuarianos están acostumbrados a la oscuridad de las profundidades. Pueden ignorar las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.



ANDROIDE

Los androides son seres semiorgánicos, creados con tecnología avanzada. El ejemplo que aquí presentamos imita al ser humano en casi todo, de tal modo que puede hacerse pasar por uno de ellos cuando lo deseé (siempre que no sea examinado por un médico, claro). Su red neural avanzada le proporciona inteligencia artificial completa con una personalidad individual, manías y emociones equivalentes a los de cualquier otro ser sapiente.

Esta versión de la plantilla representa un modelo genérico. A la hora de crear modelos de androides especializados, es mejor usar las reglas de diseño de especies que comienzan en la página 17.

- **Constructo:** Los androides añaden +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento, no respiran, ignoran un punto de penalización por heridas y son inmunes a enfermedades y venenos. Los constructos no sanan de forma natural. Para curarlos es necesario emplear la habilidad Reparar y cada intento consume una hora por herida sufrida; no están sujetos a “la hora de oro” (consulta la pág. 137).
- **Juramento (mayor):** Los constructos son fabricados con un propósito específico en mente. Los interpretados por los jugadores tienen directrices de comportamiento muy amplias, como servir a una corporación específica o una facción política. Funciona como la desventaja mayor Juramento respecto a ese conjunto específico de directrices. Si ello provoca en algún momento un conflicto de intereses, el jugador y el DJ deben determinar lo que la programación exige hacer al personaje.
- **Marginado (mayor):** Los androides sustraen dos a todas sus tiradas de Persuadir cuando interactúan con otros seres que no sean también androides. Además, en la mayoría de ambientaciones no tienen derechos legales (en general, se les trata como una propiedad).
- **Pacifista (mayor):** A no ser que el androide esté diseñado para el combate, casi todas las sociedades avanzadas exigen la instalación de “circuitos Asimov”, un concepto basado en la Primera Ley de la Robótica del famoso escritor de ciencia ficción Isaac Asimov. Un ser artificial no puede dañar a un ser sapiente ni permitir, por acción o inacción, que un ser sapiente sea dañado. Se representa con la desventaja mayor Pacifista.

*ADAPTA LA PLANTILLA DE
ANDROIDE A TUS NECESIDADES
ESPECÍFICAS PARA CREAR
MODELOS ÚNICOS DE SOLDADO,
MINERO, ACOMPAÑANTE, ETC.*



AVIANO

Básicamente, los avianos son seres humanos con alas. Tienden a ser de complejión muy ligera, pues sus huesos están huecos. Algunos tienen alas de plumas, mientras que en otros son similares a las de los murciélagos o escamosas.

- **Frágil:** Debido a sus huesos huecos, todos los avianos sufren una penalización de -1 a su Dureza.
- **Mal nadador:** Las alas de los avianos son un problema bajo el agua. Restan dos a todas sus tiradas de Atletismo (nadar) y cada paso de movimiento bajo el agua les cuesta el triple de lo normal.
- **Paso reducido:** Su costumbre de desplazarse volando y la masa de las alas recogidas hacen que los avianos sean una pizca más lentos que otros humanoides al caminar. Reduce en uno su Paso racial (a 5) y su dado de carrera en un nivel (a d4).
- **Sentidos agudos:** Los avianos tienen sentidos mucho más afinados que otros individuos. Comienzan con Notar d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Volar:** Los avianos vuelan con Paso 12. Usan Atletismo para hacer maniobras aéreas.



ELFO

Los elfos son un pueblo alto y esbelto, con orejas acabadas en punta y profundos ojos de llamativos colores. Independientemente de si proceden de bosques o de remotos valles ocultos, todos los elfos nacen con mayor gracilidad que los humanos, aunque también son de complejión más ligera. La esperanza de vida de los elfos suele superar los 300 años. Tienen piel clara y el color de sus cabellos incluye las mismas gamas que las humanas, junto con tonalidades azules o plateadas.



- **Ágil:** Todos los elfos son gráciles y diestros. Comienzan el juego con Agilidad d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Manazas:** Los elfos muestran un innato rechazo por los objetos mecánicos y, por tanto, todos reciben la desventaja Manazas. Rechazarán emplear la mayoría de instrumentos y aparatos complejos.

- **Visión en la penumbra:** Los ojos de los elfos amplifican la luz existente. Otras especies afirman que se pueden ver las estrellas en sus pupilas. Sea como sea, ignoran las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.

ENANO

Los enanos son un pueblo bajito, rechoncho y resistente, que habita en enormes cavernas excavadas en el interior de altas montañas. Son una especie belicosa y orgullosa, que frecuentemente se ve implicada en conflictos con otros pueblos menos civilizados, como los orcos o trasgos.

Los enanos suelen vivir alrededor de doscientos años. En muchos entornos de fantasía suelen tener la piel rubicunda y sus tonalidades de cabello son similares a las de los humanos.

- **Aguante:** Los enanos son un pueblo vigoroso y resistente. Comienzan el juego con Vigor d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Lento:** Los enanos reducen en uno su Paso racial (a 5) y su dado de carrera en un nivel (a d4).
- **Visión en la penumbra:** Los ojos de los enanos están acostumbrados a la oscuridad de los entornos subterráneos. Pueden ignorar las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.



HUMANO

En la mayoría de entornos de campaña los humanos suelen tener el beneficio racial de una ventaja adicional a su elección. Esta regla refleja su versatilidad y adaptabilidad, comparados con los miembros de otras especies.



Si deseas más variedad, puedes hacer que los humanos posean capacidades basadas en su cultura en vez de la especie. Por ejemplo, los miembros de una cultura humana de jinetes nómadas podrían empezar el juego con puntos de habilidad en Cabalgar y Supervivencia. Estas plantillas culturales se crean siguiendo las mismas reglas que cuando se crea una nueva especie, aunque el DJ debería ser más propenso a hacer excepciones que en otros casos, pues se trata de capacidades aprendidas en vez de innatas.

- **Adaptable:** Los seres humanos comienzan el juego con una ventaja de rango Novato a su elección. Deben, no obstante, cumplir los requisitos de la misma.



MEDIANO

Los medianos son criaturas pequeñas y ágiles, usualmente con cabello castaño o negro. Cuando se les compara con otras especies son frágiles, pero su alegre optimismo (e ingenio) les hace adoptar una actitud de osadía, convirtiéndolos en un reto a tener en cuenta cuando plantan cara a criaturas de hasta el doble de su tamaño.

No suelen tener ninguna razón para meterse en problemas y tienden a vivir en sus propias comunidades rurales, alejadas de los caminos más transitados.

- **Menudo (Tamaño -1):** Los medianos rara vez superan los 120 cm de alto. Por ello, su Tamaño (y su Dureza) se reducen en uno.
- **Paso reducido:** Reducen en uno su Paso racial (a 5) y su dado de carrera en un nivel (a d4).

- **Suertudo:** Los medianos reciben un beni adicional por sesión de juego.
- **Vivaz:** En general, los medianos son seres optimistas. Comienzan el juego con Espíritu d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.

RAKHASA

Los rakhosas son similares a seres humanos, pero poseen rasgos felinos. Hay muchos tipos y variantes: la brillante piel de un tigre, la pelambrera con manchas de un leopardo o el exótico aspecto de un gato siamés son ejemplos muy apropiados. Tienen afiladas zarpas y dientes, así como naturaleza cruel cuando llega el momento de disponer de sus presas.

Suelen habitar en remotas y exóticas ciudades, o viven como elementos marginales de la sociedad dominante. Aunque son demasiado bellos para rechazarlos totalmente, también son demasiado arteros para confiar por completo en ellos.

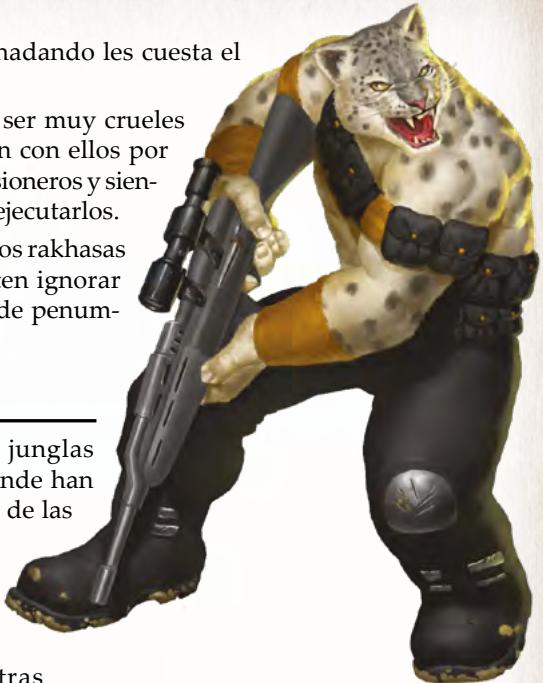
- **Ágil:** Su gracia felina les otorga Agilidad d6 en lugar de d4. Esto aumenta su límite racial hasta d12+1.
- **Enemigo racial:** La sociedad rakhasa creció a costa de otra. Elige una de las especies comunes de tu ambientación. Los miembros de estas dos culturas sufren una penalización de -2 a sus tiradas de Persuadir entre sí y, a menudo, se atacan nada más verse.
- **Garras/Mordisco:** Los colmillos y garras de los rakhosas se consideran **Armas naturales** (pág. 142) y causan con ellos FUE+d4.
- **Mal nadador:** Es una actividad que no les gusta y en la que tampoco destacan demasiado. Deben restar dos a todas sus tiradas de Atletismo relacionadas con

nadar y cada paso de movimiento nadando les cuesta el triple de lo normal.

- **Sanguinario:** Los rakhosas pueden ser muy crueles con sus enemigos, a menudo juegan con ellos por simple diversión. Rara vez toman prisioneros y sienten muy pocos remordimientos por ejecutarlos.
- **Visión en la penumbra:** Los ojos de los rakhosas amplifican la luz existente y permiten ignorar las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.

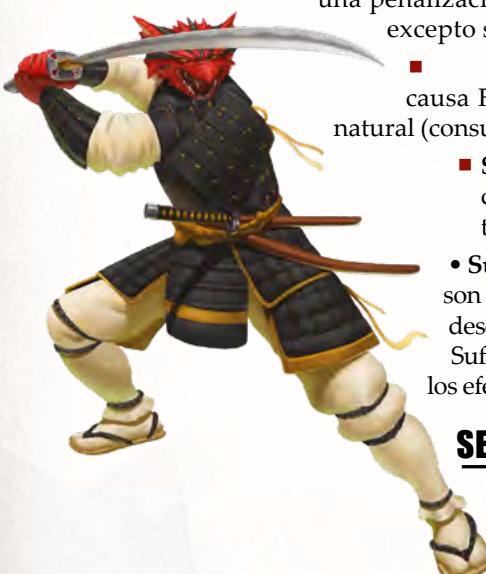
SAURIO

Los hombres lagarto proceden de junglas húmedas o profundos desiertos, donde han creado su propia civilización, aislados de las demás especies inteligentes.



- **Armadura +2:** Los saurios tienen una piel escamosa que funciona de forma similar a una armadura de cuero.
- **Marginado (menor):** Muchas otras especies desconfían de los saurios. Quizás se deba a sus extrañas costumbres y formas de actuar, su sibilante pronunciación o un miedo inconsciente hacia los ancestros reptil de estas criaturas. Sea como sea, los saurios sufren una penalización de -2 a Persuadir con todo el mundo excepto su propio pueblo.

■ **Mordisco:** El mordisco de un saurio causa FUE+d4 de daño y se considera un arma natural (consulta la página 142).



SEMIELFO

Muestran la gracia de los elfos, pero no su elegante fragilidad. Casi todos se adaptan bien al entorno, pero algunos sufren el rechazo de alguna de sus dos ramas familiares, pudiendo haber quedado

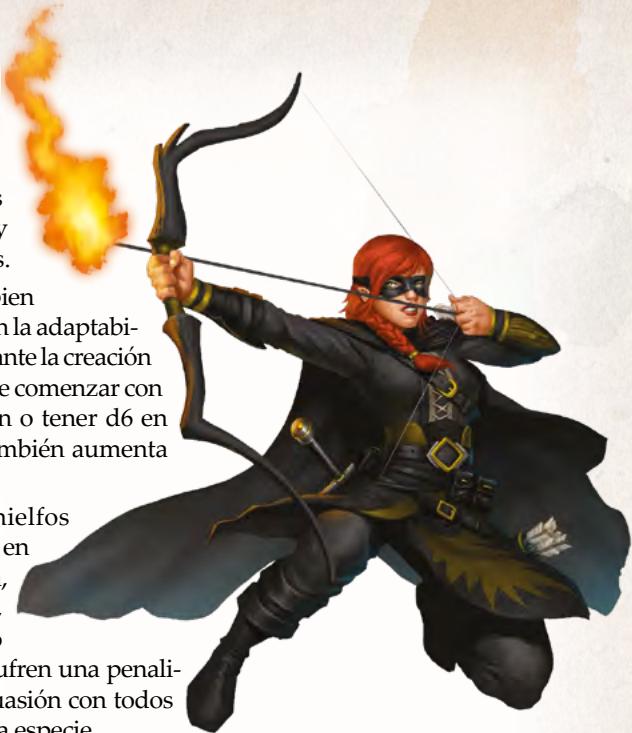
- **Sentidos agudos:** Los afinados sentidos de los saurios les proporcionan la ventaja Alerta.
- **Susceptibilidad medioambiental:** Aunque no son auténticos seres de sangre fría, los saurios se desenvuelven muy mal en condiciones gélidas. Sufren una penalización de -4 para resistir todos los efectos medioambientales del frío.

marcados por ello. No es infrecuente que sufran malos tratos o abusos. Su esperanza de vida se asemeja más a la de los humanos que a la de sus parientes élficos y suele rondar en torno a los cien años.

■ **Herencia:** Cada semielfo retiene bien la gracia de su pariente élfico o bien la adaptabilidad de su herencia humana. Durante la creación del personaje, el jugador elige entre comenzar con una ventaja gratuita a su elección o tener d6 en Agilidad, en lugar de d4 (esto también aumenta su límite racial hasta d12+1).

■ **Marginado (menor):** Los semielfos nunca están del todo cómodos ni en la sociedad humana ni en la élfica, pues tienen un pie en cada mundo, sin decidirse jamás por completo por uno de ellos. Debido a ello, sufren una penalización de -2 a las tiradas de Persuasión con todos excepto los miembros de su propia especie.

■ **Visión en la penumbra:** Los semielfos ignoran las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.



ROMPER LOS MOLDES

Los arquetipos raciales que aquí mostramos representan la forma más habitual en que este tipo de criaturas aparecen en la fantasía y ciencia ficción. No temáis romper moldes si eso sirve para adaptarlos mejor a vuestra ambientación específica.

Quizás los rakhosas en vuestro mundo tengan alas. O los acuarianos sean caníbales primitivos de ocho brazos que atacan a otras especies más desarrolladas en un mundo acuático postapocalíptico.

También podéis hacer versiones distintas de la especie. Quizás los rakhosas de una región hayan evolucionado para resistir mejor el frío (siendo más similares al leopardo de las nieves), mientras que otra rama proceda de ancestros guepardo (y tenga Pies Ligeros como capacidad racial). ¡Los únicos límites que existen son los de vuestra propia imaginación y el deseo de crear algo nuevo e inusual!

"CONOZCO A UN HOMBRE LAGARTO QUE ES UN CIENTÍFICO LOCO Y A UNA CHICA GATO VEGETARIANA Y PACIFISTA. NO JUZGUES UN LIBRO POR SU PORTADA, AMIGO MÍO, NI A UN HOMBRE LEOPARDO POR SUS MANCHAS" (RED).

CREACIÓN DE ESPECIES

Aquellos Directores de Juego y jugadores que deseen diseñar sus propias especies (o arquetipos culturales), pueden usar el siguiente subsistema. Las anteriores están todas diseñadas de acuerdo a las siguientes reglas:

- Las especies y culturas de este libro tienen dos puntos de cualidades positivas. Cada punto positivo adicional debe contrarrestarse por la misma cantidad en puntos negativos. Una capacidad de +2, por ejemplo, debe contrarrestarse con una capacidad de -2 o dos capacidades de -1.
- Si quieras incluir una capacidad que no mencionemos, simplemente asígnale un valor que te parezca apropiado en función de los ejemplos que ya existen.

Nombres: No temas cambiar el nombre de las distintas capacidades si eso sirve para darle a tu ambientación un mayor sabor. Si quieras que tus jinetes nómadas tengan Cabalgar d6, por ejemplo, no hay nada malo en llamarlo “Jinetes natos”. Son preferibles las descripciones cortas y que despierten la imaginación a las largas y llenas de tecnicismos.

CAPACIDADES POSITIVAS

El número entre paréntesis tras el nombre de cada entrada indica la cantidad de veces que se puede seleccionar esa capacidad específica. El símbolo “∞” indica que no hay un límite máximo.

VALOR	CAPACIDAD
3	Acción adicional (1): El ser tiene apéndices adicionales, reflejos increíbles o una excepcional coordinación óculo-manual. Puede ignorar dos puntos de penalización por múltiples acciones cada turno.
1+	Acuático/Anfibio (1): Por un punto, el personaje es anfibio y puede aguantar la respiración durante quince minutos antes de tener que hacer tiradas de asfixia. Por dos puntos es acuático. No se asfixiará en líquidos oxigenados y mueve a su Paso completo cuando nada (consulta Movimiento , pág. 131).
2	Adaptable (1): La especie muestra una enorme diversidad étnica y cultural. Los personajes comienzan con una ventaja de nivel novato de su elección (deben cumplir todos sus requisitos).
1	Alcance (3): Largas extremidades o una cola prensil proporcionan a la criatura un punto de Alcance adicional cada vez que se selecciona esta capacidad.
1	Armadura (3): La especie posee gruesa piel escamosa, revestimiento de escamas sólidas o, quizás, piel pétreas. Sea como sea, proporciona Armadura (+2) cada vez que se elija.
1+	Bonificación en habilidad (1/habilidad): Factores biológicos ofrecen una bonificación de +1 a una habilidad específica (por dos puntos, aumenta a +2). Por ejemplo, una raza con feromonas podría tener +1 a Persuadir.
1	Cavador (1): Esta especie se ha desarrollado bajo tierra. El personaje puede excavar en tierra suelta y moverse por ella a la mitad del Paso normal (no puede correr). Normalmente no es posible atacarlo mientras está excavando de esta forma, aunque él sí puede intentar sorprender a un oponente que no lo vea venir mediante una tirada opuesta de Sigilo contra Notar. Si tiene éxito, el excavador suma +2 a sus tiradas de ataque y daño, o +4 si venció con aumento (gana Superioridad , pág. 156).

	Constructo (1): Los constructos son seres artificiales hechos de materiales inorgánicos. Ganan +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento, ignoran un punto de penalización por heridas, no necesitan respirar y son inmunes a las enfermedades y los venenos. Para curarles es necesario usar Reparar, un proceso que lleva una hora por nivel de herida sufrida en cada intento e ignora "la hora de oro". La mayoría posee también la capacidad negativa Dependencia, reflejando su necesidad de una fuente de energía.
8	
1+	Cuernos (1): El ser tiene cornamenta o cuernos, capaces de causar FUE+d4 de daño (FUE+d6 por dos puntos). Consulta Armas naturales (pág. 142) para más información.
1	Dureza (3): El personaje tiene la piel muy dura, escamas o tejido extremadamente denso que incrementa su Dureza base en +1.
2+	Garras (1): La especie tiene zarpas que causan FUE+d4 de daño. Es posible gastar un punto extra para aumentar el daño base a FUE+d6 y otro para añadirles PA 2. Consulta Armas naturales (pág. 142) para más información.
1+	Habilidad (1/habilidad): El personaje comienza el juego con un valor de d4 en una habilidad innata de su especie. Por dos puntos (o uno si ya es una de las habilidades básicas), comienza a d6 (y el máximo racial aumenta a d12+1).
2	Incremento de atributo (∞): Durante la creación de personaje, la especie incrementa un atributo específico (Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza o Vigor) en un nivel de dado. Esto también aumenta el valor máximo del rasgo en esa misma cantidad.
1	Infravisión (1): La criatura detecta y "ve" el calor, ya sea a través de los ojos u otros órganos sensoriales específicos. Esto reduce todas las penalizaciones por falta de iluminación a la mitad contra criaturas que desprendan calor (incluyendo seres invisibles).
1	Inmunidad a veneno o enfermedad (2): La especie es inmune a los venenos o a las enfermedades (a tu elección). Puedes adquirirla dos veces, protegiendo contra ambos efectos.
1	Mordisco (1): La especie tiene colmillos o fauces, capaces de hacer FUE+d4 de daño; consulta Armas naturales (pág. 142) para más información.
2	No respira (1): Esta especie no necesita respirar. Por ello, no le afectan las toxinas inhaladas, no puede ahogarse en el agua ni se asfixia en el vacío (pero aún puede congelarse).
1	Parada (3): Gracias a su cola, brazos extra, reflejos superiores o un cerebro capaz de anticiparse a los movimientos del oponente, el valor de Parada innato de la criatura mejora en +1.
2	Paso (2): Mejora el Paso en +2 y su dado de carrera en un nivel de dado.
2+	Poder (∞): La especie tiene una capacidad innata que funciona como uno de los poderes (pág. 216). Por dos puntos, posee el Trasfondo Arcano (Dotado) y un poder que refleja su capacidad inusual. Cada vez que se adquiere esta capacidad por encima de la primera, cuesta un punto y otorga el uso de otro poder. Esta capacidad no aumenta sus puntos de poder (para ello, emplea la ventaja Puntos de Poder).
1	Reducción de sueño (2): El ser necesita dormir la mitad de tiempo que los seres humanos. Si se elige de nuevo, nunca necesitará dormir.
2+	Regeneración (1): La criatura se cura con mucha rapidez. Puede realizar una tirada de curación natural por día (en vez de una por semana). Por tres puntos, sanará las lesiones permanentes una vez regenere todas sus heridas. Se trata cada lesión permanente como una herida adicional (el ser hace una tirada por semana para este efecto).

Resistencia medioambiental (∞): La especie recibe una bonificación de +4 a todas sus tiradas para resistirse a un efecto medioambiental negativo, como pueden ser el calor, el frío, la falta de aire, la radiación, etc. Esta bonificación cuenta también como armadura contra ataques basados en esa sustancia.

1 **Resistente (1)**: Un segundo resultado de aturdimiento en combate no causa herida.

Saltador (1): El personaje puede saltar el doble de lo normal indicado en la sección **Movimiento** (pág. 131). Además, añade +4 al daño cuando se abalanza como parte de un ataque salvaje en lugar del +2 habitual (a no ser que esté en un espacio confinado o restringido, donde no pueda saltar en horizontal o vertical, el DJ tiene la última palabra).

1 **Sin órganos vitales (1)**: Estas especies tienen escondidos sus órganos vitales, son muy resistentes o están duplicados. Los ataques apuntados no producen daño extra contra ellas.

2+ **Superpoderes (1)**: La especie tiene capacidades auténticamente extraordinarias, sacadas de la *Guía de género: Superpoderes*. Esta capacidad cuesta 2 (para el TA: Superpoderes) más el coste real del poder seleccionado. Asegúrate de tener permiso del DJ antes de adquirir una capacidad tan poderosa.

1 **Tamaño +1 (3)**: La criatura es más grande de lo normal. Cada punto de Tamaño se añade directamente a la Dureza. Las especies más grandes suelen tener dificultades a la hora de usar equipo diseñado para otros humanoides más convencionales. Consulta la página 157 para más información sobre el Tamaño.

1+ **Toque ponzoñoso (1)**: Con una tirada de toque con éxito (pág. 145), mordisco o garra, la víctima debe tirar Vigor o sufrirá los efectos de un veneno moderado. Por 3 puntos, puede mejorarse el veneno a incapacitante, letal o paralizante, pero cada uso le provoca al héroe un nivel de fatiga. El jugador siempre elige si usa o no toque ponzoñoso antes de realizar la tirada. Consulta la página 180 para las reglas de **Veneno** y sus efectos.

1 **Trepamuros (1)**: La especie puede caminar por superficies verticales de forma normal o por techos y cabeza abajo a la mitad de su Paso.

2+ **Ventaja (∞)**: Todos los miembros de esta especie tienen una ventaja determinada, elegida de antemano entre las disponibles en la campaña. A diferencia de Adaptable, esta capacidad ignora los requisitos de la misma excepto otras ventajas. Cada rango por encima de Novato cuesta un punto adicional, hasta un máximo de 5 a rango heroico.

1 **Visión en la penumbra (1)**: El ser ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad, pero no de oscuridad total.

2+ **Volar (1)**: La especie puede volar a Paso 6 (o Paso 12 por cuatro puntos) por ronda y “correr” volando para obtener movimiento adicional. Por seis puntos, la criatura puede volar a Paso 24 y “correr” con 2d6 puntos de movimiento adicional. A la hora de maniobrar, usa Atletismo. El vuelo racial presupone la existencia de algún tipo de alas que pueden ser atacadas específicamente o incapacitadas de algún modo (un personaje aferrado o inmovilizado no puede volar).

CAPACIDADES NEGATIVAS

El número entre paréntesis tras el nombre de cada entrada indica la cantidad de veces que se puede seleccionar esa capacidad específica. El símbolo “∞” indica que no hay un límite máximo.

VALOR	CAPACIDAD
-2 o -3	Atributo penalizado (1/atributo): Aplica una penalización de -1 a todas las tiradas de un atributo específico (incluidas las de daño por Fuerza). Por -3 puntos, aumenta la penalización hasta -2.
-2	Dependencia (1): La criatura debe consumir o tener contacto con algún tipo de sustancia relativamente común durante una hora de cada veinticuatro. Por ejemplo, las criaturas de mundos acuáticos podrían tener que sumergirse en agua, los seres vegetales necesitar luz solar, etc. Si no cubren sus necesidades, sufren de forma automática un nivel de fatiga cada día hasta llegar a incapacitados. Un día después, fallecen. Cada hora recuperándose con la sustancia apropiada restaura un nivel de fatiga perdido.
-1 o -2	Desventaja (∞): La especie sufre una desventaja mayor específica (dos puntos) o una desventaja menor (un punto). No afecta a su capacidad para adquirir otras desventajas durante la creación de personajes.
-1	Enemigo racial (∞): Esta especie y otra relativamente común de la ambientación tienen un intenso y ancestral odio. Sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas de Persuadir cuando traten entre sí y pueden llegar a las manos por pequeña que sea la provocación. Solo se puede seleccionar una vez por especie.
-1	Frágil (2): La criatura es menos resistente de lo normal y sufre una penalización de -1 a su Dureza base.
-2	Grande (1): La especie del personaje es especialmente grande en un universo donde los demás no lo son. Aplica una penalización de -2 cuando emplea equipo diseñado para seres más pequeños y no puede usar sus armaduras o ropa. Le cuesta el doble de lo normal adquirir equipo, armas, comida o ropa adecuadas.
-1	Habilidades básicas reducidas (5): La especie comienza con una habilidad básica menos. Puede adquirirla con normalidad, pero no comienza a d4. Solo puede elegirse una vez por cada habilidad básica.
-1 o -2	Habilidad lamentable (1/habilidad): La especie sufre una penalización de -1 a una habilidad muy usada (como Pelear, Persuadir o, incluso, Pilotar en una ambientación centrada en el uso de aviones) determinada por el DJ. Si la habilidad no es tan usada o solo se usa en situaciones específicas, la penalización es de -2. Por dos puntos, la penalización pasa a ser de -2/-4 respectivamente.
-1 o -2	Lento (1): Por un punto, se reduce el Paso racial en un 1 y el dado de carrera en un paso (d4 pasa a d4-1). Por dos puntos, se reduce el Paso otros dos puntos adicionales y se resta, además, -2 a todas las tiradas tanto de Atletismo como para resistirse a Atletismo, donde el movimiento y la movilidad sean parte integral del reto (el DJ tiene la última palabra).
-1	Parada reducida (3): La especie reacciona con lentitud en combate por alguna razón; aplica -1 a su valor de Parada base.
-1	Pequeño (1): El ser es más pequeño de lo habitual; reduce su Tamaño y Dureza en -1 (consulta la Tabla de Tamaño , pág. 261).

- 1 **Problemas de vocalización (1):** La especie no tiene cuerdas vocales o no puede formar los sonidos normales usados por las otras especies. Puede comunicarse con otros miembros de su propia gente con normalidad (quizás usando cánticos, feromonas, lenguaje corporal, etc.). Las demás especies no pueden emplear su lengua, pero quizás puedan comprenderles usando la habilidad Idioma. Sin embargo, la especie puede oír y entender otras lenguas más estándar y comunicarse con normalidad mediante dispositivos electrónicos u otras herramientas similares.
- 1 **Susceptibilidad medioambiental (∞):** La especie sufre una penalización de -4 a todas sus tiradas para resistir un tipo específico de efecto medioambiental, como el calor, el frío, etc. Si el ser sufre un ataque basado en dicho elemento, la penalización actúa como bonificación al daño sufrido.

CELESTIALES Y GUARDIANES

Emily está creando su propio mundo de campaña, que llama El Fin de los Días, en donde los ángeles y sus campeones humanos luchan contra fuerzas infernales en un planeta Tierra destrozado. Decide que todos los jugadores deben interpretar bien celestiales (ángeles) o guardianes (humanos) y ambas especies tendrán cuatro puntos positivos de capacidades por especie en lugar de los dos normales.

Quiere que sus ángeles sean muy arquetípicos. Son tipos duros, con alas y la capacidad de invocar milagros. Les otorga Fe d6 (2 puntos), la capacidad de volar (4 puntos) y Trasfondo Arcano: Milagros (2 puntos, pues se trata de una ventaja). Es un total de ocho puntos y necesita reducirlos a cuatro, así que debe emplear cuatro puntos de capacidades negativas. Los celestiales son responsables de salvaguardar a los débiles en esta ambientación, así que les otorga Juramento (proteger a la humanidad, mayor) por dos puntos negativos, un enemigo racial (demonios y diablos) por otro punto y lo remata todo con la desventaja Manazas por un último punto. ¡Emily imagina que los ángeles no están muy acostumbrados a usar tecnología!

Los guardianes de Emily son aquellos campeones humanos que se enfrentan a los "infernales". Son los supervivientes más curtidos del Fin de los Días. Decide empezar por el rasgo adaptable típico de los humanos, que les otorga una ventaja extra (dos puntos). Después, considera que, en un entorno así, los humanos deben ser auténticos supervivientes, así que incrementa su atributo de Vigor, con un coste de dos puntos. Les otorga también la ventaja Campeón, pues están al servicio de los celestiales y su mismo juramento (proteger a la humanidad, mayor). Con eso tiene los dos puntos negativos necesarios para equilibrar todo en +4.

CELESTIALES

Hay numerosos tipos de ángeles, de lo más variado, pero todos ellos tienen estos rasgos en común:

- **Alas emplumadas:** Los ángeles vuelan con Paso 12.
- **Enemigo racial (demonios y diablos):** Aquellos que han descendido a la Tierra no toleran la presencia de quienes surgen arrastrándose del Abismo.
- **Fe:** Todos los celestiales comienzan el juego con d6 en Fe. Esto aumenta el máximo racial a d12+1.
- **Juramento (proteger a los débiles, mayor):** La misión de los benditos es proteger lo que queda del rebaño en esta asolada Tierra.
- **Manazas:** Los ángeles no están acostumbrados a la tecnología o máquinas.
- **Trasfondo Arcano (Milagros):** Cada ángel es capaz de invocar distintos tipos de bendiciones.

GUARDIANES

Aquellos humanos al servicio del Coro Celestial reciben el nombre de “guardianes”.

- **Adaptable:** Los guardianes comienzan el juego con una ventaja de rango novato a su elección (deben cumplir sus requisitos con normalidad).

■ Campeón: Todos los guardianes reciben la ventaja Campeón, que les proporciona una bonificación de +2 al daño contra adversarios sobrenaturales malignos, como los diablos y demonios.

■ Juramento (proteger a los débiles, mayor): La misión de los benditos es proteger lo que queda del rebaño en esta asolada Tierra.

■ Vigoroso: Aquellos humanos que han heredado la arrasada Tierra comienzan el juego con Vigor d6 en lugar de d4. Esto aumenta el máximo racial a d12+1.



*“AÚN NO ESTOY LISTA PARA
SER UN ÁNGEL, ¡PERO
QUIERO JUGAR A ESTO!”*

-RED

DESVENTAJAS

Las desventajas son los defectos mentales y taras físicas del personaje, todo aquello que, en ocasiones, le puede complicar la vida a tu héroe.

Algunas desventajas tienen efectos mecánicos. Otras más subjetivas, las



GABE

*NATE SIEMPRE
INTERPRETA A "GABE", UN
TIPO DURÓ Y PRAGMÁTICO
CON UN CORAZÓN DE ORO
BAJO TODA ESA FACHADA DE
TÍO DESPIADADO Y EGOÍSTA.*

*EN AMBIENTACIONES
AVANZADAS, SUELE SER UN
EXPERTO EN TECNOLOGÍA.
EN ENTORNOS DE FANTASÍA,
SUELE SER UN CABALLETZO O
GUERRERITO DE ALGÚN TIPO.*

desventajas "interpretativas", sirven para ayudarte a que interpretes correctamente a tu personaje. En ocasiones te forzarán a actuar de formas que no son siempre la mejor, o más eficiente, a la hora de alcanzar la meta general propuesta por el grupo. ¡Los juegos de rol consisten en eso! El DJ puede recompensarte con beníns extras cuando tus desventajas te provoquen problemas significativos.

Nota: En el caso de las plantillas de personaje, cuando una desventaja pueda ser mayor y menor, solo se especifica si es mayor. No indicar nada significa que dicha desventaja es menor.

ANALFABETO (MENOR)

Tu personaje no sabe leer. Probablemente sea capaz de firmar e interpretar una señal de tráfico, pero no pasa de ahí. Tampoco sabe demasiado de matemáticas. Es capaz de hacer sumas simples, como dos más dos igual a cuatro, pero la multiplicación ya es demasiado.

A todo esto, los analfabetos no saben leer o escribir en ningún idioma, sin importar cuántos de ellos sean capaces de hablar.

ANCIANO (MAYOR)

Tu aventurero está entrado en años, pero aún no ha llegado la hora de que ingrese en el asilo. Reduce su Paso en uno, así como el resultado de su dado de carrera (hasta un resultado mínimo de 1). También sufre una penalización de -1 a todas las tiradas de Agilidad, Fuerza y Vigor (incluyendo tiradas de daño basadas en Fuerza), pero no sus habilidades asociadas.

El lado bueno es que tiene la sabiduría de los años, de tal modo que recibe cinco puntos de habilidad extras, que solo puede emplear en habilidades asociadas a Astucia.

ANÉMICO (MENOR)

Un personaje con anemia es especialmente susceptible a las enfermedades, catarros, efectos medioambientales y fatiga. Aplica una penalización de -2 a todas sus tiradas de Vigor para evitar la fatiga (consulta la sección **Peligros**, que comienza en la página 174).

APACIBLE (MENOR)

Tu pusilánime no es capaz de imponerse. Quizás se deba a que tiene un corazón de oro, cara de niño o voz demasiado suave. Sea como sea, le cuesta mucho aparentar que es un tipo duro.

Dicen que la Tierra será de los mansos, pero, hasta entonces, sufres una penalización de -2 a todas tus tiradas de Intimidar.

APOCADO (MAYOR)

Tu aventurero mete la pata siempre que toca decir algo chulo (por ejemplo, piensa las respuestas demasiado tarde), se va por la tangente cuando intenta sonsacarle algo a alguien, tartamudea o, en general, expresa mal todo lo que dice.

Sea como sea, sufre una penalización de -1 a todas las tiradas de Intimidar, Interpretar, Persuadir y Provocar que impliquen la comunicación verbal.

ARROGANTE (MAYOR)

Tu héroe no es que se crea bueno... es que está completamente seguro de ser el mejor. En cualquier cosa en que destaque –esgrima, *kung fu* o pintura– hay pocos que estén a su altura y lo hace notar siempre que tiene la oportunidad.

Para tu héroe no es suficiente con ganar. Debe dominar por completo a su

ponente. En cualquier situación donde haya al menos una sombra de duda sobre quién es mejor, debe humillar al adversario y demostrar que puede salir vencedor siempre que lo deseé. Es el tipo de hombre que desarma a su oponente en un duelo solo para recoger el arma después y devolvérsela con una sonrisa de superioridad. Los individuos arrogantes siempre van a por la mayor amenaza existente, atacando solo a los secuaces menores si se interponen en su camino.

AVARICIOSO (MAYOR O MENOR)

Tu ráceno héroe mide su valía en posesiones materiales y riqueza. Cuando se trata de una desventaja menor, discute amargamente por cualquier botín que se adquiera durante la partida, intentando sacar tajada extra. Si se trata de una desventaja mayor, luchará siempre que considere injusto un reparto, llegando incluso a matar por conseguir “la parte que se merece” o aquello que desea, pero no puede tener.

AVERGONZADO (MAYOR O MENOR)

Algo te quita el sueño. Quizás sea ese juramento que hiciste, pero no cumpliste. Quizás fuiste derrotado en un combate honorable y tuviste que matar a traición a tu oponente siguiendo órdenes o en nombre de algún gran principio o causa. Es posible que no seas un cobarde, pero aquel día huiste del campo de batalla, provocando la muerte de muchos otros.

Como desventaja menor, las circunstancias que rodean tu vergüenza no son de conocimiento general, aunque a ti te sigan persiguiendo. Quizás optes por desviarte de tu actual camino, contra toda razón, para no repetir el mismo error del pasado. O ceder en circunstancias parecidas de nuevo y odiarte a ti mismo por ello.

Cuando la desventaja es mayor, el hecho es bien conocido... o, al menos, conocido entre aquellos que te importan. Deberías contar la historia de tu deshonra a los demás jugadores y personajes cuanto antes (preferiblemente, durante la creación del personaje). Si no, te arriesgas a que alguno de los personajes no jugadores la revele en el futuro, posiblemente para usarla en tu contra.

BOCAZAS (MENOR)

Como dice el viejo adagio, en boca cerrada no entran moscas. Pero tu personaje no se ha enterado del consejo y tiene un problema serio para guardar secretos.

Tu chismoso héroe revelará planes y contará cosas que solo deberían compartirse entre amigos, seguramente en el peor momento posible.

BUSCADO (MAYOR O MENOR)

Tu héroe ha cometido un crimen y será arrestado en cuanto las autoridades lo descubran. Esta desventaja asume que la ambientación tiene leyes y cuerpos de seguridad encargados de que se respeten.

El nivel de la desventaja depende de lo serio que fuera el crimen y lo activos que sean los cazadores. Por ejemplo, un héroe con numerosas multas por mal aparcamiento sin pagar (en una campaña donde deba conducir con regularidad) tiene una desventaja menor, al igual que alguien que ha cometido un crimen serio lejos de donde se juega la campaña. Una acusación de asesinato casi siempre es una desventaja mayor, da igual la ambientación, en especial si hay alguien intentando hacer justicia (o en busca de venganza).

CANALLA (MENOR)

Este tipo tiene mal temperamento y es un sinvergüenza. No le gusta a nadie

y rara vez se molesta en hacer algo bueno por los demás. Siempre exige una recompensa por sus acciones y, aun así, va de perdonavidas. Además de los problemas obvios que sufras al interpretarlo, los personajes canallas sufren una penalización de -1 a todas sus tiradas de Persuadir.

CAUTO (MENOR)

Tu personaje ejemplifica el exceso de cautela y autocontrol. Nunca tomará una decisión apresurada y le gusta tener bien atados todos los cabos antes de comenzar toda actividad.

CIEGO (MAYOR)

Un individuo que ha perdido completamente la visión. Sufre una penalización de -6 a todas las tareas que dependan de la vista.

Por el lado bueno, un personaje ciego recibe una ventaja adicional totalmente gratuita para compensar una desventaja tan seria.

COBARDE (MAYOR)

No todo el mundo tiene sangre fría. Tu héroe lloriquea ante la visión de sangre o vísceras y se aterroriza ante la idea de sufrir algún daño. Aplica un -2 a todas sus tiradas de Espíritu contra efectos de miedo y a la hora de resistirse a Intimidar.

CÓDIGO DE HONOR (MAYOR)

El honor es muy importante para tu personaje. Mantendrá su palabra, no abusará de sus prisioneros (ni los ejecutará sin más) y, en líneas generales, intentará actuar siempre de acuerdo a la noción particular de comportamiento honorable, el propio de un caballero o dama, que haya en esa ambientación.

COJO (MAYOR O MENOR)

En el pasado una herida casi acaba con tu héroe, dejándole secuelas que afectan a su movilidad.

Como desventaja menor, reduce tu Paso en uno y reduces tu dado de carrera en un nivel (d4 pasa a ser d4-1). Cuando la desventaja es mayor, reduces el Paso en dos puntos, el dado de carrera en un nivel y debes restar dos a todas las tiradas de Atletismo o tiradas para defenderte de Atletismo (como trucos o intentos de agarrarte).

Los personajes con esta desventaja no pueden adquirir la ventaja Pies Ligeros.

Prótesis artificiales: Un personaje con la variante menor de esta desventaja puede optar por haber perdido una pierna y usar una prótesis artificial. En ese caso, sufre los efectos de la desventaja mayor cuando no tiene acceso a ella.

Sillas de ruedas: Desde la época victoriana en adelante, los héroes con esta desventaja pueden empezar el juego con una silla de ruedas de mano sin coste alguno. En ambientaciones contemporáneas (de 1980 en adelante), la silla de ruedas puede ser de mano, ultraligera o motorizada.

En todos los casos, es necesario un terreno más o menos igualado para usar una silla de ruedas.

- *De mano:* El personaje puede moverse a un Paso igual a la mitad de su dado de Atletismo (máximo 3) y no puede correr.
- *Ultraligera:* El paso es igual a la mitad del dado de Atletismo (sin límite) y puede correr con dado de carrera d4 (desventaja menor) o d4-1 (desventaja mayor).
- *Motorizada:* Paso 6 en terrenos planos y sin obstáculos; Paso 3 en entornos

irregulares y no puede correr. La mayoría de estas sillas pueden desplazarse algo más de quince kilómetros antes de agotar la batería.

CORTO DE VISTA (MAYOR O MENOR)

Tus ojos no son lo que solían ser. Sufres una penalización de -1 a todas las tiradas de rasgo dependientes de la visión (como los ataques a distancia o Notar), -2 cuando la desventaja es mayor.

En ambientaciones donde hay gafas correctoras, estas niegan las penalizaciones de la desventaja si se llevan puestas. Si alguna vez pierdes tus gafas en combate (generalmente ocurrirá en un 50 % de los casos en los que recibes una herida, caes al suelo o sufres algún otro tipo de trauma), tu personaje quedará distraído (y vulnerable cuando la desventaja es mayor) hasta el final de tu siguiente turno.

CURIOSO (MAYOR)

Dicen que la curiosidad mató al gato y también puede ser la culpable de tu defunción. Los personajes curiosos se ven atraídos con facilidad hacia todo tipo de aventuras. Tienen que comprobar en persona cada ruido extraño que escuchen y siempre querrán saber qué es lo que se oculta tras todo posible misterio.

DELIRIO (MAYOR O MENOR)

Tu héroe cree en algo que todos los demás consideran extraño. Los delirios menores son creencias inofensivas o que el personaje se guarda para sí mismo (el gobierno pone sedantes en los refrescos, los perros hablan, somos todos personajes ficticios de un extraño juego, etc.).

Cuando el delirio es una desventaja mayor, expresa su punto de vista con

muchas frecuencias y puede causarle algún tipo de peligro (el gobierno está dirigido por alienígenas, los hospitales existen para rematar a la gente, soy alérgico a las armaduras, los zombis son mis amigos, etc.).

DESEO MORTAL (MENOR)

No es que tu personaje sea un suicida, sino que no le importa morir si eso sirve para completar cierta tarea muy importante para él, que hace insignificante todo lo demás. Quizás quiera vengar el asesinato de su familia o se esté muriendo de algún tipo de enfermedad y desee desaparecer en un estallido de gloria.

No desperdiciará su vida sin razón, pero cuando se presente una posibilidad de lograr su meta, hará todo lo que pueda por alcanzarla, corriendo riesgos que normalmente no aceptaría.

DESPIDIADO (MAYOR O MENOR)

Este fanático hará cualquier cosa para conseguir sus metas. Como desventaja mayor, dañará sin miramientos a todo el que se interponga en su camino. Como desventaja menor, evitará dañar de forma permanente a nadie, excepto a aquellos que se opongan a él directamente.

DESPISTADO (MAYOR)

Tu héroe no se preocupa tanto como otros por el mundo que le rodea y es incapaz de encontrar una paja en una

pequeña montaña de agujas. Por ello, sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas de Conocimientos Generales y Notar.

DUBITATIVO (MENOR)

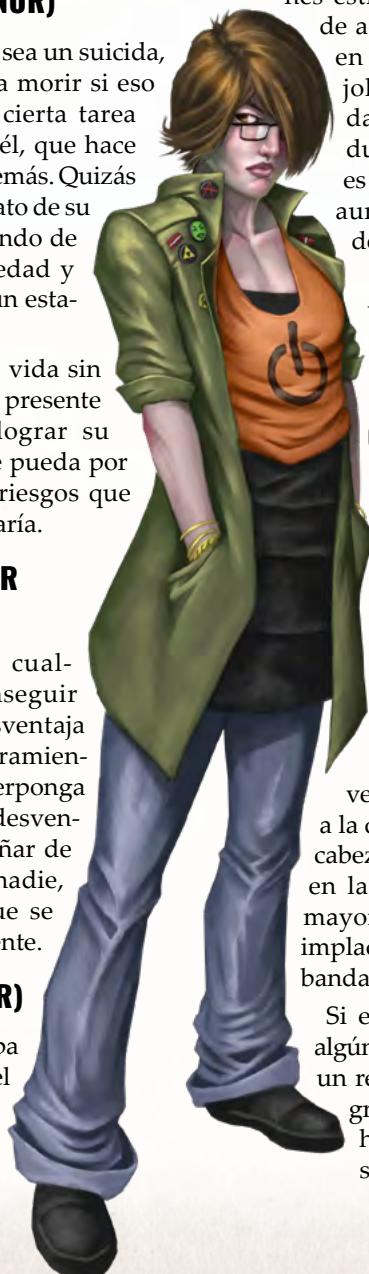
Tu héroe siempre duda en las situaciones estresantes. Sacas dos cartas de acción en combate y actúas en la peor. Si obtienes un joker, úsalos con normalidad e ignora la desventaja durante esa ronda (aunque es una desventaja, en realidad aumenta tus probabilidades de sacar un joker!).

Un personaje con esta desventaja no puede adquirir las ventajas Rápido o Temple.

ENEMIGO (MAYOR O MENOR)

Alguien ahí fuera odia a tu personaje y lo quiere muerto, encerrado o despreciado. El valor de la desventaja depende de lo poderoso que sea el rival y su frecuencia de aparición. Un enemigo menor podría ser un pistolero solitario ávido de venganza o una hermandad a la que traicionaste y quiere tu cabeza, aunque rara vez aparece en las aventuras. Un enemigo mayor será un rival poderoso e implacable, las autoridades o una banda de forajidos.

Si el adversario es derrotado algún día, el DJ debería introducir un reemplazo similar de forma gradual. Otra opción es que el héroe elimine la desventaja sacrificando un avance.



ENVIDIOSO (MAYOR O MENOR)

Tu inseguridad te lleva a desear los logros de otros o ser demasiado posesivo con aquello que crees que te pertenece. A menudo discutes, te pones de morros, deseas las posesiones o elogios de otros, te apuntas los méritos de los demás, desobedeces órdenes y, en general, eres una enorme fuente de problemas.

Como desventaja menor, tu envidia y celos se centran en un tema específico (como tu “inigualable” capacidad como piloto o un interés romántico).

Como desventaja mayor, sientes celos y envidia de todo aquel que pueda hacerte sombra. Difamas constantemente a tus rivales, intentas dejarlos en ridículo o intrigas, de forma activa, para desacreditar a todo aquel que pueda amenazar a tu ego.

ESCÉPTICO (MENOR)

Hay gente que no cree en lo sobrenatural, ni siquiera cuando un monstruo está a punto de morderle el culo. Los personajes con esta desventaja son negacionistas que intentarán racionalizar cualquier suceso sobrenatural que observen. Caminan directos hacia el peligro (“bah, eso no existe”) y siempre buscan una conclusión alternativa ante cualquier suceso de carácter sobrenatural.

Incluso si se ha visto cara a cara con una verdad innegable, con el paso del tiempo, el escéptico comienza a dudar de lo sucedido, racionalizando lo ocurrido o haciendo a un lado el suceso como “algo único”, para continuar dudando de corazón en el siguiente misterio.

EXCESO DE CONFIANZA (MAYOR)

No hay nada que tu héroe no pueda derrotar... o al menos eso es lo que él cree. Piensa que no hay nada que no pueda

conseguir y nunca se amilana ante un reto. No es un suicida, pero ciertamente no siempre obedece al sentido común.

FEO (MAYOR O MENOR)

A la gente atractiva se le abren todas las puertas. Desafortunadamente, este individuo no es uno de ellos. Debe restar uno a todas sus tiradas de Persuadir (dos cuando la desventaja es mayor).

FOBIA (MAYOR O MENOR)

Las fobias son miedos sobrecededores e irracionales que acompañan al héroe a lo largo de su vida.

Cuando la desventaja es menor, en presencia de su fobia (a decisión del DJ, pero normalmente vale con verla), el personaje debe aplicar una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo (-2 si el miedo que despierta procede de una fobia mayor).

Las fobias no deberían ser demasiado obvias; todo el mundo debería tener miedo a los vampiros, por ejemplo, pues eso no es una fobia, es sentido común. En vez de eso, la fobia generalmente se centra en algún elemento aleatorio al que la mente se aferró durante una situación de terror extremo. Recuerda, las fobias son miedos irracionales.

HÁBITO (MAYOR O MENOR)

Tu héroe tiene una costumbre molesta de algún tipo.

Un hábito menor irrita a quienes le rodean, pero no es en sí peligroso. Quizás se hurgue constantemente en la nariz, no pueda dejar de jugar con el móvil a todas horas, diga “o eso” al final de cada frase o masque chicle como si se fuera a acabar el mundo. Sus aliados procuran evitarlo, si es posible.

Un hábito mayor es una adicción mental o física de algún tipo, debilitante

y, potencialmente, mortal. Esto incluye el consumo de drogas, alcoholismo o incluso la adicción a la realidad virtual en una ambientación de alta tecnología. El personaje que no tome su dosis debe superar una tirada de Vigor cada 24 horas que hayan pasado desde la última para no sufrir un nivel de **Fatiga** (consulta la página 151).

Una vez por cada 24 horas, una tirada de Medicina, acompañada del fármaco apropiado, elimina un nivel de fatiga así sufrido durante cuatro horas. Tras ello, la fatiga regresa y solo es posible eliminarla recurriendo a la sustancia que provoca la adicción.

HEROICO (MAYOR)

Eres un alma noble que nunca rechaza a nadie que le necesite. Puede que protestes y reniegues por ello, pero siempre acudirás al rescate de quienes creas que no pueden protegerse ellos solos. Eres el primero en entrar a la carrera en un edificio en llamas, aceptas cazar a los monstruos que asolan un lugar de forma gratuita (o por un pago nimio) y, en general, toda historia trágica activa tu faceta solidaria.

IMPULSIVO (MAYOR)

Eres un temerario, el tipo de gente que casi nunca piensa antes de actuar. Rara vez piensas en las consecuencias de entrometerte en lo que sucede a tu alrededor.

JOVEN (MAYOR O MENOR)

En el caso de seres humanos, se trata de héroes de entre 12 y 15 años de edad (deberás ajustar estas cantidades para especies con otros paradigmas de envejecimiento). El personaje solo tiene cuatro puntos para repartir entre sus atributos (en vez de los cinco normales) y diez

puntos de habilidad (en vez de doce). En función de la ambientación es muy probable que también tenga restricciones legales (no puede conducir, poseer un arma de fuego, etc.).

El lado bueno es que la suerte parece favorecer a los jóvenes. El personaje recibe un beni adicional al comienzo de la sesión (se apila con otras ventajas, como Afortunado o Muy Afortunado).

La mayoría de personajes con esta desventaja también deberían tener Pequeño (pág. 39), pero no es algo obligatorio.

Como desventaja mayor, el héroe es muy joven (entre 8 y 11 años). Solo tiene tres puntos a repartir entre sus atributos y diez puntos de habilidad. Gana automáticamente la desventaja Pequeño y recibe dos benis extras al comienzo de la sesión.

JURAMENTO (MAYOR O MENOR)

El personaje ha realizado un voto o promesa de algún tipo a alguien o algo.

El peligro que conlleve respetar el voto y lo que se inmiscuya en la vida del héroe determinan el nivel de la desventaja. Un juramento menor podría servir a una orden con un mandato genérico, que rara vez se inmiscuya en las metas del grupo de aventureros.

Un juramento mayor es de por vida y, con frecuencia, exige una gran parte del tiempo del juramentado y que ponga su existencia en peligro numerosas veces.

LEAL (MENOR)

Es posible que tu personaje no sea un héroe, pero sí entregará su vida por las de sus amigos. Algunos héroes quizás *no actúen* de este modo, pero sí son los primeros en acudir al rescate de sus amigos cuando algo los amenaza.

MAL NADADOR (MENOR)

En el siglo XXI casi todo el mundo sabe nadar gracias a las piscinas, la facilidad con que se viaja hasta un lago o la playa y los esfuerzos educativos. Históricamente, sin embargo, poca gente sabía, a no ser que se hubiera criado en un entorno templado y costero.

Los personajes con esta desventaja sufren una penalización de -2 a las tiradas de Atletismo para nadar y les cuesta el triple del coste normal desplazarse nadando (cada Paso en el tablero, les cuesta como si fueran 3). Consulta **Movimiento** en la página 131 para los detalles y las reglas para **Ahogarse** en el agua (pág. 174).

MALA SUERTE (MAYOR)

Tu personaje parece tener menos suerte que los demás. Comienza cada sesión de juego con un beni menos de lo normal. No es posible seleccionar a la vez esta desventaja y la ventaja Afortunado.

MANAZAS (MENOR)

Hay gente a la que no se le da bien el instrumental moderno, bien sea por su educación, falta de conocimiento o simple antipatía mecánica.

Los personajes con esta desventaja sufren una penalización de -2 cuando emplean instrumental electrónico o mecánico de cualquier tipo. Además de eso, siempre que el personaje obtenga una pifia mientras usa uno de estos objetos (y este no tenga ya otro efecto prefijado), se estropea. Si el DJ considera que es apropiado, arreglarlo requiere una tirada de Reparar y 1d6 horas de tiempo.

MANCO (MAYOR)

Ya sea de nacimiento o como consecuencia de una batalla, tu héroe ha perdido uno de sus dos brazos. Afortunadamente el que le queda ahora es el "bueno". Resuelve las tareas que exijan dos manos, como trepar, algunos trucos de Atletismo (el DJ tiene la última palabra) o usar armas a dos manos, con una penalización de -4.

MANÍA (MENOR)

Tu héroe tiene alguna costumbre menor, generalmente de tipo cómico, que ocasionalmente le causa problemas. Una espadachina que siempre intenta marcar primero sus iniciales en sus oponentes antes de atacarlos, un enano que no deja de dar la lata sobre los éxitos de su cultura o el actor pijo que no come, bebe o se mezcla con las clases inferiores son todos ejemplos de esta desventaja.

MARGINADO (MAYOR O MENOR)

En una sociedad formada por un grupo étnico o especie concreta, tu personaje no es uno de ellos. Un indio en un pueblo del Lejano Oeste, un alien en una campaña de marines humanos o un semiorco en una aldea habitada por elfos, enanos y humanos son buenos ejemplos. Es muy probable que los lugareños aumenten el precio de sus servicios a un marginado, ignoren sus peticiones de ayuda y, en general, lo traten como perteneciente a una clase inferior a la del resto de la sociedad. El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de Persuadir para influir a quienes no son parte de su propio grupo.

La versión mayor, además de la penalización, implica que el personaje tiene pocos o ningún derecho legal en el área principal donde la campaña vaya a tener lugar.

Puede tratarse de una especie distinta entre xenófobos, una civilización cruel o inulta o tratarse de una inteligencia artificial cuya sapiencia no es reconocida por la ley.

MUDO (MAYOR)

Debido a un accidente o al nacimiento, tu personaje no posee el don del habla. Puedes escribir mensajes a los demás cuando sea necesario, usar lenguajes de señas o recurrir a otro tipo de comunicaciones verbales.

Cuando empleas algún tipo de comunicación basada en la visión, es necesario superar una tirada de Notar para entender correctamente (recuerda aplicar cualquier penalización por iluminación u otras causas apropiadas).

OBESO (MENOR)

La gente especialmente voluminosa suele correr mayor peligro físico en las situaciones comprometidas. Quienes llevan bien su peso tienen la ventaja Fornido. Los que no se manejan tan bien, tienen la desventaja Obeso. Un personaje no puede ser a la vez Fornido y Obeso; esta ventaja tampoco te permite aumentar tu Tamaño por encima de 3.

Un héroe obeso tiene un punto más de Tamaño (y, por tanto, Dureza), pero reduce su Paso en uno y su dado de carrera también pierde un nivel de dado (mínimo d4). Tu Fuerza se considera de un nivel de dado menos (mínimo d4) a la hora de llevar equipo o vestir armaduras (pero no armas o herramientas). También tendrá problemas para adquirir armaduras o ropas que le valgan, colarse por lugares estrechos o viajar en espacios confinados.

OBLIGACIONES (MAYOR O MENOR)

Tu héroe tiene una responsabilidad y debe desempeñarla diariamente o de

acuerdo a otra base regular. Puede tratarse de un trabajo, voluntariado, cuidar o hacerse cargo de su familia, etc.

Esta obligación le consume unas veinte horas de tiempo cada semana (o más de cuarenta cuando la desventaja es mayor). Lo que esto suponga exactamente en términos de juego debe determinarse en conjunto entre el jugador y el Director de Juego.

OBSESIÓN (MAYOR O MENOR)

La desventaja Juramento representa una dedicación hacia los demás. Los personajes con Obsesión, sin embargo, buscan algo para sí. Puede ser proteger su reino, conseguir muchas medallas, demostrar que es el mejor gladiador que ha visto Roma o ser el mejor piloto de la flota galáctica.

La versión menor de esta desventaja moldea al personaje e impulsa sus decisiones pero, o bien estas rara vez importan, o bien le conducen a situaciones inanes. La desventaja mayor significa un impulso primordial que se manifiesta con gran frecuencia o impulsa a la heroína y todos los que la rodean hacia el peligro.

PACIFISTA (MAYOR O MENOR)

Tu héroe desprecia todo tipo de violencia. Como desventaja menor significa que el personaje solo luchará cuando no tenga otra opción y nunca permitirá la ejecución de prisioneros u otras víctimas indefensas.

Quienes tienen la desventaja mayor no atacarán bajo *ninguna* circunstancia a adversarios vivos. Pueden defenderse, pero no harán nada que pueda dañar permanentemente a otra forma de vida inteligente. Emplearán métodos no letales (consulta la página 147), pero solo en defensa propia o la de los demás.



Se debe hacer notar que las criaturas innegablemente malignas, como los muertos vivientes, demonios y otros seres similares no cuentan y son juego limpio incluso para los pacifistas con la desventaja mayor.

PATOSO (MAYOR)

Tu héroe es un patán, capaz de tropezar con el propio aire; siempre te elegían el último en los deportes de equipo... y por muy buenas razones. Sufres una penalización de -2 a todas tus tiradas de Atletismo y Sigilo.

PEQUEÑO (MENOR)

Tu personaje es muy esmirriado, bajo o ambas cosas a la vez respecto a la media humana. Tiene un punto menos de Tamaño (consulta la página 157) y, por tanto, reduce su Dureza también en uno.

No es posible reducir el Tamaño del personaje por debajo de -1, aunque sí se conserva la penalización a Dureza. Por ejemplo, un mediano con esta desventaja sigue teniendo Tamaño -1, pero resta un punto adicional a su Dureza.

POBREZA (MENOR)

Dice la sabiduría popular que el dinero del tonto, se escurre pronto. Comienzas con la mitad del dinero inicial que indique la ambientación y, de algún modo, te cuesta conseguir fondos una vez comienza el juego. En general, cada semana que pasa reduces tu total de fondos a la mitad.

SANGUINARIO (MAYOR)

Tu héroe jamás toma prisioneros a no ser que esté bajo la supervisión directa de un superior. Su implacable rudeza provoca que los adversarios respondan del mismo modo; a menudo ocasiona la pérdida de información vital, crea un constante nacimiento de nuevos enemigos y, en función de la ambientación, puede meterle en graves problemas con sus superiores o las autoridades.

SECRETO (MAYOR O MENOR)

Tu héroe tiene un secreto, que guarda para protegerse a sí mismo u otras personas. Como desventaja menor, el secreto es problemático, pero no supondría una amenaza de muerte.

La versión mayor de esta desventaja causa serios problemas si alguna vez el secreto se hace público. En ese caso, el DJ debe trocarla por Avergonzado, Buscado, Enemigo u otra desventaja que considere apropiada.

SENSIBLE (MAYOR O MENOR)

Los ataques personales te tocan la fibra con gran facilidad. Cuando la desventaja es menor, debes restar dos a todas tus tiradas para resistirte a un truco de Provar. Aumenta la penalización a cuatro cuando la desventaja sea mayor.

SORDO (MAYOR O MENOR)

Los personajes con esta desventaja han perdido parte o la totalidad de sus capacidades auditivas. Como desventaja menor, aplicas -4 a todas tus tiradas de Notar relacionadas con el sentido del oído, incluyendo el despertarte a causa de un sonido fuerte. Cuando la desventaja es mayor, el personaje es sordo. En este caso fallará automáticamente todas las tiradas de Notar que dependan del oído.

Las ayudas auditivas reducen la penalización en dos puntos, pero exigen el uso de baterías y hay un 50 % de perderlas cuando el personaje sufre una herida, cae al suelo o se produce algún otro tipo de trauma similar.

SUSPICAZ (MAYOR O MENOR)

Tu personaje sospecha de todo el mundo. Como desventaja menor, su paranoia le causa frecuentes problemas de confianza. Por ejemplo, quizás exija el pago completo por adelantado antes de realizar una tarea, quiera ver por escrito cualquier acuerdo o crea

que incluso sus amigos traman algo contra él.

Cuando la desventaja es mayor, además, debe aplicarse una penalización de -2 a todas las tiradas de apoyo con el objetivo de facilitarle las cosas a un individuo tan desconfiado.

TOZUDO (MENOR)

Un individuo tan cabezota como tu héroe siempre quiere tener la razón y nunca admite que se equivoca. Incluso si es obvio que ha cometido un error, intentará justificarlo con medias verdades y descargos.

TUERTO (MAYOR)

Por alguna desafortunada causa, tu héroe ha perdido un ojo y tiene problemas con la percepción en profundidad. Sufre una penalización de -2 a todas las tiradas de rasgo dependientes de la visión que debas realizar a una distancia superior a cinco pasos (10 metros).

VENGATIVO (MAYOR O MENOR)

Dicen que la venganza es dulce y no amarga..., y tu aventurero ha de hacer lo que sea necesario para comprobarlo.

Como desventaja menor, normalmente recurre a los métodos legales para obtener su venganza. El método puede variar con la situación. Hay quienes intrigan y complotan durante meses, mientras que otros buscan resultados más inmediatos.

Aquellos con la versión mayor de esta desventaja, sin embargo, no dejarán que una afrenta quede impune por nada en el mundo. Eso no significa que recurran de inmediato a la violencia, pero sí que sus acciones siempre irán escalando hasta que alcance una satisfacción completa y total.

RASGOS

Los personajes vienen definidos por sus “rasgos”, es decir, una serie de atributos y habilidades medidos según su valor en tipos de dado. El d6 representa el valor medio. Los tipos de dado superiores reflejan categorías mejores de habilidad.

Los atributos se usan de forma pasiva o reflejan capacidades innatas, que usamos para resistirnos a un efecto, por ejemplo el miedo o los ataques sobrenaturales. Las habilidades, por su parte, se usan para hacer cosas activamente o afectar a los demás.

Aunque existen excepciones, lo anterior refleja la principal diferencia entre ambos conceptos.

ATRIBUTOS

Los atributos no tienen un efecto directo sobre las tiradas de habilidad. En *Savage Worlds* consideramos que el conocimiento adquirido y el adiestramiento son el factor más determinante y directo a la hora de superar un obstáculo. Un valor de atributo superior facilita al individuo aprender las habilidades asociadas más rápido y abre la posibilidad de adquirir ventajas, que son la mejor forma de diferenciar a dos personajes con la misma habilidad.

Todos los personajes comienzan el juego con un mínimo de d4 en cada uno de sus cinco atributos.

La **Agilidad** mide la rapidez, destreza y reflejos del héroe, así como su capacidad de coordinación general.

La **Astucia** mide el nivel de inteligencia en bruto, su capacidad mental y lo rápido que la heroína es capaz de pensar. Se usa para resistirse a distintos tipos de ataques mentales y sociales.

El **Espíritu** mide la fuerza de voluntad, agallas y confianza en uno mismo. A menudo se usa para resistirse a ataques sociales o sobrenaturales, además del miedo.

La **Fuerza** mide la potencia general y estado de forma del personaje. También se emplea a la hora de determinar el daño que causa cuerpo a cuerpo.

El **Vigor** representa la capacidad de aguantar, resistencia a las enfermedades, venenos y toxinas del individuo, así como cuánto dolor y castigo puede soportar antes de rendirse. Se usa principalmente para resistir efectos que provoquen fatiga y es la base para calcular el valor derivado de Dureza.

CÓMO USAR LOS ATRIBUTOS

Los atributos se usan para...

- Determinar lo rápido que pueden mejorarse las habilidades con avances (pág. 80).
- Limitar el acceso a las ventajas (pág. 54).
- Calcular valores derivados, como la Dureza o el daño cuerpo a cuerpo.
- Resistirse a efectos, como las presas, y evitar poderes, conjuros o ataques de índole social, como los trucos de Intimidar o Provocar.

HABILIDADES

Las habilidades son el segundo tipo de rasgo existente y, a diferencia de los atributos, deben adquirirse. Las habilidades también tienen un atributo “asociado”, que es el que utilizamos a la hora de determinar su coste durante la creación o mejora del personaje con experiencia.

Cuando una habilidad es inferior al atributo asociado, cuesta menos incrementarla que otra que está al mismo valor que su atributo o por encima.

Consulta la página 12 para los detalles sobre creación de personajes y la página 80 para las reglas de avance.

Los personajes tienen una serie de habilidades básicas, que comienzan de forma gratuita en d4 (pág. 14). En este listado, vendrán marcadas **con una estrella roja**.

Los personajes pueden realizar tiradas de habilidades que no conocen, pero son mucho más difíciles. En la pág. 125, **Tiradas sin entrenamiento**, encontrarás los detalles.

APOSTAR (ASTUCIA)

El uso de esta habilidad es igual de común en los salones del Viejo Oeste que en las trastiendas de muchas organizaciones criminales, los barracones de casi cualquier ejército o las cubiertas de personal de las naves estelares.

A continuación presentamos una forma rápida de simular una hora de juego sin tener que hacer una tirada por cada mano de cartas o apuesta de dados. En primer lugar, todos se ponen de acuerdo sobre la cuantía de la apuesta base: 10 €, 5 piezas de oro, etc. Después, cada personaje implicado en la partida hace una tirada de Apostar. Quien saque menos paga al que más haya obtenido tanto como el resultado de la diferencia entre sus tiradas multiplicado por la apuesta base. El segundo que menos haya sacado paga la diferencia al segundo que más haya sacado, etc. Si el grupo es impar, habrá un personaje con una tirada justo en medio que habrá ganado tanto como ha perdido y, por tanto, se quede igual que como empezó.

Ejemplo: Red saca el valor más alto, con un 10 y Gabe el más bajo, con un 4. La diferencia entre sus resultados es de 6, de tal modo que Gabe paga a Red seis veces la apuesta base de 10 €, es decir, 60 €.

Hacer trampas: Cuando un personaje hace trampas, añade +2 a su tirada. El DJ puede aumentar o reducir este modificador en función de los detalles específicos del juego o el método utilizado para hacer trampas. Cuando el tramposo saca una pifia, sin embargo, lo han pillado. ¡Las consecuencias dependen de las circunstancias y quién lo note, pero rara vez son agradables!

★ ATLETISMO (AGILIDAD)

Combina la coordinación del individuo con el adiestramiento en habilidades de carácter físico, como trepar, saltar, mantener el equilibrio, montar en bici, lucha deportiva, esquí, natación, arrojar cosas o cogerlas en pleno vuelo. Los personajes que deseen depender de la potencia física en bruto más que de la coordinación pueden recurrir la ventaja Bestia (pág. 67) para asociar esta habilidad al atributo Fuerza en vez de Agilidad.

CABALGAR (AGILIDAD)

Permite al personaje montar, controlar y dirigir cualquier bestia o vehículo de tiro animal que sea de uso habitual en su entorno de campaña. Incluye caballos, camellos, dragones, carros, carrozas, etc. En la página 146 encontrarás las reglas de **Combate montado**.

CIENCIA EXTRAÑA (ASTUCIA)

Los científicos “locos”, inventores en mundos con magia (o con tecnología muy superior a la nuestra), alquimistas y artificieros de muchos mundos salvajes emplean esta habilidad, aunque sus técnicas puedan ser muy distintas.

Consulta el Trasfondo Arcano: Ciencia Extraña, que se describe con más detalle en la página 217, para descubrir más información sobre sus sorprendentes técnicas.

CAMBIOS EN LOS RASGOS DE ESTA EDICIÓN

Los jugadores más veteranos de *Savage Worlds* habrán notado algunos cambios en los atributos y habilidades de esta edición. A continuación, encontrarás un sumario de lo que ha cambiado para facilitarte el uso del material de ediciones anteriores.

Atributos y habilidades:

Está mucho más definido cuándo usar los atributos y cuándo recurrir a las habilidades.

- Los **atributos** ahora mismo se usan de forma pasiva, para reflejar capacidades innatas o resistirse a efectos, como el miedo o los ataques de origen sobrenatural.
- Las **habilidades**, por su parte, se emplean de forma activa, para hacer cosas o afectar a terceros.

Pueden ocurrir excepciones ocasionales, pero este cambio de funcionamiento es una de las diferencias claves entre ediciones.

Cambios en las habilidades:

- Hemos designado un grupo de habilidades innatas que todo personaje tiene como “habilidades básicas”. Todos los héroes comienzan el juego con d4 en Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo.
- Ahora llamamos “joker” al naipe de la baraja, para evitar la confusión con la categoría de personaje.
- El *Carisma* ha dejado de existir.
- *Callejear* ha desaparecido para convertirse en una ventaja.
- Los *Conocimientos Generales* son ahora una habilidad en lugar de simples tiradas de Astucia.
- *Conocimiento* deja de existir como habilidad, separada en las distintas especialidades que se usan en muchos entornos de campaña: Ciencias, Electrónica, Humanidades, Idioma, Medicina, Ocultismo, Ordenadores y Tácticas.
- *Forzar Cerraduras* pasa a denominarse Latrocínio e incluye cortar bolsas, trucos de manos, forzar una caja fuerte y muchos otros trucos de todo ladrón.
- *Interpretar* es una nueva habilidad.
- *Rastrear* pasa a ser parte de Supervivencia.
- *Reparar* queda mucho mejor definida en su uso.
- *Sanar* pasa a llamarse Medicina.
- *Preparar, Lanzar y Nadar* se han fusionado en la habilidad Atletismo.
- El *Trasfondo Arcano: Dotado* (con Control como habilidad arcana) sustituye al Trasfondo Arcano: Superpoderes del manual básico, dejando ese nombre para el de la *Guía de género* exclusivamente.

CIENCIAS (ASTUCIA)

Aquellos individuos con esta habilidad han estudiado varias disciplinas científicas, como biología, xenología, química, geología, ingeniería, programación u otras ciencias “puras”.

Una tirada con éxito de Ciencias revela información básica sobre un tema, mientras que los aumentos otorgan detalles adicionales.

CONDUCIR (AGILIDAD)

Permite al héroe controlar cualquier vehículo terrestre motorizado que sea habitual en su entorno de campaña. Esto incluye coches, motocicletas, tanques y otros vehículos semejantes. Las bicicletas y otros transportes que impulsa el propio conductor usan Atletismo; cuando hay animales de por medio, se usa Cabalgar.

En aquellas ambientaciones modernas donde el uso de este tipo de vehículos sea cotidiano no necesitan hacer tiradas de Conducir para realizar desplazamientos simples. En general, solo es necesario hacer tiradas de Conducir en situaciones de peligro o estrés, como durante **Persecuciones y vehículos** (pág. 181).

★ CONOCIMIENTOS GENERALES (ASTUCIA)

Los personajes emplean esta habilidad para conocer gente, lugares y cosas de su mundo, incluyendo la etiqueta, geografía básica, cultura, tecnología popular, leyendas y costumbres.

CONTROL (ESPÍRITU)

Es la habilidad arcana empleada en el Trasfondo Arcano: Dotado. Este se describe con más detalle en la página 218.

DISPARAR (AGILIDAD)

Disparar cubre todos los intentos de alcanzar a un blanco con un arma a distancia, ya sea un arco, una pistola o un lanzacohetes (las armas arrojadizas usan Atletismo, pág. 42). En el **Capítulo 3** encontrarás toda la información sobre el combate a distancia.

ELECTRÓNICA (ASTUCIA)

Todo el mundo sabe utilizar aparatos electrónicos cotidianos de su entorno de campaña, por ejemplo, cámaras de video, teléfonos móviles, etc. Si es necesario puede resolverse como una tirada de Conocimientos Generales. Solo el instrumental complejo, como maquinaria industrial especializada o los avanzados sistemas sensores de las naves espaciales de una ambientación futurista, exige entrenamiento en esta habilidad.

A la hora de arreglar aparatos electrónicos rotos se utiliza la habilidad Reparar (pág. 51).

FE (ESPÍRITU)

Fe es la habilidad arcana empleada en el Trasfondo Arcano: Milagros. Este se describe con más detalle en la página 218.

HECHICERÍA (ASTUCIA)

Los magos, brujos, hechiceros y encantadores emplean esta habilidad para lanzar sus hechizos. Consulta el Trasfondo Arcano: Magia en la página 218.

HUMANIDADES (ASTUCIA)

Esta habilidad refleja el conocimiento del personaje de todas las disciplinas de letras, como las ciencias sociales, literatura, historia, arqueología y otros campos. Si un explorador desea recordar

el día del fin del mundo según el calendario maya o citar una línea del *Quijote*, esta es la habilidad que necesita.

IDIOMA (ASTUCIA)

En ciertas ambientaciones, como aquellas más centradas en la acción *pulp* o el romance planetario (donde los personajes viajan con mucha frecuencia y visitan numerosas civilizaciones inusuales), se puede tratar el problema de los idiomas mediante simple interpretación y acentos extraños que cuesten entenderse, para después olvidarse por completo del tema. En estos tipos de mundos de campaña, el DJ puede ignorar por completo esta habilidad o usar la regla de ambientación **Múltiples idiomas** de la página 203.

Por otra parte, en entornos más realistas, la comunicación puede ser una importante barrera a solventar, exigiendo que los personajes gasten puntos en varios idiomas distintos. Por ejemplo, en una campaña ambientada en una hipotética tercera guerra mundial sucedida en 1980, los jugadores interpretan a paracaidistas de las Naciones Unidas y

no serán capaces de comunicarse con sus adversarios a no ser que aprendan ruso, polaco u otro de los idiomas usados en el Pacto de Varsovia.

Cuando emplees esta habilidad, indícalo en la hoja del personaje como Idioma (español), Idioma (lengua de signos para sordos), etc. El nivel de dado del personaje indica el dominio que tiene del lenguaje. Si es necesario, todos los personajes comienzan con d8 en su propio idioma.

Uso: Cuando es necesario realizar una acción que requiera el conocimiento de un idioma extranjero, usa lo más bajo entre Idioma e Intimidar (si es verbal), Persuadir, Investigar, Provocar, etc. Esta limitación nunca se aplica a la lengua nativa del personaje.

INTERPRETAR (ESPÍRITU)

Un buen intérprete es capaz de levantar la moral, impulsar a las masas en cierta dirección o, simplemente, ganarse unas monedillas de los lugareños. Los detalles específicos dependen de la situación, la ambientación y lo bien conocido que sea el individuo en la región.

Esta habilidad incluye cantar, actuar, tocar un instrumento musical y otras tareas parecidas que requieran una audiencia para apreciar el resultado.

Ganarse la vida: La cantidad de dinero que el personaje puede sacar en una velada es algo muy subjetivo. Como regla general, el éxito proporciona un 20 % de los fondos iniciales de la ambientación, un 30 % con uno o más aumentos. El DJ puede multiplicar esta cantidad por el rango de experiencia del intérprete si lo considera apropiado. Esta cantidad funciona bien cuando se trata de un intérprete conocido en una comunidad o región ya establecida. Las grandes veladas pueden multiplicar los ingresos del artista, pero

DOMINIO DEL IDIOMA

VALOR	CAPACIDAD
d4	El personaje es capaz de leer, hablar y escribir las palabras y frases más comunes.
d6	El hablante es capaz de desempeñar conversaciones prolongadas, aunque llenas de pausas.
d8	El personaje habla con fluidez.
d10	El héroe es capaz de imitar acentos regionales empleando ese idioma.
d12	Permite recitar, con maestría las principales obras literarias u orales.

CREAR OTRAS HABILIDADES

El Director de Juego puede crear cualquier otra habilidad que necesite en su ambientación. Si define con claridad sus usos, funcionará perfectamente. Por ejemplo, orientarse guiándose por las estrellas podría ser una parte importante de tu campaña de romance planetario y, si no quieres que la habilidad Electrónica cubra los sistemas de navegación, también podrías crear Astronavegación.

Los jugadores también pueden crear sus propias habilidades especializadas (siempre con el permiso del DJ). Sin embargo, no es probable que vean mucho uso en la ambientación, a no ser que el jugador busque formas proactivas de emplearlas.

Ejemplo: En Deadlands: el Infierno en la Tierra, los héroes deben coordinar a los habitantes de una comunidad para rechazar a la horda mutante que se aproxima. Emily ha creado su propia habilidad especializada, Periodismo. Decide emplearla para escribir un artículo muy emotivo, imprimirla y pegar copias por todo el asentamiento para que los vecinos lo lean. Obtiene un aumento y el DJ determina que toda la comunidad decide unir fuerzas para ayudar a sus defensores.

La filosofía tras las habilidades

En ocasiones, los nuevos jugadores se preguntan por qué hay habilidades tan amplias (como Disparar o Pelear) e intentan crear otras similares. Sin embargo, el objetivo principal del sistema de habilidades es crear y promover *los arquetipos de personaje*. Un tirador, da igual si es un arquero o un francotirador, es algo que existe en numerosas ambientaciones y *todas ellas* se basan en la misma aptitud: la capacidad de emplear un arma a distancia con precisión. No necesitas una habilidad para las pistolas y otra para los arcos si el objetivo es reforzar este tipo de estereotipos.

Los investigadores *sí utilizan* muchas habilidades distintas, sin embargo, porque hacen las cosas de formas muy diferentes. Un duro detective *noir* emplea Intimidar para patearse las calles, las *socialités* se funden entre la alta sociedad con Persuadir, las ratas de biblioteca dependen de los libros e Investigar y los expertos informáticos usan Ordenadores para conseguir lo que quieren.

Además, algunas habilidades pueden *dejar de tener sentido* cuando se combinan. Podrías juntar Conducir, Navegar y Pilotar en una sola, por ejemplo “Vehículos”, pero, en ese caso, permite que cada persona de un mundo como el nuestro, capaz de conducir un coche, también pueda pilotar un avión.

Ten en cuenta todo esto cuando vayas a cambiar las habilidades en tu campaña.

también exigen mucho más tiempo, energías y preparativos previos.

Manipulación: Es posible usar esta habilidad en vez de Persuadir cuando el personaje intenta manipular los sentimientos de otros, timar o disfrazarse y

el DJ considera que es válido en función del contexto de la situación.

INTIMIDAR (ESPÍRITU)

Intimidar es el arte de amedrentar al adversario hasta que se piense dos

veces una acción, revele información o huya.

Intimidar se resuelve como tiradas opuestas contra el Espíritu del objetivo. En combate, se resuelve como un truco (consulta la página 158). En otras circunstancias, una tirada con éxito significa que el adversario concede a regañadientes una petición, revela información o sale pintando en cuanto tenga la oportunidad. El aumento podría suponer que se somete al personaje durante todo lo que queda de escena, escupe todo lo que sabe o huye lo más rápido posible.

¡Tanto dentro como fuera del combate, una pifia significa que el objetivo es inmune a más intentos del personaje de intimidarlo durante el resto de la escena!

Red de contactos: Intimidar también se puede utilizar como macrohabilidad para simular varias horas recorriendo las calles. Consulta **Redes de contactos** en la página 195 para ver cómo sacudir algunas cabezas en busca de favores o información.

INVESTIGAR (ASTUCIA)

Un personaje experto en esta habilidad sabe cómo sacar buen partido a las bibliotecas, hemerotecas, Internet y otras fuentes escritas de información.

La cantidad de tiempo que le lleva queda en manos del DJ y la situación específica. Encontrar algo en Internet o un pasaje específico de un libro podría realizarse en una única ronda de combate, pero comprobar todos los libros de una biblioteca, investigar un tema complejo tirando de Google o desenterrar información sobre un individuo puede llevar en torno a una hora.

El éxito proporciona información básica sobre el tema y uno o más aumentos incrementan los detalles. El fallo significa que el investigador no encuentra lo que busca.

Una pifia indica que el investigador encuentra información *incorrecta* pero coherente, llama la atención de alguna entidad o facción opuesta, lee algo que “la humanidad no está preparada para conocer”, sufriendo una enfermedad menor de algún tipo (una Manía o una Fobia menor) o, incluso, que *destruye* accidentalmente la fuente de información que buscaba. Desde aquí animamos al DJ a dejar volar su imaginación cuando ocurra uno de estos sucesos, algo que forzará al grupo a atacar la situación desde un ángulo diferente.

Habilidades relacionadas: Cuando el personaje tiene una habilidad relacionada directamente con el tema que investiga, puede usarla en vez de Investigar. Así, un aventurero con Ocultismo d10 e Investigar d6, tira d10 cuando investiga información sobre vampiros en una biblioteca perdida. Si después quiere estudiar el diario que encontró en una casa supuestamente habitada por vampiros, sin embargo, se verá obligado a usar su valor real en Investigar.

Nota: Investigar podría ofrecer solo pistas, en especial en aventuras donde la solución de un misterio sea importante. Así, reunir las piezas del puzzle y obtener la información *completa* es cosa de los jugadores.

LATROCINIO (AGILIDAD)

Permite forzar cerraduras, reventar cajas fuertes, vaciar bolsillos, trucos de prestidigitación, montar o desmontar trampas y otras acciones semejantes relacionadas con el engaño, sabotaje, subterfugio y manipulación.

Cuando se usa para forzar una cerradura, caja fuerte, desmontar una trampa u otra acción simple no resistida, el éxito abre o inutiliza el mecanismo y un aumento logra lo mismo en menos

tiempo, sin activar alarmas asociadas o cualquier otra ventaja extra que el DJ considere apropiada.

Cortar bolsas, vaciar bolsillos y ofuscar un truco de manos requieren también una tirada simple. Cuando el objetivo está atento a los peligros o el personaje, se resuelve como una tirada opuesta contra Notar.

El DJ puede asignar modificadores a estos chequeos cuando las circunstancias son especialmente difíciles. Por ejemplo, forzar un cerrojo triple puede suponer una penalización de -4, mientras que ocultar un pesado revólver entre las amplias ropas de invierno que se llevan quizás otorgue una bonificación de +1.

El fallo suele indicar que se nota al personaje mientras realiza la acción o que desperdicia una cantidad determinada de tiempo sin lograr lo que se propone (después podría volver a intentarlo, en función de las circunstancias). La pifia normalmente hace saltar la trampa, alerta a la víctima, o atasca o bloquea el instrumento en cuestión, obligando a abrirlo o interactuar con él de otra forma distinta.

Cerraduras electrónicas: Cuando debas usar Latrocínio sobre un aparato electrónico, como un teclado de seguridad, debes usar lo más bajo entre esta habilidad y Electrónica.

MEDICINA (ASTUCIA)

Esta habilidad tiene numerosos usos, que van desde tratar heridas a diagnosticar enfermedades o analizar ciertos tipos de pruebas forenses.

En la página 138 encontrarás reglas para remendar y tratar heridas; a la hora de tratar enfermedades y venenos, consulta las páginas 175 y 180.

Medicina forense: Es posible usar también esta habilidad para analizar evidencias relacionadas con el trauma anatómico, incluyendo la hora de fallecimiento y la posible causa, el ángulo de ataque, etc. El éxito proporciona información básica y un aumento incrementa los detalles descubiertos.

NAVEGAR (AGILIDAD)

Los personajes con esta habilidad son capaces de dirigir la mayoría de botes y barcos de uso común en su ambientación. También conocen cómo realizar tareas básicas relacionadas con un navío, como hacer nudos marineros, recoger las velas o seguir una corriente marina.

★ NOTAR (ASTUCIA)

Representa el nivel de alerta y conciencia general del entorno del personaje. Se utiliza para percibir luces, sonidos, sabores u olores, detectar emboscadas, encontrar armas ocultas al registrar a un oponente, determinar si alguien miente, está asustado, es feliz, etc.

El éxito proporciona información básica: el personaje escucha movimiento en el bosque, nota el olor a humo en el viento o determina que alguien no parece decir toda la verdad.

El aumento proporciona más detalles, como la dirección de un sonido u olor, o sobre qué tema intenta evitar o miente la persona interrogada.

OCULTISMO (ASTUCIA)

Refleja la experiencia y los conocimientos del personaje de lo paranormal, aquello que otras personas ni siquiera creen que exista. Puede usarse para descifrar extraños pictogramas, recordar información sobre criaturas sobrenaturales, acordarse de la cura

MODIFICADORES COMPRENSIBLES

En las ediciones anteriores de *Savage Worlds* indicábamos listas completas de modificadores para cosas como Sigilo o Rastrear (ahora parte de Supervivencia). Hemos abandonado esas tablas en esta edición, optando por una postura más subjetiva que permita al DJ valorar la situación al completo (algo que no puede hacerse con una simple tabla) y asignar una bonificación o penalización que considere apropiada, normalmente en el abanico que va de +4 a -4.

Esta disposición le permite considerar todos los favores presentes, en especial aquellos que se puedan solapar (como una penalización doble por lluvia u oscuridad, pues ambos limitan la visibilidad y, en general, no deberían apilarse), valorándolos con rapidez y sencillez sin tener que dedicar tiempo a consultar ninguna tabla en mitad de una tensa escena.

para enfermedades transmitidas por monstruos, como la licantropía o el vampirismo, y realizar rituales.

Para encontrar información de carácter oculto en una biblioteca, hemeroteca, viejos grimorios o Internet, se usa la habilidad **Investigar** (pág. 47). Como también se indica en su entrada, sin embargo, en ciertos casos el investigador podría llegar a usar Ocultismo si es más alta.

ORDENADORES (ASTUCIA)

Se emplea esta habilidad para escribir programas informáticos y piratear redes de ordenadores protegidas. El uso de esta habilidad siempre exige un ordenador o algún otro tipo de interfaz.

La mayoría de tareas requieren una única tirada de Ordenadores. El DJ determina la cantidad de tiempo exacta que lleva esta tirada, que puede ir desde una acción en combate a horas, días o meses, en función de la complejidad del proyecto. El éxito significa que se alcanza el objetivo y un aumento reduce el tiempo necesario a la mitad. El fallo suele indicar que el individuo debe volver a intentarlo de nuevo. Es probable que también salte la alarma y se activen otro tipo de contramedidas defensivas.

PELEAR (AGILIDAD)

Cubre todos los ataques cuerpo a cuerpo, ya se trate de puñetazos, hachas, espadas láser o exóticas artes marciales. En el Capítulo 3 encontrarás las reglas de combate, así como los distintos tipos de maniobras que podría intentar un guerrero.

★ PERSUADIR (ESPÍRITU)

Es la capacidad de convencer a otros para que hagan lo que tú quieras mediante el razonamiento, lisonjeo, recompensas u otros medios de corte amistoso. Persuadir no es, sin embargo, control mental. Puede cambiar la actitud de alguien, pero no sus metas. Un bandido podría dejar que conserves esa joya con tanto valor sentimental para ti con una buena tirada, pero aún se llevará el resto de tus posesiones.

Cuando se usa para inspirar o apoyar a tus aliados, es una tirada simple. Cuando el objetivo desea resistirse, es una tirada opuesta contra su Espíritu. El DJ puede modificar esta tirada como considere apropiado, en función de la interpretación de la escena y cualquier ventaja o desventaja pertinente, además de las propias circunstancias del chequeo.

Nivel de reacción: En líneas generales, cuánto esté dispuesto a cooperar un individuo depende en gran medida

de su actitud hacia quien le habla. El DJ puede determinar la actitud de cualquier PNJ en función de la ambientación y aventura o tirar en la **Tabla de reacción** (consulta el cuadro adjunto), cuando no tiene una idea ya preconcebida de cómo podría actuar.

El éxito mejora la actitud del objetivo en uno y el aumento, en dos. Normalmente no es posible mejorar más la reacción de un individuo en el mismo encuentro: hace falta tiempo para que la gente cambie sus prejuicios. El fallo indica que el objetivo no cambia de idea durante esta escena, salvo que las circunstancias cambien de un modo importante. Una pifia, además, reduce la actitud de los afectados en dos niveles.

En líneas generales, solo se debería permitir una única tirada de Persuadir por interacción, a no ser que esta revele nueva información, se ofrezca una recompensa generosa, etc.

Red de contactos: Los personajes también pueden usar Persuadir como una macrohabilidad, simulando así el paso de varias horas de la tarde y noche dedicadas a socializar y alternar en varios establecimientos, en busca de favores o información. Consulta **Redes de contactos** en la página 195.

PILOTAR (AGILIDAD)

Permite al héroe controlar cualquier vehículo volador, ya sean aviones, helicópteros, mochilas-cohete o naves

REACCIONES

Si la situación no dicta ya la reacción inicial de un personaje no jugador, el DJ puede emplear la tabla siguiente. Ciertas ventajas y desventajas pueden modificar la reacción inicial. En un grupo mixto, el DJ debería hacer una media general de los presentes, con una ligera desviación hacia aquel personaje que lleve el peso de la conversación o sea claramente el representante del grupo.

TABLA DE REACCIÓN

2D6 REACCIÓN INICIAL

2	<i>Hostil:</i> El objetivo es abiertamente hostil. Si es posible, podría atacar y, en caso contrario, traicionará, denunciará o molestará al grupo en cuanto pueda. Es imposible ganarse su ayuda sin una recompensa enorme o algún tipo de amenaza.
3	<i>Malintencionado:</i> El personaje no tiene intenciones de ayudar, a no ser que no le quede de más opción o reciba un pago/recompensa sustancial por ello.
4-5	<i>Poco cooperativo:</i> El objetivo no tiene intenciones de implicarse en el asunto, a no ser que obtenga un beneficio significativo por hacerlo.
6-8	<i>Neutral:</i> El personaje no tiene una predisposición especial hacia el grupo. Esperará un pago justo por cualquier tipo de favor o información que realice.
9-10	<i>Cooperativo:</i> En general, el personaje simpatiza con los héroes. Ayudará, si está en su mano, por un pequeño pago, un futuro favor o por simple bondad.
11	<i>Amistoso:</i> El individuo está dispuesto a salirse de su camino para ayudar al héroe. Es probable que realice tareas simples para él por muy poco coste y no le importa hacer algo peligroso si el pago es justo o a cambio de un futuro favor.
12	<i>Sólito:</i> El personaje se muere de ganas por ayudar al héroe y, probablemente, lo haga sin pedir nada a cambio o muy poco.

estelares. En la página 181 encontrarás tanto las reglas para el combate entre vehículos como de persecuciones.

Cuando un ser tiene la capacidad innata de volar, emplea Atletismo para maniobrar también en el aire.

PROVOCAR (ASTUCIA)

Esta habilidad permite atacar al ego y orgullo de un personaje a través de bromas crueles, ridiculizarlo o pura personalidad.

Provocar siempre es una tirada opuesta, enfrentada a la Astucia del objetivo. En combate, se resuelve mediante las reglas de Trucos (pág. 158).

En otras situaciones, el éxito significa que el objetivo se echa atrás, decide irse o inicia un combate. El aumento podría acobardar a la víctima durante el resto de la escena, provocar su huida del área entre llantos o insultos o atacar a su atormentador de forma descuidada (quizás con un ataque salvaje durante la primera ronda de combate).

Una pifia significa que el objetivo pasa a ser inmune a nuevas tiradas de Provocar de este personaje durante todo lo que queda de la escena.

PSIÓNICA (ASTUCIA)

Se trata de la habilidad que los psíónicos o mentalistas emplean para activar y controlar sus capacidades mentales. Consulta el Trasfondo Arcano: Psiónica en la página 219.

REPARAR (ASTUCIA)

Es la habilidad que se usa para desmontar o arreglar instrumental mecánico, vehículos, armas o aparatos electrónicos simples. También incluye el uso de explosivos y cargas de demolición.

Queda en manos del DJ determinar cuánto tiempo se tarda en reparar un objeto y la complejidad de la tarea. Arreglar una herida de un utilitario en una ambientación postapocalíptica puede llevar una hora. Arreglar esa misma herida del mismo vehículo hoy en día podría ocupar cuatro horas, si, además, quiere pintar el coche y pulirlo después.

El éxito indica que el objeto vuelve a ser funcional. El aumento reduce el tiempo base que hubiera costado realizar la reparación a la mitad.

Herramientas: Los personajes sufren una penalización menor (-1 o -2) a su tirada cuando no tienen acceso a las herramientas básicas necesarias, o una penalización mayor (-3 o -4) cuando la reparación exige equipamiento especializado.

Aparatos electrónicos: Es posible usar Reparar para arreglar aparatos electrónicos, pero la habilidad queda limitada por el valor de Electrónica que posee el personaje. Usa la habilidad más baja entre ambas.

★ SIGILO (AGILIDAD)

Representa la capacidad de moverse sin hacer ruido y esconderse.

Un éxito simple en una tirada de Sigilo significa que el personaje evita la detección de sus enemigos si estos no están especialmente alertas. Cuando el personaje falla su tirada, los adversarios notan que algo no va bien y comienzan a buscar de forma activa qué puede ser.

Una vez los adversarios están alerta y activos, Sigilo pasa a resolverse como tiradas opuestas contra Notar (una tirada de grupo si hay numerosos adversarios es suficiente, consulta la página 126).

El DJ debería aplicar penalizaciones circunstanciales a estas tiradas de Sigilo y Notar en función de la luz, lugares

FAMILIARIDAD

Cuando sea dramáticamente apropiado mostrar que un personaje está fuera de su elemento al emplear una habilidad, como al recoger un arma alienígena e intentar disparar con ella, el DJ debería limitarse a aplicar una penalización (que puede ir de -2 a -4) a sus tiradas.

Cuándo hacerlo y cuán grande es la penalización a aplicar depende por completo de la situación. Por ejemplo, un pistolero podría sufrir esta penalización cuando usa un arco, al menos hasta que tenga uno o dos días de práctica con él. Del mismo modo, un científico podría sufrir una penalización de -4 a una tirada de Ciencia si el jugador afirma específicamente que tiene fama mundial *como químico*, pero la tirada tiene que ver con la geología del paleozoico y de eso no sabe nada (además, es una gran oportunidad de recompensar al personaje con un beni si el jugador interpreta bien su falta de conocimientos).

Cuánto dura esta penalización bajo un uso continuado de la habilidad también depende de las circunstancias específicas. En las habilidades físicas suele desaparecer tras uno o dos días de práctica continuada. Las penalizaciones a conocimientos solo desaparecen cuando el personaje pase tiempo estudiando el tema en cuestión, teniendo acceso a los materiales apropiados. Así, un graduado en Literatura Francesa que haya dedicado tiempo a estudiar las obras de Shakespeare no debería sufrir ninguna penalización a sus tiradas de Humanidades por este tema.

En resumen, usa las reglas de familiaridad cuando importe para el dramatismo de la escena o para ilustrar diferencias notables de carácter cultural o tecnológico. Incluso así, no dejes que la historia pierda ritmo y no os hundáis en minucias y tecnicismos.

donde ocultarse, ruido, distracciones, etc. presentes (suelen ir de -1 a -4), o diferencia en escala (similar a cuando se ataca, pág. 157). Por ejemplo, deslizarse en silencio por el campo lleno de hojarasca caída puede restar -2 a Sigilo, mientras que detectar a alguien en la oscuridad emplea la penalización normal por iluminación de la página 153 (-4 en oscuridad). ¡Recuerda no aplicar el mismo modificador a ambas tiradas o lo estarás duplicando! Si ya has puesto un -2 a Sigilo por todas esas hojas, no le des a su adversario un +2 a Notar por ellas.

Ataque furtivo: Acercarse lo suficiente a alguien para realizar un

ataque cuerpo a cuerpo siempre es una tirada opuesta de Sigilo contra su habilidad de Notar, incluso si el guardia no espera problemas. Cuando vence el atacante, la víctima queda vulnerable (consulta la página 148), pero solo hasta el final del turno del propio atacante. Si vence con uno o más aumentos, el atacante además tiene **Superioridad** (pág. 156).

Movimiento: En combate, los personajes tiran Sigilo cada turno como acción gratuita al final de su movimiento o de cualquier otra acción que el DJ considere que pueda haber atraído la atención hacia ellos.

Fuera del combate, la distancia que se puede mover con una sola tirada depende de las circunstancias. Quizás el DJ desee tirar por minuto, cuando el grupo avanza a escondidas por el perímetro de una posición defensiva, o cada pocos kilómetros de avance, cuando los héroes intentan atravesar un oscuro bosque sin alertar a las feroces criaturas que viven allí.

SUPERVIVENCIA (ASTUCIA)

Esta habilidad permite al personaje encontrar agua, comida y cobijo en entornos hostiles. Puede emplearse también para orientarse en entornos naturales, descubrir qué plantas son comestibles (y cuáles no), etc.

Una tirada con éxito de Supervivencia proporciona suficiente agua y comida para una persona durante un día (o cinco personas con un aumento).

En la sección **Peligros** (pág. 174) encontrarás más información sobre el **Hambre** y la **Sed**.

Rastrear: También se puede usar Supervivencia para encontrar y seguir

huellas. En general, una tirada es suficiente para seguir dichas huellas durante un kilómetro y medio, pero el DJ puede alterar este hecho según las necesidades y circunstancias específicas de una aventura.

El DJ debe aplicar una bonificación o penalización a la tirada en función de la cantidad de objetivos a seguir, el entorno o el tiempo que haya transcurrido desde su paso. Por ejemplo, seguir las huellas por la nieve de un grupo grande que ha pasado hace poco por ahí podría otorgar una bonificación de +4, mientras que seguir a una única persona entre rocas y arroyos con más de un día de distancia, incurre en una penalización de -4.

TÁCTICAS (ASTUCIA)

Representa la capacidad de mando del individuo, así como sus conocimientos de táctica y estrategia. Puede usarse también como conocimientos generales relacionados con el ejército y es crítica a la hora de dirigir tropas en un **Combate de masas** (pág. 164).



VENTAJAS

A continuación encontrarás un listado de ventajas comunes a muchas ambientaciones. También encontrarás un puñado más de ellas, diseñadas para ambientaciones específicas, en nuestros libros de ambientación oficiales.

En este listado, las ventajas vienen agrupadas por categorías, con el fin de facilitar la creación de personajes, pero en la página 86 encontrarás un sumario con todas ellas ordenado por orden alfabético.

A no ser que una ventaja diga específicamente lo contrario, solo es posible adquirir una sola vez cada ventaja.

Requisitos: Justo tras cada nombre, verás el rango mínimo (pág. 81) que el personaje debe tener para adquirir esa ventaja, junto con cualquier otro requisito, como valores en atributos, habilidades u otras ventajas.

VENTAJAS DE COMBATE

Estas capacidades están diseñadas para ayudarte a causar grandes cantidades de daño (o ayudarte a sobrevivir a ellas) en los sangrientos conflictos de todos esos mundos salvajes.

ARMA DISTINTIVA

Requisitos: Novato, la habilidad usada en esa arma a d8+.

El héroe conoce una única arma (*Excalibur*, la vieja *Betsy*, *Dardo*) como la palma de su mano. Cuando la emplea, añade +1 al resultado final de sus tiradas de Disparar, Pelear o Atletismo (lanzar), así como Parada +1 cuando el arma está equipada (incluso si es un arma a distancia).

Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero debe aplicarse a un

arma distinta cada vez. Cuando el héroe pierde su arma distintiva puede reemplazarla por otra, pero no comenzará a ganar los beneficios de esta ventaja hasta que hayan pasado unos cuantos días (tantos como el DJ considere apropiado de acuerdo a la narración).

ARMA DISTINTIVA MEJORADA

Requisitos: Experimentado, Arma Distintiva.

Como Arma Distintiva, pero aumenta las bonificaciones cuando se usa el arma a +2.

ARTISTA MARCIAL

Requisitos: Novato, Pelear d6+.

Este personaje tiene conocimientos básicos de artes marciales. Tus puñetazos y patadas se consideran armas (consulta **Armas naturales**, pág. 142), de tal modo que jamás se te considera un **Defensor desarmado** (pág. 148).

Cuando ataca de este modo, añade +1 a sus tiradas de Pelear y causa FUE+d4 de daño (o aumenta su dado de daño en un nivel si ya lo tiene por otra causa, como garras o la ventaja Matón).

Un artista marcial *no añade* esta cantidad a otras armas naturales, como los mordiscos o cuernos.

ARTISTA MARCIAL MEJORADO

Requisitos: Experimentado, Artista Marcial.

El personaje va camino de convertirse en un auténtico maestro de las artes marciales. Añade +2 a sus tiradas de Pelear y mejora el dado de daño en otro nivel.

ATAQUE REPENTINO

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Una vez por ronda, mientras no estés aturrido o conmocionado, obtienes un

ataque gratuito de Pelear contra un oponente que se mueva para entrar en tu Alcance (consulta **Ataques gratuitos** en la página 145).

ATAQUE REPENTINO MEJORADO

Requisitos: Heroico, Ataque Repentino. Como Ataque Repentino, pero el héroe gana un ataque gratuito hasta contra tres adversarios por ronda.

BARRIDO

Requisitos: Novato, Fuerza d8+, Pelear d8+.

Como acción limitada, Barrido le permite al personaje hacer un único ataque de Pelear contra todas las criaturas que estén dentro del Alcance de su arma en ese momento con una penalización de -2 (afecta tanto a aliados como a oponentes, así que cuidado cuando lo usas). El daño se resuelve por separado contra cada blanco al que haya golpeado con éxito.

Si usas un arma a dos manos, puedes ignorar esta penalización de -2 a tu tirada de ataque.

BARRIDO MEJORADO

Requisitos: Veterano, Barrido.

Como Barrido, pero puedes ignorar a tus aliados cuando realizas el ataque especial de barrido.

BLOQUEO

Requisitos: Experimentado, Pelear d8+. Gracias a toda esa práctica, tu héroe ha aprendido a defenderse mejor cuerpo a cuerpo en las mismas condiciones que los demás. Aumenta su Parada en uno y, además, reduce el modificador por múltiples oponentes en uno.

BLOQUEO MEJORADO

Requisitos: Veterano, Bloqueo.

La bonificación de Parada del héroe y la reducción al modificador por múltiples oponentes aumentan a 2.

CALCULADOR

Requisitos: Novato, Astucia d8+.

Esos pocos segundos estudiando las capacidades de tu adversario te permiten aprovechar mejor tus oportunidades. Con una carta de acción de 5 o menos, ignoras hasta dos puntos de penalizaciones en una acción durante turno, incluyendo penalizaciones por múltiples acciones, cobertura, distancia o heridas.

CON UN PAR

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Cuando un personaje armado con dos armas cuerpo a cuerpo distintas declara dos ataques de Pelear, *una acción con cada una*, la acción con el arma secundaria no provoca penalización por múltiples acciones. Sigue aplicando la penalización por mano mala a no ser que también tenga Ambidextro.

Si el personaje también tiene Kid Dos Pistolas, la acción realizada con la mano mala también puede ser un ataque a distancia.

Ejemplo: Red lleva equipada una espada larga en su mano buena y una pistola en la otra. Realiza un ataque de Pelear con su espada larga, después Provoca a su adversario y finaliza el turno con un disparo de la pistola. Como tiene tanto Con un Par como Kid Dos Pistolas, el ataque de la pistola no provoca penalización por múltiples acciones. Provocar sí, de tal modo que debe aplicar una penalización total por múltiples acciones de -2 a todo que quiere hacer.

CONTRAATAQUE

Requisitos: Experimentado, Pelear d8+. Los guerreros con esta ventaja han aprendido a aprovecharse inmediatamente de los errores de su oponente. Una vez por ronda (si no está aturdido o conmocionado), el personaje puede realizar un ataque gratuito (pág. 145) contra un oponente adyacente que fallase un ataque cuerpo a cuerpo contra él. El contraataque tiene lugar de inmediato (antes de que otros ataques alcancen al héroe en la misma carta de acción).

CONTRAATAQUE MEJORADO

Requisitos: Veterano, Contraataque. Como Contraataque, pero el héroe gana este ataque gratuito hasta tres veces por ronda.

DIFÍCIL DE MATAR

Requisitos: Novato, Espíritu d8+. Este aventurero tiene más vidas que un camión lleno de gatos. Puede ignorar su penalización por heridas cuando haga tiradas de Vigor para evitar el Desangramiento (consulta la pág. 136).

AÚN MÁS DIFÍCIL DE MATAR

Requisitos: Veterano, Difícil de Matar.

Tu personaje es aún peor que Rasputín. Si alguna vez “muere”, tira un dado. Con un resultado impar, habrá muerto de verdad. Con un resultado par, quedará incapacitado y, de algún modo, sobrevive a la muerte. Es posible que lo capturen, le quiten todas sus pertenencias o le abandonen, dándole por muerto, pero sobrevivirá.

DISPARO DOBLE

Requisitos: Experimentado, Disparar d6+. Los expertos en armas de fuego aprenden a disparar dos veces en rápida sucesión sin sacrificar la puntería.

Esta ventaja solo puede utilizarse con armas con Cadencia de Fuego 1 y la capacidad de usarse dos veces sin necesidad de tener que recargar manualmente. Añade +1 a la tirada de ataque y daño, al coste de solo una bala adicional. Tanto la bonificación como el consumo es por acción, así que el tirador puede realizar más de un disparo doble por turno realizando acciones múltiples.

No se puede combinar esta ventaja con Disparo Rápido.

Si se usa esta ventaja con un arma capaz de realizar una **Ráfaga corta** (consulta la pág. 95), el personaje añade +2 a la tirada de Disparar y daño en vez de +1, pero gasta *seis* balas.



DISPARO MORTAL

Requisitos: Comodín, Novato, Atletismo o Disparar d8+.

Cuando recibe un joker como carta de acción en combate, el personaje dobla el daño total causado por su primer ataque con éxito de Disparar o Atletismo (lanzar) que realice durante esa ronda.

DISPARO RÁPIDO

Requisitos: Experimentado, Disparar d6+.

Este tirador tiene mucha práctica a la hora de realizar disparos rápidos y precisos. Si está equipado con un arma a distancia de algún tipo (y munición suficiente) con suficiente velocidad, como un revólver o una pistola semiautomática, puede aumentar en uno la Cadencia de Fuego de uno cualquiera de sus ataques de Disparar durante ese turno.

DISPARO RÁPIDO MEJORADO

Requisitos: Veterano, Disparo Rápido.

El tirador puede aumentar la Cadencia de Fuego del arma hasta dos veces en el mismo turno (aunque tendrá que hacer múltiples acciones para aprovecharse de ello).

Ejemplo: Gabe dispara su minigun, aprovechando su ventaja de Disparo Rápido Mejorado. La minigun tiene CdF 4 y Gabe decide disparar el máximo de tres acciones posibles con ella (consulta Múltiples acciones en la página 153).

Añade un dado extra de Disparar a su primer y segundo ataque, aumentando la CdF del arma a 5 en cada ocasión. No gana esta bonificación a su tercer ataque y la Cadencia de Fuego del arma en él es solo de 4.

ESQUIVA

Requisitos: Experimentado, Agilidad d8+.

El héroe puede anticiparse a los ataques o ha aprendido a moverse de forma imprevisible bajo el fuego. A no ser que sea víctima de un ataque por sorpresa o no sea consciente de la amenaza, puede restar 2 a todas las tiradas de ataque a distancia que se realicen contra él. Esquiva *no se apila* con la auténtica cobertura, sin embargo.

ESQUIVA MEJORADA

Requisitos: Experimentado, Esquiva.

El héroe gana una bonificación de +2 a sus tiradas para evadir efectos de área (consulta **Evasión** en la página 151).

FINTA

Requisitos: Novato, Pelear d8+.

Cuando realices **Trucos** (pág. 158) con la habilidad Pelear, puedes optar porque el adversario deba resistirse a él usando Astucia en lugar de Agilidad.

FRENESÍ

Requisitos: Experimentado, Pelear d8+.

Como acción limitada, un personaje con Frenesí añade un segundo dado de rasgo al normal a uno solo de sus ataques de Pelear del turno. Este dado extra se ve sujeto a los mismos modificadores que el primero y puede asignarse al mismo objetivo u otro distinto, como deseé. El éxito en el ataque se resuelve por separado.

FRENESÍ MEJORADO

Requisitos: Veterano, Frenesí.

El luchador puede añadir un tercer dado de rasgo al ataque de Frenesí de su turno.

Ejemplo: Red ataca a la desesperada a una criatura similar a un cangrejo en un planeta alienígena. Tiene Frenesí Mejorado y decide atacar tres veces (una acción múltiple con la penalización habitual).

Tira dos dados de rasgo adicional en su primer ataque, pero no añade nada a la segunda y tercera acción de Pelear.

FUGA

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Normalmente, cuando un personaje abandona un combate cuerpo a cuerpo, los enemigos adyacentes ganan un ataque gratuito de Pelear contra él (consulta **Abandonar el combate** (pág. 139)). Es un riesgo calculado, pero no para tu artero campeón.

Cuando te muevas para alejarte de uno o más adversarios adyacentes, uno de ellos (a tu elección) no gana este ataque gratuito de Pelear.

FUGA MEJORADA

Requisitos: Experimentado, Fuga.

Como Fuga, pero niegas los ataques de hasta tres adversarios distintos (tú eliges cuáles).

GOLPE PODEROSO

Requisitos: Comodín, Novato, Pelear d8+.

Cuando recibe un joker como carta de acción en combate, el personaje dobla el daño total causado por su primer ataque con éxito de Pelear que realice durante esa ronda.

IMPROVISACIÓN

Requisitos: Experimentado, Astucia d6+.

En numerosas ocasiones los héroes acaban luchando con objetos que no han sido diseñados como armas (a veces se trata hasta de mobiliario). Un personaje con esta ventaja tiene un don para usar este tipo de **Armas improvisadas**, de tal modo que no sufre la penalización de -2 al ataque al emplearlas. Consulta la página 142 para los detalles.

INSTINTO ASESINO

Requisitos: Experimentado.

Este héroe odia perder. Puedes repetir una vez cada tirada opuesta que tú inicies.

KID DOS PISTOLAS

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Cuando un personaje armado con dos armas a distancia distintas declara dos ataques de Disparar, *una acción con cada una*, la acción con el arma secundaria no provoca penalización por múltiples acciones. Sigue aplicando la penalización por mano mala a no ser que también tenga Ambidestro.

Si el personaje también tiene Con un Par, la acción realizada con la mano mala también puede ser un ataque cuerpo a cuerpo.

MANDÍBULA DE HIERRO

Requisitos: Novato, Vigor d8+.

Eres capaz de soportar incluso los golpes más fuertes. Añades una bonificación de +2 a todas tus tiradas de absorción y a las tiradas de Vigor para evitar un **Golpe incapacitador** (consulta la pág. 157).

MANOS FIRMES

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Disparar desde la grupa de una montura o desde un vehículo en movimiento tiene su intríngulis, pero tu aventurero ha aprendido la forma de superarlo. Puede ignorar el modificador por **Plataforma inestable** (pág. 154) cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento.

Además, cuando hace acciones de correr (consulta **Movimiento** en la página 131), reduce la penalización a -1, en vez del -2 habitual.

"UNA DE MIS FAVORITAS".

-GABE

MATAGIGANTES

Requisitos: Veterano.

Dicen que cuanto más grandes son, más dura será su caída... y tú estás de acuerdo. Tu héroe ha aprendido a encontrar los puntos débiles de las criaturas más grandes que él.

Tu héroe causa +1d6 de daño adicional cuando ataca a criaturas que tengan tres o más puntos de Tamaño superior que él mismo (consulta **Tamaño** en la página 260).

Ejemplo: Un humano (que es de Tamaño 0) gana esta bonificación contra cualquier criatura de Tamaño 3 o superior.

MATÓN

Requisitos: Novato, Fuerza d8+, Vigor d8+.

Tus puños son como martillos o tus garras cortan como navajas. Tu cuerpo parece estar hecho de piedra. Aumenta tu Dureza en uno y causas FUE+d4 como dado desarmado (o garras, si las tienen). Cuando ya tiene un dado extra por poseer garras, la ventaja Artista Marcial, etc., en vez de ello mejoras el dado de daño que ya poseas en un nivel de dado.

La posesión de esta ventaja no hace que tus ataques con los puños, patadas, etc. se consideren armas naturales (pág. 142).

GORILA

Requisitos: Experimentado, Matón.

No solo eres capaz de sacudir todavía más duro, sino que encajas incluso más castigo. Aumenta tu dado de daño desarmado o garras en otro nivel de dado e incrementa tu Dureza en otro punto adicional.

NERVIOS DE ACERO

Requisitos: Novato, Vigor d8+.

Tu héroe ha aprendido a seguir luchando incluso cuando el dolor es insoportable. El personaje ignora el primer punto de penalización por heridas que sufra.

NERVIOS DE ACERO MEJORADOS

Requisitos: Novato, Nervios de Acero.

Como Nervios de Acero, pero el héroe puede ignorar hasta dos puntos de penalización por heridas.

PARKOUR

Requisitos: Novato, Agilidad d8+, Atletismo d6+.

Eres un experto en *"el arte del desplazamiento"* o, simplemente, se te da muy bien correr, saltar, balancearte y superar muros u obstáculos.

A pie, puedes ignorar la penalización por terreno difícil siempre que esos obstáculos puedan saltarse, evadirse o evitarse con un balanceo. Además, ganas una bonificación de +2 a tus tiradas de Atletismo para trepar o durante persecuciones a pie (consulta la página 181).

PUNTERÍA

Requisitos: Experimentado, Atletismo d8+ o Disparar d8+.

El héroe tiene un don natural para las armas a distancia. Si no se mueve durante su turno y no emplea una Cadencia de Fuego superior a 1 como primera acción, puede añadir +1 a su tirada de Atletismo (lanzar) o Disparar, o ignorar hasta dos puntos de penalización por ataques apuntados, cobertura, distancia, escala del objetivo o velocidad. Esta ventaja es una versión menor de la maniobra **Apuntar** y no se apila con ella. Puntería

solo afecta a la primera acción del personaje en su turno, no el resto.

REFLEJOS DE COMBATE

Requisitos: Experimentado.

Tu aventurero se recupera con mayor rapidez de lo normal del trauma y el dolor. Añade una bonificación de +2 a sus tiradas cuando intenta recuperarse del aturdimiento y la commoción.

¡ROCK'N'ROLL!

Requisitos: Experimentado, Disparar d8+.

Algunos de los tiradores más veteranos aprenden a compensar el retroceso de las armas automáticas. Si el personaje con esta ventaja no se mueve durante su turno, puede ignorar las penalizaciones por retroceso derivadas de disparar un arma con CdF 2 o más (consulta **Retroceso** en la página 155).

SIN PIEDAD

Requisitos: Experimentado.

Cuando este asesino emplee un beni para repetir una tirada de daño, añade +2 al total de la misma.

TEMPLE

Requisitos: Experimentado, Astucia d8+.

Los guerreros más mortíferos son aquellos que logran mantener la calma cuando todos los demás corren como pollos sin cabeza en busca de cobertura.

Un héroe con esta ventaja recibe una carta de acción adicional en cada ronda de combate y elige cuál utilizar.

TEMPLE MEJORADO

Requisitos: Experimentado, Temple.

Como Temple, pero el héroe recibe dos cartas de acción adicionales y elige cuál se queda.

VENTAJAS DE LIDERAZGO

Las ventajas de liderazgo otorgan bonificaciones a los aliados, haciendo que sean más eficaces, resistentes o dignos de confianza.

A no ser que una ventaja diga otra cosa, esta categoría solo afecta a los Extras. Los Comodines solo se benefician de ellas si el líder tiene la ventaja Líder Nato.

Las ventajas de liderazgo no combinan sus beneficios con los de la misma ventaja procedente de otros líderes presentes. Sin embargo, un personaje sí puede beneficiarse de varias ventajas de liderazgo distintas, aunque procedan de dos o más líderes diferentes.

Radio de mando: Estas ventajas se aplican solo a aquellos aliados que se encuentren a 5 pasos (diez metros) del personaje que las posee (el *radio de mando* del personaje).

FERVOR

Requisitos: Veterano, Espíritu d8+, Mando.

En ocasiones unas simples palabras de un gran líder pueden producir efectos sorprendentes. Un personaje con esta capacidad puede inspirar a sus hombres hasta sumergirlos en un fervor fanático, gritando un lema, grito de guerra o un puñado de palabras inspiradoras.

Todos los Extras en el radio de mando añaden +1 al daño de sus tiradas de Pelear.

INSPIRACIÓN

Requisitos: Experimentado, Mando.

Los líderes más excepcionales logran que los demás realicen grandes hazañas. Una vez por turno, el personaje puede realizar una tirada de Tácticas para

realizar un apoyo a un tipo de tiradas de rasgo y aplicarlo a todos sus aliados dentro del radio de mando. Así, el líder podría apoyar Disparar y aumentar las capacidades de todos sus seguidores en un ataque o a Espíritu para recuperarse del aturdimiento.

El uso de esta ventaja es una acción limitada y requiere la comunicación con aquellos que se van a ver afectados por ella.

LÍDER NATO

Requisitos: Veterano, Espíritu d8+, Mando.

Un líder así ha demostrado sus capacidades una y otra vez a lo largo de tiempo, ganándose el respeto de todos los que combaten a su lado.

A partir de ahora, puedes aplicar también sobre Comodines los beneficios de todas las ventajas de Liderazgo que normalmente solo se apliquen sobre Extras.

MANDO

Requisitos: Novato, Astucia d6+.

Mando es la capacidad básica de dar instrucciones claras y precisas a tus aliados cercanos en el fragor de la batalla. Todos los Extras dentro del radio de mando ganan +1 a sus tiradas de Espíritu para recuperarse del aturdimiento y +1 a las de Vigor para recuperarse de la commoción.

"EHM, EL TRUCO CONSISTE EN CONTROLAR LA BARAJA. YO COGERÉ LA VENTAJA TÁCTICO PARA ASEGURARME DE QUE VAYAMOS PRIMERO. ¡TÚ PILLA TODAS TUS VENTAJAS DE COMBATE HABITUALES!".

-GARE

PRESENCIA DE MANDO

Requisitos: Experimentado, Mando.

Una voz imponente, órdenes efectivas, carisma natural o simple entrenamiento acaban convirtiéndose en herramientas para incrementar la efectividad de una unidad. En el centro de una unidad tan eficiente siempre hay un buen oficial al mando. Un héroe con esta ventaja tiene un radio de mando de diez pasos (20 m) en lugar de los cinco habituales.

¡MANTENED LA FORMACIÓN!

Requisitos: Experimentado, Astucia d8+, Mando.

Esta ventaja refuerza la voluntad y el tesón de los hombres bajo tu mando. Todos los Extras en el radio de mando añaden +1 a su Dureza.

TÁCTICO

Requisitos: Experimentado, Astucia d8+, Mando, Tácticas d6+.

El líder con esta ventaja tiene un don natural para las tácticas de pequeñas unidades y puede aprovecharse de la rapidez con la que cambian las cosas en este entorno.

Un táctico recibe una carta de acción extra en cada ronda de combate o persecución, que debe mantener separada de las suyas propias. Al comienzo de la ronda, puede descartarla o entregarla a un Extra aliado dentro de su radio de mando (o grupo de Extras). El jugador o DJ que controle a ese personaje elige si la acepta, reemplazando su actual carta de acción, o la descarta.

GENIO TÁCTICO

Requisitos: Veterano, Táctico.

Como Táctico, pero el personaje recibe dos cartas de acción extra para distribuir en cada ronda.

VENTAJAS DE PODER

Este tipo de ventajas son la clave para alcanzar el auténtico potencial de aquellos personajes con un Trasfondo Arcano (explicados en el **Capítulo 6**). ¡Pueden significar la diferencia entre un aprendiz con un puñado de capacidades y un auténtico maestro de la magia, los milagros, los poderes mentales o la ciencia extraña!

ARTÍFICE

Requisitos: Experimentado, Trasfondo Arcano (cualquiera).

En ocasiones, aquellos que juegan con fuerzas sobrenaturales encuentran la forma de imbuir poderes en un objeto. Así, pueden transformar lo que sería un arma ordinaria en una espada mágica, destilar una poción capaz de sanar las heridas de un aliado o bendecir una reliquia divina con la gracia divina.

Los artífices pueden crear objetos maravillosos y otras reliquias usando la mecánica de **Artefactos arcanos** de la página 224.

CANALIZACIÓN

Requisitos: Experimentado, TA (cualquiera).

Cuando el personaje obtiene un aumento en su tirada de habilidad arcana al activar un poder (o tira para activar un artefacto arcano), reduce su coste en un punto de poder. Esta capacidad *puede* reducir su coste a cero.

CONCENTRACIÓN

Requisitos: Experimentado, Trasfondo Arcano (cualquiera).

El personaje ha aprendido a concentrarse y superar el dolor moderado u otros problemas. Dobra la duración base de todos los poderes que no sean instantáneos. Afecta también al mantenimiento de poderes.

DRENAR EL ALMA

Requisitos: Experimentado, TA (cualquiera), Habilidad Arcana d10+.

Situaciones desesperadas exigen soluciones desesperadas. Drenar el Alma permite a un personaje arcano canalizar su energía física y convertirla en poder, sufriendo un nivel de fatiga a cambio de recibir cinco puntos de poder (también puede sufrir dos niveles de fatiga de golpe para recibir diez puntos de poder). El personaje no puede incapacitarse a sí mismo empleando esta ventaja.

La fatiga que provoca Drenar el Alma *solo* se recupera de forma natural. El poder *alivio* y otras capacidades semejantes no tienen ningún efecto sobre esta fatiga.

ESFUERZO EXTRA

Requisitos: Experimentado, TA (Dotado), Control d6+.

Algunos dotados pueden recurrir a su fuerza de voluntad para potenciar significativamente sus poderes. Esfuerzo Extra aumenta el total de la tirada de Control



en +1, al coste de sacrificar 1 PP extra, o en +2, si se sacrifican 3 PP. No es posible utilizar esta capacidad para evitar una pifia.

GUERRERO IMPÍO/SAGRADO

Requisitos: Experimentado, TA (Milagros), Fe d6+.

Los creyentes deben afrontar graves peligros al servicio de sus divinos patrones. Para sobrevivir a estas pruebas, las fuerzas del bien (o del mal) otorgan los milagros y la capacidad de recurrir a ellas en busca de protección sobrenatural.

Tras realizar una tirada de absorción, el elegido puede añadir +1 a su total por cada punto de poder que gaste de este modo, hasta un máximo de +4.

INVENTOR

Requisitos: Experimentado, TA (Ciencia Extraña), Ciencia Extraña d6+.

Ciertos gurús mecánicos son capaces de construir increíbles artefactos prácticamente con cualquier cosa.

Un inventor puede gastar hasta 3 PP para “apañar” un artilugio a partir de una colección razonable de piezas de repuesto existentes (el DJ tiene la última palabra). Esto le permite emplear cualquier poder que podría aprender un científico loco de su rango de experiencia o inferior de esa ambientación específica con un coste de 3 PP o menos.

El coste total del poder (tras aplicar modificadores de poder) no puede superar la cantidad de PP gastados para crear el artillugio, pero es posible crear varios objetos siempre que se tengan los PP suficientes.

El invento se crea y se activa mediante una tirada de Ciencia Extraña (-2). Lleva todo un turno, durante el cual no puede hacer absolutamente nada más (no puede hacer multiacciones). Para los demás aspectos, funciona como lanzar un poder.

El inventor utiliza PP de su propia reserva para alimentar el objeto, pero una vez que haya finalizado su Duración inicial, el cachivache se hace pedazos (no puede mantenerse).

Ejemplo: Gabe es un inventor del Extraño Oeste. Quiere usar el poder mejora de rasgo para ayudar a Red a enfrentarse a un gigantesco crótalo, pero solo conoce los poderes explosión y chorro (que emplea con su pistola de rayos). Afortunadamente, tiene esta ventaja, de tal manera que improvisa un “bioinductor eléctrico” con las piezas de repuesto que lleva encima y su dominio de la tecnología de rayos. Como el cachivache puede crearse con hasta 3 PP, añade el modificador Impulso (y aumenta también el Paso de Red en dos puntos).

MAGO

Requisitos: Experimentado, TA (Magia), Hechicería d6+.

La magia es algo muy diverso y maravilloso y los magos se ven expuestos a incontables grimorios, pergaminos y encantamientos a medida que aprenden a dominar su arte. En ocasiones, emplean este conocimiento para recordar variantes menores de los hechizos que conocen.

Un mago puede gastar un punto de poder extra cuando activa un poder para cambiar su ornamento. Así, una bola de fuego (*explosión*) podría manifestarse como un relámpago caído del cielo. A menudo, esto tiene consecuencias importantes cuando el adversario tiene una resistencia o vulnerabilidad especial al ornamento habitual de su conjuro.

MENTALISTA

Requisitos: Experimentado, TA (Psíonica), Psíonica d6+.

El constante contacto con tantas mentes ha enseñado a estos agentes psíónicos algún que otro truco aprovechable a la hora de iniciar o resistirse a un ataque mental.

Los mentalistas añaden +2 a todas las tiradas opuestas de Psiónica, independientemente de si están usando sus poderes contra un adversario o defendiéndose de un rival.

NUEVOS PODERES

Requisitos: Novato, TA (cualquiera).

Un personaje puede aprender dos nuevos poderes cada vez que adquiere esta ventaja (que puede adquirirse varias veces). Debe elegirlos entre aquellos poderes de su rango de experiencia o inferior que estén disponibles para su Trasfondo Arcano específico en esa ambientación.

En vez de ganar un nuevo poder, el personaje puede añadir un nuevo ornamento a un poder que ya conozca. Por ejemplo, podría añadir un ornamento de hielo a un *proyectil* de fuego que ya sepa, pudiendo crear a voluntad proyectiles de fuego o hielo desde ese momento.

PUNTOS DE PODER

Requisitos: Novato, TA (cualquiera).

Tanto los magos como los científicos locos y otros tipos de personajes arcanos siempre desean más poder. Esta ventaja se lo otorga, en forma de cinco puntos de poder adicionales.

"NATE, ¡RECUELRDA QUE SOLO PUEDES APRENDER 5 PUNTOS DE PODER UNA VEZ POR RANGO!"

-El DJ

Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero solo una vez por rango. Una vez llegado a legendario, puede adquirirse tantas veces como se desee, pero solo otorga dos puntos de poder.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

Requisitos: Experimentado, TA (cualquiera), Espíritu d6+.

Normalmente se recargan los puntos de poder a un ritmo de cinco por hora descansando (consulta **Recuperación**, pág. 222). Esta ventaja dobla el ritmo de recarga a diez por hora.

RECUPERACIÓN RÁPIDA MEJORADA

Requisitos: Veterano, Recuperación Rápida.

Como Recuperación Rápida, pero el personaje recupera veinte puntos de poder por hora de descanso.

SUBIDÓN DE PODER

Requisitos: Comodín, Novato, TA (cualquiera), Habilidad Arcana d8+.

El personaje recupera diez puntos de poder gastados cada vez que reciba un joker como carta de acción en combate. No es posible superar de este modo el tamaño máximo de su reserva.

VENTAJAS DE TRASFONDO

Estas ventajas suelen representar capacidades que el personaje tiene por su nacimiento, que ha aprendido tras un entrenamiento prolongado e intensivo o que obtiene tras sufrir algún tipo de suceso significativo.

Los personajes pueden adquirir estas ventajas una vez ha finalizado el proceso de creación de personajes, pero solo razonando el proceso antes. Por ejemplo,

un individuo podría adquirir la ventaja Atractivo si, finalmente, decide lavarse, aprender a maquillarse y, en general, dedica mucho más tiempo a su aspecto que antes. Otros personajes podrían adquirir un Trasfondo Arcano gracias a ese libro con conocimientos olvidados que encontraron en una aventura o pasando el tiempo entre aventuras bajo la tutela de otro miembro del grupo que ya lo tenga.

AFORTUNADO

Requisitos: Novato.

El aventurero parece especialmente bendito por el destino, el karma, los dioses o por cualquier fuerza exterior en la que crea (¡o que crea en él!).

Sea como sea, comienza cada sesión de juego con un benéficio adicional, permitiéndole tener éxito en tareas importantes con mayor facilidad, así como sobrevivir a increíbles peligros.

MUY AFORTUNADO

Requisitos: Novato, Afortunado.

El personaje comienza la sesión con dos benéficos adicionales en lugar de uno.

ALCURNIA

Requisitos: Novato.

Este individuo ha nacido en las clases altas o ha ingresado en ellas a lo largo de su vida. Puede estar nadando en riquezas o no (las ventajas Rico o Asquerosamente Rico), pero lo cierto es que se codea con los círculos sociales de élite de la ambientación.

El personaje añade una bonificación de +2 a Persuadir a la hora de realizar tiradas de su red de contactos (pág. 195) con la élite local, ya sean magnates industriales, nobles u otros aristócratas. También

añade una bonificación de +2 a las tiradas de Conocimientos Generales para conocer la etiqueta de las clases altas, reconocer árboles familiares o heráldica y recordar rumores concernientes a otros individuos de su misma posición social.

ALERTA

Requisitos: Novato.

A tu personaje no hay mucho que le pase desapercibido. Es muy observador y perceptivo, de tal modo que añade una bonificación de +2 a todas sus tiradas de



Notar, ya sean para ver, escuchar o utilizar cualquiera de sus sentidos sobre el mundo que le rodea.

AMBIDEXTRÓ

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Tu héroe es igual de capaz con su mano izquierda que con la derecha. Tu guerrero ignora la penalización cuando usa su mano "mala" (consulta la página 153).

Cuando sostienen un arma en cada mano, los personajes ambidextros pueden apilar las bonificaciones de Parada de ambas armas equipadas (si las tienen).

ARDOR

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Cuando este héroe se consagra de corazón a una gesta, tiende a tener éxito cuando de verdad importa.

Cuando gastas un beni en una tirada de rasgo para repetirla, añades +2 a su total. Esta bonificación se aplica solo a la tirada que repites. No se aplica a las tiradas de daño (porque no son tiradas de rasgo) ni a las de absorción (a no ser que estés repitiendo la tirada de Vigor asociada con un segundo beni).

ATRACTIVO

Requisitos: Novato, Vigor d6+.

No es ningún secreto que a la gente guapa se le abren puertas en la vida que a otros les están cerradas. Esta ventaja le proporciona a tu bello y apuesto héroe una bonificación de +1 a sus tiradas de Interpretar y Persuadir cuando el objetivo se pueda sentir atraído por él (especie y sexo apropiado, etc.).

MUY ATRACTIVO

Requisitos: Novato, Atractivo.

Tu héroe es un Adonis y atrae las miradas de todo el mundo. Su bonificación a Interpretar y Persuadir aumenta a +2.

BERSERK

Requisitos: Novato.

Los berserkers son individuos salvajes y casi incontrolables cuando se ven poseídos por su "furia cegadora"; ¡también son auténticas máquinas de matar!

En cuanto el personaje sufra un resultado de aturdimiento o una herida (solo por causas físicas que provoquen daño), debe superar una tirada de Astucia para evitarlo o se ve dominado por una furia incontrolable. Puede fallar *voluntariamente* esta tirada si así lo quiere.

Cuando el personaje entra en este estado de furia, aplica los siguientes efectos:

■ **Completo abandono:** Siempre que el berserker obtiene una pifia, golpea a otro objetivo, determinado de forma aleatoria dentro del alcance de su ataque (*no puede ser* el objetivo pretendido en la tirada), ya sea amigo o enemigo. Si no hay víctimas aplicables, el ataque simplemente falla, golpeando un objeto cercano, etc.

■ **Furia:** La Fuerza del personaje aumenta en un nivel de dado y todos sus ataques cuerpo a cuerpo deben ser ataques salvajes (pág. 143). No puede usar habilidades que requieran concentración o ingenio (el DJ tiene la última palabra). Por ejemplo, puede gritar y lanzar amenazas con normalidad, de tal modo que sigue pudiendo utilizar Intimidar.

■ **Insensibilidad:** La adrenalina corre desbocada por todo su cuerpo, añadiendo +2 a su valor de Dureza. También puede ignorar un punto de penalización por heridas (se apila con otras capacidades que reduzcan la penalización por heridas).

Tras cinco rondas de furia consecutivas, el héroe sufre un nivel de fatiga. A las diez rondas, sufre un segundo nivel y la furia finaliza. El personaje *puede* poner fin a la furia antes, superando una tirada de Astucia (-2); es una acción gratuita. Esto le permite evitar la fatiga si pone fin a la furia antes de que se produzca. Comienza de nuevo la cuenta desde cero si vuelve a activarse la ventaja, incluso si se está en el mismo combate.

BESTIA

Requisitos: Novato, Fuerza d6+, Vigor d6+.

Estos individuos potencian su músculo y estado de forma frente a la coordinación y flexibilidad. Tratan Atletismo como si fuera una habilidad asociada a Fuerza en vez de Agilidad para propósitos de mejora. El personaje también puede resistirse a trucos de Atletismo con Fuerza si lo prefiere.

Finalmente, el personaje aumenta la distancia de los objetos arrojadizos en un paso, usando esa cantidad para determinar el alcance medio (el doble) y largo (el cuádruple). Así, si la distancia normal de uno de estos ataques es 3/6/12, para el bestiajo es de 4/8/16.

CARISMÁTICO

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Por la razón que sea, tu héroe le cae muy bien a los demás. Quizás parezca alguien de fiar, bondadoso o exude tanta confianza en sí mismo y buena voluntad que atraiga a la gente. Puedes repetir una vez cada tirada de Persuadir que hagas.

CURACIÓN RÁPIDA

Requisitos: Novato, Vigor d8+.

Quienes poseen este don añaden una bonificación de +2 a sus tiradas de Vigor a la hora de comprobar los

efectos de su curación natural. También realizan tiradas de curación natural cada tres días, en vez de cada cinco. En la página 138 se encuentran las reglas completas de curación.

FAMOSO

Requisitos: Novato.

Tu personaje es una celebridad menor de algún tipo. Quizás sea un bardo muy popular en ese feudo determinado, una estrella del rock en ascenso o un actor de películas de serie B idolatrado por su público.

Consigues el doble de la cantidad normal cuando utilizas Interpretar para ganarte la vida (pág. 45). También puedes usar tu fama para añadir +1 a las tiradas de Persuadir cuando el objetivo es amistoso y te conoce (puedes determinarlo como una tirada de Conocimientos Generales, modificado según lo probable que sea que dicho individuo haya oído hablar de ti).

El lado malo de la fama es que, a menudo, te reconocen cuando no quieres, eres acosado por gente que quiere algo de ti, tus admiradores te pueden seguir a todas partes o te es mucho más difícil evitar tus obligaciones, actuaciones u otras tareas sin provocar grandes revueltas.

MUY FAMOSO

Requisitos: Experimentado, Famoso.

Tu héroe es una auténtica estrella. Es muy conocido en un gran círculo de gente, como un país, una industria grande o un medio popular (el cine o la televisión, la industria de la música, etc.). Ganas cinco veces la cantidad normal cuando actúas yañades +2 a las tiradas de Persuadir para influenciar a objetivos amistosos que te conozcan.

El precio por todo ello es aún mayor, por supuesto, con muchas más obligaciones de tiempo, rivales, escándalos y la imposibilidad de visitar muchos lugares sin ser reconocido.

FORNIDO

Requisitos: Novato, Fuerza d6+, Vigor d6+.

Tu heroína es enorme o se encuentra en un estado de forma excepcional. Tiene un punto más de Tamaño (esto aumenta su Dureza también en uno) y trata su Fuerza como si fuese un nivel de dado más alto a la hora de determinar la **Carga** (pág. 95) y los requisitos de **Fuerza Mínima** de armas, armaduras y otro equipamiento (pág. 94).

Fornido no puede aumentar el Tamaño del personaje por encima de 3.

LINGÜISTA

Requisitos: Novato, Astucia d6+.

Eres un gran viajero o tienes un gran don para los idiomas. Comienzas el juego conociendo una cantidad de habilidades de Idioma distintas y a tu elección igual a la mitad de tu dado de Astucia, a un valor de d6 (consulta la habilidad **Idioma** en la página 45).

OSADO

Requisitos: Novato, Espíritu d6+.

Quienes poseen esta ventaja han aprendido a controlar sus miedos. Puede que se hayan endurecido emocionalmente, o que sean tan distantes que logran no dejarse llevar por el pánico. Sea como sea, tu héroe añade una bonificación de +2 a todas sus tiradas contra miedo y resta dos a todas sus tiradas en la tabla de terror (consulta **Miedo** en la página 172).

PIES LIGEROS

Requisitos: Novato, Agilidad d6+.

El Paso del héroe aumenta en +2 y aumenta su dado de carrera en un paso (de d6 a d8, por ejemplo).

RÁPIDO

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Los personajes rápidos tienen increíbles reflejos y frialdad. Cuando tu personaje reciba una carta de acción de 5 o menos al calcular la iniciativa en combate, puedes descartarla una y otra vez hasta que obtengas otra superior a 5.

Cuando el personaje combina esta ventaja con Temple, saca dos cartas y elige cuál quedarse. Si dicha carta es de cinco o menos, podrá ir sustituyéndola de acuerdo a esta ventaja hasta que obtenga un 6 o mejor.

RESISTENCIA ARCANA

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Ya se deba a su herencia, origen o un entrenamiento especial, lo cierto es que es especialmente resistente a la magia, psiónica, ciencia extraña y otras energías de corte sobrenatural y hostil.

Aplica una penalización de -2 a los intentos de los oponentes de afectar a tu personaje y reduce en dos el daño mágico. Si un poder falla por este modificador, aún se considera activado y consume PP (también puede afectar a otros objetivos). Incluye bonificaciones mágicas de las armas, como el poder *castigo*.

RESISTENCIA ARCANA MEJORADA

Requisitos: Novato, Resistencia Arcana.

Como la anterior, pero la penalización a las tiradas de habilidad arcana y la reducción al daño aumentan hasta 4.



RICO

Requisitos: Novato.

No importa si el individuo nació en una familia adinerada o si se lo ha ganado él mismo con su duro trabajo, lo cierto es que tiene mucho más dinero que los demás.

Los héroes ricos comienzan el juego con el triple de la cantidad de dinero inicial que indique la ambientación. Cuando es apropiado para la ambientación que el personaje reciba unos ingresos regulares, recibirá el equivalente a un sueldo anual actual de 120.000 €.

ASQUEROSAMENTE RICO

Requisitos: Novato, Rico.

El personaje nada en la abundancia. Comienza el juego con cinco veces la cantidad inicial que indique la ambientación y, si es apropiado, sus ingresos anuales son equivalentes a unos 400.000 € actuales.

Es posible que exista en la ambientación gente aún más pudiente, pero rara vez habrá diferencias en términos mecánicos. Unos personajes así deberían tener un importante trasfondo a medida. Es necesario determinarlo conjuntamente entre el jugador y el DJ, añadiendo a la mezcla numerosas posesiones y recursos, así como responsabilidades a juego.

TRASFONDO ARCANO

Requisitos: Novato.

La exposición a extrañas energías, el haber estudiado en una academia para magos, recibir dones divinos o contactar con los espíritus, en ocasiones otorga al individuo extraños poderes y capacidades. La ventaja Trasfondo Arcano representa este tipo de sucesos y el desarrollo de capacidades sobrenaturales. Consulta el **Capítulo 6** para una descripción completa de los trasfondos arcanos, los poderes y cómo usarlos.

VENTAJAS EXTRAORDINARIAS

Las ventajas extraordinarias contienen elementos ligeramente sobrenaturales y, por tanto, solo son apropiadas para partidas o ambientaciones que los acepten. Pregunta a tu DJ antes de adquirirlas.

ACAPARADOR

Requisitos: Novato, Afortunado.

Una vez por encuentro, el héroe puede “recordar de repente” que tiene exactamente el objeto que necesita encima. Puede tratarse de esa herramienta que tanto necesitáis, un puñado de munición o cualquier otro objeto potencialmente útil.

El Director de Juego tiene la última palabra sobre si es posible o no conseguirlo, así como qué se considera un “encuentro”.

CAMPEÓN

Requisitos: Novato, Espíritu d8+, Pelear d6+.

Los campeones son hombres y mujeres consagrados (o impíos) elegidos para luchar en nombre de una deidad o religión en particular. La mayoría son almas piadosas, dispuestas a entregar sus vidas por una causa mayor, pero otros podrían haber nacido para desempeñar la posición, siguiendo esta senda a regañadientes.

Los campeones combaten a las fuerzas de la oscuridad (o del bien). Añaden +2 a sus tiradas de daño cuando atacan a criaturas sobrenaturales malignas (o benignas). Esta bonificación se aplica también al daño de efectos de área, ataques a distancia, poderes, etc.

El DJ tiene la última palabra sobre a qué tipo de oponentes se aplica la ventaja pero, en general, se trata de criaturas malvadas (¡o benignas!) producto de la magia o con capacidades sobrenaturales.

CHI

Requisitos: Veterano, Artista Marcial Mejorado.

El adiestramiento de tu héroe en las artes marciales va más allá de lo normal, entrando en el reino de lo místico. Al comienzo de cada encuentro de combate, ganas un “punto de chi”, que puedes usar para:

- Añadir +1d6 al total de un ataque con éxito de garras, puñetazos, patadas u otras armas naturales basado en Pelear (este dado puede explotar).
- Obligar a un adversario a repetir una tirada de ataque con éxito contra ti.
- Repetir una tirada de ataque fallida (incluso si es una pifia).

Si no se gasta antes, el punto de chi se pierde en cuanto acabe la escena de combate donde se ganó.

CORAJE LÍQUIDO

Requisitos: Novato, Vigor d8+.

Este gregario individuo procesa el alcohol de forma muy distinta a los demás. Una ronda de combate después de haber consumido una bebida alcohólica (al menos un cuarto de litro de licor o equivalente), el Vigor del personaje aumenta hasta el siguiente nivel de dado (actualiza en consecuencia su Dureza). El bebedor también puede ignorar un nivel de penalización por heridas (efecto que se suma al de otras capacidades que hacen lo mismo). Sin embargo, las tiradas basadas en Agilidad y Astucia (así como las habilidades asociadas) sufren una penalización de -1.

Este efecto dura la hora siguiente tras su activación, momento en el que

el borrachín sufre un nivel de fatiga durante las siguientes cuatro horas.

CURANDERO

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Un héroe con esta ventaja añade +2 a todas las tiradas de curación, ya sean de índole mágica o mundana.

SENTIR EL PELIGRO

Requisitos: Novato.

Tu héroe puede advertir cuándo está a punto de pasar algo malo. Cuando haga una tirada para evitar la **Sorpresa** (pág. 156), gana una bonificación de +2 a su tirada de Notar para actuar en el primer turno. Si obtiene un aumento, comienza el encuentro en espera.

En otras situaciones no cubiertas por las reglas de sorpresa (un francotirador, una trampa de pozo, bebidas envenenadas, etc.), Sentir el Peligro le proporciona una tirada de Notar a -2 (o +2, si el peligro ya ofrecía una tirada de Notar) para detectarlo y actuar de forma apropiada. Si se trataba de un ataque y el héroe supera la tirada de Notar, el adversario no gana superioridad contra él.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Tu héroe cae bien a los animales y estos no le atacarán a no ser que éllos ataque primero o estén enfadados por alguna razón.

Su encanto con las fieras es tan grande que también ha atraído algún tipo de compañero animal. Suele tratarse de un animal de Tamaño 0 o inferior, determinado con la aprobación del DJ.

La bestia en cuestión es un Extra (y no un Comodín), pero no mejora en rango o capacidades. Si por alguna causa fallece o se separan para siempre, el héroe logrará reemplazarlo tras 1d4 días.

Compañeros más poderosos: Es posible seleccionar esta ventaja más de una vez. Elige uno de los efectos siguientes cada vez adicional que se adquiera:

- Ganas una mascota adicional.
- Incrementa el Tamaño de las mascotas en un punto, hasta un máximo de +3.
- Mejora uno de los rasgos de las mascotas en un nivel dado (máximo una vez por rasgo).
- Transformas a una de tus mascotas en Comodín (debes tener, como mínimo, rango Heroico).

VÍNCULO ANIMAL

Requisitos: Novato.

Ciertos individuos pueden ejercer un gran dominio sobre sus compañeros animales. Estos personajes pueden gastar sus propios benis sobre animales que estén bajo su control, incluyendo monturas, mascotas, familiares, etc.



VENTAJAS LEGENDARIAS

Prácticamente todas las ventajas legendarias son muy dependientes del entorno de juego (como obtener la posesión de una fortaleza o el favor de una divinidad), pero siguen existiendo algunas que podrían casar en prácticamente cualquiera. En este apartado os mostraremos un puñado de ellas que se pueden utilizar en casi cualquier género o ambientación, desde mundos de mazmorreo o espada y brujería hasta las lejanas galaxias de la ópera espacial futurista.

AYUDANTE

Requisitos: Comodín, Legendario.

Cuando un personaje triunfa una y otra vez contra las fuerzas del mal, acaba convirtiéndose en una fuente de inspiración para los demás. Con tiempo, uno de sus jóvenes admiradores podría unirse al héroe en su épica cruzada.

El héroe gana un ayudante, que es un Comodín de rango Novato, comienza cada sesión con dos benis propios, puede ganar experiencia y tiene capacidades que complementan o imitan las de su mentor. El jugador debería controlar a este ayudante en todo momento, al igual que hace con cualquier otro aliado. Por supuesto, este ayudante ocasionalmente será causa de nuevos problemas (es capturado, se pone en peligro por estar donde no debería, etc.). ¡El jugador deberá estar mentalizado a que esta ventaja, en ocasiones, sea una desventaja!

Si el ayudante fallece por cualquier causa, no tendrá reemplazo a no ser que el héroe decida adquirir de nuevo la ventaja. Afortunadamente, los héroes siempre pueden gastar sus benis en sus ayudantes como si tuvieran la ventaja

Vínculo. No es cierto al revés, y los ayudantes deben adquirir esta ventaja si desean hacer lo mismo con sus mentores.

HUESO DURO DE ROER

Requisitos: Legendario, Vigor d8+.

Tu héroe sigue luchando donde otros héroes ya habrían caído. Puede soportar cuatro heridas antes de quedar incapacitado (la penalización máxima de heridas sigue siendo -3).

HUESO MUY DURO DE ROER

Requisitos: Legendario, Hueso Duro de Roer, Vigor d12+.

¡El personaje puede soportar cinco heridas (sin penalización adicional extra) antes de quedar incapacitado!

MAESTRO DE ARMAS

Requisitos: Legendario, Pelear d12+.

Aumenta en uno el valor de Parada de tu héroe e incrementa también el daño adicional por uno o más aumentos en Pelear a d8 en vez de d6. Debe estar armado para ganar estos beneficios, pero se incluyen la ventaja Artista Marcial, garras u otras capacidades que cuenten como armas.

MAESTRO DE ARMAS MEJORADO

Requisitos: Legendario, Maestro de Armas.

Aumenta la Parada del personaje en un segundo punto adicional cuando esté armado y el daño adicional a d10 en vez de d8.

PROFESIONAL

Requisitos: Legendario, el dado máximo racial posible en el rasgo afectado.

El personaje es un experto en una habilidad o atributo específico de su elección. Ese rasgo y su límite máximo aumentan

en un paso (así, d12+1 pasa a ser d12+2). Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero no puede aplicarse dos veces sobre el mismo rasgo.

EXPERTO

Requisitos: Legendario, Profesional en el rasgo afectado.

Como Profesional, pero se mejora el valor y su límite máximo en un segundo punto.

MAESTRO

Requisitos: Comodín, Legendario, Experto en el rasgo afectado.

El dado salvaje del personaje aumenta hasta d10 cuando realiza tiradas de un rasgo específico en el que posea la ventaja Experto.

SEGUIDORES

Requisitos: Comodín, Legendario.

A menudo los héroes adquieren un pequeño y útil grupo de aliados armados, como los valientes compañeros de Robin Hood u otro tipo de personas que, voluntariamente, deciden seguir al héroe en sus aventuras para ayudarlo.

Cada vez que se selecciona esta ventaja, cinco seguidores se unen al héroe. Si alguno fallece, con el tiempo surgen otras personas dispuestas a ocupar su lugar (cuánto tiempo exacto dependerá del DJ y las circunstancias de la pérdida).

Estos seguidores deben recibir un salario mínimo y alimentos; generalmente querrán una parte de cualquier botín, tesoro u otra recompensa que reciba el héroe. Por lo demás están completamente dedicados a su ídolo y arriesgarán sus vidas por él en casi cualquier circunstancia normal. A sabiendas no sacrificarán sus vidas como fanáticos, excepto en casos muy especiales.

Usa la plantilla de **Soldado** de la página 163 para estos seguidores. El héroe puede equipar a sus seguidores como considere adecuado y pueda permitirse. Los seguidores emplean las reglas de avance como si fueran personajes jugadores (consulta la pág. 80).

Emplea las reglas de **Aliados** (pág. 162) si deseas proporcionar a tus seguidores una personalidad mínima. ¡Una coletilla al hablar, equipo inusual, acentos u otras manías distintivas son una forma ideal de que vuestros PNJ sean memorables y divertidos!

VENTAJAS PROFESIONALES

Estas ventajas reflejan años de práctica o experiencia en un oficio, actividad o arte específico. En ciertos casos, también podrían representar bendiciones especiales otorgadas por los poderes superiores.

Los jugadores pueden adquirir ventajas profesionales después de haber finalizado la creación de personajes, quizás interpretando su adquisición a base de practicar el oficio en cuestión en los tiempos muertos o entre aventuras.

Apilamiento: Las bonificaciones al mismo rasgo procedentes de distintas ventajas profesionales no se apilan. En caso de haber varias, se usa la más alta.

ACRÓBATA

Requisitos: Novato, Agilidad d8+, Atletismo d8+.

Un acróbata puede repetir una tirada de Atletismo que implique mantener el equilibrio, hacer piruetas o presas. No afecta a tiradas opuestas para interrumpir la acción de un adversario, trepar, nadar o arrojar objetos.

ACRÓBATA MARCIAL

Requisitos: Experimentado, Acróbata.



Gracias a sus piruetas y movimientos, cualquier ataque realizado contra el acróbata sufre una penalización de -1, siempre que este sea consciente de su atacante, pueda moverse con soltura y no sufra penalizaciones por carga o fuerza mínima.

AS

Requisitos: Novato, Agilidad d8+.

Los ases son pilotos espaciales o conductores que están más a gusto tras el volante, el timón o la palanca de vuelo que sobre sus pies.

Ignoran hasta dos puntos de penalizaciones a las tiradas de Conducir, Navegar y Pilotar, además de poder gastar sus benis para realizar tiradas de absorción con cualquier vehículo o transporte que esté bajo su mando, usando la habilidad

de manejo apropiada en vez de Vigor. Cada éxito y aumento niegan una herida.

ASESINO

Requisitos: Novato, Agilidad d8+, Pelear d6+, Sigilo d8+.

Los asesinos son expertos sicarios, capaces de acabar incluso con el oponente más duro. Añaden +2 a sus tiradas de daño cuando el adversario es vulnerable o tienen superioridad.

ERUDITO

Requisitos: Novato, Investigar d8+.

Tanto profesores, como estudiantes devotos y autodidactas entusiastas han pasado meses de sus vidas estudiando un tema específico. Son expertos en su campo y rara vez desconocen la respuesta a las preguntas concernientes a su área de interés.

Elige una de las habilidades siguientes: Ciencias, Humanidades, Ocultismo, Tácticas o una habilidad de “conocimiento” y basada en Astucia que exista en tu ambientación específica y no sea una habilidad arcana. Ganas una bonificación de +2 al total de las tiradas de esta habilidad siempre que la uses.

Es posible seleccionar esta ventaja más de una vez, pero deben elegirse habilidades distintas.

HOMBRE DE RECURSOS

Requisitos: Novato, Astucia d10+.

Ya se deba a estudios avanzados, ser un ratón de biblioteca, el uso de programas de búsqueda avanzada por ordenador o una intuición increíble, lo cierto es que tu héroe tiene un don para improvisar habilidades sobre la marcha. Hay poco que no pueda descubrir si se le da algo de tiempo y conserva la suerte de su lado.

El personaje realiza una tirada de Astucia como acción tras observar el uso de esta habilidad o estudiarla en profundidad. Con el éxito, gana d4 (d6 con uno o más aumentos) en dicha habilidad. Puede intentarlo de nuevo tras una hora de estudio, prácticas o prueba y error, hasta que logre el aumento, si lo desea. Esta capacidad dura hasta que el personaje repita el proceso en otra habilidad.

INVESTIGADOR

Requisitos: Novato, Astucia d8+, Investigar d8+.

Los investigadores pasan gran parte de su tiempo estudiando antiguas leyendas, pateando las calles o desentrañando diabólicos misterios. Algunos de estos héroes son auténticos detectives privados, pero podría tratarse

de magos fisgones en un mundo de fantasía o curiosos profesores de universidad que se topan por casualidad con algo que la humanidad no está preparada para conocer.

El personaje añade +2 a sus tiradas de Investigar y Notar para encontrar pistas (por ejemplo, al registrar escritorios en busca de papeles importantes, pilas de correo basura en busca de algo de interés o revolver la auténtica basura).

LADRÓN

Requisitos: Novato, Agilidad d8+, Latrocincio d6+, Sigilo d6+.

Los ladrones se especializan en el engaño, la traición y los trucos acrobáticos. Son especialmente valiosos a la hora de detectar trampas, cuando se debe escalar muros difíciles o superar cerraduras.

Son expertos a la hora de usar esos ladrillos que sobresalen una pizca de la pared y los alféizares de las ventanas para escalar hasta la cima de los edificios más altos o correr entre las abarrotadas calles y callejones como si fueran gatos callejeros. Por ello, ganan una bonificación de +1 a las tiradas de Atletismo (trepar) para desplazarse en entornos urbanos.

También saben cómo sacar un excelente partido a las sombras nacidas entre las lámparas y farolas de las ciudades para ocultar sus movimientos. Por ello añaden +1 a sus tiradas de Sigilo en entornos urbanos.

Finalmente, estos sinvergüenzas destacan, algo que no debería sorprenderte, en las propias tareas del oficio, de tal modo que añaden una bonificación de +1 a todas sus tiradas de Latrocincio, sin importar las circunstancias que las rodeen.

LEÑADOR

Requisitos: Novato, Espíritu d6+, Supervivencia d8+.

Los leñadores son exploradores, batidores y cazadores, que se encuentran más a gusto en la naturaleza que en las áreas urbanas. Son expertos rastreadores y exploradores avanzados, capaces de vivir de la tierra durante meses.

Estos personajes añaden una bonificación de +2 a sus tiradas de Supervivencia, así como a todas las tiradas de Sigilo realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).

MCGYVER

Requisitos: Novato, Astucia d6+, Notar d8+, Reparar d6+.

Un McGyver puede improvisar un objeto a partir de materiales aparentemente inocuos cuando surge la necesidad. Si tiene acceso a un puñado de objetos simples, puede usarlos (junto con una tirada de Reparar) para improvisar armas, explosivos o herramientas. Le lleva un turno completo, en donde no puede moverse o realizar ninguna otra acción mientras construye el instrumento. Estos objetos permanecen hasta que los use o acabe la escena (a decisión del DJ).

El fallo significa que no ha acabado su construcción. La pifia indica que se le ha acabado la suerte y no puede crear esa herramienta durante la escena.

El éxito crea un explosivo menor (2d4 de daño en una plantilla de área pequeña), un arma a distancia de un único disparo (como un “tirachinas letal”) con Distancia 5/10/20 y 2d6 de daño, una balsa improvisada, una batería eléctrica, etc.

Un aumento permite crear una explosión más grande (2d6 en una plantilla de área mediana o 2d4 en una plantilla grande), un arma a distancia de más calidad (cinco disparos, 2d8 de daño o distancia 10/20/40), una balsa más estable, una batería más potente, etc.

La calidad o potencia del ingenio queda por completo en manos del Director de Juego, quien debería recompensar la creatividad del jugador, en especial cuanto más dramáticas y peligrosas sean las circunstancias que rodeen la escena.

MR. ARREGLALOTODO

Requisitos: Novato, Reparar d8+.

Este manitas añade una bonificación de +2 a sus tiradas de Reparar. Con un aumento reducirá a la mitad el tiempo que normalmente llevaría reparar algo. Esto significa que si una tarea de reparación en particular ya especifica que con un aumento se tarda la mitad, el arreglalotodo lo conseguirá en un cuarto del tiempo si logra un aumento.

SOLDADO

Requisitos: Novato, Fuerza d6+, Vigor d6+.

Los soldados profesionales están acostumbrados a transportar grandes pesos y soportar duras condiciones climáticas. Tras unos cuantos días con su panoplia militar (a decisión del DJ), tratan su Fuerza como si fuera un dado superior a la hora de determinar su capacidad de carga (pág. 95) y la fuerza mínima (pág. 94) de su armadura, armas y otro equipo sin penalizaciones (se apila con Fornido).

También pueden repetir una vez las tiradas de Vigor para soportar peligros medioambientales (consulta **Peligros**, pág. 174).

"TENGO QUE RECORDAR NO CREAM MUCHAS VENTAJAS QUE DEN UN SIMPLE +2 EN MI PROPIO MATERIAL, PARA NO PEGARME CON LAS REGLAS DE APOYO. ¡SI NO, EMILY Y GABE SERÁN IMPARABLES!".

-El DJ

VENTAJAS SOCIALES

En casi cualquier entorno de juego, conseguir que los demás hagan lo que tú quieras es una capacidad tremenda-práctica. Estas ventajas te ayudan a conseguirlo.

AMENAZADOR

Requisitos: Novato, una entre Canalla, Despiadado, Feo o Sanguinario.

Pertenecer a la Brigada Brutal no siempre es tan malo como uno podría imaginar. Un personaje con esta ventaja ha aprendido a utilizar su mal aspecto o actitud de forma positiva. Este matón añade una bonificación de +2 a todas sus tiradas de Intimidar.

ANIMAR

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Provocar a un enemigo no solo sirve para tocarle las narices, sino que también ayuda a levantar la moral de tus aliados. Cuando tu personaje realiza con éxito un truco a un adversario, también puede *eliminar* el estado distraído o vulnerable (pág. 148) de uno de sus aliados.

CALLEJEAR

Requisitos: Novato, Astucia d6+.

Estos personajes saben cómo encontrar el mercado negro local, vender

mercancías robadas, evitar a las autoridades (¡y a otros criminales!), desaparecer una temporada cuando todo se pone feo, obtener armas ilegales, descubrir qué jefe mafioso está contratando músculo y otras actividades turbias semejantes.

El personaje añade una bonificación de +2 a sus tiradas de Persuadir o Intimidar para aprovechar su red de contactos (consulta la página 195), cuando esta tiene vínculos de carácter criminal. También añade +2 a sus tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con actividades tan turbias como las indicadas en el párrafo anterior.

CONEXIONES

Requisitos: Novato.

Tu heroína tiene contactos con diversa gente u organizaciones que la pueden ayudar cuando empiecen a pintar bastos. Podría tratarse de la mafia, los federales, un sindicato u otros aventureros.

Es posible seleccionar esta ventaja más de una vez, eligiendo una nueva facción o contacto en cada ocasión. Una vez por sesión, asumiendo que sea posible contactar con ellos, la heroína puede recurrir a sus amigos para que le hagan un favor.

El favor dependerá de la naturaleza del contacto (a discreción del DJ), pero podría tratarse de un préstamo de dinero, equipo, algo de músculo, transporte, información o, incluso, un experto con las habilidades críticas que nadie en el grupo de aventureros tiene, como un pirata informático o un erudito.

DEMAGOGO

Requisitos: Experimentado, Espíritu d8+.

Esta persona sabe cómo caldear los ánimos de varios individuos a la vez.

Como acción limitada, un personaje con esta ventaja puede realizar un truco de carácter social con Intimidar o Provoke, afectando a todos los adversarios en una plantilla de área media. Los afectados deben ser capaces de ver y escuchar con claridad al héroe. Cada defensor se resiste y se ve afectado por este truco de forma individual.

FUERZA DE VOLUNTAD

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

La confianza en uno mismo es una magnífica armadura contra aquellos que intenten denigrarte. Añades una bonificación de +2 a todas las tiradas de Astucia o Espíritu para resistirte a una maniobra de truco.

VOLUNTAD DE HIERRO

Requisitos: Novato, Fuerza de Voluntad.

Muy pocas cosas logran atravesar la coraza de tu psique. La bonificación de Fuerza de Voluntad se añade también a las tiradas de Astucia y Espíritu realizadas para resistirte a un poder y negar sus efectos. No se apila con Osado, ni afecta a ninguna otra tirada posterior, como recuperarte al quedar aturdido por un poder dañino, miedo, etc.

HUMILLAR

Requisitos: Novato, Provocar d8+.

Aquellos con una vena cruel pueden destruir el ego de un rival con una respuesta cortante o un gesto justo en el momento exacto. Puedes repetir una vez cada tirada de Provocar que hagas.

OFUSCAR

Requisitos: Novato, Provocar d6+.

Un individuo tan artero como tú es capaz de manipular a sus enemigos, haciendo

que estos centren su atención en ti en vez de en tus aliados o aquellos que pretendes proteger.

Una vez por turno, cuando tu héroe emplea Provocar para realizar un truco y obtiene un aumento (consulta **Trucos** en la página 158), puede optar por dejarlo también “ofuscado”.

Además de los efectos normales del éxito y del aumento, los enemigos ofuscados sufren una penalización de -2 a sus tiradas para afectar a *cualquier otro objetivo* que no sea quien les ha provocado. Este estado se apila con distraído, pero no con usos adicionales de Ofuscar. Dura hasta que cualquier bando reciba un joker en una ronda posterior, otra persona ofusque con éxito al objetivo o finalice el encuentro.

Ofuscar puede afectar a varios objetivos y es posible combinarlo con Demagogo (pág. 77).

REPLICAR

Requisitos: Novato, Provocar d6+.

Un mago de las palabras como tú es capaz de devolver los insultos velados e insinuaciones propias del combate social de vuelta al estúpido que los arrojó con gran facilidad.

Cuando un personaje con esta ventaja obtiene un aumento a la hora de defenderse de un truco basado en Intimidar o Provocar, *es su adversario* quien queda distraído.

RESPONSABLE

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Los demás saben que puedes confiar en tu héroe cuando necesiten ayuda. Puedes repetir una vez cada tirada de apoyo que hagas.

VÍNCULO

Requisitos: Comodín, Novato, Espíritu d8+.

Los héroes generosos y los líderes determinados saben que, en realidad, gran parte de su fuerza procede de sus compañeros. Del mismo modo, están dispuestos a renunciar a una parte de su propia fortuna, destino o suerte para ayudarlos.

Un personaje con esta ventaja puede entregar con total libertad uno o más de sus benis a cualquier otro personaje con el que sea capaz de comunicarse. El jugador debe explicar la forma que adopta su apoyo, que puede ir desde un rápido grito de ánimo hasta una palmadita de bienvenida en la espalda.

VOZ POTENTE

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Insultar o humillar a un adversario es divertido. Destruir a todo un grupo de gente con tus palabras *es una táctica*.

Una vez por turno, el personaje con esta ventaja añade un segundo dado de rasgo a una de sus acciones de apoyo basadas en Persuadir o Interpretar. Este dado adicional se asigna a un segundo aliado (no puede afectar al objetivo original), que pueda ver o escuchar al héroe y se aplica al rasgo elegido. Pueden ser rasgos distintos en cada aliado.

VOZ MUY POTENTE

Requisitos: Experimentado, Voz Potente.

Como Voz Potente, pero añades un tercer dado de rasgo a la acción y puedes afectar con ella a un tercer aliado.



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.

En campañas largas, es posible reducir el ritmo de avance. Por ejemplo, otorgar un avance cada dos sesiones completas de juego o, incluso, un avance cada tres,

si pretendéis jugar durante años. También puedes optar por dar un avance cuando se completen ciertos objetivos de la historia. Como Director de Juego tienes completa libertad.

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 (consulta



Rango un poco más adelante). 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

COMENZAR EL JUEGO CON PERSONAJES AVANZADOS

Si el DJ está de acuerdo, podrías llegar a hacer un personaje que ya haya ganado

algo de experiencia previa; para ello simplemente haz el personaje de forma normal y luego invierte tantos avances como le hayan otorgado. Esto asegura que los personajes sigan equilibrados de un modo similar a si hubieran ganado dicha experiencia jugando normalmente.

Cualquier mercancía, equipo o recurso adicional que tenga el personaje es algo que quedará a decisión del Director de Juego, en función del entorno de campaña específico. Como regla general, dobla los fondos iniciales del personaje por cada rango por encima de novato.

Remplazo de personajes: Cuando un personaje fallece, os recomendamos que el jugador cree un nuevo héroe de rango novato y, después, otorgarle la misma cantidad de avances que tenía su anterior campeón.

MEJORA DE ALIADOS

Los seguidores y otros aliados que permanecen junto al grupo de aventureros durante largos períodos de tiempo pueden mejorar también sus capacidades.

Al final de una sesión de juego donde los aliados hayan desempeñado un papel significativo (normalmente, participar en un combate, pero el DJ tiene la última palabra), se les puede otorgar un avance, que se gasta del mismo modo que si fueran personajes jugadores.

“SIEMPRE ES BUENA IDEA MEJORAR UN ATRIBUTO. ESO ABRE NUEVAS VENTAJAS Y HACE QUE LAS HABILIDADES ASOCIADAS SEAN MÁS BARATAS.”

-GABE

SUMARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

CONCEPTO

- Comienza con una idea general de lo que quieras interpretar. Probablemente, el libro de ambientación te proporcione muchas ideas.

ESPECIE

- Elige la especie entre las existentes en la ambientación (pág. 12) y aplica cualquier bonificación o capacidad especial que otorgue.

DÉSVENTAJAS

- Elige hasta cuatro puntos de desventajas (las mayores otorgan dos puntos y las menores, uno).
- Por dos puntos de desventajas puedes mejorar un atributo en un nivel de dado o adquirir una ventaja.
- Por un punto de desventajas obtienes un punto extra de habilidad o una cantidad de fondos extras igual a la cantidad base de la ambientación.

ATRIBUTOS

- Todos los atributos comienzan a d4. Tienes cinco puntos para distribuir entre ellos. Cada mejora de nivel de dado cuesta un punto.
- No se puede mejorar un atributo por encima de d12, a no ser que la especie de tu héroe indique otra cosa.

HABILIDADES

- Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo son habilidades básicas y comienzan a d4 de forma gratuita.
- Tienes doce puntos para gastar en estas habilidades u otras distintas.
- Cada nivel de dado cuesta un punto, si es inferior o igual al atributo asociado a esa habilidad. Por encima del atributo asociado, cuesta dos puntos por nivel de dado.

VALORES DERIVADOS

- Tienes Paso 6, salvo que tus capacidades por especie, ventajas o desventajas digan otra cosa.
- Parada es igual a dos más la mitad del dado de Pelear.
- El Tamaño es 0, salvo que tu especie, ventajas o desventajas indiquen lo contrario.
- Dureza es igual a dos más la mitad del dado de Vigor (y la bonificación de la armadura).

Apunta la armadura entre paréntesis del siguiente modo: Dureza 11 (2). Ese 2 significa que, del total de once puntos de Dureza que tienes, dos de ellos proceden de tu armadura en el torso. Un ataque con la capacidad Perforación de Armadura (PA) podría ignorar hasta esos dos puntos, pero no los nueve restantes.

VENTAJAS

- Usa los puntos de desventajas que aún no hayas gastado en adquirir las ventajas que quieras.
- Cada ventaja cuesta dos puntos de desventajas.

EQUIPO

- Tienes un “equipo de aventuras” igual a 500 créditos en equipo.

SUMARIO DE DESVENTAJAS

Analfabeto (menor): No sabes leer o escribir.

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

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

Apacible (menor): -2 a Intimidar.

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

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

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 -1 (-2 si la desventaja es mayor) en todas las tiradas de rasgo que dependan de la visión. 50 % de perder las gafas al sufrir un trauma.

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 quieras.

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.

Envídioso (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 sustras -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 actúas 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 $\frac{1}{3}$ 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 debes comunicarte mediante gestos.

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 RASGOS

ATRIBUTOS

Agilidad: Destreza, flexibilidad y coordinación física en general.

Astucia: Percepción, intelecto en bruto y aprovechamiento de la información compleja.

Espíritu: Fuerza interior y voluntad.

Fuerza: Músculo físico.

Vigor: Aguante, salud y constitución.

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 para guiar carros y carrozas 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 quieren.

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

Latrocínio (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 quieras.

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. 158).

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 esconderse.

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.

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.

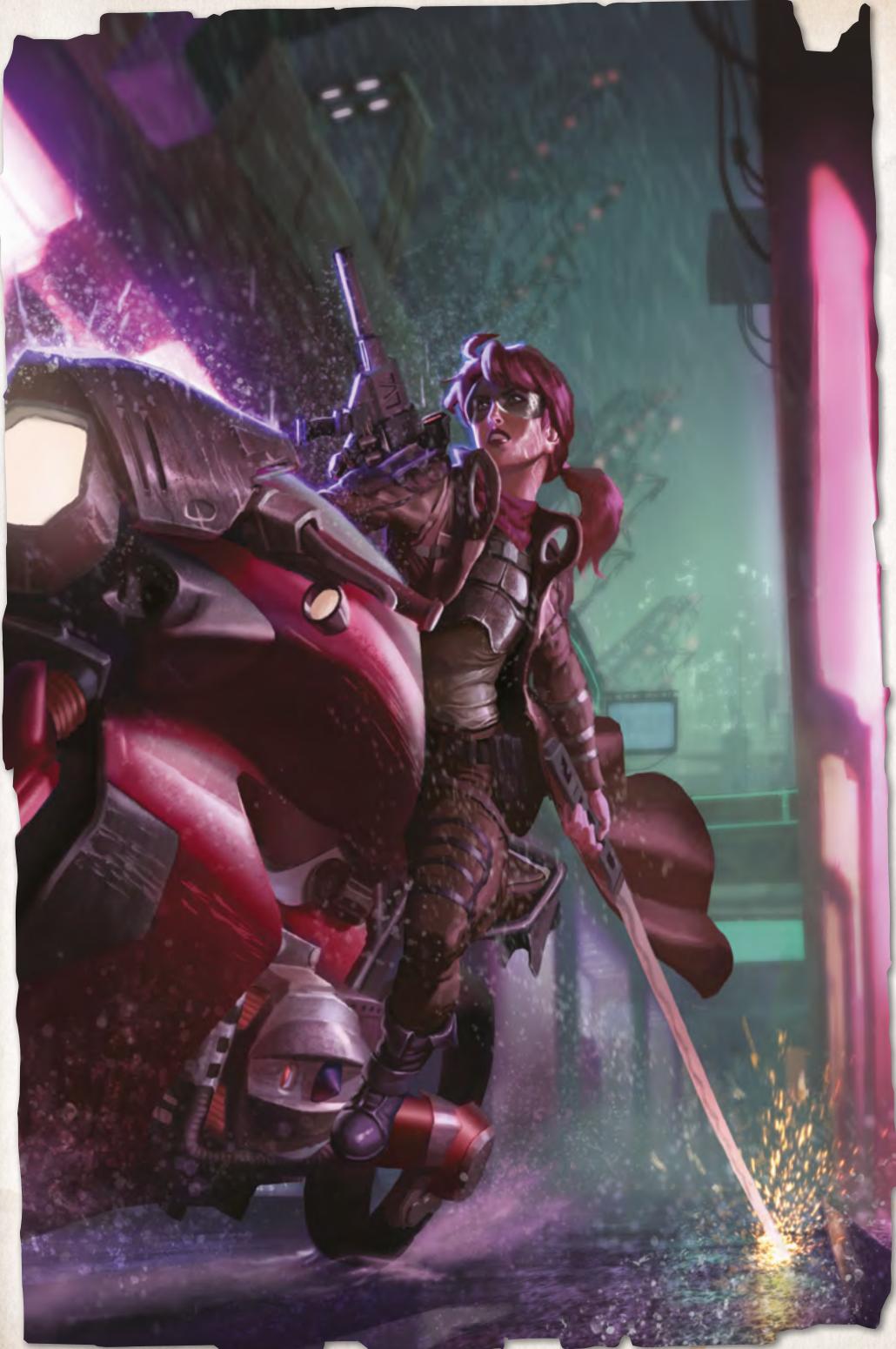
VENTAJA	REQUISITOS	EFFECTOS
Acaparador	N, Afortunado	1/encuentro, encuentras entre tus pertenencias una pieza de equipo necesaria.
Acróbata	N, AGI d8, Atletismo d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Atletismo basadas en acrobacias.
Acróbata Marcial	E, Acróbata	-1 a golpearte si no tienes penalización 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	E, 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 objetivos 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 en una sola acción 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 ronda.
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 disargas 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	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 Impío/Sagrado	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, Latrocínio d6	+1 a Latrocínio, +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 y +1 a Vigor para recuperarse de la conmoción.
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 las tiradas para recuperarte del aturdimiento y la conmoción.
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.
iRock'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.



CAPÍTULO 3

EQUIPO

En este capítulo encontrarás una muestra representativa de equipo, que va desde la antigüedad hasta nuestro futuro cercano. Consulta las notas siguientes antes de hacer tus compras; así sabrás qué significa cada una de estas palabras claves.

COSTE

Asumimos que los personajes ya tienen ropa y otros objetos personales. En una ambientación contemporánea, poseen un lugar donde vivir, varias mudas de ropa, herramientas y, quizás, un vehículo, acordes a las necesidades básicas del periodo.

Los fondos iniciales de quinientos créditos son para adquirir “equipo de aventurero”, además de los objetos personales ya mencionados. Los precios vienen determinados en términos contemporáneos. En caso de objetos de eras pasadas o futuristas, su precio es relativo a los créditos iniciales. A menudo, esto puede proporcionar resultados extraños: por ejemplo, un buen traje en 1920 podía costar 20\$ en el mundo real, en vez de los 200 € que aquí indicamos. Eso se compensa,

en parte, con una cantidad mayor de fondos iniciales respecto a lo que la mayoría de la gente tenía en esa época.

Es extremadamente difícil, además, asignar un precio a ciertos objetos, pues solían fabricarse sobre la marcha o recurriendo a trabajos forzados; por ejemplo, eran los propios ingenieros y soldados quienes construían las catapultas y trabuquetes sobre el campo de batalla. El precio indicado refleja una estimación, en función de la época y los recursos necesarios para crearlos.

Usa los precios que aquí indicamos cuando vayas a plantear una partida rápida o como base y guía para tus propios mundos de campaña. En nuestros libros de ambientación oficiales para *Savage Worlds* encontrarás más listas de equipo, con objetos y costes específicos para su época y entorno de campaña.

NOTAS 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).

El Alcance puede ser muy importante cuando se lucha montado o *contra* jinetes (consulta la página 146).

ALTO EXPLOSIVO (AE)

La munición AE emplea una plantilla de área, cuyo tamaño vendrá indicado en el arma o las notas de la munición. Consulta las reglas de **Ataques de área** en el Capítulo 3 para saber cómo resolver este tipo de ataques.

ARMA PESADA (AP)

El arma puede afectar a vehículos u otros objetos con **Blindaje pesado** (consulta la pág. 116).

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.

Apilamiento: La armadura artificial se apila con la armadura natural (como una piel escamosa) a su valor completo.

Los personajes pueden apilar hasta un máximo de dos capas artificiales. Aquella más baja añade la mitad de su valor (redondeando hacia abajo) al total e incrementa el requisito de Fuerza Mínima de la superior en un nivel de dado. Así, por ejemplo, vestir cota de malla (+3) debajo de media coraza (+4) añade +1 al total de armadura del portador, transformándola en una armadura completa (+5) con Fuerza Mínima d12.

CADENCIA DE FUEGO (CDF)

Indica la cantidad de munición que el arma emplea en una sola acción. Consulta **Ataques a distancia** en la página 133 para los detalles completos.

CALIBRE

El número indicado entre paréntesis tras el nombre de un arma de fuego indica el calibre de la bala que dispara. Úsalos como indicación a la hora de calcular el coste de la munición o intentar determinar si los proyectiles de un arma sirven en otra (la munición de rifle y pistola nunca es intercambiable, a no ser que la descripción del arma especifique lo contrario).

DAÑO

El daño siempre viene indicado en términos de dados. Las armas de proyectil causan una cantidad fija (como 2d6). Las armas cuerpo a cuerpo determinan su daño como la suma del dado de Fuerza del usuario más otro dado extra, indicado en la entrada específica del arma. Así, una daga, por ejemplo, causa FUE+1d4 de daño.

DISTANCIA

Este rasgo indica los alcances por Distancia Corta, Media y Larga del arma. La Distancia Extrema se calcula como cuatro veces el valor de Distancia Larga. Consulta **Ataques a distancia** en la página 133 para determinar los modificadores a Disparar o Atletismo (lanzar) y otros detalles asociados.

Los valores de distancia vienen indicados en pasos, equiparables a 2,5 cm en el tablero de juego si empleas miniaturas (más o menos, una pulgada), facilitándote así el movimiento, combate o disparo. Si prefieres no usar miniaturas,

recuerda que cada punto de paso es equivalente a dos metros.

Estos alcances son “efectivos” para usar un tablero de juego. Si necesitas saber el alcance real que tendría un arma en “nuestro mundo” (por ejemplo, para simular batallas sin usar un tablero de juego), multiplica cada categoría de distancia por 2,5.

DOS MANOS

Se puede usar un arma de dos manos con solo una, pero al coste de sufrir una penalización de -4 a las tiradas. Sigue usándose su FUE completa a la hora de determinar el daño, pero pierde todos sus demás rasgos positivos, como bonificaciones a Alcance o Parada.

FUERZA MÍNIMA (FUEMÍN)

Ciertos objetos tienen una “Fuerza Mínima” que necesitas alcanzar para poder usarlos sin penalizaciones. En algunos objetos se indica d4, pues es posible tener Fuerza inferior a d4.

- **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, en caso de que tu determinado, pero débil, aventurero decida llevar o utilizar varios objetos demasiado pesados para su complejión.
- **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. Además, cuando la Fuerza del usuario es inferior a la Fuerza Mínima necesaria, no se beneficia de ninguno de los rasgos positivos del arma, como su Alcance o la bonificación a Parada. Sí conserva, sin embargo, cualquier penalización del arma.

PARADA

El arma añade este modificador al valor de Parada del usuario. Cuando un personaje blande dos armas (una en cada mano), se añade la penalización de ambas armas al cálculo final. Sin embargo, aunque las penalizaciones a Parada sí se apilan, las bonificaciones no (a no ser que el personaje tenga la ventaja Ambidextro).

PENALIZACIÓN POR MOVIMIENTO (PENMOV, NOMOV)

Ciertas armas, como los rifles de francotirador, son muy imprecisas si se disparan como un arma normal, desde la cadera, en vez de utilizando sus miras telescopicas, trípodes, etc. Si el arma tiene PenMov, el personaje sufre una penalización de -2 a Disparar si se mueve a la vez que dispara en ese mismo turno. El usuario de un arma con NoMov no puede moverse y disparar con ella en el mismo turno.

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.

PROTECCIÓN BALÍSTICA

Cuando en el valor de Armadura de un objeto se añade un asterisco, esta es más eficiente contra las armas de fuego. Al total de daño producido se restan cuatro puntos (como si el afectado tuviera el rasgo de criatura *Resistencia*) y, después, se aplica la PA; el total resultante es el daño que se compara con la Dureza del objetivo.

RÁFAGA CORTA (R3B)

Ciertas armas militares pueden disparar tres balas en rápida sucesión presionando una única vez el gatillo. Cuando el arma tiene esta capacidad, su CdF es 1 en esta modalidad de fuego, pero consume tres balas y añade +1 a las tiradas de Disparar y daño.

RECARGA

La forma de recargar un arma de cargador, clip de munición o balas individuales en un arma de fuego contemporánea viene explicada al detalle en la página 155.

Las armas más antiguas, como los mosqueteros o ballestas, son mucho más lentas de usar. Una vez disparada, el número que se indique tras este rasgo determina cuántas acciones lleva el proceso de recarga antes de que pueda dispararse de nuevo.

CARGA

La mayoría de las veces no tendrás que preocuparte por cuánto pesa el equipo que transporta tu personaje. Cuando sí importe, suma el peso de todo lo que lleva el personaje y compáralo con tu Fuerza en la tabla de carga (ciertos “pesos” no indican la masa sino lo incómodo que es transportar el

objeto). Cuando el personaje lleva más carga de la cantidad indicada por su fuerza, está sobrecargado.

Ejemplo: Gabe tiene Fuerza d8 y puede transportar sin penalizaciones hasta 30 kg en equipo. Si intenta llevar más de eso, estará sobrecargado.

Sobrecargado: -2 al Paso (mínimo 1), tiradas de correr, Agilidad y todas las habilidades asociadas a Agilidad, y las tiradas de Vigor para resistir la fatiga (consulta la página 151).

Objetos voluminosos: Incluso las personas más fuertes se consideran sobrecargadas cuando transportan un objeto voluminoso, grande o muy mal equilibrado, como una caja enorme, un cofre del tesoro, otra persona, etc.

Peso máximo: Cuando supera tres veces la cantidad indicada como sobrecarga, el personaje se puede mover a Paso 1 durante una cantidad máxima de rondas igual a su Vigor. Cada ronda posterior debe superar una tirada de Vigor o sufrirá un nivel de fatiga.

La cantidad máxima absoluta que el personaje puede alzar o arrastrar es igual a cuatro veces el valor de sobrecarga.

TABLA DE CARGA*

FUERZA SOBRECARGA

d4	Más de 10 kg
d6	Más de 20 kg
d8	Más de 30 kg
d10	Más de 40 kg
d12	Más de 50 kg
Cada +1	+10 kg adicionales

(*) NdT: En la edición original de Savage Worlds, el peso se indica en libras (0,453 kg), que redondeamos hasta medio kilogramo; tenlo en cuenta cuando uses suplementos en inglés del sistema donde se usen libras en vez de kilogramos.

EQUIPO MISCELÁNEO

Nota: A no ser que se diga lo contrario, todos los precios de este capítulo están en créditos (€) y el peso en kilogramos.

OBJETO	COSTE	PESO
ANIMALES & ARREOS		
Caballo:		
Monta	300	--
Guerra	750	--
Silla:		
Estándar	10	5
Recargada	50	5
EQUIPO DE AVENTURERO		
Aceite (para lámparas, medio litro)	2	0,5
Antorcha (1 hora, ilumina 4 pasos de radio)	5	0,5
Cámara de fotos:		
Desechable	10	0,5
Estándar	75	1
Digital	300	0,5
Cantimplora (pellejo de agua)	5	0,5
Carcaj (20 flechas/virote)	25	1
Cuerda (10 pasos/20 m):		
Cáñamo	10	7,5
Nylon	10	1,5
Encendedor	2	--
Esposas (o grilletes)	15	1
Gafas	20	0,5
Gancho de escalada	100	1
Ganzúas	200	0,5
Jabón	1	0,1
Kit básico de primeros auxilios (3 usos, consulta Curación , pág. 138)	10	0,5
Lámpara (4 horas, ilumina 4 pasos de radio)	25	1,5
Linterna (rayo de 4 pasos)	20	1,5
Maletín de herramientas	200	2,5

Maletín médico (cinco usos, +1 a Medicina; 25 € recarga)	100	2
Manta	10	2
Martillo para clavos	10	0,5
Mochila	50	1
Pala	5	2,5
Palanqueta	10	1
Paraguas o sombrilla	5	1
Piedra de afilar	5	0,5
Pederal y acero	3	0,5
Petaca (cerámica)	5	0,5
Petate (saco de dormir, invierno)	25	2
Silbato	2	--
Vela (1 hora, ilumina 2 pasos de radio)	1	0,5
MUDAS DE ROPA		
Botas:		
Invierno	100	0,5
Senderismo	100	1
Camuflaje militar	20	1,5
Muda casual	20	1
Muda formal	200	1,5
Muda de invierno (parka, capa gruesa, etc.)	200	1,5
ORDENADORES Y ELECTRÓNICA		
GPS	250	0,5
Ordenador:		
Portátil	1.200	2,5
Sobremesa	800	10
Tableta	250	0,5
Teléfono móvil	100	--
ACCESORIOS PARA ARMAS DE FUEGO		
Bípode/trípode (lleva una acción desplegarlo y niega las penalizaciones por retroceso y FUEMín, página 94)	100	1
Mira/puntero láser (+1 a Disparar a distancia corta y media)	150	0,5

Mira telescopica para rifle
(cancela 2 puntos adicionales de penalizaciones al Apuntar, pág. 141)

100 1

ALIMENTACIÓN

Restaurante:

De comida rápida	8	0,5
Mesón	15+	--

Raciones:

MRE (Raciones militares listas para comer)	10	0,5
Raciones de viaje (5 comidas, se conservan una semana)	10	2,5

DEFENSA PERSONAL

Espray de pimienta (Disparar o Pelear si se está enzarzado, no hay penalización por distancia, pero el alcance máximo es dos pasos (≈ 3 metros), Mun. 5; la víctima debe superar Vigor (-2) o queda conmocionada (pág. 147))

15 0,25

Táser (Disparar, Dist. 1/2/4, Mun. 3 antes de necesitar dos horas de recarga en la red; la víctima debe superar Vigor (-2) o queda conmocionada)

25 0,25

VIGILANCIA Y ESPIONAJE

Cámara "de botón" (12 horas de uso continuado)

50 --

Detector de transmisiones

525 0,5

Gafas de visión nocturna:

Activas (niega todas las penalizaciones por luz)

1.000 1,5

Pasivas (niega penumbra y oscuridad)

500 1,5

Interceptor de telefonía:

Cable (Reparar para interceptar la llamada)

150 1

Móvil (Electrónica para interceptar la llamada)

650 2,5

Micrófono parabólico (escucha un susurro a 200 m)

750 2

Micro para colocar en un teléfono fijo

250 --

Microfono transmisor ("bicho", 12 horas de uso continuado)

30 --

"¿TIENES PROBLEMAS PARA CARGAR CON TODO TU EQUIPO? ¡SAL AHÍ FUERA Y PONTE CACHAS!"

-GABE

MUNICIÓN

TIPO	COSTE	PESO	NOTAS
------	-------	------	-------

Balas (50):

Pequeña	10	0,5	Calibres .22 a .32.
Mediana	20	1	Calibres de 9 mm a .45.
Grande	50	7,5	Calibres .50 y superiores.

Batería láser (1):

Pistola	20	0,125	Equivalente a un cargador completo para la pistola, rifle, subfusil o ametralladora láser en cuestión.
Rifle/Subfusil	20	0,25	
Gatling	50	2	

Escopeta (25):

Bala	20	0,75	Consulta la página 149.
Cartucho	15	0,75	Perdigón estándar.

Flecha/virote (10)

5 1 Para arcos o ballestas.

Pólvora y balín (10)

1 0,25 Para armas de pólvora negra.

Proyectiles honda (20)

2 0,5 --.

PROTECCIÓN

ARMADURAS

A continuación, verás una lista con diversos tipos de armaduras, que van desde la edad del bronce a la futura era espacial. El valor de armadura del torso se debe indicar entre paréntesis del siguiente modo: Dureza 11 (2), por ejemplo. Esto quiere decir que, de esos once puntos de Dureza, dos corresponden a la armadura. Un ataque con perforación de armaduras (PA), puede superar hasta dos de estos puntos, pero no los nueve restantes. La PA que sobre de un ataque, se desperdicia sin efecto.

Ten en cuenta que las grebas (las protecciones para piernas) y los brazales (las protecciones de los brazos), vienen indicados por pares. Reduce su coste y peso a la mitad si el personaje solo lleva una de las dos partes del juego (su valor de Fuerza Mínima no cambia).

Protección balística: Las armaduras con un asterisco reducen el daño de las balas en cuatro puntos antes de aplicar la PA. Como balas, definimos cualquier proyectil sólido disparado por un arma de fuego.

ARMADURAS CONTEMPORÁNEAS

OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUEMÍN	PESO	COSTE
Ropa/Cuero (ropas pesadas de invierno, chupa y pantalones de cuero, chaparreras).					
Chaq. de cuero grueso	Torso, brazos	+1	d4	2,5	100
Chaparreras/pantalones gruesos	Piernas	+1	d4	5	70
Chaqueta de motero con kevlar	Torso, brazos	+2	d4	4	350
Pantalones de motero con kevlar	Piernas	+2	d4	2	175
Casco de ciclista	Cabeza	+2	d4	0,5	50
Casco de motero	Cabeza	+3	d4	1,5	100

Armadura corporal (chaquetas reforzadas, chalecos antibalas, armadura militar o antidisturbios).

Chaleco antibalas (Vietnam)	Torso	+2	d6	5	40
Chaleco de kevlar (policía)	Torso	+2*	d6	2,5	200
Chaleco de kevlar con refuerzos (2008+, ejército)	Torso	+4*	d8	8,5	500
Traje de artíficiero ⁽¹⁾	Todo el cuerpo	+10	d12	40	25.000+
Casco de kevlar	Cabeza	+4*	d4	2,5	80

(*) Protección balística.

(1) Los trajes de artíficiero no se construyen pensando en el movimiento del usuario, excepto las manos, que no van tapadas. Ni la Agilidad, ni las habilidades asociadas a ella que requieran destreza corporal, pueden superar el d6 mientras se lleva esta armadura; también se reduce el Paso en dos puntos (además de las penalizaciones por Fuerza Mínima).

ARMADURAS ANTIGUAS Y MEDIEVALES

OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUEMÍN	PESO	COSTE
Tela gruesa/cuero ligero (ropas gruesas para invierno, pieles animales, cuero natural).					
Chaqueta	Torso, brazos	+1	d4	2,5	20
Pantalones	Piernas	+1	d4	2,5	20
Túnica	Torso, brazos, piernas	+1	d4	4	30
Gorro	Cabeza	+1	d4	0,5	5
Cuero cocido/piel gruesa (piel de cocodrilo, carey, cuero curtido, cuirbouilli).					
Chaqueta	Torso, brazos	+2	d6	4	80
Pantalones	Piernas	+2	d6	3,5	40
Gorro	Cabeza	+2	d6	0,5	20
Malla (armaduras de malla, escamas metálicas, anillas, samurái).					
Camisa	Torso, brazos	+3	d8	12,5	300
Pantalones	Piernas	+3	d8	5	150
Cofia o casco	Cabeza	+3	d8	2	25
Panoplia de bronce (una o dos placas metálicas de gran tamaño unidas por correas; es típica de la era del bronce y otras civilizaciones que desconocen el hierro).					
Barda para caballos	Caballo	+3	d10	25	1.500
Pectoral	Torso	+3	d8	6,5	80
Brazales	Brazos	+3	d8	2,5	40
Grebas	Piernas	+3	d8	3	50
Casco corintio ⁽¹⁾	Cabeza, cara	+3	d8	3	25
Coraza (una combinación de placas metálicas en las partes vitales cosidas a una malla interior).					
Barda para caballos	Caballo	+4	d10	25	1.500
Pectoral	Torso	+4	d10	15	500
Brazales	Brazos	+4	d10	5	200
Grebas	Piernas	+4	d10	5	200
Yelmo, abierto	Cabeza	+4	d10	2	100
Yelmo, cerrado ⁽¹⁾	Cabeza, cara	+4	d10	4	200

(1) Impone una penalización de -1 a las tiradas de Notar basadas en la vista.

ARMADURAS FUTURISTAS

OBJETO	LOCALIZACIONES	ARMADURA	FUEMÍN	PESO	COSTE
Armaduras ligeras/civiles (ropas protectoras a base de polímeros complejos o fibras antibalísticas avanzadas).					
Armadura corporal	Torso, brazos, piernas	+4*	d4	2	200
Piel energética ⁽¹⁾	-	+4 vs láseres	d4	--	--
Armaduras militares (usadas por ejércitos estatales o privados).					
Traje de batalla para infantería ⁽²⁾	Torso, brazos, piernas	+6*	d6	6	800
Casco de combate	Cabeza, cara	+6*	d6	1	100

(*) Protección balística.

(1) Es posible tratar una armadura con estos polímeros, que reducen el daño de los ataques basados en el láser en cuatro puntos. Aumenta en un 50 % el coste de la armadura y reduce en dos puntos las tiradas de Sigilo basadas en la visión.

(2) Una armadura completa con guantes y botas.

ESCUDOS

Los escudos añaden una bonificación a la Parada del usuario. La bonificación por Cobertura se resta a los ataques a distancia contra el usuario, siempre que procedan del ángulo frontal o el lateral del escudo (los ataques por la espalda o el lateral opuesto al escudo ignoran esta cobertura).

Los escudos antiguos y medievales tienen Consistencia 10 y proporcionan Armadura +2 si alguien intenta atravesarlos para causar daño (consulta **Obstáculos**, pág. 145). Los escudos contemporáneos tienen Consistencia 12 y también proporcionan Armadura +2. Los escudos de polímeros futuristas tienen Consistencia 10 y proporcionan Armadura +4.

Cualquier escudo puede usarse, mientras se lleve equipado, para golpear por FUE+d4 de daño.

ESCUDOS

ESCUDO	PARADA	COBERTURA	FUEMÍN	PESO	COSTE
Antiguos y medievales					
Pequeño	+1	-	d4	2	50
Mediano	+2	-2	d6	4	100
Grande	+3	-4	d8	6	200
Contemporáneos					
Antidisturbios	+3	-4	d4	2,5	80
Balístico ⁽¹⁾	+3	-4	d6	4,5	250
Futuristas					
Polímeros, pequeño	+1	-	d4	1	200
Polímeros, mediano	+2	-2	d4	2	300
Polímeros, grande	+3	-4	d6	3	400

(1) Protección balística.



ARMAS PERSONALES

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	DAÑO	FUE MÍN.	PESO	COSTE	NOTAS
MEDIEVALES					
Alabarda	FUE+d8	d8	3	250	Alcance 1, dos manos.
Almádena	FUE+d10	d10	5	400	Dos manos, +2 al daño para romper objetos.
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.
Estoque	FUE+d4	d4	1	150	Parada +1.
Hacha, batalla	FUE+d8	d8	2	300	–
Hacha, gran	FUE+d10	d10	3,5	400	PA 2, Parada -1, dos manos.
Hacha, mano	FUE+d6	d6	1	100	–
Katana	FUE+d6+1	d6	1,5	1.000	Dos manos.
Lanza	FUE+d6	d6	1,5	100	Alcance 1; a dos manos gana Parada +1.
Lanza de jinete	FUE+d8	d8	3	300	PA 2 cuando carga, Alcance 2, solo se puede usar montado.
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	–
Pica	FUE+d8	d8	9	400	Alcance 2, dos manos.
Porra, ligera	FUE+d4	d4	1	25	Una señal de clase baja o criminalidad.
Porra, pesada	FUE+d6	d6	2,5	50	Una señal de clase baja o criminalidad.
Vara	FUE+d4	d4	2	10	Parada +1, Alcance 1, dos manos.

*"TENGO QUE RECORDAR QUE LOS COSTES SON RELATIVOS
A SU PERÍODO HISTÓRICO, NO AUTÉNTICOS PRECIOS.
ES POSIBLE QUE DEBA CAMBIARLOS CUANDO GABE Y
RED COMIENCEN A SALTAR ENTRE DIMENSIONES".*

-El DJ

ARMA	DAÑO	FUE MÍN.	PESO	PRECIO	NOTAS
CONTEMPORÁNEAS					
Bastón/porra	FUE+d4	d4	0,5	10	Empleado por la mayoría de agentes de la ley.
Bayoneta	FUE+d4	d4	0,5	25	Calada en un rifle hace FUE+d6, Parada +1, Alcance 1, dos manos.
Cuchillo de supervivencia	FUE+d4	d4	0,5	50	Contiene herramientas que dan +1 a las tiradas de Supervivencia.
Motosierra	2d6+4	d6	10	200	Una pifia hace que se golpee a sí mismo.
Navaja	FUE+d4	d4	0,25	10	-2 a Notar para encontrarla si se oculta.
Palo explosivo	3d6	d6	1	5	Un cartucho de escopeta atado a un palo y usado como arma c/c. Debe recargarse con un cartucho nuevo (1 acción).
Puño americano	FUE+d4	d4	0,5	20	El personaje no está armado para propósitos de Defensor desarmado (pág. 148).
FUTURISTAS					
Daga molecular	FUE+d4+2	d4	0,25	250	PA 2, no es arrojadizo.
Espada molecular	FUE+d8+2	d6	1	500	PA 4.
Sable láser	FUE+d6+8	d4	1	1.000	PA 12.

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
MEDIEVALES							
Arco	12/24/48	2d6	–	1	d6	1,5	250
Arco largo	15/30/60	2d6	1	1	d8	1,5	300
Ballesta, ligera ⁽¹⁾	10/20/40	2d6	2	1	d6	2,5	250
Ballesta pesada ⁽²⁾	15/30/60	2d8	2	1	d6	4	400
Cuchillo/daga	3/6/12	FUE+d4	–	1	d4	0,5	25
Hacha, arrojadiza	3/6/12	FUE+d6	–	1	d6	1,5	100
Honda ⁽³⁾	4/8/16	FUE+d4	–	1	d4	0,5	10
Jabalina/lanza	3/6/12	FUE+d6	–	1	d6	1,5	100
Red de guerra ⁽⁴⁾	3/6/12	–	–	1	d4	4	50

CONTEMPORÁNEAS

Arco compuesto	12/24/48	FUE+d6	1	1	d6	1,5	200
Ballesta de poleas	15/30/60	2d6	2	1	d6	3,5	300

Notas:

- (1) Se recarga manualmente.
- (2) Requiere una manivela para cargarla. Recarga 2.
- (3) Emplea Atletismo (lanzar).
- (4) Está contrapesada. Un impacto con éxito significa que la víctima queda aferrada (pág. 139). La red tiene Consistencia 10 y solo puede romperse mediante ataques cortantes.

ARMAS DE PÓLVORA NEGRA⁽¹⁾

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
PISTOLAS								
Pistola de chispa	5/10/20	2d6+1	-	1	1	d4	1,5	150
MOSQUETES								
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
RIFLES-MOSQUETE								
Rifle Kentucky ⁽³⁾	15/30/60	2d8	2	1	1	d6	4	300
Springfield modelo 1861	15/30/60	2d8	-	1	1	d6	5,5	250

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 (pág. 149).
- (3) El estrecho cañón hace que tenga Recarga 4 en vez de lo normal.



PISTOLAS Y SUBFUSILES CONTEMPORÁNEOS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
PISTOLAS								
Revólveres: Suelen tener un tambor de seis cámaras, que debe recargarse bala a bala; existen también “cilindros de recarga rápida”, que se venden por separado, para la mayoría de armas modernas, con un importe de alrededor del 10 % del coste del arma.								
Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2	200
Derringer .41 ⁽¹⁾	3/6/12	2d4	–	1	2	d4	0,5	100
Revólver policial (.38)	10/20/40	2d6	–	1	6	d4	1	150
Smith & Wesson .357	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2,5	250
Automáticas: Las pistolas de este tipo se alimentan mediante cargador. Los valores de Munición indican el tamaño más habitual del cargador. Se puede adquirir un cargador adicional por 10 % del precio del modelo. Cada cargador pesa en torno a 0,5 kg lleno de munición.								
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	1	7	d4	2	200
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	2	1	7	d6	4	300
Glock (9 mm)	12/24/48	2d6	1	1	17	d4	1,5	200
Ruger .22	10/20/40	2d4	–	1	9	d4	1	100
SUBFUSILES								

Los valores de Munición indican el tamaño más habitual del cargador. Se puede adquirir un cargador adicional por 10 % del precio del modelo. Cada cargador pesa en torno a 0,5 kg lleno de munición.

H&K MP5 (9 mm)	12/24/48	2d6	1	3	30	d6	5	300
Tommy Gun (.45) ⁽²⁾	12/24/48	2d6+1	1	3	20	d6	6,5	350
Uzi (9 mm)	12/24/48	2d6	1	3	32	d4	4,5	300

Notas:

(1) -2 a Notar si se oculta.

(2) Los subfusiles Thompson pueden usar también un tambor de 50 balas. Esto aumenta su peso en +1 kg; cada tambor ya cargado cuesta 50.



RIFLES CONTEMPORÁNEOS

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Rifles de palanca y cerrojo: Se introduce la bala en la recámara y se carga operando una palanca situada bajo el arma, o un cerrojo en la parte superior. A no ser que se indique lo contrario, tienen cargadores internos (no extraíbles) que deben recargarse bala a bala.								
Carabina de caza (.308) ⁽¹⁾	24/48/96	2d8	2	1	5	d6	4	350
Carabina Spencer (.52)	20/40/80	2d8	2	1	7	d4	4	250
Barret (.50) ⁽²⁾	50/100/200	2d10	4	1	10	d8	17,5	750
M1 Garand (.30-06) ⁽³⁾	24/48/96	2d8	2	1	8	d6	5	300
Sharps Big 50 (.50) ⁽⁴⁾	30/60/120	2d10	2	1	1	d8	5,5	400
Winchester '73 (.44-40)	24/48/96	2d8-1	2	1	15	d6	5	300
Rifles de asalto: Los auténticos rifles de asalto (tal y como los define el ejército) emplean cargadores y tienen capacidad de fuego automático, total o semi. Se puede adquirir un cargador adicional por 10 % del precio del modelo. Cada cargador pesa en torno a 0,5 kg lleno de munición.								
AK-47 (7,62 mm)	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	5	450
M-16 (5,56 mm) ⁽⁵⁾	24/48/96	2d8	2	3	20/30	d6	4	400
Steyr AUG (5,56 mm) ⁽⁶⁾	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4	400

Notas:

- (1) PenMov.
- (2) Arma pesada, PenMov. Los Barret tienen un cargador extraíble de 10 balas, que pesa 1 kg totalmente cargado. Siempre van equipados con una mira telescopica.
- (3) El arma de infantería estándar del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial.
- (4) PenMov.
- (5) La versión A-2 del M-16 también puede realizar ráfagas cortas (pág. 95).
- (6) Puede realizar ráfagas cortas (pág. 95).

ESCOPETAS CONTEMPORÁNEAS⁽¹⁾

Las escopetas disparan una descarga de pequeños balines (llamados "postas" o "perdigones") con el objetivo de aumentar sus posibilidades de alcanzar al objetivo. De cerca, la descarga puede ser devastadora. Consulta Escopetas en la página 149 para los detalles.

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Dos cañones	12/24/48	1-3d6	-	1	2	d6	5,5	150
Recortada de dos cañones	5/10/20	1-3d6	-	1	2	d6	3	150
Repetidora	12/24/48	1-3d6	-	1	6	d4	4	150
Streetweeper	12/24/48	1-3d6	-	1	12	d6	5	450

(1) Con postas, el daño es 3d6 a distancia corta, 2d6 a distancia media y 1d6 a distancia larga.

AMETRALLADORAS CONTEMPORÁNEAS

Las ametralladoras son armas totalmente automáticas, diseñadas para soportar un fuego prolongado. Casi todas se alimentan con tambor o cinta y consumen munición a mucha más velocidad que los rifles de asalto, aunque sus calibres y cadencia de fuego sean semejantes.

Montura de armas: La mayoría de ametralladoras exigen usar un trípode, trípode o montura vehicular, que elimina las penalizaciones de FUEMín y retroceso (pág. 155). En este caso, su FUEMín se indica como N/A o "no aplicable". Cuando el arma tiene un valor de FUEMín, puede dispararse desde la cadera, aplicando PenMov y retroceso.

CdF Mínima: A no ser que se especifique otra cosa, ninguna ametralladora puede usarse con CdF inferior a 2.

Recarga: Todas las ametralladoras tienen Recarga 2, que incluye ajustar la cinta, el tambor, amartillarlas después, etc.

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Browning M2 (Cal. 50) ⁽¹⁾	50/100/200	2d10	4	3	200	N/A	42	1.500
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	2	3	100	N/A	85	500
M60 (7,62 mm)	30/60/120	2d8+1	2	3	100	d8	16,5	6.000
Minigun (7,62 mm) ⁽²⁾	30/60/120	2d8+1	2	5	4.000	d10	42,5	100.000
MG42 (7,92 mm)	30/60/120	2d8+1	2	4	200	d10	13	750
Rifle automático Browning (BAR, .30-06) ⁽³⁾	20/40/80	2d8	2	3	20	d8	8,5	300
SAW (5,56 mm)	30/60/120	2d8	2	4	200	d8	10	4.000

Notas:

(1) Arma pesada.

(2) CdF Mínima 3. Requiere un arnés giroestabilizador a la espalda con munición que pesa completamente lleno otros 42 kg (transporta los 4.000 disparos indicados).

(3) CdF 1 a 3. Usa cargadores (una acción de Recarga en vez de las dos normales).

LÁSERES FUTURISTAS

Las armas láser disparan un rayo de luz muy concentrado, capaz de penetrar y quemar a los objetivos. Aplica estas reglas al usar un láser:

Cauterizante: Todo aquel incapacitado por una descarga láser añade +2 a sus tiradas de Vigor para evitar el desangramiento.

Sobrecarga: Los láseres siguientes pueden sobrecargarse para causar 1d6 extra de daño, pero si en alguno de los dados de Disparar sale un uno natural, habrá que esperar un turno entero a que se enfrie antes de poder usarla de nuevo.

Sin retroceso: Las pistolas, subfusiles y rifles ignoran la penalización por retroceso. Los láseres de pulsos siguen provocando la penalización, razón por lo cual suelen emplearse en conjunto con una montura de armas o un trípode.

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Pistola	15/30/60	2d6	2	1	50	d4	1	250
Subfusil	15/30/60	2d6	2	4	100	d4	2	500
Rifle	30/60/120	3d6	2	3	100	d6	4	700
Láser de pulsos (Gatling)	50/100/200	3d6+4	2	4	800	d8	10	1.000



ARMAS ESPECIALES

A continuación, se encuentran algunos de los instrumentos bélicos existentes, centrándonos en aquellos con más probabilidades de aparecer en tus campañas o que necesiten alguna regla especial para representarse de acuerdo al reglamento de *Savage Worlds*.

CAÑONES

Los cañones se utilizan para destruir las murallas de una fortaleza o dispersar grandes formaciones cerradas de tropas. El líder de la dotación del arma es quien resuelve la tirada de Disparar.

Fuego indirecto: Asumiendo que se tenga una idea aproximada de la posición del objetivo, las bombardas, morteros y obuses pueden disparar sobre blancos sin línea de visión, arrojando el proyectil en ángulo por encima del terreno u obstáculos interpuestos. En este caso, el ataque sufre una penalización de -4 a la tirada (además de otros modificadores existentes) y dobla su desviación en caso de fallo en la tirada de Disparar (consulta **Ataques de área**, pág. 144). Reduce esta penalización a -2 cuando se tengan coordenadas precisas (como las de un observador avanzado).

Dotación y recarga: Todos los cañones tienen Arma pesada, Recarga 8. Hace falta una dotación de dos personas para recargar.

Munición: Los cañones pueden emplear tres tipos de municiones distintas (sólida, metralla y fragmentación). La dotación elige el tipo de munición que va a emplear durante la recarga del arma.

■ **Munición sólida:** Pesadas bolas de hierro, plomo o piedra, diseñadas para derribar muros o abrirse paso entre las formaciones cerradas. Si el impacto tiene éxito, tira un dado. Cualquier resultado par indica que la bala rebota y afecta a otra víctima situada detrás y a un máximo de seis pasos del punto de impacto original, causándole también daño. El proceso se seguirá repitiendo hasta que se obtenga un resultado impar.



- **Munición de metralla:** Está formada por un contenedor explosivo lleno de pequeñas postas metálicas, clavos y otros fragmentos. Cuando el contenedor explota, expulsa su contenido hacia fuera, bañando a los blancos desprotegidos con una lluvia de plomo. La metralla causa ataques de área, empleando una plantilla mediana si no se indica otra cosa.
- **Munición de fragmentación:** Un obús diseñado para explotar dentro del propio cañón del arma. La metralla que contiene el obús surge desde la boca del cañón hacia fuera, barriendo todo a su paso en un cono mortal similar a lo que sería una escopeta gigante. El ataque es del tamaño de una PAM y se mueve en línea recta veinticuatro pasos (afecta a 1d6 objetivos si no usas miniaturas, el doble si están muy juntas). Compara la tirada de Disparar con todos los objetivos afectados, usando como base VO 4 más la cobertura y capacidades especiales (Esquiva, etc.) de cada individuo. El impacto causa 2d6 de daño y el aumento, 3d6.

TIPO DE MUNICIÓN ⁽¹⁾	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
Fragmentación	Línea 24 pasos	2d6	-	1	PAM	-	50
Metralla	50/100/200	3d6	-	1	PAM	-	50
Proyectil sólido	50/100/200	3d6+1	4	1	-	-	50

Notas:

Un cañón de 12 libras pesa en torno a los 550 kg y cuesta 10.000 €.

CATAPULTAS

Las catapultas son enormes palancas, diseñadas para arrojar grandes rocas sobre las defensas y formaciones enemigas. Normalmente, hace falta una dotación de ocho personas para cargar el proyectil, tensar el brazo que lo impulsa, mover y apuntar la catapulta. Para Disparar solo hace falta una única persona, pero para cargar el proyectil hace falta una dotación mínima de cuatro.

MODELO	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
Catapulta ⁽¹⁾	24/48/96	3d6	4	Esp.	PAM	-	10.000
Trabuquete ⁽¹⁾	30/60/120	3d8	4	Esp.	PAM	-	50.000

Notas:

(1) Arma pesada; Recarga (5 minutos) con una dotación de cuatro personas.

GRANADAS

Se trata de armas arrojadizas. Cuando se arranca la anilla de seguridad, el arma detona varios segundos después.

Las granadas se lanzan utilizando la habilidad Atletismo, con los alcances indicados según su modelo, y no pueden beneficiarse de la regla **Distancia Extrema** (pág. 133). Todas las granadas se consideran armas pesadas y detonan afectando una plantilla de área (pág. 144), que puede evadirse (pág. 151).

MÁS SOBRE LAS GRANADAS

Las siguientes reglas adicionales pueden complicarse con facilidad, pero representan muy bien las jugarretas que los héroes de acción muestran en las películas (y también se han producido en la vida real); sin duda, tus jugadores también querrán imitarles.

Las granadas, tanto las contemporáneas como los primeros modelos, explotan cuando sus mecanismos de cuenta atrás activan el detonador; eso suele ser un retardo de entre tres y cinco segundos desde que se tira de la anilla para iniciar la explosión, en función del modelo y fabricante.

- **Cubrir la granada:** El personaje se puede lanzar sobre la granada. Al realizar esta acción tan heroica, doblará la cantidad de dados de daño que sufre, pero todos los demás personajes en el área de explosión podrán añadir su Dureza a la propia para determinar sus efectos.
- **Cuenta atrás:** El personaje puede quitar el pasador y contar hacia atrás unos cuantos segundos antes de arrojar la granada, de tal modo que no se pueda devolver. Para ello, el atacante primero realiza una tirada de Astucia como acción gratuita. Si tiene éxito, calcula bien el tiempo de detonación y no es posible devolverla una vez arrojada o evadir el ataque (pág. 151). El fallo significa que puede evadirse o devolverse con normalidad y la pifia que la granada detona mientras aún la tiene en la mano. En este último caso, calcula el daño como si hubiera sido arrojada con un aumento.
- **Patata caliente:** Gracias al tiempo de retardo hasta la explosión de la granada, un personaje (y solo uno) en el área de efecto puede intentar recoger la granada del suelo y lanzarla de vuelta antes de que estalle. Se trata de una tirada de Atletismo, -4 como acción gratuita, o -2 cuando el personaje está en espera (aunque consume su acción en espera). El fallo significa que explota antes de arrojarla de vuelta, provocando daño al personaje como si fuera un aumento (suponiendo que no lo fuera ya) en la tirada de ataque.

MODELO	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
Aplastapatatas (SGM)	5/10/20	3d6-2	-	-	PAM	1	50
Granada aturdidora ⁽¹⁾	5/10/20	-	-	-	PAG	0,5	50
Granada de humo ⁽²⁾	5/10/20	-	-	-	PAG	0,5	50
MkII (Pineapple, SGM)	4/8/16	3d6	-	-	PAM	0,5	40
Mk67 (actual)	5/10/20	3d6	-	-	PAM	0,5	50

Notas:

(1) Los afectados deben realizar una tirada de Vigor (-2 con aumento) o quedarán conmocionados (pág. 147).

(2) Crea una nube de humo oscuro que ocupa la plantilla y oscurece la visión (-4).

LANZACOCHETES Y TORPEDOS

Los lanzacohetes y torpedos tempranos son armas de fuego directo capaces de propulsar una cabeza explosiva que estalla al contactar con el objetivo (casi siempre se trata de un vehículo o emplazamiento). Son siempre Armas pesadas.

MODELO	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
AT-4 ⁽¹⁾	24/48/96	4d8+2	24	1	PAM	7,5	1.500
Bazuca ⁽²⁾	24/48/96	4d8	8	1	PAM	6	500
M203 de 40 mm ⁽³⁾	24/48/96	4d8	–	1	PAM	1,5	1.500
M72 Law ⁽⁴⁾	24/48/96	4d8+2	22	1	PAM	2,5	750
Panzershrek ⁽⁵⁾	15/30/60	4d8	12	1	PAM	10	1.000
Torpedo	300/600/1.200	8d10	22	1	PAG	1.500	500.000

Notas:

(1) Un arma antitanque pesada usada por el ejército estadounidense en la actualidad.

(2) PenMov. El arma antitanque estándar del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial.

No es desechable y cada proyectil adicional pesa 4,5 kg y cuesta 50 € de la época.

(3) PenMov. Un lanzagranadas, montado encima o debajo del cañón de un rifle de asalto.

(4) PenMov. El arma antitanque estándar del ejército estadounidense en Vietnam.

(5) PenMov. Literalmente “el terror de los tanques”, un lanzacohetes usado por las fuerzas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial.

LANZALLAMAS

Esta categoría incluye todos los instrumentos que rocían líquidos o gases inflamables. Se trata de un arma pesada, utiliza la plantilla cónica (consulta **Ataques de área**, pág. 144) y se puede evitar el ataque (pág. 151). La armadura protege con normalidad, pero los objetivos inflamables pueden prender fuego (consulta **Fuego**, pág. 177).

A la hora de representar lanzallamas “pesados” o de vehículo, consulta la página 113.

ARMA	DIST.	DAÑO	PA	CDF	MUN.	FUE MÍN.	PESO	COSTE
Lanzallamas	Cono	3d6	–	1	10	d8	35	300

MINAS

Las minas son explosivos ocultos en el suelo y detonan cuando una persona (en caso de minas antipersonales) o vehículo (para minas antitanques) pasan por encima.

Campos de minas: En general, el personaje que va a pisar una mina puede realizar una tirada de Notar. El fallo significa que levanta el pie y estalla. Con el éxito, es posible salvar a la víctima mediante una tirada de Reparar (-4), aunque el fallo provoca la detonación inmediata del artefacto.

MODELO	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
Antipersonal ⁽¹⁾	–	2d6+2	–	–	PAP	5	100
Antitanque ⁽²⁾	–	4d6	–	–	PAM	10	200
Claymore ⁽³⁾	–	3d6	–	–	Esp.	2	75
Tipo-S (Bouncing Betty) ⁽⁴⁾	–	3d6	–	–	PAP	4,5	125

Notas:

- (1) Arma pesada.
- (2) Arma pesada, tiene PA 5 contra la mitad del valor de armadura del vehículo (redondea hacia arriba).
- (3) Arroja un letal chorro de perdigones de acero en un arco frontal de 60°. Todos aquellos a doce pasos (24 m) son alcanzados de forma automática. Tira un dado para potenciales blancos hasta cincuenta pasos (100 m). Aquellos con un resultado impar también son alcanzados por la mina.
- (4) Estas letales minas antipersonal están diseñadas para alzarse en el aire, hasta la altura de la cabeza, y bañar la zona circundante con metralla. Solo la cobertura completa desde arriba ofrece protección de Armadura contra este tipo de instrumentos. Tirarse al suelo no ofrece ningún tipo de protección.

MISILES

A no ser que se indique otra cosa, para disparar este tipo de armas sobre un objetivo, primero es necesario “capturar” su señal. Se resuelve como una tirada opuesta de Electrónica contra la habilidad de manejo que emplee el objetivo para desplazarse (Conducir, Navegar o Pilotar, según sea apropiado). El éxito proporciona al atacante una “captura breve” y le permite disparar hasta la mitad de los misiles que su vehículo pueda lanzar de forma simultánea. Un aumento proporciona una captura mucho más sólida y disparar todos ellos.

Después, el enemigo intenta evadir cada misil de forma separada, realizando una tirada de su habilidad de manejo con una penalización de -4 (o -2, si el objetivo tiene lugares suficientes donde camuflar su señal, como asteroides, rascacielos, los laterales de un acantilado u otra nave enemiga más grande). Una pifia en esta tirada de evasión supone que el vehículo sufre una pérdida de control (consulta la página 190).

Contramedidas electrónicas: Las CAM y otros mecanismos semejantes añaden una bonificación de +2 a las tiradas de manejo del piloto para evadir los misiles fijados sobre él, tal y como se describe en el párrafo anterior.

Sistemas antimisiles: Los vehículos militares más grandes y las naves espaciales del futuro a menudo cuentan con sistemas de “defensa contra misiles”, diseñados para disparar a los misiles en vuelo y derribarlos antes de que impacten. Los operadores de estos sistemas deben estar en espera para realizar su cometido, aunque los sistemas automatizados siempre funcionan. Estos sistemas otorgan una única tirada de Disparar por misil (a Distancia corta más otros modificadores relevantes, como la velocidad relativa; casi todos los misiles viajan, como mínimo, a Mach 1, que impone una penalización de -6). A no ser que se indique otra cosa, los misiles son objetos con Consistencia 8 (2). Consulta las reglas de **Romper cosas** en la página 156.



MODELO	DIST.	DAÑO	PA	CDF	ÁREA	PESO	COSTE
Hellfire ⁽¹⁾	150/300/600	5d10	40	-	PAM	50	115.000
Sidewinder ⁽²⁾	100/200/400	4d8	6	-	PAP	94	600.000
Sparrow ⁽³⁾	150/300/600	5d8	6	-	PAP	308,5	125.000
TOW ⁽⁴⁾	75/150/300	5d10	34	1	PAM	103,5	60.000

Notas:

(1) Arma pesada. Un misil guiado por láser disparado desde una montura vehicular.

(2) Arma pesada. Un misil de corto alcance y guía por calor, disparado desde una aeronave.

(3) Arma pesada. Un misil con alcance medio guiado por radar, disparado desde una aeronave.

(4) Arma pesada. Un misil filoguiado disparado desde una montura vehicular o personal. No necesita capturar la señal (es solo una tirada simple de Disparar) y tampoco se ve afectado por las defensas electrónicas.

ARMAS PARA VEHÍCULOS

En este apartado encontrarás las armas utilizadas con mayor frecuencia en transportes blindados de personal (APC), tanques y otros vehículos del siglo XX y más allá. Excepto la ametralladora media y el láser Gatling, todas estas armas se consideran Armas pesadas.

Cadencia de Fuego mínima: Todas las armas vehiculares con CdF 3 o superior, tienen una cadencia mínima de CdF 2.

Cañones de tanque: Estas armas emplean tanto munición perforante (PA) como explosiva (AE). La dotación decide en cada disparo según su disponibilidad. La munición perforante causa un daño mayor cuando se dispara a bocajarro. Aumenta los dados de daño del arma en uno cuando disparen a la mitad de su distancia Corta (así, 4d10+2 pasan a ser 5d10+2).

Lanzallamas pesado: Los lanzallamas de vehículo tienen un alcance muy superior al de sus contrapartidas personales. El usuario puede usar una plantilla de cono con normalidad o colocar una plantilla de área mediana hasta a dieciocho pasos (36 m) de distancia. Usa el centro de la plantilla a la hora de determinar la distancia de ataque. El ataque puede desviarse con un fallo (consulta **Ataques de área**, pág. 144).

Precio: El coste de las armas militares varía mucho y deberían considerarse valores relativos que el DJ puede usar para determinar los precios de su propio mundo de campaña.

MODELO	DISTANCIA	MUNICIÓN PERFORANTE	MUNICIÓN EXPLOSIVA	CDF	COSTE
Ametralladora media	30/60/120	2d8+1, PA 2	-	3	750
Ametralladora pesada	50/100/200	2d10, PA 4	-	3	1.000
Lanzallamas pesado	Cono/PAM	-	3d8	1	1.000
Cañón 20 mm	50/100/200	2d12, PA 4	-	4	50.000
Cañón 25 mm	50/100/200	3d8, PA 4	-	3	75.000
Cañón 30 mm	50/100/200	3d8, PA 6	-	3	200.000
Cañón antitanque 37 mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, PAM	1	100.000

Cañón 40 mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, PAM	4	200.000
Cañón antitanque 2pdr	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, PAM	1	75.000
Cañón antitanque 57 mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 3, PAM	1	150.000
Cañón antitanque 75 mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 3, PAM	1	250.000
Cañón antitanque 76 mm	75/150/300	4d10, PA 10	3d8, PA 5, PAM	1	300.000
Cañón antitanque 88 mm	100/200/400	4d10+1, PA 16	4d8, PA 8, PAM	1	500.000
Cañón antitanque 120 mm	100/200/400	5d10, PA 31	4d8, PA 15, PAM	1	800.000
Cañón antitanque 125 mm	100/200/400	5d10, PA 30	4d8, PA 17, PAM	1	1.000.000
FUTURISTAS					
Láser pesado	150/300/600	4d10, PA 30	-	1	1.000.000
Láser pesado de pulsos (Gatling)	50/100/200	3d6+4, PA 4	-	4	100.000



VEHÍCULOS

En las páginas siguientes encontraréis diversos vehículos de ejemplo, tanto terrestres como acuáticos y aéreos, incluyendo varios vehículos militares, como tanques o transportes blindados de tropas. En *Savage Worlds*, todos los vehículos tienen una serie de rasgos:

Tamaño: El tamaño y la escala del vehículo en comparación con el de un ser humano. Consulta las páginas 157 y 260. Los vehículos normalmente aguantan tres heridas antes de quedar siniestrados (pág. 190), pero los de escala Grande pueden soportar una herida adicional, los Enormes, dos, y los Colosales, tres.

Maniobra (Man.): La facilidad con que el vehículo responde a las órdenes; se suma o resta a todas las tiradas de manejo del conductor (Conducir, Navegar o Pilotar, según sea apropiado). Este valor suele ir desde -4 para los vehículos más lentos y patosos a +4, que representa a aquellos capaces de hacer un giro de 180º en un santiamén.

Velocidad Máxima (VM): La velocidad máxima del vehículo se expresa en Km/h* en vez de Paso, de tal modo que puedas convertir con mayor facilidad vehículos del mundo real y emplearlos en tus partidas. En las reglas de persecuciones solo importan las velocidades *relativas* de los vehículos, no las auténticas (el vehículo más rápido puede ganar una bonificación a ciertas tiradas según su rival).

Para convertir los kilómetros por hora en Paso, multiplica su cantidad por 0,93. Consulta el cuadro de texto **Vehículos en el tablero** de la página 194 si necesitas reglas para integrar vehículos en combates a escala de personaje.

(*) *NdT: En la edición original de Savage Worlds, la velocidad de los vehículos se indica en millas por hora, que nosotros convertimos multiplicando por 1,609 y redondeando hacia el entero más cercano; en consecuencia, también hemos reajustado el ajuste de km/h a Paso. Tenlo en cuenta cuando uses suplementos en inglés del sistema, donde se use esta diferencia de valores.*

Dureza: Se trata de la capacidad de resistencia general del vehículo, incluyendo su armadura, que ya se ha añadido a la Dureza (va después entre paréntesis para una fácil referencia).

Usa los vehículos incluidos en este libro como referencia a la hora de determinar la Dureza de aquellos que crees o conviertas.

Haz lo mismo con la Armadura. En general, para estimar la protección de un vehículo que en nuestro mundo real tendría Blindaje Pesado (es decir, tanques), empieza por una base de +4 y, después, añade +2 por cada pulgada de blindaje hasta 10, +1 por cada pulgada de blindaje hasta 20 y +1 por cada dos pulgadas completas por encima de esa cantidad. Por ejemplo, un tanque con 23" de blindaje, tendría Armadura 35 (4+20+10+1). Luego, deberás retocar esta cantidad en función del tipo de material empleado, qué porcentaje del vehículo protege, etc.

Tripulación (Trip.): La cantidad de tripulantes más cualquier pasajero adicional que pueda transportar. Un valor de "2+8", por ejemplo, significa que su dotación es de dos personas y puede transportar hasta ocho más como pasajeros.

Precio: El coste medio de este tipo de vehículos.

NOTAS DE EQUIPAMIENTO

Airbags/arnés de seguridad: Los pasajeros que empleen este tipo de protección en el vehículo reducen a la mitad el daño por colisión que sufren (redondeando hacia abajo). Consulta **Siniestros** en la página 190 para los detalles.

Anfibio: El vehículo puede entrar en el agua sin inundarse o volcar. Consulta las descripciones individuales de cada vehículo para determinar su velocidad mientras está en el agua.

Arma pesada (AP): Un arma de este tipo puede dañar a vehículos equipados con blindaje pesado.

Armas: En aquellos vehículos con armas, se indica su posición y tipo para usarlo de forma narrativa o en conjunto con las reglas de **Persecuciones y vehículos** (pág. 181). Los tipos más comunes son:

- **Armas fijas:** Las armas del vehículo solo disparan en un único arco de 45º (normalmente frontal o trasero).

- **Montura coaxial:** Una montura de armas capaz de disparar en un arco de 180º, indicado en su descripción. Cuando se añade a una torreta, debe disparar en cada turno en el mismo encaramiento que la torreta.

- **Torreta:** El arma está en una torreta con un arco de fuego de 360º.

Armas vinculadas: Las armas vinculadas se disparan con una única tirada de Disparar (las armas triples no son eficientes). Un arma doble añade +1 a la tirada de ataque y +2 al daño; un arma cuádruple añade +2 a la tirada de ataque y +4 al daño.

Ejemplo: Un piloto con Disparar d8 a bordo de un Spitfire (8 ametralladoras, CdF 3), tira 3d8 por cada ala y añade +2 a su total de Disparar y +4 al daño de cada impacto.

Blindaje inclinado: La protección se dispone ligeramente inclinada para aumentar las posibilidades de que un impacto se vea desviado por el blindaje. Los ataques con armas balísticas directas (por ejemplo, un cañón de tanque o una bazúca) sufren una penalización de -2 a sus tiradas de Disparar contra este vehículo.

Blindaje pesado: Solo las Armas pesadas (AP) pueden dañar a un vehículo de este tipo, da igual qué se obtenga en la tirada de daño. Esto evita, por ejemplo, que un tiro de pistola con mucha fortuna destruya un tanque. Los vehículos con blindaje pesado reducen a la mitad el daño de las colisiones con otros obstáculos (incluyendo vehículos) que no tengan blindaje pesado.

A no ser que se especifique otra cosa, estos vehículos tienen menos protección en sus flancos y parte de atrás que en el lado frontal. Los ataques que provengan

CONVERSIÓN DE LA EDICIÓN ANTERIOR

Los vehículos de estas listas emplean una serie de valores ligeramente distintos a los de las ediciones anteriores.

Aceleración (Ac): Este valor ha dejado de existir y se incluye en la VM y la Maniobra.

Paso: En ediciones anteriores estaba basado en la “escala de tablero” y era mucho más bajo que en la actual. Para convertir un vehículo real, emplea su auténtica velocidad en Km/h. Cuando el vehículo es ficticio y no existe, multiplica su *antiguo* valor de Velocidad Máxima por 4,82. Así obtendrás un equivalente en Km/h.

Trepada: Este factor se incluye en la Maniobra de los vehículos aéreos.

de estas direcciones (el DJ tiene la última palabra, si hay alguna duda), aumentan la cantidad de datos de daño en uno. Así, 3d8 pasan a ser 4d8.

Colchón de aire: El vehículo es un *hovercraft* y puede ignorar la mayoría del agua y obstáculos bajos del terreno.

Contramedidas antimisil (CAM): Este tipo de defensas representa bengalas, sistemas electrónicos o sueños desecharables. Añaden +2 a las tiradas de la habilidad de manejo del usuario para evitar un misil que haya capturado su señal (consulta **Misiles**, pág. 112).

Espacial: El vehículo ha sido diseñado para desplazarse por el espacio exterior. Aquellos que lleven añadida la coletilla “/Atmosférico” también podrán entrar y salir de las órbitas planetarias sin problemas.

Estabilizador: La presencia de un estabilizador reduce la penalización por plataforma inestable de cualquier arma a la que esté vinculado (generalmente es su cañón principal si no se dice otra cosa) a -1 (o a 0 cuando el estabilizador es mejorado).

Fuego de reacción: Las armas de este tipo pueden devolver el fuego con mayor facilidad. Consulta Persecuciones en la página 188.

Orugas: Los vehículos con orugas pueden pasar por encima de los obstáculos menores, como troncos caídos y rocas; también pueden abrirse camino por la nieve, barro u otras superficies resbaladizas. Ignoran las penalizaciones al movimiento por terreno difícil.

Pintura de camuflaje electrónico: Esta pintura negra absorbente al radar dificulta que los sensores enemigos detecten al vehículo. Las tiradas de Electrónica para notar la presencia o “capturar” su señal sufren una penalización de -4.

Tracción cuatro ruedas (T4R): Los vehículos todoterreno tratan cada dos pasos de terreno difícil como si fueran uno y medio.

Visión nocturna: Los sistemas de amplificación lumínosa del vehículo eliminan las penalizaciones de penumbra y oscuridad siempre que haya, al menos, un mínimo de luz ambiental.

Visión nocturna infrarroja: Los sistemas de aumento de imagen termales del vehículo reducen las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) cuando ataca a objetivos que generen calor.

VEHÍCULOS MILITARES FUTURISTAS

Estos vehículos reflejan economías futuristas y diseños avanzados. Por ejemplo, los láseres de pulsos (Gatling) ganan fuego de reacción debido a los superiores generadores de energía y los sistemas de control de fuego.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Hovertanque	7 (Grande)	0	72 km/h	38 (22)	4	1,2 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, colchón de aire, visión nocturna.						
<i>Armas:</i> Láser pesado (torreta, estabilizador mejorado), láser de pulsos (fijo frontal, fuego de reacción).						
Hovertransporte	7 (Grande)	0	121 km/h	26 (10)	2+14	75.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, colchón de aire.						
<i>Armas:</i> Láser de pulsos (fijo frontal, fuego de reacción).						

VEHÍCULOS CIVILES TERRESTRES

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Bicicleta	-1 (Normal)	+1	26 km/h	4	1	250
<i>Notas:</i> 50 % de que los ataques al vehículo golpeen al conductor en su lugar. En el tablero, dobla la suma del Paso del conductor más su dado de carrera.						
Carro de tiro	3 (Normal)	-2	26 km/h	6	1+3	1-3K
<i>Notas:</i> Usa un caballo (pág. 267) como tiro. Tiene Paso 12 en el tablero y puede correr.						
Coche, primitivo	3 (Normal)	-1	64 km/h	7	1+3	1.000
<i>Notas:</i> Ford Modelo-T y otros similares.						
Motocicleta	1 (Normal)	+1	193 km/h	8	1+1	3.000
<i>Notas:</i> Existen numerosos modelos, diseñados para el entorno urbano. 50 % de que los ataques al vehículo golpeen en su lugar al conductor.						
Moto de trial	0 (Normal)	+1	129 km/h	7	1	2.000
<i>Notas:</i> Uno de los muchos modelos con capacidad todoterreno y excelentes amortiguadores. Equivalente a T4R y 50 % de que los ataques al vehículo golpeen en su lugar al conductor.						
Coche, utilitario	4 (Grande)	+1	193 km/h	10 (2)	1+3	5-14K
<i>Notas:</i> Un Honda Civic o similar.						
Coche, sedán	4 (Grande)	0	193 km/h	11 (2)	1+4	30K
<i>Notas:</i> Airbag, equipamiento de lujo.						
Coche, deportivo	4 (Grande)	+2	257 km/h	10 (2)	1+3	15-300K
<i>Notas:</i> Mustang u otros coches similares.						
Miniván	4 (Grande)	0	145 km/h	12 (2)	1+7	25K
<i>Notas:</i> Típica furgoneta familiar. Airbags y algunos extras de lujo.						
Coche, SUV	5 (Grande)	0	193 km/h	14 (2)	1+7	50K
<i>Notas:</i> Equipamiento de lujo, T4R.						
Camión	9 (Enorme)	0*	121 km/h	14 (2)	1+1	200K
<i>Notas:</i> El remolque tiene Tamaño 7 (Grande) y Dureza 14 (2). Reduce la Maniobra a -2 cuando el camión lleve remolque.						

VEHÍCULOS MILITARES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE*
Jeep	4 (Grande)	+1	105 km/h	10 (2)	2+3	1.000
<i>Notas:</i> T4R.						
<i>Armas:</i> Ametralladora pesada (montura coaxial frontal).						
M4 Sherman	8 (Enorme)	-1	48 km/h	24 (8)	5	45K
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, orugas.						
<i>Armas:</i> Cañón antitanque 75 mm (torreta, estabilizador), ametralladora media (fijo frontal), ametralladora pesada (coaxial en torreta).						



M5A1 Stuart 7 (Grande) 0 58 km/h 21 (7) 4 30K

Notas: Blindaje pesado, orugas.

Armas: Cañón antitanque 37 mm (torreta, estabilizador), ametralladora media (fijo frontal), ametralladora pesada (montura coaxial en torreta).

T-34/76 7 (Grande) -1 56 km/h 24 (8) 4 30K

Notas: Blindaje inclinado (solo frontal), blindaje pesado, orugas.

Armas: Cañón antitanque 76 mm (torreta), ametralladora media (en torreta y fijo frontal).

Pz IV-J 7 (Grande) -1 40 km/h 26 (10) 5 45K

Notas: Blindaje pesado, orugas.

Armas: Cañón antitanque 75 mm (torreta), ametralladora media (fijo frontal y en torreta).

Pz VI Tiger II 8 (Enorme) -2 40 km/h 34 (16) 5 120K

Notas: Blindaje pesado, orugas.

Armas: Cañón antitanque 88 mm (torreta), ametralladora media (fijo frontal y en torreta).

(*) En dólares de 1940 y representan economías de "tiempos de guerra".

VEHÍCULOS MILITARES CONTEMPORÁNEOS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
M1A1 Abrams	9 (Enorme)	-1	64 km/h	57 (37)	4	4 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, orugas, visión nocturna. <i>Armas:</i> Cañón antitanque 120 mm (torreta, estabilizador mejorado), ametralladora media (fijo frontal y en torreta), ametralladora pesada (coaxial en torreta).						

M2 Bradley	7 (Grande)	0	64 km/h	22 (6)	3+7	3 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, orugas, visión nocturna. <i>Armas:</i> Cañón automático 25 mm (torreta, estabilizador mejorado), ametralladora media (en torreta), lanzacohetes TOW (coaxial en torreta).						

T-72 MBT	9 (Enorme)	-1	80 km/h	43 (25)	3	1 millón
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, orugas.						
<i>Armas:</i> Cañón antitanque 125 mm (torreta), ametralladora media (en torreta), ametralladora pesada (montura coaxial en torreta).						
T80 MBT	8 (Enorme)	-1	69 km/h	52 (32)	3	2,2 millones
<i>Notas:</i> Blindaje pesado, orugas, visión nocturna.						
<i>Armas:</i> Cañón antitanque 125 mm (torreta, estabilizador mejorado), ametralladora media (en torreta), ametralladora pesada (montura coaxial en torreta).						
Transporte Blindado BTR 70	6 (Grande)	-1	79 km/h	20 (5)	2+8	700.000
<i>Notas:</i> Anfibio, blindaje pesado, T4R.						
<i>Armas:</i> Ametralladora pesada (torreta), ametralladora media (en torreta).						

AERONAVES CIVILES

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Biplano	4 (Grande)	+1	201 km/h	12 (1)	1	150K+
Cessna Skyhawk	5 (Grande)	+1	225 km/h	12 (2)	1+3	150K+
Helicóptero	7 (Grande)	0	209 km/h	12 (2)	1+3	500K+
Learjet	8 (Enorme)	+2	869 km/h	16 (2)	2+10	20+ millones
Lanzadera espacial	13 (Colosal)	-1	27.353 km/h	20 (4)	1+40	250+ millones

Notas: Espacial/atmosférico, visión nocturna infrarroja.

AERONAVES MILITARES CONTEMPORÁNEAS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUR.	TRIP.	COSTE
AH-64 Apache	8 (Enorme)	0	362 km/h	20 (4)	2	35 millones
<i>Notas:</i> Helicóptero, visión nocturna.						
<i>Armas:</i> Cañón de 30 mm (fijo frontal), misiles Hellfire (x16).						
AV-8B Harrier	7 (Grande)	+1	1.014 km/h	17 (3)	1	28 millones
<i>Notas:</i> Maniobra -1 en VTOL.						
<i>Armas:</i> Cañón de 25 mm (fijo frontal), misiles Sidewinder (x2), bombas.						
F-15 Eagle	9 (Enorme)	+2	3.017 km/h	18 (4)	1	30 millones
<i>Notas:</i> Visión nocturna.						
<i>Armas:</i> Cañón de 20 mm (fijo frontal), misiles Sidewinder (x4), misiles Sparrow (x4), bombas.						
SU-27	9 (Enorme)	+1	2.494 km/h	16 (4)	1	30 millones
<i>Notas:</i> Visión nocturna.						
<i>Armas:</i> Cañón de 30 mm (fijo frontal), misiles Sidewinder (x4, equivalente soviético).						
UH-1 Huey	7 (Grande)	+2	193 km/h	14 (2)	4+12	25 millones
<i>Notas:</i> Helicóptero.						
<i>Armas:</i> Ametralladora media (fija babor o estribor).						

AERONAVES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

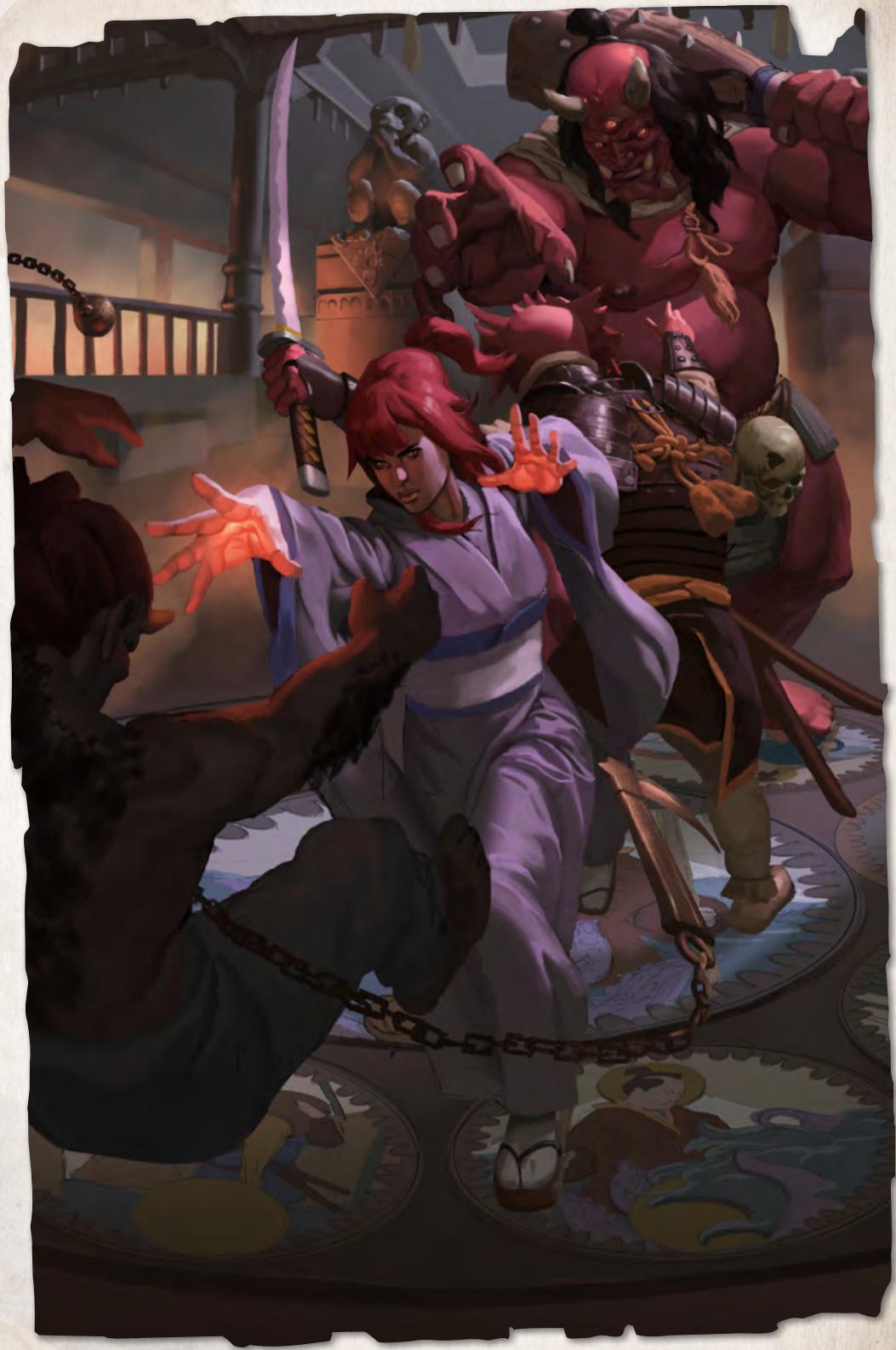
Usa las reglas de Armas vinculadas (pág. 116) para dividir las armas en los grupos más grandes posibles. Por ejemplo, en el caso del Mustang, creas tres juegos de dos ametralladoras y, en un Spitfire, dos juegos de cuatro ametralladoras.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE*
B-17 Fortaleza volante	10 (Enorme)	-2	185 km/h	19 (2)	10	250K
<i>Armas:</i> Ametralladora pesada (vinculada (x2), frontal fijo), ametralladora pesada (vinculada (x2), torreta superior), ametralladora pesada (vinculada (x2), torreta ventral), ametralladora pesada (fijo babor), ametralladora (pesada, fijo estribo), bombas.						
BF-109	6 (Grande)	+1	611 km/h	13 (2)	1	35K
<i>Armas:</i> Cañón 20 mm (frontal fijo), ametralladora pesada (vinculada (x2), frontal fijo).						
P-51 Mustang	7 (Grande)	+1	703 km/h	14 (2)	1	50K
<i>Armas:</i> Ametralladora pesada (vinculada (x6), frontal fijo).						
Spitfire Mk IIA	6 (Grande)	+1	579 km/h	14 (1)	1	40K
<i>Armas:</i> Ametralladora media (vinculada (x8), frontal fijo).						
Zero	6 (Grande)	+1	563 km/h	12 (2)	1	30K
<i>Armas:</i> Cañón 20 mm (vinculado (x2), frontal fijo), ametralladora media (vinculada (x2), frontal fijo).						

(*) En dólares de 1940 y representan economías de “tiempos de guerra”.

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

VEHÍCULO	TAMAÑO	MAN.	VM	DUREZA	TRIP.	COSTE
Bote de remos	0 (Normal)	-2	8 km/h	8 (1)	1+3	500
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
Hidroala	10 (Enorme)	0	113 km/h	15 (3)	1+9	400.000+
<i>Armas:</i> Cañones (entre 16 y 46, fijos en las bordas).						
Motora rápida	4 (Grande)	+1	145 km/h	10 (1)	1+3	60.000+
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
Yate pequeño	8 (Enorme)	0	56 km/h	14 (2)	1+9	500.000+
<i>Armas:</i> Catapulta (fijo frontal).						
Galeón	14 (Colosal)	-2	14 km/h	20 (4)	20+80	300.000+
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
Galera	13 (Colosal)	-1	32 km/h	20 (4)	20+100	150.000+
<i>Notas:</i> Blindaje pesado. VM 14 km/h a vela.						
Patrullera	12 (Colosal)	+1	64 km/h	14 (2)	10	250.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado. Segunda Guerra Mundial.						
<i>Armas:</i> Ametralladora cal. 50 (montura coaxial proa), ametralladora pesada (montura coaxial popa), tubos lanzatorpedos (x4, fijo proa).						
Patrullera fluvial	7 (Grande)	+1	51 km/h	15 (4)	4	700.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
<i>Armas:</i> Ametralladora pesada (Vinculada (x2), montura coaxial frontal), ametralladora media (x2, fija babor y estribo), ametralladora pesada (fija proa).						



CAPÍTULO 4

REGLAMENTO

El reglamento de *Savage Worlds* ofrece una estructura muy sencilla para que cuentes tus propias historias de gloria y heroísmo. En este capítulo te mostraremos cómo hacer tiradas de atributos y habilidades, de forma que tus combates sean sencillos, frenéticos y divertidos.

COMODINES Y EXTRAS

Tu héroe (el personaje de un jugador), junto con sus aliados, villanos y monstruos únicos del reparto reciben el nombre colectivo de "Comodines". Estos seres poseen mayores posibilidades 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, a quienes damos el nombre colectivo de "Extras".

Cuando presentemos un personaje Comodín, habrá alguna marca de algún tipo junto a su nombre indicando este estado, por ejemplo:



El símbolo exacto usado para indicar que un personaje es Comodín varía y suele

estar relacionado con la ambientación, como una calavera con tibias cruzadas en un juego de piratas como *50 Brazas* o una estrella de comisario en *Deadlands*.

Además de los personajes de tus jugadores eres tú, como Director de Juego, quien decide qué otros personajes del elenco merecen este estatus de Comodín. Probablemente un sargento de la guardia sin más no lo sea, pero sí el sargento Grimlock, un veterano de muchas guerras que juega un papel destacado en tu campaña, así como Skytch, el dragón, incluso si sus tres jóvenes retoños no lo son.

En general, solo aquellos que ocupen un papel principal en tus historias merecen el estatus de Comodín. Es gente que aspira, se comporta y está dispuesta a sacrificarlo todo para ser un héroe..., ¡o un villano!

Los Comodines tienen dos capacidades especiales gracias a este estatus:

- Pueden sufrir tres heridas antes de quedar incapacitados (los Extras no aguantan ninguna).
- Siempre añaden un dado salvaje (normalmente un d6) junto con su propio dado de habilidad o atributo a la hora

de hacer tiradas de rasgo y emplean el resultado más alto de los dos (consulta **El dado salvaje** en esta misma página).

TIRADAS DE RASGO

Para emplear una habilidad o atributo, simplemente tira el dado que tengas asignado. Cuando el resultado obtenido es de 4 o más (el Valor Objetivo o VO), la acción tiene éxito. Por ejemplo, si la Fuerza del personaje es d6, su jugador tirará un dado de seis caras. Cualquier resultado de cuatro o más significará que tiene éxito.

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.

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 Frenésí (página 57); 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.

EXPLOSIONES

En *Savage Worlds* todas las tiradas de rasgo y daño son abiertas. Esto significa que cuando obtienes el resultado máximo posible en un dado (por ejemplo, un 6 en d6, un 8 en d8, etc.), vuelves a tirar ese dado y sumas la nueva cantidad a la anterior. Esto se denomina explosión. Cualquier modificador que se debiera aplicar a la tirada se contabiliza al final, después de haber añadido cualquier explosión existente.

Ejemplo: Red intenta atravesar de un salto una peligrosa grieta en el hielo. Tiene estatus de Comodín y Atletismo d8, de tal modo que tira 1d8 y 1d6, quedándose con el resultado más alto de los dos. En este caso, ambos dados explotan (saca un 8 en el d8 y un 6 en el d6). Repite el d8, sacando un 4, para un total de 12 con ese dado. Repite también el d6 y vuelve a sacar otro 6. Sigue explotando y lo tira de nuevo, esta vez obtiene un 2. El d6 ha sacado un total de 14 (6+6+2). Nos quedamos con el 14, que es el resultado más alto. Red salta la grieta con gran facilidad..., ¡esta vez!

AUMENTOS

En ocasiones es importante determinar lo bien que ha salido una tirada de rasgo. Por cada cuatro puntos que saques por encima del VO obtienes un aumento. Si tu héroe necesitaba sacar un 4 para Disparar a uno de sus oponentes y saca un 11, impactará con un aumento (y hubiera tenido dos en caso de llegar a 12). Los aumentos se determinan después de haber aplicado a la tirada cualquier modificador existente.

Un aumento siempre proporciona un efecto adicional de algún tipo, como una bonificación al daño en un ataque, una reducción de tiempo, resolver con más gracia la acción, etc. El DJ determinará este beneficio en aquellas tiradas donde no se indique por defecto.

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 (consulta **Rechazo** en la página 221), etc.

No se puede repetir tiradas cuyo resultado sea una pifia, ni siquiera con benis (consulta la página 127).

Los Extras y las pifias: Cuando un Extra saca un 1 natural en su dado de rasgo y es importante determinar si es una pifia, por ejemplo, al lanzar un hechizo, tira un d6 extra por él. Con un 1 en este nuevo dado, se tratará de una pifia. En caso contrario, es un fallo normal.

Múltiples dados: En ciertas tiradas, el personaje lanza varios dados de rasgo, por ejemplo, al usar la ventaja Frenesi o

disparar con un arma con Cadencia de Fuego superior a uno. En estos casos, se produce una pifia si más de la mitad 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.

Ejemplo: Gabriel dispara con el cañón automático de su avanzado deslizador. Tiene CdF 3, de tal modo que tira tres dados de Disparar y un dado salvaje (al ser un Comodín). Si tres o más de estos cuatro dados (incluyendo el salvaje) sacan un 1, es una pifia.

REPETIR TIRADAS

Algunas ventajas o capacidades otorgan la capacidad de "repetir" una tirada de rasgo (siempre que no sea una pifia). Para ello, se debe recoger todos los dados y volver a tirarlos, usando los mismos modificadores y circunstancias que se aplicasen a la tirada original. Puedes quedarte con cualquiera de los totales generados, pues repetir una tirada nunca empeora nada a no ser que saques una pifia. Esto acaba de inmediato con la posibilidad de repetir tiradas y se convierte de forma automática en el resultado obtenido: ¡es el riesgo que asumes al tentar a la suerte!

Es posible combinar los efectos de benis, ventajas u otras capacidades similares para repetir más de una vez una tirada.

TIRADAS SIN ENTRENAMIENTO

Cuando un personaje intenta una tirada de rasgo empleando una habilidad que no ha aprendido, tira un d4 como rasgo (y el dado salvaje si es Comodín) y reduce 2 del total obtenido en la tirada.

Antes de realizarse la tirada, el DJ puede determinar que el personaje en cuestión no tiene posibilidades de lograr

la acción deseada al no tener el entrenamiento mínimo necesario, como a la hora de realizar cirugía a corazón abierto o pilotar un reactor comercial.

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.

Las habilidades o atributos exactos a usar en una de estas tiradas dependen por completo de las circunstancias o lo que el DJ considere más apropiado. Por ejemplo, si dos personajes forcejean entre sí por la posesión de un codiciado artefacto, podría resolverse como tiradas opuestas de Fuerza. Acechar a alguien, por otro lado, es una tirada opuesta de Sigilo contra Notar (tal y como se detalla en la descripción de la habilidad Sigilo).

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.

El vencedor emplea el total alcanzado por su adversario como VO a la hora de determinar si se producen uno o más aumentos.

TIRADAS DE GRUPO

Cuando quieras hacer una tirada de rasgo por un grupo de Extras con un valor de rasgo parecido, tira un único dado de rasgo junto con un dado salvaje. De esta forma obtienes un valor cercano a la media sin tener que hacer una tirada individual por cada individuo.

Ejemplo: Un grupo de soldados intenta llegar hasta la posición de Gabe, supervisando sus sensores. El DJ hace una tirada con su dado de Sigilo (d6) y un dado salvaje, quedándose el mejor de ambos resultados como el total de todo el grupo.

BENIS

De vez en cuando los dados parecerán aliarse en contra tuya. Para evitarlo, *Savage Worlds* te proporciona a ti, el jugador, algo de control sobre el destino de tu héroe.

LOS BENIS DE LOS JUGADORES

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!

Hay dos formas de ganar más benis durante la partida:

■ **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.

■ **Comodín salvaje:** Cuando un personaje jugador recibe un joker en combate, *todos los personajes jugadores* presentes en la escena reciben un beni.

LOS BENIS DEL DIRECTOR DE JUEGO

¡El Director de Juego también tiene benis! Al comienzo de cada sesión de juego, el DJ recibe un beni por cada personaje jugador presente. Puede emplearlos como desee para ayudar a sus villanos durante el transcurso de la partida (incluyendo Extras).

Cada uno de los Comodines que deba manejar el DJ también tiene dos benis propios por sesión de juego (más ajustes por capacidades, como Afortunado). Estos personajes pueden emplear sus propios benis o recurrir a los de la reserva general del DJ para salvar sus malignos pellejos, pero no pueden emplear los suyos con otros personajes no jugadores sin una capacidad o ventaja que lo permita.

Los héroes ganan benis cuando hacen algo inteligente, el jugador los interpreta o sus desventajas influyen en la escena. El DJ, sin embargo, no se “recompensa” a sí mismo de este modo al interpretar a los villanos, aunque los personajes bajo su control sí pueden beneficiarse de recibir jokers en combate:

■ **Comodín salvaje:** Siempre que un villano interpretado por el DJ recibe un joker en combate, aumenta en uno su reserva común de benis y otorga otro a cada Comodín villano presente en la escena.

CÓMO USAR LOS BENIS

A continuación verás las distintas formas en que un personaje puede gastar sus benis. Solo puedes usarlos sobre tu propio personaje.

■ **Influenciar la historia:** Esta capacidad queda, por completo, en manos del DJ. En ciertas ocasiones, te podría pedir que gastes un beni para encontrar una pista adicional si te has

quedado atascado, necesitas de forma desesperada un objeto mundano que no tienes o es necesario que ese PNJ sin importancia sea más amistoso de lo que parecía inicialmente.

- **Recuperar puntos de poder:** Si el personaje tiene un Trasfondo Arcano, puede gastar un beni para recuperar 5 PP (consulta **Puntos de poder** y su uso en la página 221).
- **Recuperarse del aturdimiento:** Es algo instantáneo y puede hacerse en cualquier momento, incluyendo interrumpir las acciones de otro personaje si así lo deseas.
- **Repetir una tirada de daño:** Gastas un beni y repites el daño causado por el ataque del personaje, incluyendo cualquier dado extra que tires 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, da igual lo que pudieras haber obtenido en una tirada anterior. ¡Es el precio de tentar al destino!



RECOMPENSAR CON BENIS

Lleva unas cuantas partidas calcular con cuántos benis deberías recompensar a tus jugadores a lo largo de la sesión. En general, te recomendamos que seas bastante liberal con ellos, en especial al principio de la partida. Si todo el mundo se ríe con la broma (y está relacionada con el transcurso del juego), no dudes en darle al jugador un beni. Cuando alguien interpreta una de sus desventajas, lo mismo. Cuando alguien haga algo desinteresado o invente un plan novedoso o astuto, reconoce su esfuerzo con un beni.

Algunos DJ temen que la partida sea demasiado fácil si hay sobredosis de benis en juego, pero nosotros hemos descubierto que suele ser lo contrario. Cuando sobran los benis, a menudo los jugadores los emplean en cosas triviales, que solo son importantes *para ellos*. Quizás ese ladrón *quiera* forzar la cerradura del cofre. No hay nada de especial valor dentro y es probable que el jugador también lo sepa, pero el *personaje* quiere demostrar su valía al resto del grupo de aventureros.

Cuando escasean los benis, sin embargo, los jugadores tienden a atesorarlos, usándolos solo para evitar heridas, la muerte o acabar con el gran villano. Eso no está tampoco mal, pero elimina una parte de la diversión y heroicidades que podrían suceder por el camino. *Savage Worlds* es un juego que busca la acción con mayúsculas y deberías animar siempre a tus jugadores a que se la jueguen. Los benis son la “moneda” con que este tipo de acciones arriesgadas salen adelante.

Los DJ más veteranos de *Savage Worlds* habrán notado ya que los benis tienden a fluir más rápido durante el comienzo de la sesión. Mientras el grupo se aclimata a la aventura y bromea, reciben uno o dos benis las primeras veces que interpretan sus desventajas. A mitad de la sesión, los benis tienden a gastarse más rápido de lo que se ganan, haciendo cosas. Es un ritmo fantástico, pues proporciona a los héroes una forma de destacar y comportarse como tales al principio y mitad de la sesión, obligándoles, a su vez, a recurrir al control de recursos a medida que se acerca el gran combate final.

Si eres un DJ tirando a rácano, prueba a soltar un poco la mano la siguiente vez que dirijas y estudia cómo afecta a la mesa de juego. Después, sabrás con seguridad la aproximación más correcta a este tema para ti y tus amigos.

■ Sacar una nueva carta de acción: Cuando la partida comienza a medirse en rondas, el personaje puede gastar un beni para obtener una nueva carta de acción (pág. 130). Debe hacerse cuando todos los personajes implicados tienen ya su carta de acción y se ha resuelto cualquier ventaja o desventaja relacionada, como Dubitativo, Rápido o Temple. *Después*, los jugadores y el DJ pueden gastar benis para recibir cartas adicionales tantas veces como quieran, eligiendo entre todas las

cartas que tengan cuál se quedan. Las ventajas o desventajas *no afectan* a las cartas adicionales obtenidas con benis. El proceso se repite tantas veces como sea necesario hasta que todo el mundo (incluyendo el DJ) finalice. Después, comienza la ronda de juego y ya no es posible recibir más cartas de acción.

■ Tiradas de absorción: Es posible usar benis para evitar sufrir heridas o recuperarse del aturdimiento. Consulta **Tiradas de absorción** en la página 136 para los detalles.



COMBATE

El mismo nombre del juego lo dice todo. Da igual que hablemos de las llanuras empapadas en sangre de Marte o los campos de batalla llenos de cadáveres de nuestro lejano pasado, se trata de mundos salvajes y, en ellos, la violencia está asegurada. Recomendamos el uso de miniaturas, u otro tipo de marcadores, de tal modo que los jugadores comprendan de un vistazo lo que rodea a sus personajes y puedan usar el terreno a su favor. Si no te van las miniaturas, no pasa nada, consulta el cuadro de texto de la página 143.

Distancia: El juego asume que vas a usar terrenos prefabricados o un tablero de juego y miniaturas estándar de 28 mm, de tal modo que todo el movimiento y los alcances de las armas vienen medidos en pasos de unos 2,5 cm (una pulgada). Si, por cualquier causa, necesitas determinar la distancia real que representan, cada paso de movimiento/distancia es igual a dos metros.

En ocasiones el DJ deberá emplear una escala diferente para acomodar las batallas más grandes; por ejemplo, determinar que un paso es equivalente a cinco o diez metros. Solo necesitas ajustar los alcances y velocidad de movimiento hasta alcanzar la escala que buscas.

Tiempo: Cuando se inicia un combate, el tiempo de juego pasa a medirse en rondas de combate de seis segundos cada una. Por tanto, diez rondas de combate son un minuto. Aprovecharemos el lugar para definir con claridad algunos conceptos del reglamento:

- **Ronda:** Una “ronda” es el periodo completo de cuenta atrás de las cartas de acción, desde los ases hasta los doses.
- **Turno:** El “turno” de un personaje comienza cuando se llega a su carta de acción en la cuenta atrás de la ronda. Así, el turno de un personaje con un seis de diamantes comienza cuando la cuenta atrás de la ronda llega a su carta y finaliza en cuanto se pasa a la siguiente.

LA BARAJA ESPAÑOLA

En vez de la baraja de póquer francesa, puedes usar también nuestra baraja española si quieras. Para ello, necesitarás una baraja extendida, con cartas que vayan del uno al diez, tres figuras (sota, caballo/reina, rey) y dos comodines. En este caso, el orden de los palos (y su equivalencia) a la hora de resolver empates es: oros, copas, espadas y bastos.

- **Acción:** Una única tirada, ya sea un ataque, emplear una habilidad, etc. Consulta la página 131 para su descripción completa. Los personajes pueden realizar más de una acción en su turno (consulta **Múltiples acciones** en la página 153).

CARTAS DE ACCIÓN (INICIATIVA)

La acción en *Savage Worlds* es frenética. Para simular el azar y facilitar al DJ su gestión sobre quién actúa y en qué orden, empleamos una baraja de cartas francesa (con dos jokers) para determinar la iniciativa de todo el mundo. Es lo que denominamos “cartas de acción” en este reglamento.

El DJ puede repartir las cartas cara arriba o cara abajo, según le parezca mejor. ¡Incluso podría dar las cartas de los jugadores boca arriba y las de los villanos boca abajo para darle tensión e incertidumbre a la escena!

Reparte cartas a los personajes según estas directrices:

- Cada Comodín recibe una única carta de acción (ciertas ventajas y desventajas pueden alterarlo).
- Los aliados que estén bajo el control de un jugador actúan en la misma carta de acción que su personaje principal.
- Cada grupo distinto de Extras bajo el control del DJ, como todos los zombis, todos los lobos, etc. comparte una carta de acción y actúa a la vez. La idea es

facilitar todo lo posible al DJ el control de la partida. El DJ también puede agrupar un Comodín con varios de sus secuaces Extras si así lo desea. El objetivo es encontrar la mejor forma de facilitarle y acelerar la tarea de dirigir ese combate específico.

Barajar: Se deben recoger los descartes y barajarlos de nuevo dentro del mazo al final de una ronda en donde se reparta un joker.

Grupos numerosos: Cuando trate con grupos numerosos de jugadores o haya problemas de tiempo, el DJ podría optar por repartir una única carta de acción por bando (héroes y villanos). Durante el turno de los héroes, simplemente comienza por un extremo de la mesa y sigue en sentido horario. Esto acelerará mucho la resolución, pero al importante coste de alterar la mecánica de iniciativa. Cuando uno de los personajes tenga ventajas como Rápido o Temple, déjale que las aplique sobre la carta recibida (pero solo una vez).

LA CUENTA ATRÁS

Una vez repartidas las cartas, el DJ comienza la ronda de combate contando hacia atrás desde el as hasta el dos y cada grupo de personajes resuelve sus acciones cuando nombre la suya.

Empates: El palo de la baraja sirve para resolver cualquier empate de número. Primero van las picas (♠), luego los corazones (♥), diamantes (♦) y finalmente los tréboles (♣).

JOKERS

Cuando un personaje (o grupo) recibe una carta de joker, puede actuar en cualquier momento de la ronda de combate que desee, incluso interrumpiendo las acciones de otro personaje. ¡Además, añade +2 a todas las tiradas de rasgo y daño que realice durante el turno!

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 (consulta **Movimiento**, a continuación) 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. Moverse no es una acción.

El personaje puede realizar gran cantidad de acciones distintas durante su turno. Entre las acciones más habituales podemos incluir apoyar a sus aliados, engañar a un adversario con un truco, activar un poder o atacar, ya sea cuerpo a cuerpo con Pelear o a distancia con Disparar.

Otras 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.

Los personajes pueden realizar más de una acción durante su turno, al coste de dificultar todas; consulta **Múltiples acciones** en la página 153.

Acciones limitadas: Algunas acciones exigen mayor concentración de lo normal. El personaje solo puede realizar una única acción limitada durante su turno, incluso si es o no la misma acción. Lo que sí es posible es combinar esa única acción

limitada con otras que no lo sean, de acuerdo a las reglas normales de acciones múltiples.

ACCIONES GRATUITAS

Pronunciar una o dos frases cortas, 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.

Ciertas acciones gratuitas son, en realidad, **reacciones**, como defenderse en una tirada opuesta o resistirse a un poder. No existen límites a la cantidad de veces que puedes realizarlas, pero solo pueden ocurrir cuando la situación se presente por sí sola.

Otras acciones gratuitas ocurren de forma automática en cierto momento del turno del personaje y solo tienen lugar una vez por turno. Por ejemplo, recuperarse si el personaje está aturrido o conmocionado.

Acciones gratuitas limitadas: Como las acciones limitadas, el personaje solo puede hacer una única acción gratuita limitada por turno, incluso si es o no la misma acción.

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” 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. Las dudas momentáneas, el desplazamiento de los adversarios y los detalles del terreno que no aparecen ilustrados en un tablero de juego significan que la velocidad de carrera puede variar de turno en turno. Es algo intencionado y representa el factor "recompensa y riesgo" que todo individuo debe decidir cuando pretende echar a correr en una situación de conflicto.

Cuando los personajes no estén en combate, el DJ puede optar por calcular la velocidad del personaje corriendo como el doble de la suma de su Paso y el dado de carrera, durante una cantidad de minutos igual a la mitad de su dado de Vigor. Así, un personaje con la ventaja Pies Ligeros y Vigor d6, puede esprintar a Paso 32 durante tres minutos.

TERRENO DIFÍCIL

Los terrenos abruptos, como el sotobosque denso, lodazales, colinas escarpadas o nieve, hacen que los personajes se muevan más despacio. Cuando sea el caso, cada paso por terreno difícil cuenta como dos a la hora de avanzar y moverse. El terreno difícil no se tiene en cuenta a la hora de reptar por el suelo.

PELIGROS

Si el DJ considera que moverse puede ser peligroso por la razón que sea (trepar en situaciones estresantes, nadar en los rápidos de un río, caminar por una cuerda floja), puede pedir una tirada de Atletismo para realizar el desplazamiento. El

éxito significa que se realiza con normalidad. La pifia supone que el personaje sufre un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales** (pág. 178), una caída (al trepar o encontrarse en una posición precaria, pág. 174) o comienza a asfixiarse (**Ahogarse**, pág. 174).

OTRAS MODALIDADES DE MOVIMIENTO

Saltar: Los individuos pueden saltar un paso (dos metros) en horizontal o medio paso (un metro) en vertical. Dobla estas cantidades cuando el héroe puede correr al menos dos pasos (cuatro metros) antes del salto. Es una acción gratuita. Una tirada con éxito de Atletismo, como acción, añade un paso, dos con uno o más aumentos. No es posible superar el Paso total del personaje en el turno recurriendo a un salto.

Tirarse al suelo/Reptar: El personaje puede dejarse caer al suelo en cualquier momento durante su turno como acción gratuita. En esa posición, puede desplazarse reptando. Levantarse del suelo es una acción gratuita y cuesta dos pasos de movimiento.

ATAQUES

La mecánica de combate aquí descrita es muy simple, de acuerdo al espíritu del juego. Puedes añadirle opciones y mecánicas extra recurriendo a las **Reglas especiales** que comienzan en la página 139.

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).

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. Sin embargo, disparar a mayor distancia impone una serie de penalizaciones, tal y como resume esta tabla:

PENALIZACIONES POR DISTANCIA

DISTANCIA	PENALIZACIÓN
Corta	0
Media	-2
Larga	-4
Extrema	-8

Distancia Extrema: Es igual a cuatro veces el valor de distancia larga del arma. Para disparar a esta distancia es necesario realizar la maniobra Apuntar (pág. 141). Esto no reduce las penalizaciones, como sucedería normalmente: solo permite al personaje alcanzar mayor distancia de lo normal. La penalización es de -8, -6 con una mira telescópica (pág. 97).

Las armas arrojadizas (lanzas, granadas, etc.) no pueden usarse a distancia extrema.

Cadencia de Fuego: 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.

La Cadencia de Fuego superior a 1 representa un valor abstracto donde cada "disparo" consume una cantidad de munición determinada. Si quieras controlar la cantidad de munición empleada en la ronda (las "balas"), emplea la tabla siguiente. Usa la CdF real utilizada por el personaje en su acción, no el valor máximo indicado en el arma.

MUNICIÓN POR CDF

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

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 a las tiradas de Disparar del atacante (consulta **Retroceso** en la página 155 para los detalles).

A no ser que un arma indique otra cosa, el personaje puede disparar con CdF inferior al máximo.

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 del capítulo de **Equipo**. 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 de la especie 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.

Aturdimiento: El personaje también puede gastar un beni para eliminar su estado de aturdimiento en cualquier momento, como, por ejemplo, después de saber el daño pero antes de compararlo con su Dureza.

EFEKTOS 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, pero

consulta el rasgo de criatura *Duro* (pág. 257). 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 (consulta a continuación).

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

MÁS SOBRE EL ATURDIMIENTO

En nuestra experiencia, aplicar bien las heridas y el aturdimiento puede ser algo confuso durante tus primeras partidas. Esperamos que esta tabla ayude a comprenderlo.

Daño provocado	La víctima no está aturdida	La víctima está aturdida
0-3 puntos de daño por encima de Dureza (<i>éxito</i>)	La víctima queda aturdida.	La víctima sigue aturdida. La víctima sufre 1 herida si el aturdimiento tiene origen físico.
4-7 puntos de daño por encima de Dureza (<i>1 aumento</i>)	La víctima queda aturdida. La víctima sufre 1 herida.	La víctima sigue aturdida. La víctima sufre 1 herida.
8-11 puntos de daño por encima de Dureza (<i>2 aumentos</i>)	La víctima queda aturdida. La víctima sufre 2 heridas.	La víctima sigue aturdida. La víctima sufre 2 heridas.
12-15 puntos de daño por encima de Dureza (<i>3 aumentos</i>)	La víctima queda aturdida. La víctima sufre 3 heridas.	La víctima sigue aturdida. La víctima sufre 3 heridas.

Ejemplos:

- Red estaba ilesa y recibe una herida. Además de la herida, también queda aturdida.
- Red está aturdida y sufre una herida. Ahora mismo tiene una herida y sigue aturdida.
- Red ya está aturdida y sufre un segundo resultado de aturdimiento (sin heridas). Como era un efecto físico, sufre una herida y sigue aturdida.
- Red tiene dos heridas y no está aturdida. Sufre una herida más, de tal modo que pasa a tener tres heridas y estar aturdida.

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.

Si un personaje queda incapacitado debido a la fatiga, sufre efectos distintos a los del daño. Consulta **Fatiga** (en la página 151).

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:** Tira en la **Tabla de lesiones**. La lesión es permanente. El personaje también comienza a desangrarse (consulta a continuación).
- **Éxito:** Tira en la **Tabla de lesiones**. La lesión desaparece cuando el personaje sane todas sus heridas.
- **Aumento:** Tira en la **Tabla de lesiones**. La lesión desaparece a las veinticuatro horas o cuando sane todas sus heridas (lo que ocurra antes).

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 conciencia). También podrían curarse de

forma natural a lo largo de ese tiempo (consulta **Curación natural**, pág. 138).

Desangramiento: El personaje se está muriendo y debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de su turno. 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.

TABLA DE LESIONES

2D6 LESIÓN

	<i>Innombrables:</i> Si la herida es permanente, habrá que olvidarse de que el personaje pueda reproducirse sin una aplicación milagrosa previa de magia o cirugía. No hay más efectos por este resultado.
2	
3-4	<i>Brazo:</i> Determina aleatoriamente si se trata del derecho o el izquierdo; quedará inutilizado (como por Manco).
	<i>Torso:</i> El héroe recibió el daño en algún lugar entre la barbilla y su trasero. Tira 1d6:
5-9	1-2 <i>Algo roto:</i> Reduce el dado de Agilidad en un paso (mínimo d4). 3-4 <i>Algo magullado:</i> Reduce el dado de Vigor en un paso (mínimo d4). 5-6 <i>Algo reventado:</i> Reduce el dado de Fuerza en un paso (mínimo d4).
10	<i>Pierna:</i> Determina aleatoriamente si se trata de la derecha o izquierda; se gana automáticamente la desventaja menor Cojo (o mayor si ya se tenía a menor).
	<i>Cabeza:</i> Has sufrido una horrible herida en la cabeza. Tira 1d6:
11-12	1-3 <i>Cicatriz horrible:</i> Tu héroe gana la desventaja Feo. 4-5 <i>Ceguera:</i> Perdiste uno de tus ojos. Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera, si solo te quedaba un ojo bueno). 6 <i>Trauma cerebral:</i> Enormes daños en la cabeza. Reduce el dado de Astucia en un paso (mínimo d4).

LA HORA DE ORO

En el mundo real, los médicos de urgencias emplean una norma llamada principio de la hora de oro. Los pacientes disponen de una hora para sobrevivir a casi cualquier accidente traumático que amenace su vida. Si reciben atención médica durante ese periodo, generalmente sobreviven. Eso sí, cuanto más larga sea la espera, más probable es que sus heridas causen la muerte.

En *Savage Worlds* extendemos este concepto a toda la curación. Si un médico es capaz de tratar una herida antes de que transcurra una hora, puede negar sus efectos dañinos. Además de reflejar bien un concepto real, también supone un buen equilibrio entre tensión dramática y mecánica de juego, mientras el grupo de aventureros debe decidir si continúa adelante a pesar de sus heridas.

"A VECES ES BUENA IDEA NO GASTAR TODOS TUS BENIS EN INTENTAR ENCAJAR LAS HERIDAS RECIBIDAS. ¡SIEMPRE ES BUENA IDEA GUARDAR UN PAR PARA ASEGURARTE DE NO DESANGRARTE HASTA MORIR!".

-El DJ

CURACIÓN

La habilidad Medicina se usa para sanar las heridas sufridas. Cada intento consume diez minutos, multiplicados por la penalización de heridas del paciente. Aplica una penalización de -1 a la tirada de Medicina si el doctor no tiene un kit de primeros auxilios u otro equipamiento semejante.

El éxito sana una herida y un aumento, dos. El fallo significa que no se cura ninguna herida. Una pifia, por otra parte, provoca una herida adicional.

La hora de oro: Solo es posible curar las heridas de un paciente dentro del transcurso de una hora desde que se sufrieron. El fallo en la tirada significa que ese médico no es capaz de tratar esas heridas en particular. Otro personaje *diferente*, sin embargo, puede intentar otra tirada de Medicina sobre el mismo paciente.

En cuanto pase más de una hora desde el momento de haber sufrido las heridas, solo la curación natural o el poder *curación* (aplicando el modificador *curación mayor*) pueden lograrlo.

Desangramiento: Se puede usar la habilidad Medicina (pág. 48) para detener una hemorragia y evitar la muerte por desangramiento. Cada intento es una acción y el éxito permite estabilizar a la víctima.

Incapacitación: Cuando un paciente está incapacitado por culpa del daño, curar una herida elimina ese estado (y restaura la conciencia si se desmayó).

Ejemplo: Gabe ha quedado incapacitado por heridas. Red realiza su tirada de Medicina antes de que transcurra una hora y cura una herida. Gabe pasa a quedar con dos heridas y, además, deja de estar inconsciente.

CURACIÓN NATURAL

Cada cinco días, los personajes incapacitados o con heridas deben realizar una tirada de Vigor para recuperarse de forma natural. El éxito en esta tirada permite sanar una herida (dos con uno o más aumentos).

El fallo significa que no se cura ninguna herida y una pifia *incrementa* sus heridas en uno: puede representar una infección, pérdida de sangre o empeoramiento de su estado. Si esto causa una nueva incapacidad, no se usan las reglas normales de daño. En su lugar, la víctima pierde la conciencia, entrando y saliendo de ella cada poco, y debe realizar una tirada de Vigor cada doce horas. Con un fallo, expira. El éxito indica que debe volver a tirar doce horas después. Si obtiene un aumento, se estabiliza de nuevo y despierta. Los aliados también pueden estabilizar al héroe antes, tal y como se explicó antes.

TRATAMIENTO MÉDICO

Los personajes con la habilidad de Supervivencia o Medicina entrenadas pueden realizar **Ayopos** (pág. 140) para auxiliar a sus aliados, tanto a las tiradas de Vigor para curarse de forma natural, como a las de estabilizarse o recuperarse de otros efectos dañinos apropiados.

CONSECUENCIAS Y EXTRAS

Si es importante saber qué le ocurre a los Extras que quedaron incapacitados durante un combate, haz una tirada de Vigor por cada uno de ellos. Aquellos que la superen, sobreviven, aunque será necesario cuidar de ellos, liberarlos o tomarlos prisioneros.

¡Este hecho puede representar retos muy interesantes para tus héroes al concluir un combate de lo más salvaje!

REGLAS ESPECIALES

El núcleo del reglamento de *Savage Worlds* es muy simple: tira un dado de rasgo (junto con un dado salvaje si eres Comodín) y compara el resultado tras aplicar todos los modificadores con el Valor Objetivo (que suele ser 4). Si lo igualas o superas, tienes éxito.

En esta sección encontrarás reglas mucho más elaboradas para casos especiales y maniobras que los personajes pueden intentar durante el combate.

ABANDONAR EL COMBATE

Habrá situaciones donde tu héroe decida que una retirada a tiempo es una victoria. Siempre que el personaje desee abandonar un combate cuerpo a cuerpo, todos los oponentes adyacentes que no estén aturdidos o conmocionados pueden realizar sobre él un ataque gratuito (consulta **Ataques gratuitos**, pág. 145).

Ejemplo: Cinco extraños xenos rodean a Red en los lejanos confines de The Last Parsec. Gabe está caído cerca, desangrándose. ¡Será mejor que lo auxilie pronto!

Realiza una defensa (aumentando así su Parada en cuatro puntos) y retrocede hacia Gabe. Cada uno de los cinco xenos gana un ataque gratuito contra ella, añadiendo un +4 por múltiples oponentes. Afortunadamente para Red, gracias a su alto valor de Parada logra evitarlos y es capaz de llegar hasta su amigo.

AFERRADO E INMOVILIZADO

Tanto los ataques de presa como ciertos poderes (por ejemplo, *captura*) provocan que las víctimas queden aferradas e inmovilizadas. Se trata de dos estados

*"¡ESA ESTUVO CERCA!
CASI MUERTE ALLÍ!"*

-GABE

*"SI NO TE HUBIERAS GASTADO
TODOS LOS BENIS EN REPETIR
TIRADAS DE DAÑO..."*

-RED

especiales y en este apartado explicamos qué significan y cómo librarse de ellos.

- **Aferrado:** La víctima no puede moverse y, además, está vulnerable mientras siga capturada.
- **Inmovilizado:** La víctima no puede moverse y, además, está distraída y vulnerable mientras siga capturada; tampoco puede hacer ninguna acción física que no sea intentar liberarse.

Escapar es una acción. El éxito permite a un individuo aferrado liberarse de una captura o presa específica. Un individuo inmovilizado pasa a aferrado con el éxito y se libera por completo con un aumento. En función del tipo de captura, se deben tener en cuenta ciertos detalles:

Escapar de un adversario: Usa las reglas de presas de la página 154 a la inversa para escapar. La víctima inicia una tirada de Atletismo opuesta contra quien le sujetó (ambos pueden tirar usando Fuerza, aunque con -2). Si tiene éxito, mejora su situación en un nivel de captura, dos con uno o más aumentos.

Un apresador aturdido conserva su presa. Sin embargo, los personajes conmocionados liberan a todas sus presas agarradas de inmediato.

Escapar de un objeto: Un personaje aferrado por una atadura física (como una red, grilletes o esposas) que realice su

tirada y falle y no podrá repetir la acción hasta que la situación cambie de algún modo (el DJ tiene la última palabra).

Las víctimas aferradas e inmovilizadas podrían intentar destruir el mecanismo de captura con las armas apropiadas y accesibles (el DJ debe determinarlo en base a las circunstancias y el material). Los ataques de armas golpean de forma automática (consulta **Romper cosas** en la página 156) y el atacante puede usar un ataque salvaje para ganar dos puntos de daño extra. La mayoría de redes, cuerdas, telarañas, etc. tienen Consistencia 4. Si tiene éxito, el personaje se libera (pero es posible que otros individuos atrapados por un efecto de área deban liberarse por su cuenta a no ser que se anule el ataque en sí).

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. Por ejemplo, un aventurero con Supervivencia podría usarla para encontrar hierbas que le sean de utilidad a uno de sus amigos, que va a realizar una tirada de Medicina. O el explorador galáctico que usa Ciencias para calcular una trayectoria de tirachinas gravitacional que ayude a su aliado a resolver esa difícil tirada de Pilotar para conducirles a un nuevo punto de salto.

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.

Ejemplo: Gabe es el conductor durante una persecución. Red apunta a uno de los callejones y le dice a gritos: “Ve por el siguiente a la izquierda”. Pretende buscar un atajo, tira Conocimientos Generales y obtiene un aumento. Gabe puede añadir +2 a su siguiente tirada de Conducir.

Más tarde, Red recibe el impacto de una bala rebotada y queda aturdida. Gabe le grita desde el volante: “¡Vamos vaquera, espabilá! ¡No es tu primer rodeo!”. El DJ considera que es un apoyo usando Persuadir y hace la tirada. Obtiene un éxito y Red añade una bonificación de +1 a su siguiente tirada de Espíritu para recuperarse del aturdimiento.

APOYOS Y TRUCOS

Es posible usar un apoyo contra un adversario de forma narrativa, pero el único efecto que puede tener es el que ya hemos



detallado antes. Si un personaje quiere “hacerle la zancadilla” a un ogro para desequilibrarlo y facilitarle la tirada de Pelear a un aliado, por ejemplo, puede hacerlo. Este ganará +1 o +2 a su tirada, pero el ogro no caerá jamás al suelo. No está tirado en el suelo, ni distraído, vulnerable o aturdido, como habría sucedido en caso de recurrir a una maniobra de truco (pág. 158).

En resumen, recurrir a una maniobra de apoyo en vez de a un truco consiste en facilitarle una tirada simple u opuesta difícil (incluso si podría parecer otra cosa desde el punto de vista de la narración).

APUNTAR

Las tiradas de Disparar asumen que el personaje se mueve, evita ataques sobre él y, en general, se mantiene atento al caos que ocurre a su alrededor. Cuando centra toda su atención en el ataque y apunta bien, sin embargo, puede realizar ataques mucho más precisos.

Cuando un personaje gasta todo su turno en apuntar con un arma a distancia

a un objetivo específico y no se mueve o hace más acciones, *en su siguiente turno* puede ignorar hasta cuatro puntos de penalizaciones por distancia, cobertura, ataques apuntados, escala o velocidad; si la acción no tiene ninguna penalización de estos tipos, en vez de lo anterior, añade dos al total de su tirada. Debe realizar este ataque como su primera acción o perderá esta bonificación.

El tirador debe estar estacionario para apuntar. Eso quiere decir que no puede caminar, correr, cabalgar o moverse de ningún otro modo. Podría apuntar estando a bordo de un vehículo en movimiento, sin embargo, si este viaja por una superficie sin baches o el conductor emplea la maniobra de persecución *Afianzar posición* (pág. 185).

ARMAS A DISTANCIA ENZARZADO

Incluso si está enzarzado con un oponente cuerpo a cuerpo, el personaje puede disparar un arma a distancia, aunque deben tenerse en cuenta varias cosas:

- El atacante solo puede disparar un poder o un arma a distancia de una sola mano (como un arma de fuego no más grande que una pistola). Es imposible disparar rifles u otras "armas largas" con éxito en estas circunstancias. El VO base del ataque es igual a la Parada del defensor, en vez de distancia corta, pues el personaje está forcejeando, pierde constantemente el equilibrio, etc.
- Si decide disparar a otro objetivo que no esté adyacente a él mientras lucha cuerpo a cuerpo con un oponente, el atacante gana el estado vulnerable de inmediato.

ARMAS IMPROVISADAS

A menudo, los héroes acaban en situaciones en donde no les queda más remedio que luchar con objetos que no han sido diseñados como armas. Acabarán usando de este modo en combate tanto antorchas como jarrones, sillas, jarras, botellas y todo tipo de herramientas.

Los personajes con un arma improvisada se consideran armados, pero deben restar -2 a todas sus tiradas de ataque con ellas. La distancia efectiva, daño y Fuerza Mínima de estas armas depende de su tamaño:

- **Armas pequeñas:** Pichel de metal, piedra del tamaño de un puño, pistola (usada para golpear). Distancia 3/6/12, Daño FUE+d4, FUEMín. d4.
- **Armas medianas:** Bola de *bowling*, subfusil (usado para golpear), silla de madera. Distancia 2/4/8, Daño FUE+d6, FUEMín. d6.
- **Armas grandes:** Roca del tamaño de una cabeza humana, silla de metal, bolsa de deporte llena de armas. Distancia 1/2/4, Daño FUE+d8, FUEMín. d8.

El DJ puede ajustar el daño hacia abajo uno o dos niveles de dado cuando el

objeto es más blando que los ejemplos que proporcionamos, por ejemplo, una bolsa de deporte llena de billetes.

ARMAS NATURALES

Las criaturas con armas naturales, como colmillos, garras o cuernos, pueden atacar con parte de ellas o todas a la vez usando la habilidad Pelear. El daño se especificará siempre en la descripción de la bestia en cuestión o la especie (si es una especie apta para personajes jugadores).

Las criaturas con armas naturales siempre se consideran armadas. Esto significa que *no se consideran defensores desarmados* (pág. 148) y los adversarios con **Dos armas** (pág. 148) no ganan ninguna ventaja contra ellas.

Hay matices adicionales, sin embargo, en función de cada tipo de ataque:

- **Cuernos:** Si la criatura hace una acción de correr para desplazarse, al menos, cinco pasos (10 m) y golpea con ellos, añade +4 al daño de un único ataque de Pelear con éxito.
- **Garras:** Añaden una bonificación de +2 a sus tiradas de Atletismo para trepar, a no ser que la superficie sea resbaladiza (como acero sólido, cristal, etc.).
- **Mordisco:** La bestia puede usar su ataque contra presas agarradas (la mayoría de seres solo pueden causar daño en una presa por constrictión; consulta **Presas** (pág. 154).

ATAQUE DESPERADO

El atacante puede añadir una bonificación de +2 o +4 a la tirada de Pelear, a cambio de recucir esa misma cantidad del daño que causa al golpear con éxito. Puede elegirse de forma individual antes de cada ataque (antes de tirar), pero no combinarse con un ataque salvaje.

ATAQUE SALVAJE

Un personaje en una situación desesperada puede verse obligado a hacer a un lado cualquier amago de defensa y atacar a la desesperada.

El personaje gana +2 al realizar un ataque salvaje, tanto a su habilidad de Pelear como al daño que causa con ella, pero queda vulnerable hasta el final de *su siguiente turno* (no este).

Se pueden combinar ataques salvajes con varios ataques, como las acciones múltiples derivadas de Frenesí o Barrido, etc.

LAS PLANTILLAS DE ÁREA SIN MINIATURAS

Puedes usar las indicaciones siguientes cuando necesites determinar a cuántos adversarios podría afectar cada plantilla.

El DJ también puede determinar la cantidad de víctimas afectadas (según la cantidad indicada en “blancos afectados”) cuando la situación narrativa no está clara. Se trata de medias extrapoladas a partir de lo que suele ser la densidad típica de adversarios en un tablero de combate.

En aquellas situaciones donde los objetivos se dispersen más de lo normal (son agentes muy bien adiestrados) o se apiñen (la típica horda de zombis), el DJ puede alterar estas cantidades.

Plantilla	Diámetro	Blancos afectados
Pequeña (PAP)	4 m	2
Mediana (PAM)	8 m	3
Grande (PAG)	12 m	4
Emanación (PAE)	24x2 m	3
Cónica (PAC)	Cono de 18 m longitud	3

ATAQUES APUNTADOS

En ocasiones, el personaje querrá apuntar a una parte específica del objetivo, por ejemplo, para desarmar a un oponente, alcanzar a ese hambriento zombi de un disparo entre las cejas o superar la protección del enemigo.

Para hacer un ataque apuntado, el jugador debe informar al DJ de qué pretende *antes* de resolver su tirada. Después, el DJ asigna un modificador a la tirada en función de la escala del pretendido blanco (y no de la de la criatura que forma parte).

A continuación se encuentran algunas de las maniobras tácticas más habituales, junto con sus efectos para criaturas de escala Normal. Encontrarás la penalización a la tirada entre paréntesis, tras el nombre de la categoría.

■ **Cabeza o puntos vitales (-4):** Al golpear en la cabeza o los órganos vitales de una criatura viva, el atacante puede añadir +4 a su total de daño. Aumenta esta penalización a -5 para golpear en la cara de alguien con un casco abierto (superando así su protección).

■ **Extremidades (-2):** Golpear una extremidad no tiene efectos adicionales, pues ya se tienen en cuenta los resultados normales de la herida (las penalizaciones por herida y Paso, pág. 135) y lesiones (**Tabla de lesiones**, pág. 137).

■ **Mano (-4):** El objetivo puede quedar desarmado (pág. 148).

■ **Objeto (¿?):** Usa las dimensiones del objeto de acuerdo a la tabla de escala. Por ejemplo, alcanzar algo del tamaño de una pistola sería -4, mientras que una espada de casi un metro es solo -2.

■ **Zona sin protección (¿?):** El ataque golpea una zona desprotegida e ignora la

bonificación que otorga la Armadura a la Dureza del objetivo. El DJ debe determinar en cada caso la penalización exacta, según el área desprotegida. Por ejemplo, el visor de un yelmo de caballero es algo diminuto (-6), mientras que la escama caída de un dragón Enorme podría tener el tamaño de una cabeza humana (-4).

ATAQUES DE ÁREA

Denominamos a las granadas, ciertos hechizos, armas de aliento y otros ataques que cubren una zona grande "ataques de área". Afectan con mayor frecuencia, a una serie de áreas predeterminadas: la plantilla de área pequeña (PAP), media (PAM), grande (PAG), emanación (PAE) y cono (PAC).

Este tipo de ataques ataca una localización y no a individuos, de tal modo que ignora capacidades especiales como Esquiva o penalizaciones por velocidad.

Las plantillas cónicas se colocan con el extremo más pequeño emanando del atacante, que debe usar la habilidad Disparar (Atletismo en el caso de ataques de aliento u otras armas naturales). El éxito básico significa que el cono afecta al área pretendida y un aumento provoca daño adicional, como es normal. Aquellos afectados por la plantilla sufrirán sus efectos, aunque podrían evadir (pág. 151) el ataque si este lo permite. El fallo significa que el ataque no tiene lugar, por la razón que sea (la criatura no logra expulsar suficiente gas ponzoñoso, el lanzallamas apunta muy alto, etc.).

Cualquier poder o efecto que use una plantilla de cónica también puede usar una emanación en su lugar. Afecta una línea recta de doce pasos de longitud y uno de anchura (24x2 metros).

Para atacar con una plantilla de área redonda, el jugador determina dónde quiere colocar el centro de la explosión y después realiza una tirada de Disparar o Atletismo (para armas arrojadizas, alienitos, etc.). Cuando el ataque tiene éxito, la explosión se produce en el punto elegido. Consulta **Dispersión**, a continuación, en caso de fallo.

Todo aquello que esté en contacto parcial o total con la plantilla se ve afectado por el ataque. Si el ataque golpea con un aumento, también gana daño adicional.

DISPERSIÓN

Cuando la tirada de ataque con una plantilla de área de cono falla, puedes asumir que pasa por encima de la cabeza de las teóricas víctimas, golpea en el suelo o, simplemente, no les alcanza por otra razón. El DJ puede decidir que el ataque afecta al área circundante: por ejemplo, el lanzallamas prende en llamas la habitación o el espray provoca una nube de gas, pero no hay efectos mecánicos sobre los objetivos u otros personajes en esta ocasión.

Aquellos ataques que emplean una plantilla redonda (como las PAP, PAM o PAG), se desvían, sin embargo, y pueden afectar a otros objetivos distintos que se encuentren en la nueva área de efecto... ¡incluso a los aliados del atacante! En estos casos, las armas arrojadizas (como las granadas) se dispersan 1d6 pasos y los proyectiles impulsados, 2d6. Multiplica la cantidad obtenida por dos si el ataque se realizaba desde distancia media, tres si era a larga o cuatro para extrema.

Después, tira 1d12 y léelo como si fuera una esfera de reloj, determinando así la dirección en que se desvía el proyectil. Un arma, sin embargo, jamás puede desviarse más de la mitad de la distancia hasta el objetivo original (esto evita que acabe detrás del lanzador).

COBERTURA Y ATAQUES DE ÁREA

Los obstáculos sólidos, como los árboles y los muros de ladrillo, protegen contra los ataques de área si están interpuestos entre el punto de origen de la explosión y la víctima, suponiendo que el DJ considere razonable aplicarlos. En estos casos, reduce el daño provocado por el ataque en la cantidad indicada en **Bonificaciones a Armadura por obstáculos** (*Cobertura y obstáculos*, pág. 145).

ATAQUES DE TOQUE

Cuando al personaje le basta con rozar al blanco (generalmente para que algún efecto mágico tenga efecto) puede añadir +2 a su tirada de Pelear.

ATAQUES GRATUITOS

Ciertas ventajas, como Contraataque o Ataque Repentino, y maniobras, como **Abandonar el combate**, permiten a un personaje realizar un “ataque gratuito”.

Los ataques gratuitos se consideran una acción de ataque simple, sin alterar por otras ventajas o maniobras de combate. En general, debe usarse Pelear para causar daño o intentar agarrar, pero el DJ podría permitir el uso de Disparar cuando el atacante está equipado con una pistola u otra arma a distancia que se pueda usar enzarzado cuerpo a cuerpo (*consulte Armas a distancia enzarzado*, pág. 141).

COBERTURA Y OBSTÁCULOS

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

Habrá situaciones en donde los personajes tengan suficiente poder como

para atacar a sus adversarios a través de objetos interpuestos (consulta la sección **Romper cosas** cuando el objetivo es destruir el propio obstáculo).

Si un ataque falla por culpa de la penalización por cobertura que otorga, pero el DJ cree que es muy probable que el personaje siga sufriendo daño, el obstáculo interpuesto funciona como Armadura. Añade la bonificación siguiente a la Dureza del personaje antes de aplicar el daño.

Escudos humanos: Cuando el obstáculo es una persona o criatura, reduce su Dureza del ataque.

BONIFICACIONES A ARMADURA POR OBSTÁCULOS

EJEMPLOS DE OBSTÁCULO	ARM.
Escaparate de vidrio, cuero grueso, pared de madera contrachapada, escudo de madera, puerta de aluminio de un coche.	+2
Chapa gruesa de metal, puerta de acero de un coche.	+4
Puerta de roble, pared de tabique.	+6
Pared de ladrillo.	+8
Pared de piedra, cristal blindado, árbol.	+10

PENALIZACIONES POR COBERTURA

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



COMBATE MONTADO

Los personajes que luchan montados sobre la grupa de un caballo (o de otras bestias más extrañas) tienen una serie de ventajas y desventajas a la hora de combatir, tal y como se describe a continuación.

Las monturas no reciben cartas de acción propias, actúan durante la carta de sus jinetes. Los animales podrían atacar a cualquier amenaza que haya frente a ellos durante el turno del jinete.

Caídas: En cualquier momento en que el jinete quede aturrido, conmocionado o sufra una herida mientras monta, o la montura quede incapacitada, el personaje debe realizar una tirada de Cabalgar. Si la falla, cae al suelo. En caso de que la montura estuviera corriendo durante su turno (a decisión del DJ), el jinete sufre 2d4 de daño (2d6 con una pifia en la tirada de Cabalgar).

Disparar sobre blancos montados: Aplica las reglas de **Espectadores inocentes** cuando se dispare sobre un jinete

y su montura. Un 1 en un disparo que tomaba como objetivo al jinete impacta a la montura.

Dominio de la montura: Los personajes que deseen combatir montados desde la grupa de otra criatura deberán usar el valor más bajo entre sus habilidades de Pelear o Cabalgar. ¡El jinete no solo debe combatir sino también montar decentemente!

Monturas heridas: Cuando el animal queda aturdido o lo hieren, retrocede o se encabrita asustado. El jinete deberá hacer una tirada de Cabalgar para permanecer en la grupa, sufriendo una caída en caso de fallo (consulta más arriba).

CARGAS

Cuando la montura realiza una carga, su jinete gana una bonificación de +4 al daño de sus ataques con éxito de Pelear. Para que un ataque sea considerado una carga, el jinete debe haberse movido al menos seis o más pasos en una línea relativamente recta hacia el blanco.

Preparar las armas contra una carga: Las armas con Alcance 1 o superior

pueden prepararse contra cargas de caballería o ataques similares. Para ello, el personaje debe estar en espera cuando es atacado por un jinete cargando y vencer en una tirada opuesta de Atletismo para interrumpir su acción (como es normal). Quien emplee el arma con más Alcance, gana +2 a su tirada.

El vencedor atacará primero, recibiendo la bonificación por carga de +4 a su daño (sea o no el jinete), mientras que el perdedor no la ganará.

CONMOCIÓN

Ciertos ataques, como las pistolas aturdidoras, capacidades de algunas criaturas, el poder *conmoción*, descargas eléctricas u otros efectos que ataquen directamente al cerebro o el sistema nervioso pueden provocar que el personaje quede indefenso hasta que logre recuperarse.

La conmoción es un estado y los personajes afectados por ella:

- Están distraídos (este estado desaparece con normalidad al final del siguiente turno de la víctima).
- Están vulnerables mientras sigan conmocionados.
- Caen al suelo (o, al menos, de rodillas).
- No pueden moverse ni realizar acciones.
- No cuentan para el modificador por múltiples oponentes.

Recuperación: Al comienzo del turno del personaje, este debe realizar una tirada de Vigor como acción gratuita automática. El éxito significa que el personaje deja de estar conmocionado, pero sigue vulnerable (esto estado desaparece con normalidad al acabar su turno *siguiente*). El aumento le permite recuperarse de la conmoción de inmediato, pero sigue vulnerable hasta el final de este turno.

CUERPO A TIERRA

Si se realiza un ataque a distancia contra un oponente cuerpo a tierra a tres o más pasos de distancia, debe aplicarse una penalización de -4 a la tirada de ataque (no se apila con cobertura); del mismo modo, los ataques de área restan cuatro al daño que provocan en estas circunstancias.

Cuando un defensor cuerpo a tierra, o caído en el suelo, es atacado cuerpo a cuerpo, su valor de Parada se reduce en dos puntos contra el ataque. También debe aplicar un -2 a sus tiradas de Pelear.

Levantarse desde el suelo cuesta 2 pasos de movimiento.

DAÑO NO LETAL

Si el personaje desea incapacitar a alguien sin tener que matarlo, puede recurrir al daño no letal. El atacante solo puede emplear sus puños u otras armas contundentes. Podría emplear un arma cortante, si esta tiene un lado plano, pero implica una penalización de -1 a las tiradas de Pelear del atacante.

El daño no letal causa heridas con normalidad, pero cuando el personaje queda incapacitado por ellas, en lugar de los efectos normales, solo queda noqueado durante 1d6 horas.

Las heridas causadas empleando daño no letal se tratan exactamente igual que las heridas letales. Esto significa que es mucho más fácil dejar inconsciente a un Extra que a un Comodín. Es algo intencionado y debería funcionar bien en casi todos los géneros donde los héroes puedan encajar unos cuantos puñetazos antes de caer, mientras que la calaña queda fuera de combate con uno o dos buenos ganchos.

DEFENSA

Un personaje puede dedicar toda su energía y capacidad a defenderse de ataques cuerpo a cuerpo mediante esta maniobra. Defensa aumenta su valor de Parada en cuatro puntos, pero consume todo su turno: no es posible realizar múltiples acciones. Sí puede moverse con normalidad, pero no correr.

DEFENSOR DESARMADO

Es difícil detener una espada con las manos desnudas. Un atacante armado con un arma cuerpo a cuerpo gana +2 a sus tiradas de Pelear cuando ataca con ella y su objetivo no tiene ningún arma o escudo equipado. Este modificador no se suma con la superioridad.

DESARMAR

El personaje puede intentar que un adversario suelte un arma (u otro objeto) o dañarlo directamente, tanto con un ataque cuerpo a cuerpo como con uno a distancia.

Para lograrlo, primero debe golpear el objeto, brazo o mano del oponente (consulta **Ataques apuntados** (pág. 143).

Cuando el ataque golpea directamente el arma, se determina el daño (sin añadir extras por aumentos o explosiones, tal y como indican las reglas de **Romper cosas**, pág. 156). El defensor, además, debe realizar una tirada de Fuerza con VO igual al daño provocado o soltará el objeto en cuestión.

Cuando el ataque golpea en el brazo o la mano del defensor y este queda aturdido o herido por él, el personaje debe realizar una tirada de Fuerza (a -2 si se ataca al brazo, -4 si es la mano) más cualquier penalización por heridas aplicable. Con el fallo, dejará caer lo que sostenga en esa mano.

DISPARAR HACIA UN COMBATE CUERPO A CUERPO

En ocasiones los héroes tendrán que disparar a un oponente enzarzado cuerpo a cuerpo con un aliado. El problema está en que, aunque nosotros vemos perfectamente inmóviles las miniaturas sobre el tablero, en realidad los personajes están girando uno alrededor del otro, forcejeando, intercambiando empellones y moviéndose de forma errática. Por ello, disparar a varias personas enzarzadas en combate cuerpo es peligroso. Cuando ocurra, emplea la regla **Espectadores inocentes** (viene descrita en la página 150).

DISTRÁIDO Y VULNERABLE

Ciertos hechizos, trucos y criaturas provocan que el personaje quede distraído o vulnerable. Ambos estados duran hasta el final del siguiente turno del personaje. Si el héroe queda distraído o vulnerable durante su propio turno, el estado durará hasta el final de su siguiente turno, no este.

- **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 antes del final de su siguiente turno ganan una bonificación de +2 a la tirada. No se apila con la **Superioridad** (pág. 156), usa solo la bonificación más alta.

DOS ARMAS

Un personaje equipado con dos armas cuerpo a cuerpo añade +1 a sus tiradas de Pelear si su adversario está desarmado o emplea una única arma y no lleva escudo. Esta bonificación no se gana contra criaturas con armas naturales (pág. 142).



El héroe no gana nada por blandir dos armas de fuego a la vez, excepto tener munición adicional que disparar antes de pararse a recargar.

Aquellos personajes que quieran especializarse más en este estilo de combate, deberían sopesar el adquirir las ventajas **Con un Par** (pág. 55) y **Kid Dos Pistolas** (pág. 58).

EMPUJONES

Habrá ocasiones en donde los personajes quieran empujar a un oponente con la esperanza de tirarlo al suelo, obligarlo a retroceder de su posición o llevarlo hacia un lugar peligroso.

Para empujar a un oponente, el atacante y el blanco realizan una tirada opuesta de Fuerza. Cuando vence, el atacante hace retroceder al afectado hasta un paso (dos metros). Si ganó con uno o más aumentos, puede optar por aumentar esta distancia hasta dos pasos (cuatro metros). Dobra estas cantidades cuando la escala del atacante sea superior a la de la víctima.

Cuando un personaje es empujado de este modo, debe superar una tirada de Atletismo (-2 si fue con aumento) para evitar caer al suelo.

Cargas de hombro: Si el atacante corrió al menos dos pasos (cuatro metros) antes de iniciar el empujón, añade +2 a su total.

El Tamaño importa: En general, no puedes empujar a un adversario con dos puntos de Tamaño superior al tuyo, a no ser que tengas una fuerza excepcional para lo que tu Tamaño indica (el DJ tiene la última palabra).

Entrenamiento: Tanto el atacante como el defensor pueden usar Atletismo en vez de Fuerza en esta tirada opuesta, si así lo desean.

Escudos: Tanto el atacante como el defensor añaden la bonificación a Parada de su escudo a la tirada de Fuerza (o Atletismo) de los empujones.

ESCOPEPAS

Las escopetas arrojan una descarga de bolas de metal (también llamadas "postas"), que causan mayor daño a alcance corto, donde la descarga es más concentrada y la cantidad de postas que impactan al blanco, superior. A medida que los proyectiles se alejan del arma, las postas se dispersan más y causan menos daño.

Debido también a la dispersión es más fácil impactar con éxito al objetivo, de tal modo que el usuario de una escopeta

gana +2 a sus tiradas de Disparar. Las escopetas causan 1d6 de daño a distancia larga, 2d6 a distancia media y 3d6 a distancia corta. No es posible disparar una escopeta con este tipo de munición a distancia extrema.

Dos cañones: Ciertas escopetas tienen dos cañones gemelos. Si el atacante desea disparar ambos a la vez contra el mismo objetivo, solo calcula el daño una vez, pero añade +4 al total.

Bala: Las escopetas también pueden disparar balas en vez de cartuchos. El atacante no gana la bonificación de +2 a Disparar si usa bala, pero aumenta el daño a 2d10 independientemente de la distancia hasta el objetivo. También puede disparar a distancia extrema y solo afecta a **Espectadores inocentes** con un 1 (en vez de 1-2).

ESPECTADORES INOCENTES

Cuando un atacante falla una tirada de Disparar o Atletismo (lanzar), en ocasiones puede ser importante determinar si hay otros blancos posibles en la línea de fuego. El DJ solo debería usar esta regla cuando sea dramáticamente apropiado, no necesita preocuparse por cada bala perdida de un tiroteo.

Cada *dado de habilidad* que saque un 1 natural provoca el impacto en otra víctima distinta determinada de forma aleatoria que esté adyacente o en la trayectoria de fuego. El dado salvaje nunca puede afectar a un espectador inocente de este modo. Un Comodín debe fallar también con el resultado de su dado salvaje cuando emplea un arma con CdF 1 (salvo escopetas) a la hora de determinar si golpea accidentalmente a algún espectador inocente.

Esto significa que, en ocasiones, es más fácil alcanzar a una víctima inocente

que al objetivo original. Es posible que esta regla no sea muy realista, pero sí es bastante plausible y ágil. Muestra la vulnerabilidad de los grupos numerosos de gente ante los ataques a distancia. Y, lo mejor de todo, incrementa la tensión que supone disparar a oponentes enzarzados cuerpo a cuerpo con los aliados del atacante.

Cadencia de Fuego 2+ y escopetas: Las armas que usan perdigón o saturan un área tienen mayor probabilidad de alcanzar también a lo que no quieras. Cada dado de habilidad que saque un 1 o 2 natural, alcanza a un espectador inocente.

ESPERA

Uno de los héroes puede optar por esperar a ver qué pasa a continuación, poniéndose “en espera”. Esto le permite resolver su turno más tarde en la ronda, si lo desea, y el efecto dura hasta que se use o se cancele. Cuando el personaje sigue en espera al comenzar una nueva ronda, no recibe otra carta de acción, pero continúa en espera y puede actuar en cuanto lo decida (no se descarta su carta hasta que no actúe).

Aturdido y conmocionado: Cuando el personaje en espera sufre uno de estos dos estados, pierde de inmediato su condición de estar en espera y su turno durante esa ronda. Los personajes aturdidos o conmocionados tampoco pueden entrar en espera.

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.

Si el personaje que quería interrumpir pierde, deja de estar en espera y resuelve su turno en cuanto el adversario en cuestión finalice el suyo. En este caso, podrá realizar las acciones que quiera, no está obligado a realizar lo que declaró cuando intentaba realizar su fallida interrupción.

EVASIÓN

Ciertos ataques son más lentos de lo normal o exigen que el usuario “telegrafe” el proceso, por ejemplo, lanzallamas o el arma de aliento de un dragón. En estos ataques se indicará que es posible “evadirlos”. Si un ataque no especifica que puede evadirse, es imposible: las víctimas no pueden hacer otra cosa que no sea encajar el golpe.

Si un ataque puede evadirse (y el personaje es consciente de él), el éxito en una tirada de Agilidad (-2) es suficiente. Quienes tengan éxito en la tirada, logran evitar el ataque y no sufren ningún daño. Si se trata de un ataque de área, el DJ debería colocar la miniatura en el borde más lejano o fuera de la plantilla, según sea lógico dada la situación.

FATIGA

Ciertos peligros medioambientales, el estrés, poderes y situaciones pueden provocar fatiga en vez de daño. Representa el estrés mental o las heridas menores y dolores que no son letales, pero sí reducen la eficiencia de una persona.

La fatiga tiene tres niveles de gravedad consecutivos hasta quedar incapacitado:

- **Fatigado (1 nivel de fatiga):** La víctima debe sustraer una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo. Si sufre un segundo nivel de fatiga, el personaje pasa a estar *exhausto*.
- **Exhausto (2 niveles de fatiga):** La víctima debe sustraer una penalización de

-2 a todas sus tiradas de rasgo. Un nuevo nivel de fatiga lo deja *incapacitado*.

- **Incapacitado:** La víctima no puede realizar acciones y podría estar inconsciente, si así lo determina el DJ.

RECUPERACIÓN

A no ser que la fuente especifique otra cosa, los personajes fatigados y exhaustos recuperan fatiga a un ritmo de un nivel por hora.

Los personajes incapacitados por fatiga están indefensos y podrían quedar inconscientes durante 2d6 horas, a decisión del DJ. Si el DJ cree que el tratamiento es posible (proporcionar agua o alimentos, etc. en función del origen de la fatiga), una tirada de Medicina con éxito es suficiente para llevar al personaje de vuelta a exhausto.

Fatiga mixta: Cuando un héroe sufre niveles de fatiga por varias fuentes diferentes, con tiempos de recuperación distintos, recupera un nivel de fatiga cuando se alcanza la duración del efecto más corto y el segundo cuando expira la duración del más largo.

PELIGROS MEDIOAMBIENTALES

En ocasiones, la fatiga tiene condiciones distintas para iniciar la recuperación, por ejemplo, debido al hambre, la deshidratación, etc. Consulta *Peligros* en la página 174 y siguientes.

FUEGO DE SUPRESIÓN

El fuego de supresión permite a un arma de fuego (u otras armas con capacidad de disparar a gran velocidad) afectar un área. Recurre a una auténtica lluvia de proyectiles y sacrificar la precisión para obligar a los adversarios a mantener la cabeza agachada.

El arma utilizada debe ser capaz de disparar con, al menos, la velocidad de

un revólver y no debe necesitar recarga entre disparos.

El fuego de supresión emplea una cantidad igual a tres veces el número de balas indicado en la **Cadencia de Fuego** (pág. 133) y siempre provoca retrocesos, da igual la CdF original del arma (la ventaja ¡Rock'n'roll!, los trípodes y báculos niegan el retroceso con normalidad).

Para hacer el ataque, el tirador coloca una plantilla de área mediana en el tablero y realiza una tirada de Disparar (siempre es un único dado de rasgo, da igual la CdF del arma). El valor de CdF determina la cantidad máxima de heridos, consulta a continuación. A la hora de realizar esta tirada, aplica los modificadores por distancia, iluminación, retroceso, etc. hasta el punto central de la plantilla.

Después, compara el total obtenido con todos los potenciales objetivos afectados por la plantilla y ajusta los modificadores personales de cada uno por separado (cobertura, la ventaja Esquiva, el poder desvío, etc.). El éxito significa que el objetivo queda distraído y el aumento, además, un impacto y

daño (el fuego de supresión no gana daño adicional por aumentos).

Máximo de heridos: Aunque todos los afectados por la plantilla quedan distraídos, un ataque de este tipo solo puede causar daño a un máximo de blancos igual a la Cadencia de Fuego del arma usada. El atacante elige qué blancos son afectados si hay más elecciones posibles de lo que permita el arma.

Ejemplo: Gabe dispara con una minigun a un grupo de insectoides que se le van a echar encima. Coloca una plantilla de área mediana, afectando a cinco de ellos, y hace una tirada con un único dado de Disparar y su dado salvaje. Tiene la ventaja ¡Rock'n'roll!, así que ignora el retroceso, pero aún debe restar dos a su total por ser distancia media. Acaba con una tirada total de 9.

Tres de los potenciales objetivos estaban en terreno abierto, así que es éxito y aumento con ellos. Gabe puede dañar hasta a cinco objetivos gracias a su CdF, por tanto, los tres sufren daño.

Los otros dos insectoides estaban tras una gran roca y ganan cobertura media. Eso sustrae cuatro de la tirada



PENALIZACIONES POR ILUMINACIÓN

DESCRIPCIÓN	PENALIZACIÓN
<i>Penumbra:</i> El ocaso, bruma ligera, noche de luna llena.	-2
<i>Oscuridad:</i> Típicas condiciones de noche bajo luz de las estrellas, luna creciente o tapada por las nubes, luces de emergencia en un edificio de oficinas, un puñado de antorchas en un espacio grande, etc.	-4
Los objetivos a más de 10 pasos no son visibles.	
<i>Oscuridad completa:</i> Una completa y total falta de luz o su equivalente (por ejemplo, el objetivo es invisible).	-6
No es posible lanzar poderes que exijan línea de visión.	

de Gabe, reduciéndola a un éxito simple: quedan distraídos.

La Cadencia de Fuego 5 del arma significa que cada "disparo" son cuarenta balas, multiplicado por tres al ser fuego de supresión. Es un total de ciento veinte balas. ¡Ahora ya sabes por qué estas armas siempre llevan toneladas de munición!

GOLPE DE GRACIA

Como acción, es posible despachar a una víctima completamente indefensa (atada, inconsciente, etc.) empleando un arma letal de cualquier tipo. Se trata de un éxito automático a no ser que el DJ determine que existe una situación especial que lo impida, como una víctima especialmente resistente, que esté protegida por un blindaje natural muy grueso o tenga una posibilidad de escapar al golpe, etc.

En general, el asesino deberá despachar a la víctima con un ataque cuerpo a cuerpo, pero en ocasiones el DJ podría permitir que este tipo de golpes de gracia se realicen a distancia.

ILUMINACIÓN

La oscuridad oculta los detalles y dificulta percibir la presencia de objetos y personas. Sustrae las siguientes penalizaciones a todas las tiradas afectadas por el

nivel de iluminación, como los ataques, las tiradas de Notar, poderes que deban tomar objetivos, etc.

MANO TORPE

Asumimos que todos los personajes son diestros, salvo que el jugador especifique que su personaje es zurdo. Las acciones que requieren una coordinación precisa entre la visión y la mano, como Disparar o Pelear, tienen una penalización de -2 cuando se ejecutan empleando la mano torpe del personaje.

El héroe no gana la bonificación a Parada de un arma llevada en la mano torpe a no ser que tenga la ventaja Ambidextro (pág. 66).

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).

Acciones gratuitas: La penalización por múltiples acciones no se añade a las tiradas de las acciones gratuitas y estas no causan dicha penalización.

Movimiento y acciones múltiples: El personaje puede realizar cada acción en puntos distintos de su movimiento, pero no comenzar una acción, moverse y finalizarla.

MÚLTIPLES OPONENTES

Cuando varios adversarios atacan a un mismo objetivo, pueden flanquearlo, aprovechar las brechas en su defensa y, en líneas generales, beneficiarse de su superioridad numérica. Cada adversario adyacente adicional (que no esté conmocionado) añade +1 a *todas* las tiradas de Pelear del atacante, hasta un máximo de +4. Así, si tres guerreros atacan a un único héroe, por ejemplo, todos ellos reciben una bonificación de +2 a sus tiradas de Pelear.

Cada *aliado* del defensor adyacente a ambos cancela hasta un punto de este modificador que pueda sufrir. Esto significa que cuando se combate en formación de línea, como en un muro de escudos medieval, cada hombre tiene tres enemigos adyacentes y dos aliados adyacentes, de tal modo que no hay modificador a no ser que algún bando logre flanquear.

PENALIZACIONES MÁXIMAS

Después de tener en cuenta todos los modificadores a una acción, la penalización máxima que se puede aplicar a una tirada para golpear o afectar a alguien es de -10.

De un modo parecido, la bonificación máxima a Parada que se puede recibir entre todas las fuentes es de +10 sobre su valor base (el derivado de la habilidad Pelear). Así, con Pelear d6, tu Parada máxima absoluta es 15.

PLATAFORMA INESTABLE

Un personaje que pretenda realizar un ataque a distancia desde la grupa de un caballo u otra montura, un vehículo en movimiento o cualquier otra posición inestable, sufre una penalización de -2 a su total.

PREPARAR LAS ARMAS

Los personajes pueden equipar o intercambiar de manos hasta dos objetos por turno como acción gratuita. Esta maniobra implica extraer un objeto de su funda, devolverlo a ella o trasladar ese objeto entre dos localizaciones familiares y fáciles de alcanzar.

Cada objeto adicional equipado, enfundado o cambiado de manos es una acción, al igual que extraer un objeto de una localización difícil, como una pistola de tobillo, recoger un arma del suelo después de haber sido desarmado u otras circunstancias semejantes.

PRESAS

Agarrar es una tirada opuesta de Atletismo entre el atacante y el defensor. Cuando vence el atacante, el defensor queda aferrado (con un aumento, el defensor queda inmovilizado). Un segundo éxito cuando el adversario ya está aferrado también aumenta su estado a inmovilizado. Consulta **Aferrado** e **inmovilizado** en la pág. 139 para conocer los efectos exactos y cómo escapar.

Si un adversario está inmovilizado, *quien le sujeté* también estará vulnerable durante la presa.

Cuando varios individuos intentan agarrar a la vez a la misma víctima, se añade el modificador por múltiples adversarios a la tirada, pero no a otras maniobras, a no ser que el DJ determine que hay una situación específica que lo aconseje.

El Tamaño importa: En general, no es posible agarrar a un oponente con más de dos puntos de Tamaño superior, a no ser que se tenga un Alcance excepcional o una Fuerza mucho más grande de lo que tu Tamaño pueda indicar (el DJ tiene la última palabra).

Si existe una diferencia en escala entre el atacante y el defensor, quien inicie la presa sustraerá la diferencia de su total (el defensor no).

Ejemplo: Un dragón (Colosal, +4) intenta agarrar a un mediano ladronzuelo (Normal, 0). La diferencia de escalas entre Colosal y Normal es de cuatro puntos, de tal modo que el dragón debe restar -4 a su total de Atletismo. Del mismo modo, si un ogro (Normal, 0) lucha a brazo partido con un gran tiburón blanco (Grande, +2), debe restar dos a su tirada.

Constricción: Como acción, el apresador puede hacer una tirada de daño basada en Fuerza sobre un objetivo que tenga aferrado o inmovilizado (es una tirada de daño directa, de tal modo que se ignora el modificador por escala, no hay tirada de ataque, daño adicional, bonificación por ataque salvaje, etc.).



RECARGA

Llevar una flecha a la cuerda o cargar un proyectil en una honda son acciones gratuitas que solo pueden realizarse una vez por acción.

Recargar un dardo de ballesta, clip, cilindro de recarga rápida o una única bala suelta de tal modo que se pueda disparar de inmediato (introducirlo en la cámara, amartillar el arma, etc.), es una acción.

Se tarda mucho más en recargar ciertas armas, como las de pólvora negra. Entre las notas de estas armas siempre se indicará el tiempo exacto como "Recarga X".

Ejemplo: Gabe dispara su ballesta pesada (Recarga 2) como parte de una multiacción, usando las otras dos disponibles para recargar después. Como ha usado tres acciones ese turno, la tirada de Disparar se resuelve con una penalización de -4. Al turno siguiente, podrá disparar otra vez sin penalizaciones (suponiendo que no haga más acciones que disparar, claro).

Correr y recargar a la vez: Los personajes que corran y recarguen a la vez deben superar una tirada de Agilidad (con el -2 normal por correr). El fallo significa que no logran avanzar en el proceso de recarga durante esa acción.

RETROCESO

A no ser que en su descripción diga otra cosa, disparar con CdF superior a 1 provoca retroceso, que es una penalización de -2 a todas las tiradas de Disparar del atacante. Por ejemplo, un subfusil con Cadencia de Fuego 3 provoca retroceso, a no ser que el atacante solo dispare una única bala.

El retroceso no es acumulativo entre acciones. Si un personaje usa múltiples acciones para disparar primero con CdF 3 y luego CdF 1, solo debe aplicar la penalización por retroceso a su primera tirada.

ROMPER COSAS

De vez en cuando uno de los personajes querrá romper algún objeto que le moleste: un arma, una cerradura, una puerta, etc. Usa el valor de Parada de quien sostenga el objeto o 2, si este no se mueve. Cuando el daño generado iguala o supera la Consistencia del objeto, este se rompe, dobla, parte o queda inutilizado. El DJ decide los efectos exactos.

Puedes romper prácticamente cualquier cosa si le dedicas el suficiente tiempo y esfuerzo, así que usa esta regla solo cuando estés intentando destruir algo con rapidez (durante las rondas de combate, por ejemplo).

Sin bonificación al daño o explosiones: La principal diferencia a la hora de

TABLA DE CONSISTENCIA DE OBJETOS

OBJETO	CONSISTENCIA
Arma de fuego (pistola o rifle)	9
Cerradura	8
Cuchillo, espada	10
Cuerda	4
Escudo, contemporáneo*	12
Escudo, medieval*	10
Esposas, grilletes	12
Puerta, gruesa	10
Puerta, ligera	8

(*) El personaje debe indicar específicamente que quiere romper el escudo para ello; no compruebes el valor cada vez que el usuario del escudo bloquee un golpe.

atacar objetos sólidos es que las tiradas de daño no ganan bonificaciones al daño por aumentos y los dados de daño tampoco pueden explotar. A diferencia de una persona o un mecanismo complejo, como un ordenador o un vehículo, el ataque no puede golpear en un área “vital” del objeto y, por tanto, hacerle más daño.

Consulta **Cobertura y obstáculos** para atacar *a través* de objetos.

Tipos de daño: Ciertos tipos de ataques no pueden romper ciertos tipos de objetos. Por mucho que lo intente, una maza no puede cortar una cuerda y una simple bala no destruirá una puerta, solo la atravesará. Usa el sentido común a la hora de determinar si un arma específica puede romper o no el objeto en cuestión.

SORPRESA

En ocasiones, el combate comienza antes de que todo el mundo se haya preparado. Una emboscada, una traición inesperada o una trampa podrían proporcionar a uno de los bandos implicados en un combate una importante ventaja sobre el otro.

Cuando esto ocurra, el bando que inició la lucha comienza el combate en espera. Eso sí, dales cartas de acción con normalidad. ¡Así alguno de ellos podría recibir un joker!

Las víctimas del ataque por sorpresa deben hacer una tirada de Notar. Quienes logren superarla recibirán carta de acción de la forma normal (y podrían recibir también un joker). Quienes fallen la tirada no recibirán carta de acción durante la primera ronda del combate.

SUPERIORIDAD

En ocasiones un atacante es capaz de coger a un oponente completamente desprevenido y gana una clara ventaja

MODIFICADORES POR ESCALA

CATEGORÍA	MODIFICADOR
<i>Diminuto</i> : Un ratón, el visor de un yelmo o la correa de una armadura, un bate de béisbol, etc.	-6
<i>Menudo</i> : Una cabeza humana (consulta a continuación), una pelota de baloncesto, un gato doméstico.	-4
<i>Pequeño</i> : Brazo o pierna, un lince.	-2
<i>Normal</i> : Un ser humano, una moto, un toro o un caballo.	0
<i>Grande</i> : Hipopótamo, la mayor parte de vehículos.	+2
<i>Enorme</i> : Dragón, ballena.	+4
<i>Colosal</i> : Barcos, edificios, <i>kaijus</i> .	+6

sobre él. Lo normal es que solo pueda ocurrir a una distancia máxima de un par de metros, pero podrían darse situaciones especiales, como un francotirador situado sobre un tejado, que permitan usarla a distancia.

Solamente el DJ puede determinar cuándo un personaje obtiene este tipo de ventaja sobre otro. Lo más habitual es ganarla solo en casos extremos como cuando la víctima está inmovilizada en la típica postura de rehén, desconoce por completo el peligro que se le viene encima o está desarmada ante un oponente armado y realiza un movimiento equivocado por su parte. En situaciones así, el atacante se considera en espera y añade +4 tanto a su primera tirada de ataque como al daño en caso de que decida ejecutar la amenaza.

GOLPE INCAPACITADOR

Cuando un personaje sufre suficiente daño como para quedar aturdido (o peor) ante un atacante con superioridad, debe superar una tirada de Vigor (con -2 si el ataque fue apuntado a la cabeza) o quedará inconsciente de inmediato.

Los personajes así noqueados quedan fuera de combate durante media hora o hasta que el DJ decida que es dramáticamente apropiado despertar. ¡Este tipo de golpes incapacitadores se producen con cualquier tipo de daño, no solo con golpes en la base del cráneo!

TAMAÑO Y ESCALA

Tanto los personajes como las criaturas tienen un valor de Tamaño que va desde -4 para los seres muy pequeños hasta 20 (o más) en el caso de seres colosales. El Tamaño específico de cada criatura siempre viene indicado en su descripción, tal y como indica la **Tabla de Tamaño** que hay en la página 261.

La tabla de Tamaño indica la existencia de siete “escalas” distintas, que van desde Diminuto a Colosal, así como el modificador por escala de cada uno.

Cuando criaturas de distintas escalas se atacan entre sí, la más pequeña *añade* la diferencia entre su escala y la del objetivo de sus ataques. Así, un duende Diminuto (escala -6) añade +10 a su tirada cuando lanza un proyectil a un dragón Enorme

(escala +4). Por su parte, la criatura de mayor tamaño *reduce* la diferencia de sus propios ataques. Así un halcón (escala -4) debe restar dos de sus tiradas de Pelear si ataca a ese mismo duende de antes (escala -6).

ATAQUES APUNTADOS Y ESCALA DEL OBJETIVO

Para alcanzar una parte específica de una criatura más grande o pequeña, usa el tamaño real de lo que quieras golpear a la hora de calcular el modificador, no la escala total de la criatura. Por ejemplo, si un superhéroe quiere reventar el ojo mecánico de un robot Enorme que está destruyendo su ciudad, el DJ debe usar el tamaño del ojo, no del robot. Si determina que el ojo de esa máquina destructora de ciudades tiene el tamaño de un coche, el héroe añade +2 a su tirada (pues un coche es Grande y eso es un modificador de +2).

Golpear en la cabeza, un órgano vital o las extremidades de una criatura puede tener efectos adicionales al propio daño, tal y como se explica en **Ataques apuntados** (pág. 143).

TRUCOS

Realizar **Apoyos** (pág. 140) permite a un personaje colaborar con sus aliados. Un truco es exactamente lo opuesto: ¡sirve para dificultar las acciones de sus adversarios!

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 (pág. 148). 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.

Modificadores: El DJ debe determinar qué modificadores aplicar a una maniobra de truco. Disparar, por ejemplo, debería tener en cuenta la distancia, cobertura, iluminación, retroceso, etc. Sin embargo, un héroe con bonificaciones a Parada *no las añade* a su Agilidad cuando es objetivo de un truco de Pelear, pues el defensor se está resistiendo con Agilidad, no con Parada.

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: Usar la misma acción o truco repetidamente no tarda en perder efectividad, de tal modo que el DJ debería aplicar una penalización cada vez mayor a los trucos del personaje cuando se vuelvan repetitivos

(o prohibirlos por completo, dictaminando un fallo automático).

Dados adicionales: Cuando los jugadores tienen dados extras de rasgo para realizar un truco, por ejemplo, al emplear un arma con Cadencia de Fuego superior, pueden tirar esos dados, pero solo se tiene en cuenta el que más saque de todos ellos para determinar el total del truco. No puede obtener varios resultados ni afectar a más de un objetivo con ellos.

VEHÍCULOS

En el capítulo de **Equipo** hay una lista de vehículos de ejemplo, junto con las notas necesarias para su uso.

Las armas de vehículo funcionan como todas las demás: los personajes hacen tiradas de Disparar para alcanzar un objetivo y después tiran daño con el éxito (más una bonificación si golpean con uno o más aumentos). A no ser que el personaje tenga la ventaja Manos Firmes, recuerda aplicar también la penalización por plataforma inestable.

En **Persecuciones y vehículos** (pág. 181) se describen con mayor profundidad las mecánicas de daño a vehículos, su reparación y cómo manejarlos en un tablero de juego.

VELOCIDAD

En ocasiones, los personajes deben disparar a objetivos que se mueven a altas velocidades. Cuando la velocidad del objetivo sea de noventa pasos o más (el equivalente a 97 km/h), o superior, debes aplicar la siguiente penalización a las tiradas:

PENALIZACIONES POR VELOCIDAD RELATIVA

DESCRIPCIÓN	PENALIZ.
Paso 90+ (97 km/h)	-1
Paso 180+ (193 km/h)	-2
Paso 360+ (385 km/h)	-4
Mach 1+	-6
Mach 2+	-8
Casi la velocidad de la luz	-10

Convertir la velocidad en Paso: Para convertir los kilómetros por hora en Paso, multiplica su cantidad por 0,93. Y al revés, para convertir el Paso en velocidad, multiplica su cantidad por 1,07.





CAPÍTULO 5

SUBSISTEMAS

Este capítulo contiene una serie de herramientas que el Director de Juego puede usar para representar aquellas situaciones especiales que puedan surgir durante sus partidas. Así pues, tenemos:

- **Aliados:** El control de los Extras en manos de los jugadores.
- **Combate de masas:** Para representar esos conflictos desesperados donde el resultado de una batalla entre ejércitos baila al filo de la navaja.
- **Conflictos sociales:** Para cuando necesites apelar a un tribunal, suplicar la ayuda de alguien o convencer a las masas.
- **Exploración y viajes:** ¡Determina cuánto tiempo le lleva a tu grupo cruzar su mundo salvaje!
- **Interludios:** Una herramienta narrativa para salpicar largos viajes o conseguir que tus jugadores introduzcan información en el juego sobre el trasfondo de sus personajes.
- **Miedo:** Cómo representar los efectos de un terror sobrecogedor.
- **Peligros:** Los efectos del calor abrasador, el frío extremo, la radiación, etc.

- **Persecuciones y vehículos:** Unas reglas dinámicas y emocionantes para representar persecuciones a pie, en coche o motocicleta, y duelos a cara de perro entre enormes flotas de naves estelares.
- **Redes de contactos:** Reglas para encontrar información y pedir favores.
- **Reglas de ambientación:** ¡Un conjunto de reglas especiales que puedes utilizar para darle a tu ambientación el sabor que buscas!
- **Resolución rápida de escenas:** Una forma rápida y sencilla de resolver combates, robos y otras aventuras cuando el tiempo acucia.
- **Riqueza:** Un sistema opcional para todos aquellos que no quieren preocuparse de tener que contar hasta el último crédito.
- **Tareas dramáticas:** Un mecanismo para añadir tensión y dramatismo a una situación, por ejemplo, desactivar una bomba o piratear un ordenador.

ALIADOS

En numerosas campañas de *Savage Words*, los aliados juegan un papel muy importante. Actúan como tropas bajo el mando de los héroes en campañas de las *Weird Wars*, son fieles seguidores en entornos de fantasía o compañeros en gloriosas rebeliones contra la opresión en la galaxia.

Cuándo usar estas reglas: Cuando los seguidores del grupo de aventureros ayuden a estos a llevar el peso de la partida y sea necesario darles algo más de personalidad para interpretarlos correctamente.

Lo básico: Son tus jugadores quienes crean, controlan y llevan la situación de sus propios seguidores y aliados PNJ.

CÓMO USAR LOS ALIADOS

Es muy sencillo controlar y actualizar el estado de los aliados en las partidas de *Savage Worlds*. Basta con descargar la Hoja de Aliados de nuestra página web y llenar los campos existentes.

Cualquier aliado de los jugadores se debe repartir entre estos para que lo controlen. Se trata de un aspecto muy importante de *Savage Worlds*, pues nuestras ambientaciones incluyen con frecuencia grupos de seguidores, leales sirvientes o compañeros de unidad, y el juego está pensado para manejarlos lo más rápido y fácilmente posible. También asume que son los jugadores (y no el Director de Juego) quienes se hacen cargo de ellos.

No importa si los personajes tienen autoridad sobre dichos aliados, solo que los jugadores sí la tienen. Esto hace que todo el mundo se implique en la acción, incluso si su héroe ha quedado fuera de

combate, y facilita la resolución de combates numerosos haciendo que todo el mundo se divierta. Por supuesto, el DJ siempre puede hacerse cargo de estos Extras cuando surja la necesidad, pero habiendo buenos jugadores de rol en la mesa, rara vez será necesario.

PERSONALIDAD

Puedes añadir ese factor que hace único a cada aliado empleando la **Tabla de personalidad**. Anota la palabra clave obtenida en la Hoja de Aliados; así, tanto el Director de Juego como tú mismo tendrás una idea somera de la personalidad de cada personaje.

Podéis tratar esta palabra como una impresión general de su personalidad sin necesidad de recurrir a efectos mecánicos específicos. Sirve para ayudar, tanto al DJ como a los jugadores, a decidir cómo podría actuar el aliado en cuestión en una situación concreta. Por ejemplo, en una campaña de las *Weird Wars*, el jugador que lleva al joven e inexperto teniente puede observar la lista de sus soldados y optar por aquel que se define como “observador” para que haga la siguiente guardia nocturna. Si, por cualquier razón, opta por recurrir a otro de sus soldados, el que tiene de rasgo “vago”, le está ofreciendo al DJ una oportunidad de oro para que este decida que se duerme durante algún momento de su guardia.

MEJORA DE ALIADOS

Los aliados pueden mejorar sus capacidades durante el transcurso del juego. Consulta **Avance** en la página 80.

MUNICIÓN

Llevar un control exhaustivo de la munición que transporta consigo cada aliado es un verdadero dolor de muelas. Sin

embargo, te presentamos otra forma, mucho más fácil y dramática, de tratar este problema.

Al comienzo del escenario, el DJ asigna a cada grupo de Extras aliados un nivel de munición, valorado en **Muy alto**, **Alto** (el valor inicial habitual), **Bajo** o **Consumida**.

TABLA DE PERSONALIDAD

ID20	PERSONALIDAD
1	Traicionero
2	Cruel
3	Viejo
4	Risueño
5	Experimentado
6	Alocado
7	Vago
8	Furtivo
9	Brillante
10	Infantil
11	Basto
12	Ágil
13	Observador
14	Despistado
15	Misterioso
16	Creativo
17	Artista
18	Impávido
19	Cobarde
20	Heroico

"¿POR QUÉ SIEMPRE ME TOCAN LOS DESPISTADOS?"

-RED

Después de cada combate, el nivel de munición del grupo desciende un paso en esa escala (a no ser que el Director de Juego crea que el grupo no empleó una parte significativa de sus recursos). Esto sirve para representar situaciones dramáticas y problemas de munición, mientras elimina el tedio que representa llevar el control bala a bala.

El DJ puede alterar esta mecánica cuando quiera, claro. Quizás las tropas reciban órdenes de luchar con sus armas cuerpo a cuerpo en vez de usar las armas de fuego, ahorrando munición, o no lleguen a disparar más de una o dos veces antes de que el combate finalice.

EJEMPLOS DE ALIADOS

A continuación presentamos algunos arquetipos de soldados típicos que podrías emplear durante tus partidas de *Savage Words*. Añádeles cualquier habilidad o ventaja adicional que consideres adecuada. Por ejemplo, para crear un grupo de batidores podrías añadir la habilidad de Supervivencia, mientras que si planteas crear un grupo de jinetes habría que añadir Cabalgar, etc.

SOLDADO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Ventajas: Soldado.

SOLDADO VETERANO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Ventajas: Soldado y dos ventajas más de combate.

COMBATE DE MASAS

Muchas aventuras muestran a los héroes viajando por el país, a la vez que reúnen aliados para enfrentarse a algún adversario casi invencible o detener una horda arrasadora. Construyen alianzas, entrenan ejércitos, descubren poderosos artefactos y, finalmente, se enfrentan al enemigo en una desesperada y gloriosa batalla.

Las reglas siguientes permiten al Director de Juego crear batallas a cualquier escala, desde una pequeña milicia que defiende un fuerte contra una horda de muertos vivientes, hasta divisiones completas de tropas luchando sobre un ensangrentado campo de batalla, pasando por el asalto planetario de una flota invasora estelar. Es un sistema abstracto, pero proporciona una base narrativa en donde los héroes pueden planear, implicarse e incluso participar en la propia lucha.

Cuándo usar estas reglas: Cuando quieras resolver un gran conflicto y este pueda decantarse de cualquier forma, no una que ya tengas determinada, y donde los personajes jugadores jueguen un papel destacado. ¡La culminación de esta historia no siempre está clara y el fallo puede ser tan interesante como la victoria!

Lo básico: Cada bando tiene una serie de “contadores de fuerza” que muestran sus capacidades y tamaños relativos. Los oficiales al mando tiran Tácticas cada turno. El vencedor va reduciendo las fuerzas de su rival hasta que uno u otro bando cede.

PREPARACIÓN

Para empezar, otorga a la fuerza implicada más grande o poderosa diez contadores de fuerza. Después, valora

las fuerzas oponentes, dándoles una cantidad proporcional de contadores según su capacidad. Por ejemplo, cuando un ejército tiene 10.000 hombres y el otro solo 7.000, el ejército más pequeño tendrá siete contadores de fuerza. Estos contadores representan el conjunto de tropas, vehículos, barcos, etc. que forman el ejército de cada bando.

El Director de Juego necesitará ajustar los valores brutos para tener en cuenta tropas especiales o de élite, mejor equipamiento, etc. Si un ejército es la mitad de poderoso que otro, dale al primero diez contadores de fuerza y cinco al segundo. No es importante tener en cuenta cada punto de armadura llevado o cada punto de daño que se pueda causar, solo acercarse lo suficiente para generar una valoración razonable del tamaño y capacidades, concretando las cifras cuando sea necesario. Los dados y las acciones de los jugadores se encargarán de todo lo demás.

LA RONDA DE BATALLA

Al comienzo de cada ronda de batalla, los jugadores y sus personajes discuten entre sí cuál va a ser su plan y contribución a la misma.

TÁCTICAS

Después, los oficiales al mando de cada ejército realizan una tirada opuesta de Tácticas. El atacante tira primero y, después, el defensor intenta superar su total. Cada uno debe añadir los modificadores indicados en la tabla de tácticas a su tirada, según sea apropiado.

Bajas: El vencedor en esta tirada opuesta consulta la tabla de bajas. En general, las bajas resultantes se suponen distribuidas proporcionalmente a lo largo de toda la fuerza implicada, pero el DJ puede distribuirlas de otro modo si lo considera apropiado.

TABLA DE TÁCTICAS

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR
<i>Número de contadores:</i> El bando con más contadores de fuerza gana +1 por cada contador de diferencia. Así, si el ejército más grande tiene 10 contadores y su rival 7, el comandante del primero añade +3 a su tirada.	+1 por contador de ventaja
<i>Ventajas tácticas:</i> Otorga entre +1 y +4 al general por cualquier circunstancia existente que pueda ayudar a su ejército, como poseer superioridad aérea, fortificaciones o cualquier otra circunstancia no contemplada en la fuerza de su ejército.	De +1 a +4
<i>Plan de batalla:</i> Añade entre +1 y +4 a la tirada del general si uno de los bandos tiene un plan especialmente eficaz o más inteligente que el de su adversario.	De +1 a +4

BAJAS DURANTE LA RONDA

RESULTADO	CONSECUENCIAS
Empate	<i>Inconcluso:</i> Ambos bandos pierden un contador de fuerza durante la ronda.
Éxito	<i>Victoria marginal:</i> El vencedor pierde un contador de fuerza, el derrotado, dos.
Aumento	<i>Victoria:</i> El ejército derrotado pierde dos contadores de fuerza.

TABLA DE MORAL

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR
Cada contador de fuerza perdida hasta el momento.	-1
El ejército está compuesto en su mayoría por muertos vivientes u otro tipo de criaturas que no se preocupan por su supervivencia.	+2
El ejército cuenta con fortificaciones importantes, como una fortaleza o posiciones defensivas preparadas de antemano.	+2
El ejército no tiene ningún lugar a donde retirarse o sus enemigos los pasará a cuchillo en caso de rendirse.	+2

TABLA DE ACCIONES HEROICAS

2D6	RESULTADO
2	<i>Inspiración:</i> El guerrero lucha con gran valentía, inspirando a las tropas aliadas y animándolas a seguir luchando pese a sus heridas. Su bando recupera inmediatamente un contador de fuerza perdido.
3-4	<i>Terror:</i> La furia del luchador aterroriza a sus adversarios. El comandante enemigo sufre una penalización de -2 a la tirada de Espíritu si se ve forzado a comprobar la moral de sus tropas este turno.
5-9	<i>Valor:</i> Las hazañas del personaje suponen una bonificación por apoyo de +2 a la tirada de Tácticas de su oficial al mando.
10-11	<i>Masacre:</i> El enemigo retrocede ante el avance de este campeón. Impón una penalización de -2 a la tirada de Tácticas del comandante enemigo.
12	<i>Acabó sobre una montaña de cadáveres:</i> Se cantarán historias y canciones sobre las épicas proezas de este guerrero en el día de hoy. El ejército enemigo pierde inmediatamente un contador de fuerza (no impone penalización a la tirada de Tácticas esta ronda pero sí fuerza a realizar una tirada de moral incluso si gana).

Tiempo: Una ronda de batalla estándar simboliza dos horas de duros combates. El Director de Juego puede ajustar esta cantidad si lo considera necesario para su historia. Por ejemplo, un combate con muchas más reservas tácticas puede alargarse a cuatro u ocho horas por ronda de batalla, mientras que un asedio podría ser una ronda de batalla al día.

MORAL

Cuando un ejército pierde uno o más contadores de fuerza, su líder debe realizar una tirada de Espíritu. Varias circunstancias, indicadas en la **Tabla de moral**, modifican esta tirada.

El éxito significa que engatusa a su ejército para seguir luchando. La batalla continúa y se resuelve una nueva ronda (salvo que el atacante decida otra cosa).

El fallo supone que el ejército ha sido derrotado, pero las tropas logran realizar una retirada organizada del campo de batalla. La pifia significa que el ejército huye del campo de batalla a la desbandada. Pueden dispersarse temporal o permanentemente, ser perseguidos y acosados por el enemigo o capturados, en función de lo que prefiera el DJ.

CONSECUENCIAS

Cuando uno de los bandos se retira, huye a la desbandada o se queda sin contadores de fuerza, la batalla finaliza. Si es importante determinar el destino de cualquier Extra o PNJ importante para la campaña, usa las reglas de **Consecuencias y Extras** de la página 138.

LOS PERSONAJES EN UN COMBATE DE MASAS

Los personajes de tus jugadores pueden afectar de forma importante el resultado de la batalla. Antes de que su comandante

resuelva la tirada de Tácticas de la ronda de batalla, cada jugador que deseé participar en los combates describe lo que hace y realiza una tirada de apoyo, utilizando la habilidad que parezca más apropiada. ¡No olvides que los campeones del enemigo también podrían apoyar a las tiradas de Tácticas de su comandante!

El éxito otorga al oficial una bonificación de +1, pero el personaje sufre un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales** a lo largo del proceso. Con un aumento, no sufre ningún daño y hace una tirada en la **Tabla de acciones heroicas** (o puede dar el +2 normal de una tirada de apoyo, como prefiera).

El fallo supone que el guerrero luchó con valor. Aunque sufre una herida, no añade nada a la tirada de Tácticas de su comandante. Una pifia, por otro lado, obliga a tirar en la tabla de acciones heroicas, pero también causa 1d4+1 heridas al personaje.

El Director de Juego y los jugadores deberían trabajar codo con codo para describir estas gloriosas escenas de valor y matanza una vez sepan cuáles son los resultados exactos.

MUNICIÓN Y PUNTOS DE PODER

Si es importante tenerlo en cuenta, cada héroe que hace una tirada de apoyo y usa armas a distancia o ataques sobrenaturales gasta una parte de su reserva de munición o puntos de poder. Los personajes arcanos consumen 3d6 PP por ronda de batalla, mientras que aquellos que recurran a un arma a distancia emplearán la cantidad estándar que indique el CdF de su arma, multiplicada por 2d6.

El DJ puede alterar estas cantidades en función de las tácticas, la longitud de cada ronda de batalla o si cree que el personaje tiene tiempo de recuperarse o rearmarse entre cada ronda.

CONFLICTO SOCIAL

No todos los conflictos se solucionan con la fuerza del acero. Una buena oratoria puede destruir naciones.

Cuándo usar estas reglas: La mayoría de intercambios sociales son simples tiradas de habilidad, resistidas por el rasgo opuesto (por ejemplo, Intimidar o Persuadir contra Espíritu). Estas reglas se emplean cuando el peso y la longitud de la interacción social es mayor, como al mostrar las idas y venidas de un largo debate, una negociación o un procedimiento legal. El subsistema ayuda a introducir una estructura y dramatismo a los implicados en el conflicto.

Si es necesario convencer de la argumentación a gran velocidad, el DJ también podría desarrollarlo como una tarea dramática.

Lo básico: Los personajes plantean su argumentación de forma alterna, acompañados de tiradas de las habilidades apropiadas, durante tres rondas. Después, consultan la **Tabla de conflictos sociales** para ver cómo reacciona la audiencia a su exposición.

RONDAS DE CONFLICTO

El conflicto se reduce a tres rondas de conversación, cada una centrada en un punto específico de la argumentación (o un grupo de ellos muy relacionados entre sí).

En cada ronda, el jugador activo interpreta a su personaje, presentando su argumentación; después, hace una tirada de Persuadir, opuesta por el árbitro o aquella persona con capacidad de decisión a la que intente convencer de la veracidad de

sus palabras. Cuando un rival arguye contra el personaje, en vez de lo anterior se resuelve como una tirada opuesta de Persuadir.

Cada éxito y aumento proporcionan a su bando un contador de influencia (los rivales no ganan contadores, solo se oponen a la petición e intentan impedir que el héroe logre su objetivo).

Modificadores: Las tiradas de Persuadir deben modificarse según el carácter de la petición y las circunstancias exactas a juicio del DJ. Por ejemplo, a la hora de convencer a un genio científico de un hecho sobre su campo, es necesario usar lo más bajo entre Persuadir y Ciencia. Un punto especialmente brillante o difícil de rebatir, o una interpretación apasionada, podría añadir entre +1 y +4 a la tirada. Por otra parte, un insulto o una metedura de pata imponen penalizaciones.

También deben tenerse en cuenta las desventajas existentes. Convencer a un jugador de que un forastero (con la desventaja Marginado a nivel mayor) es inocente de un crimen, por ejemplo, implica una penalización de -2.

RESULTADOS

Al acabar la tercera ronda de conflicto, el responsable compara el total de contadores de influencia acumulados en la **Tabla de conflictos sociales**.

Juicios: A la hora de representar este tipo de escenas, el jugador suele representar el punto de vista del acusador y demostrar la culpabilidad del acusado. Cuando los personajes actúan como abogados defensores, desempeñan ellos el papel de oposición y deben impedir que el fiscal obtenga contadores de influencia con el juez (barón, rey, señor de la guerra, etc.).

Para lograr un dictamen de culpabilidad completo suele ser necesario obtener al menos tres contadores de influencia. Los demás resultados pueden proporcionar grados de castigo diferentes, en función de las leyes y costumbres específicas de la ambientación.

EJEMPLO: ¡A LAS ARMAS!

Red debe convencer a uno de los barones para que envíe tropas en auxilio de un feudo vecino. El barón lleva en conflicto con sus vecinos desde hace generaciones, de tal modo que el DJ determina que eso

supone una penalización de -4 a las tiradas de la heroína.

Y no solo eso, también se opone a ello su sibilino mago, quien contraargumenta sus propuestas en cada ronda de conflicto (se opone a sus tiradas de Persuadir).

Red tiene suerte en la primera ronda, venciendo con un aumento la tirada opuesta. Eso le proporciona dos contadores de influencia. Pierde en la segunda y obtiene otro contador en la tercera.

Su total es de tres contadores. El barón está dispuesto a acceder a sus peticiones, pero exige que su rival le entregue las tierras en disputa a cambio de acudir en su auxilio con su ejército.

TABLA DE CONFLICTOS SOCIALES

MARGEN DE VICTORIA	RESULTADO
0	Se deniegan las peticiones y las negociaciones no llegan a ningún sitio. Estas últimas podrían reabrirse si se presenta nueva información o se realizan otros favores. En un juicio, el acusado es absuelto, pues es la acusación quien tiene la obligación de presentar pruebas fehacientes.
1-3	El árbitro de la discusión no está del todo convencido, pero decide que es mejor curarse en salud. Proporcionará la cantidad mínima de recursos posibles. En un caso legal, el jurado determinará que hay dudas razonables si gana la defensa, o aconsejará una sentencia mínima si vence la fiscalía.
4-5	El árbitro ha quedado bastante convencido. Otorgará la solicitud, más o menos, aunque puede tener sus condiciones o pedir algún tipo de favor a cambio. En un juicio, el juez impondrá una pena seria si venció la fiscalía o, si ganó el abogado defensor, el reo quedará libre de todos los cargos.
6+	El árbitro está completamente seguro de la decisión. Proporcionará todos los recursos en su mano, incluso si son más de los solicitados. Si venció la fiscalía, obtendrá la pena máxima posible.

EXPLORACIÓN Y VIAJES

Las historias más épicas suelen incluir viajes a lugares lejanos, como explorar los infinitos mares de *50 Brazas* o recorrer los polvorrientos caminos de *Deadlands: El Extraño Oeste*.

Esta sección te ayudará, como DJ, a determinar cuánto podrían tardar esos viajes y si, a lo largo de los mismos, sucederá algo dramático que merezca la pena tener en cuenta.

Cuándo usar estas reglas: Cuando importe determinar cuánto tiempo lleva un viaje. Cuando no, es mejor saltarte todo el proceso, narrar el viaje y, quizás, hacer un interludio (pág. 171) por el camino. Usa estas reglas solo como guía general cuando necesites determinar el tiempo exacto por alguna causa o insertar un obstáculo o encuentro de algún tipo.

Lo básico: El método de desplazamiento determina la cantidad de kilómetros que el grupo avanza cada día.

TIEMPO Y DISTANCIA

Las tasas de desplazamiento indicadas asumen que tanto el tiempo como el clima son razonablemente buenos. Las condiciones difíciles pueden reducir de forma drástica el progreso (o mejorarlo, en caso de vientos fuertes favorables).

ENCUENTROS

Si una región es peligrosa o anárquica, saca una carta del mazo de acción cada día (dos o tres al día en las zonas especialmente peligrosas). Una carta de

TASAS MEDIAS DE DESPLAZAMIENTO

MODO DE TRANSPORTE	KILOMÉTROS POR JORNADA DE 8 HORAS
A pie	40
Caballo	48
Coche primitivo	320
Coche contemporáneo	640
Barco de vela*	48
Barco a vapor*	65
Tren de vapor	96
Tren de pasajeros, contemporáneo	640
Aeroplano	1.600
Jet comercial	6.400

(*) Los barcos de vela (y, hasta cierto punto, los vapores) sufren mucho la influencia del viento y las corrientes marinas. Los vientos fuertes y corrientes en la dirección correcta les permiten desplazarse hasta 96 km/día. Sin embargo, con vientos en contra o navegar a contracorriente también les frena a 32 km/día o menos.

figura (de la jota al as o el joker), indica un encuentro; se puede usar el palo de la carta para determinar su tipo.

Cuando la carta obtenida es un joker, puedes sacar dos más y combinar sus resultados; por ejemplo, enemigos y obstáculo o desconocidos y fortuna.

Animamos al Director de Juego a personalizar los encuentros en función del entorno de campaña empleado.

■ **Picas (Enemigos):** Monstruos, enemigos o bestias hostiles que se interpongan en el camino de los héroes. Quizás hayan plantado ya una emboscada, a la espera del siguiente grupo de incautos viajeros.

- **Corazones (Desconocidos):** El grupo se encuentra con uno o más personajes no jugadores neutrales o amistosos, como un grupo de mercaderes, viajeros perdidos, un guía u otro grupo de aventureros.
- **Diamantes (Fortuna):** A lo largo del camino encuentran algo de valor, como los restos de una nave espacial a la deriva, un pequeño tesoro con suministros recuperables, una veta de minerales valiosos o un objeto mágico menor a la venta o en manos de un cadáver reciente.
- **Tréboles (Obstáculo):** Los héroes encuentran un obstáculo de algún tipo y deben encontrar la forma de sortearlo. Algunos ejemplos podrían ser la crecida de un río, campos de minas, un puente de cuerdas en mal estado, un torbellino, etc. El obstáculo también podría estar defendido por criaturas o enemigos.

EJEMPLO: LOS YERMOS RADIACTIVOS

Red y Gabe son guerreros de los yermos en *Deadlands: El Infierno en la Tierra* y viajan por una zona cercana a Las Vegas, Nevada, arrasada por la lluvia de bombas “nucleares” de roca fantasma.

El DJ saca una iota de tréboles y decide que nuestros héroes deben cruzar un laberinto de “cañones vítreos” muy dentados y sumideros tóxicos. Esto reduce su ritmo de avance al de un caracol durante dos días y obliga a ambos a realizar tiradas de fatiga tanto contra el calor como contra la radiación (consulta la sección **Peligros**, que comienza en la página 174).

Más tarde, el DJ decide sacar una segunda carta ese mismo día y obtiene una reina de tréboles. Cuando nuestros héroes se acercan, de uno de los sumideros surge una horda de serpientes irradiadas, hambrientas de carne humana.



INTERLUDIOS

Los interludios son historias que los jugadores cuentan mientras interpretan a sus personajes, animando así una larga escena de viaje o revelando esos secretos y trasfondos que han creado con tanto esmero.

Cuándo usar estas reglas: Los interludios son una forma de que los jugadores conozcan mejor a sus propios personajes, revelen parte de sus historias o ayuden a hacer crecer ese mundo de campaña que estáis construyendo entre todos.

Lo básico: El jugador cuenta una historia desde el punto de vista de su personaje.

CÓMO DIRIGIR UN INTERLUDIO

El Director de Juego puede introducir un interludio en momentos donde la historia pida de forma natural una pausa, como cuando se curan tras un combate, realizan una investigación o durante las distintas etapas de un viaje largo.

TABLA DE INTERLUDIOS

Inactividad: El personaje pasa el tiempo solo, en tranquila contemplación. ¿Qué es lo que hace?



Trasfondo: La historia de una gran victoria o triunfo personal.

Viajes: Un obstáculo que el grupo superó hablando por el camino.

Inactividad: El héroe practica una de sus habilidades. ¿Cuál es?



Trasfondo: La historia está relacionado con el gran amor del personaje. Cómo lo perdió, cómo lo encontró, si le espera a su vuelta a casa o qué podría estar haciendo.

Viajes: Cómo el grupo soportó una grave adversidad durante sus viajes.

Inactividad: El personaje estudia o trabaja en un proyecto de algún tipo. ¿De qué se trata?



Trasfondo: Algo que tu héroe desea o ya tiene. Podría ser una posesión material, reconocimiento, una meta política o un viaje que desea realizar a algún lugar increíble.

Viajes: Cómo el grupo encontró algo que les ayudó durante el camino, por ejemplo, un oasis, un tesoro menor, munición, comida, lugareños amistosos, etc.



Inactividad: Tu héroe está resentido o enfadado por algo. ¿Qué es y qué hizo para acabar así?

Trasfondo: Una historia relacionada con algo trágico de tu pasado, quizás revelando alguna pista sobre tus desventajas o algún oscuro secreto.

Viajes: Un problema que encontrasteis durante el viaje y apenas superasteis. La trágica muerte de uno de tus Extras favoritos, la pérdida de suministros (o que se estropeasen), el tiempo abismal, un vehículo que os dejó tirado, etc.

Para comenzar, selecciona a un jugador y haz que extraiga una carta del mazo de acción. El palo que obtenga ofrece al jugador tres posibilidades: inactividad, trasfondo y viajes. Cuando un jugador saca un joker, todo el mundo gana un beni extra y es el propio jugador quien puede elegir el palo y categoría de la historia.

- **Inactividad:** Lo que hace el personaje entre aventuras. Por ejemplo, un sacerdote podría estudiar su texto sagrado en un lugar tranquilo mientras que el guerrero se pasa las horas afilando sus espadas.
- **Trasfondo:** Una historia relacionada con el pasado del personaje, contada desde su punto de vista.
- **Viajes:** La historia de un obstáculo o reto que el grupo ha encontrado durante sus viajes.

RECOMPENSAS

Todos aquellos personajes que participen en un interludio, ganan un beni.

MIEDO

Un gélido pavor atenaza al héroe cuando entra en la tumba perdida. Un dragón emerge de su cueva, escupiendo fuego y humo sobre los aventureros que amenazan su tesoro. Una investigadora se topa con la macabra escena de una carnicería ritual.

Este conjunto de reglas refleja los daños que todo este tipo de situaciones terribles provocan en la psique de los héroes.

Cuándo usar estas reglas: Campañas de corte realista, partidas “oscuras” o ambientaciones de horror, donde los héroes deban controlar en todo momento los constantes efectos del miedo y el terror. En ambientaciones de fantasía heroica o superhéroes es probable que

solo se empleen en conjunto con algún poder arcano o capacidades de las propias criaturas.

Lo básico: Los personajes realizan una tirada de Espíritu para resistirse a criaturas o situaciones que provoquen miedo.

TIRADAS DE MIEDO

Los héroes realizan una tirada de miedo (una tirada de Espíritu como acción gratuita) cuando ven por primera vez en la escena a un ser con el rasgo de criatura Miedo.

El éxito significa que el personaje logra superar la situación y actúa con normalidad. El fallo indica que el alma de este pobre individuo debe afrontar las consecuencias, que variarán si la naturaleza del miedo es de carácter grotesco o terrorífico:

■ **Náusea:** Cuando la escena es grotesca u horrible, como un descubrimiento sangriento o la exposición a un secreto que el hombre no está preparado para conocer, el personaje queda aturdido y fatigado. Una pifia obliga, además, a la víctima a tirar en la tabla de terror.

■ **Terror:** Un evento aterrador, como una criatura monstruosa o un mal imposible de describir, es mucho más intenso que lo anterior. En caso de fallo, los Extras entran en pánico automáticamente (como en 16-17). Cuando los Comodines fallan su tirada de Espíritu, deben consultar la tabla de terror (con +2 si la tirada fue una pifia). Tira 1d20 y suma la penalización a las tiradas de miedo que cause la criatura, si es que existe (una penalización de -2 se convierte en un +2 al resultado obtenido en la tabla, por ejemplo).



TABLA DE TERROR

1D20*	EFECTOS
1-3	<i>Subidón de adrenalina:</i> Se activa el estímulo reflejo de “luchar por tu vida” hasta las últimas consecuencias. El personaje actúa como si hubiera obtenido un joker en su carta de acción.
4-6	<i>Distracción:</i> El héroe queda distraído hasta el final de su siguiente turno.
7-9	<i>Vulnerabilidad:</i> El personaje queda vulnerable hasta el final de su siguiente turno.
10-12	<i>Aturdimiento:</i> El personaje queda aturrido.
13	<i>La marca del terror:</i> El héroe queda conmocionado y sufre alguna alteración cosmética física permanente. Por ejemplo, se le encanece un mechón de cabellos, sus ojos parpadean constantemente o sufre algún otro tipo de trastorno físico menor.
14-15	<i>Pavor:</i> El personaje recibe la desventaja Dubitativo durante el resto de la escena. Si ya la tiene, trata este resultado como Pánico.
16-17	<i>Pánico:</i> El personaje mueve inmediatamente su Paso completo más su dado de carrera, alejándose todo lo posible del peligro y, después, queda aturdido.
18-19	<i>Fobia menor:</i> El personaje desarrolla una Fobia menor (la desventaja) asociada de algún modo con el trauma.
20-21	<i>Fobia mayor:</i> El personaje desarrolla una Fobia mayor (la desventaja).
22+	<i>Ataque al corazón:</i> El héroe queda tan sobrecogido que su corazón sufre un pasmo. Queda incapacitado y debe hacer una tirada de Vigor (-2). Si tiene éxito, queda conmocionado. Con un fallo, morirá tras 2d6 rondas. Una tirada de Medicina (-4) salva la vida del paciente, pero seguirá incapacitado. Después, es posible tratarlo con normalidad.

(*) Añade el valor de Miedo de la criatura causante como modificador positivo a la tirada.

ACOSTUMBRARSE

Tras encontrarse con un tipo de criatura específica, el personaje no debería hacer nuevas tiradas de miedo por más criaturas de ese tipo durante el escenario. Si el grupo debe limpiar un manicomio

embrujado por los fantasmas de los antiguos internos, por ejemplo, solo deberían tirar contra miedo la primera vez que se encuentren con ellos, no en cada habitación. No obstante, el DJ podría requerir nuevas tiradas cuando los héroes encuentren estos horrores en una situación particularmente única o aterradora.

*“No huimos. Nos ESTAMOS
REAGTRUPANDO”.*

—GABE

PELIGROS

El calor y el frío, el hambre, la sed, la privación de sueño y otros peligros pueden agotar hasta a los héroes más resistentes, hundiéndoles en una espiral descendente que acabará matándolos si no son capaces de mejorar su situación.

Cuándo usar estas reglas: Estas reglas introducen una mecánica de control de recursos aplicada a los largos viajes por regiones peligrosas. También pueden empujar al grupo hacia un recurso crítico del que carezcan, como agua y cobijo, conduciéndoles a escenas con otros viajeros o criaturas que puedan estar allí presentes.

Una categoría especial de peligros presente también en este capítulo es la de aquellos que solo se producen en respuesta a una criatura o situación específica, como las caídas, enfermedades, venenos, etc.

Lo básico: Cada categoría de peligro es diferente, pero, en general, fuerzan a realizar una tirada de atributo periódica para evitar un efecto negativo. El fallo tiende a causar **Fatiga** (pág. 151). En ese caso, usa las reglas generales modificadas según cualquier nota específica de la sección.

AHOGARSE

Nadar se explica en el apartado **Movimiento** (pág. 131). En aguas tranquilas, cada paso de movimiento en el tablero de juego consume dos puntos del Paso del personaje. Nadar con la corriente a favor o en contra puede modificar esta velocidad, según lo considere el DJ.

En condiciones peligrosas, el nadador debe superar una tirada de Atletismo. El fallo implica no realizar progresos durante esa ronda y la pifia provoca

un nivel de fatiga. Con el éxito, puede moverse con normalidad.

Si es importante determinarlo, los personajes pueden aguantar la respiración una cantidad de rondas igual a dos más su dado de Vigor, la mitad de esa cantidad si no estaban preparados para sumergirse y no tuvieron tiempo de coger aire.

Modificadores: Añade dos a las tiradas si emplea un chaleco salvavidas, etc.

Muerte: Los personajes incapacitados por esta causa perecen en una cantidad de rondas igual a su dado de Vigor. Si alguien logra llegar hasta la víctima antes de eso, es posible reanimarla con una tirada de Medicina (-2).

CAÍDAS

El daño por caídas es igual a $1d6+1$ por cada dos pasos (cuatro metros), hasta un máximo de $10d6+10$.

Agua: Una tirada con éxito de Atletismo reduce a la mitad el daño de la caída, si el personaje cae desde veinte metros o menos, siempre que el agua tenga una profundidad razonable. El aumento niega el daño por completo. Quienes caigan desde más altura tratan el daño como si el agua fuese una superficie sólida.

Nieve: El suelo especialmente blando, como la nieve profunda, actúa como un colchón, amortiguando el daño de una caída. Cada 30 cm de nieve blanda reducen el daño recibido en un punto.

CALOR

El calor intenso, que supere los 32 °C, puede causar insolaciones y desvanecimientos, dos efectos ya de por sí muy peligrosos. Sin embargo, el verdadero peligro procede de la deshidratación, de tal forma que los personajes conscientes

de ello y bien equipados pueden mejorar sus posibilidades de hacer frente al calor simplemente llevando consigo una buena cantidad de agua y bebiendo de ella con frecuencia.

Cuando las temperaturas igualan o superan los 32 °C, los héroes deben realizar tiradas de Vigor cada cuatro horas. Quienes fallen, sufrirán un nivel de fatiga que solo podrán recuperar refrescándose.

Modificadores: Aplica -1 o -2 a la tirada cuando el calor sea más alto o extremo. Sustrae -1 o -2 puntos adicionales si los personajes realizan actividades extremas o muy fatigosas en estas circunstancias.

Insolaciones: Cuando el personaje queda incapacitado a causa del calor, es necesario realizar una nueva tirada de Vigor. El éxito sigue las reglas normales de incapacitación por fatiga pero, cuando se falla esta tirada, se sufren daños graves: reduce permanentemente en un nivel el Vigor del personaje (hasta un mínimo de d4). Una pifia significa que el personaje muere.

Recuperación: La víctima debe refrescarse de algún modo para recuperar esta fatiga. Generalmente, esto significa agua y un lugar donde cobijarse del calor (sombra, aire acondicionado, etc.).

ELECTRICIDAD

Tocar o ser empujado contra un generador activo o las cercas eléctricas que protegen las granjas pequeñas exige superar una tirada de Vigor (-2). El éxito significa que el personaje queda distraído y el fallo que queda conmocionado.

Cuando se agarra la fuente eléctrica (como al intentar escalar una valla electrificada o al aferrar un cable pelado con corriente activa), los músculos sufren espasmos y la víctima no siempre es

capaz de soltarse. Para ello, es necesario superar una tirada de Vigor (-4), que se realiza al comienzo de cada turno como acción gratuita automática. En cada ronda donde se falle esta tirada, el personaje sufre un nivel de fatiga. Una vez incapacitado, el personaje suelta la conexión de forma automática y no es necesario hacer más tiradas.

ALTO VOLTAJE

El contacto con fuentes de alta tensión, como una valla electrificada de carácter militar o una línea de alta tensión, causa 4d6 de daño. En ambientaciones cinematográficas, esto empujará a la víctima hacia atrás 1d4 pasos desde la valla. En otras de corte más realista, la víctima debe superar la tirada de Vigor (-4) como acción gratuita al comienzo de su turno. Con el fallo, va sufriendo daño cada turno hasta que logre soltarse o muera.

Aumenta el daño a 5d6 si la víctima está bajo la lluvia o con los pies en el agua.

Armaduras: La armadura no protege contra el daño eléctrico a no ser que haya sido específicamente diseñada para ello (por ejemplo, ropa aislante de goma).

ENFERMEDAD

Dentro de esta categoría se incluyen todos los tipos de enfermedades, desde las que causan debilidad a largo plazo hasta aquellas otras que pueden causar estragos inmediatos o incluso la muerte.

Se puede contraer una enfermedad a través de varios vectores de contagio, como la transmisión aérea, ingestión o el roce o mordisco de una criatura infecciosa, cuando provoca un efecto de aturdimiento o herida. En todas estas situaciones, la víctima debe realizar de inmediato una tirada de Vigor para evitar la infección.

Para manejar la enorme variedad de efectos posibles de las enfermedades, las hemos dividido en tres grandes grupos. Cuando estés intentando modelar los efectos de una enfermedad específica, tendrás que ajustar estas reglas para reflejar con mayor fidelidad sus síntomas.

Recuperación: Solo es posible curar una enfermedad cuando finalizan sus efectos de forma natural o se trata con medicamentos específicos (que pueden existir, o no, en función de la ambientación).

Sin embargo, a menudo sí es posible tratar los síntomas con fármacos comunes. Superando una tirada de Medicina, el médico, doctor, chamán, etc. puede prescribir o crear un tratamiento. Solo puede realizarse esta tirada una vez al día. Cada aplicación del tratamiento (píldoras, cataplasmas, etc.) reduce la fatiga provocada por la enfermedad en un nivel durante cuatro horas.

ESCALADAS

A la hora de trepar se usa la habilidad Atletismo, tal y como se explica en **Movimiento** (pág. 131). Cuando el juego se desenvuelve en rondas de combate, cada dos metros de escalada (un paso) cuesta dos puntos al Paso del personaje.

Normalmente no es necesario realizar ninguna tirada para subir por una escala de mano y ascender a las ramas gruesas de un árbol, a no ser que el DJ considere que hay una razón apropiada para ello (estás herido, te persiguen, etc.).

En situaciones de estrés (como al actuar en rondas de combate), es necesario realizar una tirada de Atletismo para progresar. El éxito indica que el personaje se mueve la cantidad indicada. El fallo significa que no hay progresos durante esa ronda y la pifia, una caída. Cuando el héroe está asegurado mediante una

CATEGORÍAS DE ENFERMEDADES

TIPO	EFFECTOS
Crónica	Incluye la lepra, los últimos pasos de la tuberculosis y el cáncer y otros males semejantes. Pueden provocar la muerte si no se tratan. Al comienzo de cada sesión de juego, el personaje realiza una tirada de Vigor. El fallo significa que está Exhausto por los espasmos, ataques de tos, etc. durante toda la sesión. Una pifia significa su muerte antes de que finalice la sesión. Te animamos a que los héroes perezcan en un estallido de gloria, si es posible. El éxito significa que la víctima está Fatigada durante toda la sesión de juego y el aumento indica un receso temporal y no sufrir efectos negativos por la enfermedad.
Debilitante	Constipados, virus estomacales, fiebres, etc. Pueden tener diversos síntomas específicos pero, en general, provocan que la víctima esté Fatigada durante 2d6 días.
Letal	Las enfermedades capaces de matar en segundos son muy raras en el mundo real, pero podrían existir en ciertos mundos alienígenas o las profundidades de alguna mazmorra olvidada. Al contraer la enfermedad, el personaje queda Fatigado de inmediato. Al comienzo de cada turno siguiente, debe realizar una tirada de Vigor o sufrirá una herida. Ciertas enfermedades exigen que esta tirada de Vigor se realice de acuerdo a otros intervalos más lentos, como cada hora o cada día. El éxito en una tirada de Medicina detiene los efectos de la enfermedad solo si se tiene acceso a un medicamento apropiado para detener el proceso. El poder <i>curación</i> también detiene sus efectos.

cuerda, arnés u otra medida, cae la mitad de la distancia de seguridad y sufre un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales** (consulta la página 178). Si no lo estaba, sufre daño por **Caídas** (pág. 174).

Modificadores: El DJ debe aplicar una bonificación (+2) a las tiradas cuando la superficie tiene muchos asideros y puntos de apoyo, o el escalador cuente con equipo especializado. También se aplica una penalización (de -1 a -4) cuando la superficie está mojada, es resbaladiza, hay mal tiempo, no se cuenta con el equipamiento mínimo, etc.

ESCALADAS LARGAS

En general, deberías dividir cualquier ascensión larga, como ascender hasta la cima de una montaña, en tres secciones más o menos iguales. Asume que cualquier caída se produce en la parte “superior” de cada sección.

El DJ debería valorar la posibilidad de usar las reglas de **Tareas dramáticas** (pág. 212) cuando deba ascenderse una superficie en una cantidad de tiempo limitada, por ejemplo, antes de que estalle una tormenta, regresen los guardias, etc.

FRÍO

Abrirse camino a través de nieve profunda durante muchas horas o tener que afrontar los cortantes y gélidos vientos puede deshidratar y fatigar a un personaje tan rápido como visitar los más ardientes desiertos.

Por cada cuatro horas pasadas en climas por debajo de la temperatura de congelación del agua (0°C), el personaje debe realizar una tirada de Vigor. El fallo significa que gana un nivel de fatiga. Sustrae 2 por cada 11°C que baje la temperatura desde el punto de congelación del agua, hasta un máximo de -4.

Ropa: Esta tirada asume que el personaje lleva ropa de abrigo adecuada. En caso contrario, resta dos al total que obtenga. La ropa y el equipo de invierno moderno añade +2 a la tirada, mientras que el equipo futurista (mudas árticas, etc.) puede añadir hasta +4, dependiendo de la ambientación.

Congelación: Las víctimas incapacitadas por esta causa mueren congeladas a las 2d6 horas, en vez de despertar exhaustas, como es lo normal.

Recuperación: Las víctimas solo pueden recuperar fatiga por esta causa cuando alcancen un cobijo adecuado y puedan calentarse.

FUEGO

Siempre que un objeto o sustancia inflamable es alcanzada por el fuego (a decisión del DJ), se debe tirar 1d6. Con un resultado de 6 prenderá en llamas y sufre de inmediato el daño indicado a continuación. Los objetos volátiles, como un espantapájaros de paja, prenden fuego con resultados de 4-6. Los blancos muy inflamables, como una persona empapada en gasolina, arden en llamas con resultados de 2-6.

Cada ronda de combate posterior tras haber prendido en llamas (al comienzo de su acción), tira otra vez 1d6 para ver si las llamas se extienden. Con 6, el fuego aumenta en intensidad (hasta el máximo que considere apropiado el DJ, que suele ser 3d6 en seres orgánicos). Con un 1, el

DAÑO POR FUEGO

DAÑO	DESCRIPCIÓN
1d6	Contacto puntual, vapor ardiente.
2d6	Una hoguera, una sala en llamas.
3d6	Lanzallamas.
5d6	Lava.



fuego desciende un nivel o se apaga al reducirse por debajo de 1d6 de daño.

La víctima puede realizar una tirada de Atletismo para apagar un fuego que la afecte a ella, afecte a otros o una llama del tamaño de una plantilla de área media. Es una acción, a la cual debe añadirse cualquier modificador apropiado según la intensidad del fuego, las herramientas usadas, lo fácil que puede prender el blanco, etc.

Armaduras: La armadura del personaje normalmente protege contra el fuego, a no ser que la descripción del peligro o ataque diga específicamente otra cosa. Por ejemplo, un héroe aguantará mejor el impacto de un lanzallamas si lleva un chaleco de kevlar que si no.

Armas ígneas: El fuego en este caso no provoca daño adicional, pero sí puede provocar que el objetivo prenda en llamas.

INHALACIÓN DE HUMO

Los fuegos en áreas confinadas producen un humo denso igual de mortal que las propias llamas. Cada ronda de combate que el personaje permanezca en un entorno similar deberá hacer una tirada de Vigor.

Un paño húmedo sobre la cara añade +2 a esta tirada y una máscara antigás niega por completo su necesidad. Cuando la tirada falla, el personaje gana un nivel de fatiga.

Muerte: Si una persona queda incapacitada por la inhalación de humo, morirá en una cantidad de minutos igual a su dado de Vigor. Al sacar a la víctima de la zona afectada por el humo antes de que fallezca, es posible reanimarla superando una tirada de Medicina (-2).

GOLPES Y CARDENALES

Caer rodando por una ladera o correr por el interior de una gruta en la oscuridad puede causar numerosos cortes, rasponazos y cardenales.

Cuando los personajes se mueven por terrenos y situaciones de este tipo, deben realizar una tirada de Atletismo. Quienes fallen, sufren un nivel de fatiga, en vez de tratarlo como heridas físicas.

Recuperación: Las pérdidas de fatiga por golpes y cardenales se recuperan a una velocidad de un nivel cada veinticuatro horas, en vez de un nivel por hora (consulta **Fatiga**, pág. 151).

LA REGLA DE LOS TRESES

Los expertos en supervivencia a menudo hablan sobre "la regla de los treses". Por supuesto, la referencia tiene en cuenta a individuos con un estado de salud razonable. Quienes estén enfermos o sufran algún efecto debilitante, lo pasarán mucho peor.

Estas "reglas" animan a aquellos en situaciones peligrosas a aplicar una serie de prioridades, por ejemplo, buscar cobijo en un entorno gélido antes de preocuparse por el agua o la comida.

Esta regla general dice lo siguiente: la mayoría de la gente puede sobrevivir...

...tres minutos sin aire (aunque es normal que se desmayen al minuto y haya que reanimarla).

...tres horas sin cobijo en un entorno hostil (como las temperaturas bajo cero).

...tres días sin agua.

...tres semanas sin comida.

¡No te recomendamos que intentes demostrar la veracidad de estos axiomas!

Un personaje puede usar la habilidad Medicina en cualquier momento para tratar y aliviar las heridas, o medicar al paciente para que no sufra su dolor. El éxito elimina un nivel de fatiga por golpes y cardenales (un aumento, dos). Sin embargo, el curandero no puede repetir su tirada hasta que el DJ determine que las circunstancias han cambiado lo suficiente (por ejemplo, el encontrar más suministros médicos).

HAMBRE

Los seres humanos necesitan aproximadamente mil quinientas calorías en alimentos nutritivos por cada 24 horas. Cuando no hay suficiente sustento, el personaje comienza a sufrir de inanición.

A partir de las veinticuatro horas sin sustento, el personaje debe hacer una tirada de Vigor. Aplica un -1 si el héroe no dispone de al menos la mitad de las calorías mínimas y -2 si no tiene nada de nada. El fallo implica ganar un nivel de fatiga.

Consulta la habilidad **Supervivencia** (pág. 53), para ver si el personaje puede cazar o recolectar suficientes recursos del entorno local.

Muerte: Un personaje muere de inanición a las 3d6 horas después de haber quedado incapacitado por el hambre.

Recuperación: La víctima necesita, al menos, la mitad de las calorías diarias para empezar a recuperarse.

PRIVACIÓN DE SUEÑO

Prácticamente todo el mundo necesita un mínimo de seis horas de sueño de cada veinticuatro. Cuando el personaje supera esta cantidad de tiempo sin dormir, debe hacer una tirada de Vigor, con una penalización acumulativa de -2 por cada 24 horas adicionales (hasta un máximo de -4). La ingestión de una gran cantidad de café, soda u otros estimulantes proporciona un +2 a esta tirada.

RADIACIÓN

Los personajes en un entorno radioactivo deben hacer una tirada de Vigor por cada hora pasada expuestos a un nivel de radiación bajo, o por minuto en casos de alta radiación. Cada fallo significa un nivel de fatiga.

Envenenamiento por radiación: Una víctima incapacitada por esta causa contrae enfermedad por radiación, una enfermedad crónica cuyos efectos se explican en **Enfermedad** (pág. 175).

SED

Un hombre de tamaño normal requiere dos litros de agua al día. Esta cantidad se dobla tanto en entornos muy secos (como el desierto) como en áreas de gran humedad (la jungla), pues el personaje sudá constantemente.

Cuando no haya suficiente agua disponible, el héroe comenzará a sufrir deshidratación. A las veinticuatro horas sin suficientes líquidos, el personaje debe hacer una tirada de Vigor, más otra cada ocho horas adicionales (cuatro en entornos muy cálidos o húmedos). Aplica -2 si el héroe solo dispone de la mitad de la ración de agua que necesita al día y -4 si no tiene nada de agua. El fallo implica ganar un nivel de fatiga y la pifia, dos.

Consulta la habilidad **Supervivencia** (pág. 53), para ver si el personaje puede encontrar agua en el entorno local.

Muerte: Un personaje muere deshidratado a las 2d6 horas después de haber quedado incapacitado por la sed, en vez de despertar exhausto.

Recuperación: La víctima recupera niveles de fatiga con normalidad en cuanto reciba agua suficiente.

VENENO

Algunos de los adversarios más diminutos de todos esos mundos salvajes llevan

consigo la pesadilla de cualquier aventurero: ¡el veneno!

Cuando un aventurero se ve expuesto a una sustancia venenosa (al menos un aturdimiento si es producto de un ataque), debe realizar de inmediato una tirada de Vigor, aplicando una penalización por la potencia del veneno (si se indica). El fallo significa que el personaje queda **distráido**, **además de otros efectos específicos** que dependen de la categoría del veneno.

Estos efectos son la representación más simplificada posible de estas sustancias y es posible alterar la mecánica en función de criaturas o peligros específicos. Por ejemplo, una serpiente especialmente letal de vuestro mundo de fantasía quizás deje exhaustos a quienes superen la tirada de Vigor (o fatigados con uno o más aumentos).

Tratamiento: Un personaje puede realizar una tirada de Medicina, aplicando una penalización igual a la potencia del veneno (indicada en su descripción, si la hay) para detener sus efectos. Con éxito, se salva la vida del paciente y este ya no sufre más efectos negativos del mismo: las víctimas paralizadas pueden moverse y las inconscientes, despiertan.

Cada personaje solo puede realizar una única tirada de Medicina para curar un envenenamiento, pero cualquier otro personaje con la habilidad Medicina puede hacer su propio intento.

CATEGORÍAS DE VENENOS

TIPO	EFFECTOS
Incapacitante	La víctima pierde la conciencia durante 2d6 horas (el doble con una pifia).
Letal	La víctima queda conmocionada, sufre una herida (dos con una pifia) y morirá en 2d6 rondas.
Moderado	La víctima sufre un nivel de fatiga (dos con una pifia). Este veneno no puede provocar incapacitación.
Paralizante	La víctima queda conmocionada. Si se indica una duración, la víctima no podrá recuperarse de la conmoción hasta que pase ese tiempo.

PERSECUCIONES Y VEHÍCULOS

Una de las escenas más características y emocionantes de las películas, series y novelas de aventuras es la persecución. Se trata de un pequeño ajuste a las reglas de combate normales que te permite conducir potentes coches a toda velocidad por el desierto irradiado, perseguir a expertos en *parkour* por la jungla de asfalto y recrear duelos a cara de perro en el aire o las profundidades del espacio.

Cuándo usar estas reglas: Usa las reglas de resolución rápida de escenas cuando solo quieras determinar si los héroes atrapan o no a un fugitivo. Si quieres añadir más detalles, puedes usar este subsistema cuando la escena planeada sea demasiado móvil o larga para representarla en un tablero de juego. En

este apartado también se encuentran las reglas sobre cómo resolver el daño en vehículos y sus conductores o pasajeros.

Lo básico: Los personajes compiten por posicionarse mejor usando una serie de “cartas de persecución” para determinar la posición relativa de cada uno.

HABILIDAD DE MANEJO

A menudo, las reglas siguientes te indicarán tiradas de la “habilidad de manejo”; esta depende del tipo de persecución y de si el personaje corre, va montado o emplea algún tipo de vehículo:

- **A pie o en bici:** Atletismo.
- **Aeronaves y naves espaciales:** Pilotar.
- **Botes y barcos:** Navegar.
- **Coches y otros transportes terrestres:** Conducir.
- **Montado o en un carro:** Cabalgar.

Pifias: A continuación encontrarás el resultado más habitual al obtener una pifia en una tirada de manejo. Sin



embargo, recuerda que, como DJ, siempre puedes crear tus propios resultados, en función de la situación específica:

- **Individuos:** Tira un dado. Con un resultado par, pierde el resto de su turno mientras rueda por el suelo, evita un obstáculo, da marcha atrás tras equivocarse de dirección, etc. Un resultado impar implica sufrir un nivel de fatiga.
- **Monturas:** Tira 1d6. Con 1-2, el jinete pierde el resto de su turno; con 3-4, la montura sufre un nivel de fatiga (que se aplica a todas las tiradas del animal y además a las tiradas de Cabalgar del jinete); con 5-6, el jinete sufre un nivel de fatiga por culpa de una rama u obstáculo bajo, un mal salto o un tirón muscular al intentar mantener el control del animal.
- **Vehículos:** El conductor debe tirar en la **Tabla de pérdidas de control**, página 189.

PREPARACIÓN

Al comenzar la persecución, baraja un segundo mazo de acción y coloca varias cartas boca arriba sobre la mesa, formando una fila (nueve es un buen número para la mayoría de persecuciones, pero puedes añadir más si lo deseas).

Después, divide a todos los participantes en grupos con la capacidad de moverse y actuar de forma independiente. Por ejemplo, todos aquellos en el mismo barco, nave o vehículo forman un grupo. En una persecución a pie, cada personaje actúa de forma independiente porque cada uno se mueve por su cuenta. Para facilitarse el trabajo, la horda de Extras que los persigue también puede organizarse en grupos, según el DJ determine.

El personaje o vehículo situado más atrás en la persecución se coloca en la Carta 1, que es la situada más a la

izquierda de la fila. Todos los demás se disponen a su derecha, en la carta más apropiada para las circunstancias de la persecución. Ve añadiendo más cartas en el extremo más apropiado de la fila si alguien se va quedando atrás o se adelanta mucho.

El número de cartas entre dos participantes en la persecución (sin contar la carta del atacante) determina la Distancia entre ambos; esta se determina multiplicando ese número por el incremento de persecución, que dependerá del tipo de escena:

INCREMENTOS DE PERSECUCIÓN

INC.	TIPO DE PERSECUCIÓN
5	A pie, montado o en vehículos terrestres.
25	Barco o aeronave.
50	Caza reactor o nave estelar.

Las cantidades indicadas son valores sugeridos en función del tipo de armas que suelen usarse en ese tipo de persecuciones. El objetivo es dar a las armas a distancia unas cuantas cartas de alcance, mostrando la ventaja relativa de las armas con mayor alcance. Puedes aumentar o reducir estas cantidades en función de lo que sea más apropiado para la escena específica. Por ejemplo, en una batalla entre tanques, puedes cambiar el incremento a 100, incluso si se trata de un combate entre vehículos terrestres.

RONDAS DE PERSECUCIÓN

Reparte una carta de acción a cada grupo implicado al comienzo de la ronda, de acuerdo a lo normal. El conductor y los pasajeros de un vehículo actúan en el orden que deseen, pero siempre dentro de la misma carta de acción. Es



Red y Gabe corren tras un ninja en una persecución a pie (con incremento de persecución 5). Gabe está a cuatro cartas de distancia del ninja, así que está a 20 pasos (40 m) de distancia. Red solo está a dos cartas del ninja, de tal modo que la distancia que les separa es solo de 10 pasos (20 metros).

importante, pues significa que los personajes pueden hacer tiradas de apoyo al conductor antes de que este deba realizar una tirada crítica, atacar *antes* de que el vehículo cambie de distancia o *después* de ello, en función de quién actúe primero, aprovechándose así del alcance superior de sus propias armas, etc.

Los participantes pueden moverse a lo largo de la fila de cartas de persecución usando la maniobra *cambiar de posición* (pág. 185), bien para acercarse al enemigo, para huir de él o para intentar alcanzar un lugar determinado.

La duración de cada ronda de persecución es algo que queda en manos el DJ, aunque en el caso de persecuciones a pie o coches suele ser igual a la de la ronda de combate. En batallas en el espacio podría representar varios minutos, hasta que la acción se centra en frenéticos duelos entre los pilotos.

Pasajeros: Del mismo modo, todos los personajes a bordo o encima de un vehículo enemigo reciben su propia carta de acción (como grupo).

Velocidad mínima: El DJ debe determinar quién puede participar en una persecución en función de las circunstancias. Un chaval en una bici podría perseguir el automóvil de unos criminales por las calles de la ciudad si el

tráfico está muy congestionado, pero no tardará en quedarse atrás al acabar la primera ronda en condiciones normales de la carretera.

Fin de la persecución: La persecución finaliza cuando uno de los bandos logra escapar (incapacita a todos los perseguidores, usa la maniobra *escapar*, etc.) o se ve obligado a detenerse. Los participantes también pueden detenerse en cualquier momento, bien abandonando o forzando un encuentro de combate normal con sus perseguidores.

La persecución también puede acabar de forma automática tras una cantidad de rondas fijas o cuando uno de los implicados llegue a cierta carta de persecución. Por ejemplo, durante una incursión de bombardeo durante la Segunda Guerra Mundial, los bombarderos necesitan llegar a la última carta para liberar sus bombas. Los cazas que van tras ellos deben intentar detenerlos antes de que alcancen su objetivo.

ACCIONES DURANTE UNA PERSECUCIÓN

Durante una persecución, los personajes pueden hacer casi cualquier cosa que podrían hacer normalmente en otras circunstancias, como trucos, apoyos, usar poderes o realizar ataques. El DJ debe determinar lo cerca que necesita estar

GRUPOS EN PERSECUCIONES

Cuando un grupo de Extras van juntos, actúan y resuelven sus acciones a la vez mediante tiradas de grupo. Si tienen un Comodín como líder, usa las habilidades de este a la hora de maniobrar y asume que, gracias a su liderazgo, el grupo se mantiene cohesionado.

Esto significa también que los personajes aturdidos se desplazan con el resto y las heridas individuales u otros estados que sufra un individuo específico se ignoran, a no ser que se tome como objetivo de un efecto a un miembro específico del grupo o *todos los miembros del grupo* compartan ese estado.

un personaje de otro para realizar ciertas acciones. Por ejemplo, para realizar un truco de Provocar, es necesario que la víctima pueda verte u oírte. Si ambos individuos tienen comunicación directa de vídeo o audio, sin embargo, es probable que la distancia no importe.

Se asume que las tripulaciones PNJ que forman parte de una nave estelar, barco y otros vehículos grandes ya hacen su trabajo con normalidad y no deberían realizar tiradas de apoyo o trucos. Este tipo de acciones especiales son el dominio exclusivo de los personajes jugadores y aquellos PNJ principales, ¡incluyendo los villanos de la oposición!

Retener acciones: Un personaje en espera puede intentar interrumpir las acciones de un adversario con normalidad. En combate personal (incluyendo persecuciones a pie), se trata de una tirada opuesta de Atletismo. Cuando se va montado, sin embargo, la tirada opuesta se resuelve contra Cabalgar. Y, en persecuciones entre vehículos,

se emplea la habilidad que el DJ haya determinado de antemano (por ejemplo, Atletismo contra Conducir para interrumpir la maniobra de un conductor).

Si se intenta actuar antes que todo un vehículo, grupo o navío entero donde haya varios adversarios con potenciales acciones, la tirada opuesta se realiza contra el conductor o el líder del grupo.

MANIOBRAS

A continuación se especifican algunas maniobras especiales que los personajes pueden intentar durante una persecución. Es posible realizar más de una maniobra como parte de múltiples acciones. Por ejemplo, el conductor puede cambiar de posición y, además, disparar su arma, o forzar al oponente si logra acercarse lo suficiente para intentarlo.

■ **Abordaje (acción):** Los barcos emplean garfios de abordaje y plataformas para acercar a la presa hasta su borda e iniciar el abordaje. Las naves estelares usan lanzaderas de asalto y tubos de abordaje con este mismo objetivo.

Para iniciar el abordaje, tanto el atacante como el defensor deben estar en la misma carta de persecución. El atacante realiza una tirada de manejo opuesta contra su objetivo. Con éxito, ambos navíos acercan posiciones y los atacantes pueden abordar a su rival.

Si los defensores tienen tropas ya preparadas para repeler el abordaje y no están haciendo otra cosa (como manejar las velas o utilizar sus consolas a bordo de una nave estelar), comienzan el combate en espera, a no ser que el atacante venciese la tirada para abordar con un aumento.

En cuanto comienza la acción de abordaje, el oficial al mando de la nave abordada solo puede realizar una

TRIPULACIONES

Las tripulaciones y pasajeros de un vehículo actúan en el orden que quieran, dentro de su carta de acción común. Esto permite interpretar de forma dramática la experiencia con muy poco esfuerzo. En un barco pirata, el capitán realiza las tiradas de manejo (Navegar), mientras el resto de los jugadores hacen otras cosas: uno dirige la dotación de uno de los cañones, otro dispara con su mosquete (si el capitán está dispuesto a acercarse tanto), un tercero insulta a los enemigos (un truco) y el último, desde la posición de vigía, avisa de los peligrosos arrecifes (una tirada de apoyo para el capitán y Navegar).

Los jugadores que controlan la “tripulación de puente” de una nave estelar hacen exactamente lo mismo. Quizás el capitán se centre en un truco táctico con su adversario, dejando las tiradas de Pilotar para el timonel, mientras los oficiales de armamento disparan las armas y el ingeniero hace tiradas de apoyo en cada turno al timonel, capitán o artilleros, en función de las necesidades del momento y cómo redirija la energía de la nave.

maniobra opuesta (cambiar de posición), con el objetivo de liberarse. Sufre una penalización de -4 a su tirada si hay garfios de abordaje, rayos tractorres u otro instrumental que le impida la huida. Con éxito, ambas naves dejan de estar adyacentes (¡quizás llevándose consigo a parte de los abordadores!). Con un aumento, no solo se libera, sino que puede desplazarse una carta de persecución en cualquier dirección.

■ **Acción evasiva (acción o acción gratuita):** El personaje o conductor zigzaguean por el terreno, maximizando la cobertura o evitando a sus enemigos. El éxito en una tirada de manejo como acción gratuita impone una penalización de -2 a todos los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra él, su vehículo o cualquier pasajero hasta el comienzo del siguiente turno de su vehículo. El conductor y sus pasajeros también sufren esta penalización a sus propios ataques, debido a que los erráticos movimientos del vehículo y la constante intromisión de obstáculos se inmiscuyen en sus intentos de apuntar

o atacar al adversario. Si el conductor resuelve la maniobra como acción, aumenta el modificador hasta -4 (para todo el mundo).

No es posible realizar esta acción más de una vez por turno (sus efectos no se apilan).

■ **Afianzar posición (acción gratuita):** El personaje, conductor o piloto estabiliza el vehículo con intención de conseguir la mejor línea de tiro posible para él y sus pasajeros. Con éxito, pueden ignorar los modificadores por correr (pág. 131) y plataforma inestable (pág. 154). Todos los ataques contra el vehículo y sus pasajeros, sin embargo, ganan una bonificación de +2 hasta el comienzo de su siguiente turno (no se apila con el estado vulnerable).

■ **Cambiar de posición (acción o acción gratuita):** El personaje o conductor realiza una tirada de manejo como acción gratuita. El éxito le permite moverse una carta de persecución hacia delante o detrás (dos con uno o más aumentos). El personaje también puede realizar esta maniobra como

acción normal, en cuyo caso gana +2 a su tirada. En ambos casos, cada personaje solo puede realizar esta maniobra una vez por turno.

Bonificación por velocidad: Si el corredor, jinete o vehículo tiene una Velocidad Máxima superior a la del más rápido de sus rivales, gana +1 a sus tiradas de manejo para cambiar de posición. Aumenta esta bonificación a +2 si es el doble de rápido que todos sus rivales.

Ceder terreno: Cuando una persecución es lineal, un personaje puede “retroceder” una o dos cartas de persecución sin necesidad de hacer tiradas de manejo. Sin embargo, no podrá usar más esta maniobra en ese turno, ni como acción estándar ni como acción gratuita.

■ **Embestir (acción):** Si están en la misma carta de persecución, el conductor puede embestir a un oponente venciéndole en una tirada opuesta de sus habilidades de manejo. Si tiene éxito, *ambos* participantes provocan daño al otro. ¡Usa esta maniobra con inteligencia! A la de calcular el daño, sigue estas indicaciones:

- *Escala:* El daño base que causa cada ser o vehículo depende de su escala: Pequeño (1d6), Normal (2d6), Grande (3d6), Enorme (4d6), Colosal (5d6).
- *Aumento:* Si el atacante venció con un aumento en la tirada, añade +1d6 a su daño.
- *Dureza:* +1d6 si la Dureza del ser o vehículo es superior a la de su adversario; +2d6 cuando la Dureza es el doble o más.
- *Velocidad:* +1d6 a ambos implicados cuando la VM del atacante está entre 97 y 193 km/h; +2d6 cuando está por encima de esos 193 km/h.

■ **Escapar (acción):** Uno de los participantes puede escapar si hay, al menos, cuatro cartas de acción entre él y adversario más cercano. Para ello, debe superar una tirada de manejo con una penalización de -4. Reduce esta penalización a -2 si hay cinco cartas de diferencia entre ellos o 0, si hay seis o más.

■ **Forzar (acción):** El atacante intenta obligar a un rival a chocar contra un obstáculo o partes del terreno con el objetivo de que se estrelle, se detenga o quede fuera de la persecución. Para ello, ambos deben estar en la misma carta de persecución. Se resuelve como una tirada opuesta de manejo. Si vence, el atacante logra *Desplazar* a su adversario (pág. 187). Trata el aumento como si el defensor hubiera sacado una pifia en una tirada de manejo (consulta **Habilidad de manejo**, pág. 181).

En ciertas situaciones, el DJ puede permitir que se usen otras habilidades distintas, como Disparar, con el objetivo de crear un obstáculo en la trayectoria del adversario. ¡Una pifia provoca que estos intentos salgan tan mal que afecten al propio atacante!

COMPLICACIONES

Cuando la carta de acción del grupo es de tréboles, pasa algo muy malo. Se cruza un obstáculo en su camino, el motor empieza a calarse o el héroe se ve obligado a atravesar una mancha de aceite, barro, ropas colgadas u otro impedimento, etc.

El personaje, conductor o jinete debe realizar una tirada de manejo como acción gratuita para resolver la complicación al comienzo de su turno. El palo de la carta de persecución en donde se encuentre (y no de su carta de acción) determina tanto el modificador a aplicar a la tirada como los resultados del fallo.

COMPLICACIONES

PALO	MOD.	EFFECTOS DEL FALLO
♠	0	Se resuelve como una pifia en una tirada de manejo.
♥	0	Desplaza al personaje o vehículo.
♦	-2	Desplaza al personaje o vehículo.
♣	-2	Se resuelve como una pifia en una tirada de manejo.
Joker	+2	Desplaza al personaje o vehículo hasta dos cartas de persecución.

Condiciones especiales: El DJ también puede usar las complicaciones para activar situaciones especiales o peligros durante la escena. Por ejemplo, que una carta de diamantes active la llegada de refuerzos o, durante un duelo bajo una colossal tormenta, ¡la primera complicación de picas ignore los efectos normales y se sustituya por el impacto de un relámpago!

ATAQUES

Los personajes pueden hacer ataques, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, con normalidad, empleando cualquier ventaja o desventaja que normalmente se aplicaría, a no ser que el DJ determine que no tiene sentido en esas circunstancias específicas.

Ataques a distancia: Tanto los conductores como cualquier pasajero pueden usar sus armas con normalidad. La Distancia entre participantes se determina multiplicando la cantidad de cartas de persecución de diferencia (sin contar la del atacante) por el incremento de distancia. También se puede atacar a la tripulación de un vehículo si es visible (no olvides aplicar cualquier modificador por cobertura que puedan tener).

DESPLAZAR

En varios lugares de estas reglas te indican que un personaje o grupo debe “desplazarse”. Esto significa que el adversario que ha provocado el efecto de desplazar puede mover a la víctima una carta de persecución. Puede hacerlo en cualquier momento durante su turno a su elección (por ejemplo, para resolver otros ataques).

Cuando el desplazamiento se produce de forma indirecta (como en una complicación), es la oposición quien determina el efecto.

Cada atacante no puede desplazar a un adversario específico más de una vez en cada turno, independientemente de la causa (varios ataques, la maniobra forzar, etc.). Sin embargo, otros atacantes sí pueden, incluso si comparten la misma carta de acción.

En una persecución, el grupo siempre permanece unido y solo se ve afectado cuando el DJ considera que afecta al líder, el conductor del vehículo u otra situación narrativa apropiada.

Esta regla solo se emplea durante persecuciones; ignórala si prefieres usar el teatro de la mente o usáis un tablero de combate.

Ataques cuerpo a cuerpo: En una persecución a pie, montado o en vehículos, los personajes pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo solo si están en la misma carta de persecución que su objetivo. Se aplican las reglas estándar, como la bonificación por número, abandonar el enzarzamiento, espectadores inocentes, etc. en función de lo que el DJ considere apropiado.

Si alguien quiere atacar a un vehículo en movimiento, considera que este tiene Parada 2 más la mitad del dado de manejo de su conductor, más su Maniobra. Normalmente no es posible realizar este tipo de ataques contra vehículos muy rápidos, como aeroplanos, naves estelares, etc.

APLICACIÓN DEL DAÑO

Individuos/monturas: El daño se resuelve con normalidad, pero, si el personaje (o su montura) queda aturdido, conmocionado o sufre alguna herida, también hay que desplazarlo.

Vehículos: Los vehículos no pueden quedar aturdidos, pero si sufren daño superior a su Dureza (independientemente de sufrir o no alguna herida), fuerzan al

conductor a realizar una tirada de la habilidad de manejo o tendrá que tirar en la **Tabla de pérdidas de control** (consulta la página siguiente). Durante una persecución, también hay que desplazarlos.

Cada aumento en la tirada de daño causa una herida; también fuerza a tirar una vez en la **Tabla de críticos de vehículo** (se tira una sola vez al sufrir una o más heridas, no una por herida). Cada herida reduce también el valor de Maniobra del vehículo en uno (hasta un máximo de -4).

NOTAS ADICIONALES SOBRE LAS ARMAS

ARMAS FIJAS

A menudo, los vehículos pesados y barcos tienen emplazamientos de armas fijas, con arcos de fuego muy limitados y graves problemas para determinar la posición de los objetivos más maniobrables. Las armas fijas hacia delante solo pueden disparar a objetivos frente al vehículo, las laterales hacia sus respectivos flancos y las traseras, hacia atrás. Asume que las armas en una torreta superior o inferior pueden disparar en todas direcciones, a no ser que la situación o descripción del vehículo específico pueda indicar otra cosa (asume que los barcos, aviones y naves estelares ascienden y cabecean para acomodar la posición de sus torretas superiores y ventrales en cada turno).

Baterías laterales (cañones, etc.): Las armas fijas dispuestas en las bordas o flancos, como las de ciertos bajeles y naves estelares, solo pueden usarse haciendo girar todo el vehículo. El capitán (o piloto) elige el objetivo y realiza una tirada opuesta de manejo como acción. El fallo significa que no logran alinear las armas para un disparo ese turno. El éxito indica que el atacante puede disparar hasta la mitad de los cañones de una borda y el aumento que puede disparar con todas (una “andanada”, en el argot de la mar).

Usa las reglas de armas vinculadas (pág. 116), para resolver los ataques y daño de los cañones en grupos de hasta cuatro armas.

“Cruzar la T”: Cuando un objetivo de escala Grande (o superior), es alcanzado por una andanada a distancia corta, el ataque lo atraviesa de punta a punta, barriéndolo de forma longitudinal. Añade al daño 1d6 extra a cada tirada de daño causada por la descarga.

FUEGO DE REACCIÓN

Las armas con esta capacidad especial generan enormes cantidades de materia o energía con gran rapidez; muchas veces se utilizan para realizar “fuego defensivo” a bordo de las naves de gran tamaño. Una vez por ronda, cuando el vehículo donde están instaladas es alcanzado, pueden devolver el fuego a su Cadencia de Fuego completa. A la hora de resolver el fuego de reacción, el arma tira con una penalización de -2 a Disparar y su tirada se resuelve después del ataque que la activa (suponiendo que el artillero sobreviva a él).

TABLA DE CRÍTICOS DE VEHÍCULO

2D6	EFFECTOS
2	<i>Pintura y rayones:</i> El ataque provoca daños de carácter cosmético o atraviesa el cuerpo principal del vehículo sin afectar a nada vital o los pasajeros. No hay ningún daño permanente.
3	<i>Sistema de guía/tracción:</i> El golpe afecta a las ruedas, orugas, velas, reactores, etc. Reduce el valor de Maniobra en uno cada vez que ocurra este crítico (hasta un máximo de -4).
4-5	<i>Locomoción:</i> El daño alcanzó el motor, el mástil principal, la caldera, etc. Reduce la Velocidad Máxima en un 10 % cada vez que ocurra este crítico (hasta un máximo del 60 % de la Velocidad Máxima inicial).
6-8	<i>Chasis:</i> El vehículo sufre daños en su estructura contenedora, pero no hay más efectos que las propias heridas.
9-10	<i>Tripulación:</i> Sustrae el valor de Armadura del vehículo del daño causado (si es apropiado para la posición de la víctima) y aplica lo que quede a uno de los tripulantes, determinado de forma aleatoria. Los ataques de área afectan a todos los pasajeros de la sección dañada (a determinar por el DJ) y las monturas. Si es el resultado de una colisión, los ocupantes quedan aturdidos.
11	<i>Arma:</i> Una de las armas, determinada de forma aleatoria, queda destruida. Si no existe ninguna arma, se trata como un crítico de chasis.
12	<i>Sistema:</i> El vehículo pierde un sistema electrónico, sus airbags u otra capacidad a determinar por el DJ. Cuando este no tiene ningún rasgo especial o equipamiento, se trata como un crítico de chasis.

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

2D6	EFFECTOS
2	<i>Colisión mayor:</i> Todos los que estén a bordo quedan distraídos y el vehículo sufre 1d4 heridas (esto causa un crítico de vehículo).
3-4	<i>Colisión menor:</i> El vehículo sufre una herida (esto causa un crítico de vehículo).
5-9	<i>Distracción:</i> Los vehículos terrestres derrapan o empiezan a girar sin control. Los aeronaves y naves espaciales entran en barrena, giran sobre su eje descontroladamente, etc. Sea como sea, todos aquellos a bordo están distraídos hasta el final de su siguiente turno.
10-11	<i>Vulnerabilidad:</i> El vehículo y todos los que están a bordo son vulnerables hasta el final de su siguiente turno.
12	<i>Problema técnico:</i> Debido a los frenazos, manejo brusco o golpes, algo importante se suelta o deja de funcionar bien. El vehículo sufre un crítico (que no puede ser de tripulación).

COSAS A RECORDAR

- Añade o quita cartas de persecución a medida que vaya siendo necesario.
- La carta de acción del personaje determina si hay una complicación, pero es la carta de persecución la que determina la penalización y los efectos del fallo.
- Solventar una complicación es siempre una acción gratuita.
- *Acción evasiva y afianzar posición* ayudarán a aquellos personajes que no estén bien preparados para una persecución de ese tipo y no tengan ventajas como Manos Firmes.

Ataques apuntados sobre vehículos:

Es posible atacar a un punto o parte específica de un vehículo, pero el DJ debe aplicar un modificador a la tirada de ataque en función del tamaño de lo que se quiere dañar. Consulta **Cobertura y obstáculos** (pág. 145) y **Tamaño y escala** (pág. 157) para los detalles exactos. Cuando el ataque tiene éxito y provoca una herida, también causa los efectos apropiados al área equivalente según la tabla de críticos para vehículos.

PÉRDIDAS DE CONTROL

Siempre que el daño iguale o supere la Dureza de un vehículo, el conductor debe superar una tirada de la habilidad de manejo del vehículo o deberá tirar en la **Tabla de pérdidas de control**. El daño provocado por las tiradas en la tabla de pérdidas de control no provoca nuevas pérdidas de control.

SINIESTROS

La mayoría de vehículos son capaces de soportar tres heridas antes de quedar siniestrados. Los vehículos Grandes aguantan cuatro heridas, los Enormes cinco y los Colosales, seis.

Un vehículo terrestre siniestrado no puede moverse, aunque conserva el uso de sus armas si no se alimentan mediante su sistema de propulsión.

Los vehículos acuáticos siniestrados se hunden. Un bote pequeño tardará un puñado de rondas. Uno de tamaño medio podría tardar hasta una hora en hundirse bajo la superficie y los más grandes tardar varias horas.

Las aeronaves siniestradas chocan contra el suelo y se hacen pedazos.

Ocupantes: Aquellos en el interior de un vehículo (y lo que impacte, si es que



importa) sufren daño en función de lo que haya causado el siniestro.

■ **Ataques:** Cuando el siniestro se produce por las heridas causadas por un ataque enemigo, los ocupantes a bordo de un coche, moto, bote, nave estelar u otro vehículo de tamaño pequeño sufren 3d6 de daño (o 5d6 si el DJ considera que viajaban a gran velocidad, normalmente por encima de 96 km/h, u otras circunstancias precarias).

Los personajes a bordo de un barco grande no sufren heridas por el siniestro, pero deberán hacer frente a las tiradas de Atletismo (nadar) para sobrevivir más adelante a esta ordeña entre las aguas.

Los ocupantes de una aeronave pueden realizar una tirada de Atletismo (si tienen paracaídas) para tomar tierra sin daños. El fallo significa sufrir **Golpes y cardenales** (pág. 178) por el penoso aterrizaje. A quienes pifien esta tirada de Atletismo o no tengan paracaídas les espera la muerte contra el suelo, a no ser que el DJ determine que tienen alguna posibilidad externa de sobrevivir. En ese caso, puedes usar las reglas de daño por caídas (pág. 174) en vez de lo anterior.

■ **Colisiones:** Cuando el vehículo queda siniestrado como resultado de una colisión, como las indicadas en la tabla de pérdidas de control, los personajes a bordo sufren Xd6 de daño, donde X es igual a la cantidad heridas que el vehículo sufriera en la colisión (no olvides aplicar los airbags y arneses de seguridad si el vehículo está equipado con ellos, pág. 116).

REPARACIONES

Los personajes pueden arreglar sus vehículos si disponen de suficiente tiempo y,

al menos, algunas herramientas básicas. Se trata de una tirada de Reparar y lleva dos horas de tiempo por cada herida que sufra. Si la tirada falla, el mecánico debe comenzar desde cero la reparación, desperdiando este tiempo.

El trabajo de campo exige tener al menos una caja de herramientas apropiada y piezas de sustitución e impone una penalización de -2 a la tirada de Reparar. Un garaje normal niega esta penalización y un taller especializado u otra instalación de calidad superior añade una bonificación de +2.

El éxito y cada aumento posterior en la tirada de Reparar arreglan una de las heridas que sufra el vehículo. Cuando se obtiene un aumento por encima del necesario para arreglar todas las heridas, se reduce el tiempo de reparación a la mitad.

Siniestros: Es posible reparar un vehículo siniestrado si el mecánico tiene acceso a un taller completo muy bien equipado y piezas de reemplazo suficientes (el DJ tiene la última palabra). Es necesario emplear un día completo en el proceso antes de que puedan realizarse otras reparaciones.

TIPOS DE PERSECUCIONES ESPECÍFICAS

Adaptando un poco la mecánica anterior, es posible hacer de cada persecución algo único y diferente. En este apartado encontrarás algunas ideas sobre cómo usarlas en tus aventuras.

BATALLAS NAVALES

Iniciar un combate en alta mar puede llevar horas, incluso días, en función del tiempo predominante y la distancia inicial a la que se detecten los navíos.

Cuando los barcos están a más de un kilómetro y medio al comienzo del encuentro, asume la existencia de una primera fase de la persecución representando cómo el perseguidor intenta dar alcance a la presa. Trata cada ronda como el paso de un periodo de cuatro horas (o mucho más, si el viento juega en su contra y dependen de él). El incremento de alcance aumenta hasta kilómetro y medio. En cuanto el perseguidor dé alcance a la presa en la misma carta de acción, es necesario hacer un *zoom* sobre ellos y comienza el auténtico combate. Baraja las cartas y da comienzo a una nueva escena, quizás usando las reglas de **Duelos a cara de perro** siguientes.

DUELOS A CARA DE PERRO

Estas reglas de persecución asumen, en líneas generales, que todos los implicados se desplazan en la misma dirección: las presas huyen hacia un lugar o ruta de escape, y los perseguidores las siguen. Sin embargo, estas reglas pueden adaptarse con facilidad a duelos aéreos, batallas de tanques, *derbies* de demolición y combates aéreos o navales simplemente disponiendo las cartas de persecución de un modo distinto.

En vez de disponer las cartas de persecución formando una línea recta, puedes colocarlas formando una retícula de 4x4 cartas, creando así un campo de batalla más fluido. El movimiento debe realizarse de forma ortogonal (no se pueden usar diagonales) y es necesario usar el sentido común a la hora de determinar los arcos de las armas y el encaramiento de los vehículos. Por ejemplo, un barco pirata con cañones en ambas bordas podría disparar a la vez a izquierda y derecha, pero no sobre objetivos situados delante o detrás *en la misma acción*.

Considera la posibilidad de alterar el incremento de distancia para adaptarlo a las necesidades de tu combate específico, permitiendo que aquellos con el mayor alcance dominen toda el área y obligando a que aquellos con armamento más corto deban acercarse a su adversario.

También puedes colocar cartas especiales en la retícula para representar campos de asteroides o estaciones espaciales, si es un combate espacial; torbellinos, bancos de arena o islas en un combate naval, etc. Quizás no se pueda entrar en estas cartas o se use alguna otra regla especial diseñada por vosotros.

ESPACIO PROFUNDO

Aunque normalmente se aplica la penalización de plataforma inestable (pág. 154) en las persecuciones, puede ignorarse en las inmensidades del vacío espacial, ya que las naves están diseñadas para compensar ese entorno específico. Del mismo modo, en espacios tan grandes suele ser muy difícil, casi imposible, provocar que los adversarios choquen contra algo usando la maniobra forzar.

PERSECUCIÓN URBANA

Las congestionadas calles de una gran ciudad son un lugar muy peligroso para realizar carreras con vehículos a gran velocidad o frenéticas persecuciones a pie. Debes aplicar una penalización adicional de -2 a todos los ataques a distancia (además de la propia Distancia) para tener en cuenta la gran cantidad de obstáculos existentes (edificios, otros coches, peatones, etc.).

Del mismo modo, todas las complicaciones excepto los jokers deben tener una dificultad mínima de -2 para representar los peligros de saltarse un semáforo en rojo, evitar atropellar a alguien, calles bloqueadas por el tráfico u otros problemas presentes.

Tejados: Cuando la persecución tiene lugar saltando de tejado en tejado, cambia los resultados de una pifia (y complicaciones que indiquen que el fallo supone una pifia) por lo siguiente:

Tira 1d6. Con 1-2, el corredor pierde su turno. Con 3-4, sufre un nivel de fatiga. Con 5-6, resbala en uno de los bordes entre edificios y debe realizar de inmediato una tirada de Atletismo como acción gratuita. El éxito indica que se agarra al borde, alféizar, barandilla, etc. y es capaz de continuar la persecución en cuanto supere una tirada de Fuerza (acción gratuita en cada turno). El fallo implica que sigue atrapado en esa posición durante su turno y no puede hacer más acciones. La pifia supone caer 1d6x10 pisos de altura (o lo que el DJ considere apropiado en función de las características de esa ciudad).

EJEMPLO: LA REDENCIÓN SANGRIENTA DE RED

Red es una *ranger* espacial y persigue a Kali, una infame reina pirata que hirió a Gabe en un encuentro anterior. Ambas pilotan cazas espaciales prácticamente idénticos.

Red se encuentra en la primera carta de persecución y la pirata en la quinta. Eso significa que la distancia que las separa es de 200 (cuatro veces el incremento de alcance, que es de 50). Es Distancia Larga de su láser Gatling, de tal modo que decide reducir distancias. Realiza una tirada de Pilotar como acción gratuita y saca un 7, que la Maniobra de su caza aumenta a 9. Es un éxito y un aumento, de tal modo que avanza dos cartas de persecución, acercándose a su presa.

Ahora mismo hay dos cartas de persecución entre Red y la pirata, o lo que es lo mismo, cien pasos. Es Distancia media del láser Gatling y dispara.

El Valor Objetivo base es 4 y -2 por disparar a distancia media (¡no se aplica la penalización de plataforma inestable en el espacio profundo!). El láser de pulsos tiene CdF 4, así que Red tira cuatro d10 (su habilidad en Disparar) y un dado salvaje. Obtiene un impacto estándar y otro con aumento. El primero causa 16 puntos de daño, dos por encima de la Dureza del caza de la pirata. Esta debe realizar una tirada de Pilotar para evitar una pérdida de control (tiene éxito). Como están empleando las reglas de persecución, la jugadora también la desplaza, alejándola una carta de persecución. Es un movimiento muy inteligente, pues la pirata va a ir después.

Después, Red resuelve el impacto con aumento. Esta vez causa una herida. No puede desplazar de nuevo a la pirata, pero esta debe realizar una nueva tirada de Pilotar para ver si se produce una pérdida de control. Esta vez falla y saca un 3 en la tabla, sufriendo una segunda herida. Debe realizar una tirada en la tabla de críticos de vehículo, pues sufrió una herida en el ataque. Saca un 5, lo que reduce su Velocidad Máxima en un 10 %. Con eso, es más lenta que Red, de tal modo que ella gana una bonificación de +1 a sus tiradas de Pilotar cuando desee cambiar de posición.

“¡TOMA! ¡CHÚPATE ESA, KALI!”

-RED

VEHÍCULOS EN EL TABLERO

Para representar persecuciones en coche o en barco y duelos espaciales donde haya mucho movimiento y movilidad, es mejor utilizar las reglas de persecuciones. Cuando emplees un tablero de combate y los vehículos terrestres deban operar en un entorno reducido, usa las siguientes indicaciones.

La mecánica de desplazamientos solo se aplica en persecuciones; si vas a usar un tablero de combate, puedes ignorarla.

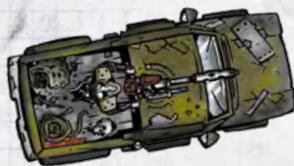
MOVIMIENTO

Los vehículos pueden moverse hasta Paso 12 en el tablero (o su VM si es inferior) sin tener que hacer tiradas para controlarlos o preocuparse porque puedan chocar con algún obstáculo. A esta velocidad pueden moverse como deseen y acaban su turno encarados en cualquier dirección.

Si un conductor quiere ir más rápido, hasta Paso 24 por turno, a no ser que el DJ diga lo contrario para tener en cuenta el terreno y la situación, puede hacerlo, pero debe realizar una tirada de manejo. El DJ asigna una penalización (de -1 a -4) si se mueve a través de terreno difícil, hace giros cerrados o cruza zonas peligrosas. Con éxito en la tirada, el vehículo acaba su movimiento allí donde quiere el conductor. El fallo significa que el vehículo solo se mueve doce pasos.

Una pifia en estas tiradas significa que el vehículo sufre una pérdida de control (pág. 190). Si eso indica una colisión, se trata con algún rasgo no representado en el tablero de juego o el propio suelo, como un bache en la carretera, una pequeña zanja en la cuneta, una rama gruesa en el suelo, escombros del campo de batalla, etc.

Nota: *Embestir* es una tirada opuesta de las habilidades de manejo. Cuando el atacante venza, determina el daño tal y como se describe en la maniobra, página 186.



¡En muchas de nuestras ambientaciones encontrarás "miniaturas de papel" imprimibles, tanto de los vehículos como de los personajes y monstruos!

REDES DE CONTACTOS

A menudo tus héroes necesitarán invertir parte de su tiempo en buscar información o solicitar favores. Puedes interpretar este tipo de escenas, dedicándoles todo tu tiempo, o puedes resumir todas estas horas de tiempo y esfuerzo de una única tirada de habilidad, pasando a una escala “macro” según las necesidades de la partida.

Persuadir representa el modo educado y amistoso de interactuar con tus contactos. El lado opuesto de la moneda es Intimidar. Ambas técnicas pueden lograr que se haga el trabajo, pero de formas ligeramente distintas, como verás a continuación.

Cuándo usar estas reglas: Es una forma ideal de que los personajes de corte social puedan lucirse y gastar tiempo “en cámara” mientras los de carácter más introspectivo utilizan Investigar.

Lo básico: Los personajes utilizan Intimidar o Persuadir para obtener información y favores. Como siempre, el DJ debe aplicar cualquier bonificación o penalización que considere apropiada a la situación.

PERSUADIR (CON SUTILEZA)

Los personajes emplean Persuadir para socializar con sus diversos círculos sociales en busca de información o favores. Cuando se usa de este modo, Persuadir no es un único intercambio de palabras, sino varias horas preguntando a los amigos, fisgoneando, bebiendo y socializando, haciendo regalos, sobornos o entreteniendo al personal. Podría representarse como tiempo en la oficina, una serie de reuniones con gente importante o (lo más habitual) una velada completa de cena y bebidas.

El éxito otorga la mayoría de lo que buscaba el personaje, aunque puede llevar algún tiempo, costarle dinero o tener que devolver el favor de algún modo. El aumento le permite encontrar más de lo que buscaba o hacerlo a un coste inferior.

El fallo indica que los esfuerzos del héroe son en vano. Una pifia significa que el grupo concreto con quien socializaba le hace vacío por algún tiempo (lo dejamos en manos del DJ, pero lo normal es que en torno a una semana).

Don Dinero: De acuerdo al refrán, cazas más moscas con miel que con vinagre. Cuando el personaje tiene algo de dinero que ir repartiendo, puede añadir una bonificación de +2 a la tirada de Persuadir con su red de contactos; puede representarse como sobornos, regalos o, simplemente, pagar el coste de las cenas y bebidas con sus contactos.

Dejamos la cantidad exacta en manos del DJ, la ambientación y la naturaleza de los contactos que el personaje visite. En líneas generales, usa la cantidad de fondos iniciales de la ambientación, modificada según te parezca apropiado.

INTIMIDAR (LA FORMA NO-TAN-SUTIL)

También puede usarse Intimidar para reunir información y pedir favores, es decir, hacer exigencias, pero es mucho más desgradable.

Cada intento de “patearse las calles” implica varias horas intercambiando amenazas y, en general, molestando al populacho local con todo tipo de actividades desagradables y en busca de aquello que el personaje necesita.

El éxito otorga al personaje la mayoría de lo que busca, aunque es probable que sus víctimas decidan ajustar cuentas

más adelante. El aumento proporciona más información, la consigue con mayor rapidez o hace que las víctimas queden demasiado asustadas o preocupadas como para pensar en la venganza.

El fallo significa que el matón no consigue nada útil. La pifia, además, indica que ha acabado la noche con un labio hinchado, un ojo morado o la nariz rota (todo ello es un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales**, pág. 178). El personaje puede repetir la ronda de contactos al día siguiente, ¡pero esta vez es más probable que lo estén esperando!

Reventar cabezas: El matón puede mejorar sus probabilidades de conseguir lo que quiere recurriendo a tácticas más violentas o extremas de lo habitual. Esto provoca el vacío de todos sus contactos durante una semana, pero también añade +2 a su tirada de Intimidar.

También provoca un aumento de las apuestas. El simple fallo significa acabar la noche con un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales** (pág. 178) y la pifia tiene consecuencias mucho más serias. El DJ debería detener la historia en ese

momento y resolverlo como un combate (¡puede empezar como una emboscada!), problemas con la ley o acabar la noche con dos niveles de fatiga por golpes y cardenales. Sus preguntas también podrían causar la reacción letal de algún enemigo poderoso.

EJEMPLO: MOJO SALVAJE

Gabe es un detective privado en *Deadlands Noir*. Necesita encontrar la guarida de la Mano Roja, un maligno culto vudú afincado en Nueva Orleans, pues este ha secuestrado a la fiscal de distrito.

Nuestro fisgón tiene mejor Intimidar que Persuadir, así como la ventaja Amenazador, de tal modo que gana +2 a estas tiradas. El tiempo del que dispone se acaba, así que decide sacudir unas cuantas cabezas. Eso añade otro +2 a su tirada. Con esa bonificación de +4, logra no solo el éxito, sino también un aumento. Además de descubrir dónde está retenida la fiscal de distrito, Gabe también se entera de cuántos guardias la vigilan.



REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Existen innumerables mundos salvajes, con ambientaciones que van desde las oscuras y sórdidas historias de detectives a épicas dignas del mejor cine, pasando por *thrillers* políticos. Las reglas básicas ya ofrecen recursos para generar cualquier ambientación que deseas, pero añadiendo las reglas de ambientación idóneas conseguirás darle vida a ese mundo específico que buscas.

Cuándo usar estas reglas: Sirven para acomodar el reglamento básico a los distintos estilos de juego y ayudan a emular los géneros y tropos de una ambientación ya establecida, como los de ese libro o película que te inspira. Gracias a esto, puedes retocar las reglas con facilidad para conseguir que un drama criminal sea más sangriento o una comedia familiar espacial más divertida. Y todo sin cambiar la mecánica base de las reglas.

Lo básico: Cada regla de ambientación es diferente. Algunas alteran la creación de personajes, otras retocan de algún modo el combate, habilidades o el uso de los benis.

AVENTURAS EXTRAORDINARIAS

Los personajes pueden gastar un beni para emplear una única vez una ventaja de combate que no posean. El personaje debe cumplir el requisito de rango de la misma, junto con cualquier otra ventaja que pida, pero puede ignorar los requisitos de rasgo a la hora de seleccionarla. Es posible gastar varios benis para emplear varias ventajas distintas, bien para resolver acciones distintas o bien para cumplir los requisitos de ventaja que pueda pedir una de las ventajas deseadas.

COMBATE CREATIVO

Los trucos más imaginativos hacen que la partida sea interesante y memorable. Esta regla, ideal para partidas de corte *pulp*, añade beneficios adicionales al uso de una maniobra de truco, sustituyendo los efectos del aumento.

Las tiradas de **Trucos** (pág. 158) se resuelven con normalidad, pero cuando un Comodín logra un aumento con un truco en una situación de combate, tira en la tabla de combate creativo.

CONVICCIÓN

La convicción es un tipo de recompensa especial que se otorga al personaje cuando experimenta una gran victoria o un desastre catastrófico. Si es posible, debería usarse un contador especial acorde a la ambientación para marcarlo en la mesa de juego; quizás una estrella de comisario en *Deadlands*, un doblón de plástico en *50 Brazas*, un beni de un color diferente, etc.

Se puede gastar convicción para añadir 1d6 al total de todas las tiradas de rasgo o daño hasta el comienzo de su siguiente turno. Este dado extra puede explotar y su resultado se añade al valor obtenido al computar el resultado final de la tirada.

El jugador puede extender sus efectos de una ronda a la siguiente gastando un beni al comenzar su turno.

Los puntos de convicción no son benis y no pueden utilizarse como tales. *Se guardan* entre sesiones

TRIUNFO Y TRAGEDIA

Se otorga convicción por alcanzar un gran triunfo o sufrir una grave tragedia relacionada con el trasfondo completo

TABLA DE COMBATE CREATIVO

2D6 EFECTOS

2	Respiro: La reacción del adversario le provoca a tu héroe esperanza o le permite recuperar el aliento. Sea como sea, puede recuperar un nivel de fatiga o una herida (a tu elección). Cuando no estás ni herido ni fatigado, considera este resultado un 7 (aturdimiento).
3	Inspiración: El destino favorece a los audaces. Tu héroe gana un beni.
4-5	Doble revés: El objetivo del truco queda distraído y vulnerable.
6-8	Aturdimiento: El objetivo del truco queda aturdido.
9-10	Contratiempo: El objetivo del truco sufre algún tipo de revés. Podría caerse del alféizar, perder la confianza de sus secuaces (quienes le abandonan), responder con una acción audaz, pero mal pensada, o, simplemente, perder su siguiente turno mientras intenta recuperarse de la situación en que se encuentra.
11	Intuición: El personaje descubre más cosas sobre la naturaleza del objetivo del truco. Una vez durante este encuentro puede añadir +1d6 al total de una tirada de rasgo que sirva para atacar directamente, afectar o dañar a este nuevo enemigo. Trata como un 7 (aturdimiento) cualquier resultado posterior de este tipo durante el mismo encuentro.
12	Aprovechar el momento: Después de que el héroe finalice su turno, puede realizar otro turno entero adicional. ¡Incluye movimiento! También puede emplearlo para quedarse en espera, si lo prefiere.

“¡ANDA! ¡CÓMO MOLA! ¡ESTA TABLA PUEDE HACER LAS ESCENAS REALMENTE SALVAJES!”

-El DJ

del personaje, incluyendo (y no limitándose) a sus ventajas y desventajas.

En ciertas ambientaciones salvajes también se otorgan puntos de convicción de acuerdo a ciertos sucesos específicos del mundo de juego u otras mecánicas.

Triunfo: Los personajes ganan convicción cuando superan obstáculos significativos fundamentales para lograr sus metas principales y motivaciones. Puede ir desde derrotar a poderosos enemigos a salvar a tu amor verdadero, pasando por resolver un grave problema o misterio.

La victoria en cuestión debe significar una mejora cualitativa de la situación sobre lo normal. Así, un cazador de vampiros en *Rippers* no debería ganar

convicción cada vez que mate un vampiro, pero sí cuando destruya una guarida entera de estas criaturas o acabe con el poderoso maestro vampírico que amenaza la ciudad. Una superheroína podría ganar convicción cuando salve a su amor verdadero de una trampa mortal o las garras de un poderoso villano. Sin embargo, no lo ganará solo porque su novio se meta en problemas.

Tragedia: Algunos de los héroes más interesantes de la ficción, películas y leyendas pasan tanto tiempo combatiendo sus demonios interiores como el que dedican a luchar contra los villanos. Al final, esta lucha interna es lo que les da la fuerza suficiente para vencer el dolor y superar otros obstáculos que se

interpongan en su camino para alzarse de nuevo como un campeón.

Cuando un personaje experimenta una pérdida personal significativa o un suceso totalmente desmoralizante (y el DJ lo considera apropiado), gana un punto de convicción. Entre grandes ejemplos clásicos de tragedias heroicas podemos mencionar la muerte de un ser querido o un amigo cercano (incluyendo ese otro miembro del grupo de aventureros con quien se llevaba tan bien), perder un trabajo importante, entregarse a sus defectos y adicciones dañinas, ser retirado de un caso o misión por sus superiores o ser acusado en falso de un crimen que no ha cometido.

Estos sucesos podrían ocurrir de forma natural durante el transcurso de una partida, pero los jugadores también pueden, de forma proactiva, sugerir sus propias ideas al DJ. Sopresa el trasfondo de tu héroe y, de vez en cuando, busca las formas de hacer lo mismo que tus escritores y guionistas favoritos: ¡tortura a tu personaje! Determina qué es importante para él y ponlo en peligro o arrebátaselo. En la mayoría de situaciones, debería hacerse mediante una corta narración o una escena con poca interacción externa y centrada en la interpretación, de tal modo que no os desvíeis demasiado de la trama principal de la campaña o le quites su tiempo bajo cámara a otros jugadores. En ocasiones, sin embargo, merecerá

la pena convertirlo en una historia secundaria o una aventura completa, en busca de una forma de recuperar (¡o vengar!) aquello que se ha perdido.

Por cierto, tened en cuenta que obtener puntos de convicción por conductas indeseables es una motivación para que los jugadores muestren a los demás el lado oscuro de sus personajes. No es una racionalización o una incitación a que vosotros hagáis lo mismo en el mundo real.

EJEMPLO: FURIA ROJA

Emily interpreta a Red, una guerrera en una campaña de fantasía. Tiene "problemas para controlar su ira", pero no adquirió la ventaja Canalla porque ha logrado mantener su problema bajo control durante la mayor parte del último año.

Es una parte divertida de su trasfondo y a Emily le encanta mostrar cómo su personaje siempre está a punto de perder el control.

Desafortunadamente, Red y su eterno aliado, Gabe, fallaron en su última aventura. Emily decide que es un buen momento para que Red pierda el control de verdad. Cuenta a todos una historia sobre cómo visita el pueblo y aterroriza a todos los presentes con su amargada actitud. Durante el transcurso de "un mal día", rompe una ventana, vuelca un carro de manzanas e incluso insulta a la mula de un pobre monje mendicante!

Al DJ le encanta la historia que cuenta Emily y la recompensa con un punto de



convicción. Sin embargo, en el mundo de juego a Red le prohíben volver a entrar en la taberna local, debe pagar todos los destrozos que ha causado y el monje se niega a ayudarla (el único curandero del pueblo!) hasta que realice algún acto de contrición apropiado (¡una nueva misión!).

Lo más importante de todo es que Emily contó al resto de jugadores una historia sobre ese defecto trágico de su heroína. Eso le proporciona un punto de convicción que le facilitará superar el siguiente capítulo de su épica búsqueda.

DAÑO DESCARNADO

Estas reglas alternativas de daño son ideales para ambientaciones del tipo de sordidas historias de detectives o aventuras militares de corte realista. Pueden ser muy letales, así que úsalas con cuidado.

Cuando un Comodín sufre una herida, se tira en la **Tabla de lesiones** y se aplican los efectos de inmediato (pero solo una vez por incidente, sin importar cuántas heridas provoque). Por ejemplo, si un héroe sufre dos heridas por un ataque, solo tira una vez en la tabla.

Los efectos de una lesión sufrida de este modo se curan a la vez que la herida que los causa. Sin embargo, los efectos de haber quedado incapacitado seguirán siendo temporales o permanentes de acuerdo a las reglas habituales.

Un personaje aturdido que recibe una herida al ser aturdido de nuevo por un ataque, apunta la herida como siempre, pero *no tiene* que tirar en la tabla de lesiones.

Ejemplo: Gabe es uno de los *Harlem Hellfighters* y participa en la Primera Guerra Mundial, dentro de las *Weird Wars*. Le dispara un francotirador alemán y sufre una herida. Tira en la **Tabla de lesiones** y obtiene un diez, una pierna. El DJ tira un dado

para determinar la pierna en cuestión, izquierda. Eso supone la desventaja *Cojo*, que Gabe recibe temporalmente. Si sufriese otra herida en esa pierna, la aumentaría a nivel mayor. Sufrir más heridas en esa localización incrementa el cómputo total del personaje, pero no existen efectos adicionales extra.

Más tarde, Gabe sufre dos heridas en el torso. El DJ tira una vez en la tabla y obtiene un resultado de “magullado”, que reduce el *Vigor* de nuestro sargento de d8 a d6. Gabe lleva acumulados un total de tres heridas, dos de ellas especialmente graves.

ELECCIONES DIFÍCILES

Al usar esta regla, creáis partidas mucho más dramáticas y oscuras. El DJ no tiene reserva de benis propia y sus Comodines tampoco; sin embargo, cada vez que los jugadores gastan uno de sus benis, estos van formando una reserva especial que el DJ puede usar con cualquiera de sus personajes. Cuando esta regla de ambientación entra en juego, el joker deja de dar benis a todos (tanto jugadores como PNJ).

ESPECIALIZACIÓN EN HABILIDADES

En *Savage Worlds* las habilidades son muy amplias, permitiendo que los jugadores se centren sobre todo en ventajas a la hora de personalizar sus personajes, sin necesidad de tener que aprender múltiples veces una habilidad como Pelear (una vez para armas de filo, otra para armas contundentes, etc.).

Sin embargo, en otras ambientaciones sí puede ser importante controlar estos detalles, de tal modo que el personaje adquiere una especialización al aprender una habilidad y la usa con normalidad.

Cuando quiera usar otra variación, sufre una penalización de -2 a sus tiradas.

Obtener otra especialización adicional cuenta como un avance de habilidad por debajo de su atributo. Así, el personaje podría aprender dos nuevas especializaciones con un avance o adquirir una especialización e incrementar otra habilidad hasta el mismo valor de su atributo vinculado.

A continuación presentamos las habilidades que son más apropiadas para este grado de especialización, junto con algunos ejemplos:

- **Cabalgar:** Camello, caballo, dragón, etc.
- **Ciencias:** Biología, Ingeniería, Química, etc.
- **Conducir:** Aerodeslizadores, orugas, vehículos de ruedas, etc.
- **Disparar:** Arcos, ballestas, pistolas, rifles, escopetas, etc.
- **Navegar:** Motoras, barcos de vela, barcos de vapor, etc.
- **Pelear:** Hachas, armas contundentes, armas exóticas (como los nunchakus; cada arma es su propia especialidad), hojas largas, armas de asta, armas cortas.
- **Pilotar:** Aviones, helicópteros, naves espaciales.
- **Supervivencia:** Ártico, desierto, entornos templados, etc.

FANÁTICOS

Usa esta regla para representar ambientaciones *pulp*, donde los impresionantes villanos se rodean de esbirros suicidas.

Cuando un Comodín oponente sea blanco de un ataque con éxito de los jugadores (y el DJ lo considere apropiado), cualquiera de sus ayudantes, matones u otros aliados puede interponerse ante el ataque, sufriendo él el daño en lugar de su amo.

HÉROE NATO

Durante la creación del personaje, los héroes pueden ignorar los requisitos de rango a la hora de adquirir ventajas. Aún deberán seguir cumpliendo cualquier otro requisito que tenga la ventaja, como siempre. Una vez comienza el juego, las reglas de requisito por rango se aplican con normalidad.

HÉROES SIN ARMADURA

Un tópico muy habitual del género del *pulp* y la espada y brujería son los héroes y heroínas que van sin armadura, capaces de derrotar a adversarios mucho mejor protegidos sin despeinarse.

En este tipo de ambientaciones, cuando un Comodín decide no llevar *ninguna* armadura, gana una bonificación de +2 a sus tiradas de absorción. Puede llevar escudo sin problemas.

LÍMITE DE HERIDAS

Usa esta regla de ambientación cuando quieras que el combate siga siendo algo peligroso a la vez que reduce las posibilidades de que los héroes (y los villanos!) caigan de un único golpe afortunado. Sigue pudiendo pasar, pero es mucho menos probable.

Los personajes no pueden sufrir más de cuatro heridas de un solo ataque y, por tanto, jamás deberán tener que absorber tampoco más de cuatro heridas.

Criaturas de mayor tamaño: El límite de heridas se aplica también a las criaturas con más de tres heridas (bien debido a su escala, bien debido a los rasgos de criatura *Duro* y *Muy Duro*, todo ello explicado en el **Capítulo 6**). Así, una criatura Enorme es capaz de soportar cinco heridas, por ejemplo, pero no puede sufrir



más de cuatro de un único ataque. Eso impide que pueda morir de un solo golpe. El DJ siempre puede ignorar esta regla en situaciones específicas y obvias, como una explosión, caer desde la cima de un acantilado muy alto o montaña, etc.

LOS HÉROES NUNCA MUEREN

En las películas, los héroes rara vez fallecen. Y si lo hacen, caen luchando o realizando un último y épico acto de heroísmo.

Con esta regla, los Comodines que fallezcan simplemente quedan fuera de combate durante el tiempo que sea apropiado. Consultan la **Tabla de lesiones** si fallan su tirada de Vigor, pero pueden ignorar las reglas de desangramiento.

Puede ser necesario algo de imaginación a la hora de determinar *cómo* sobrevive el héroe a una muerte segura. Por ejemplo, cuando un aventurero cae desde lo alto de un colosal barranco, podría acabar en un

estanque de agua que haya debajo o que las ramas de los árboles vayan reduciendo la caída poco a poco.

Solo cuando la situación es especialmente heroica, o si se trata de un momento clave de la historia, los personajes pueden morir. Por ejemplo, si un héroe se enfrenta a un gigantesco demonio sobre un puente a punto de derrumbarse y sufre lo que sería una herida mortal, quizás perezca, pero el DJ puede ofrecerle la oportunidad de que su golpe final arrastre consigo al demonio, permitiendo a sus compañeros huir del lugar.

Villanos: Por supuesto, la regla inversa también es aplicable: ¡los villanos nunca mueren! Es posible que el DJ deba explicar el espíritu de esta regla al grupo para que los personajes no se aprovechen de ella haciendo salvajadas o rematando a los caídos durante el juego. Cuando está activa, se asume que

los jugadores capturan a sus rivales y los entregan a las autoridades para que los encierran y luego, cómo no, escapan algún día para regresar en busca de venganza (y nuevas aventuras).

MÚLTIPLES IDIOMAS

En muchas ambientaciones hay gran pluralidad de culturas distintas que hablan muchos idiomas diferentes. De acuerdo a esta regla de ambientación, todos los personajes reciben de forma gratuita la ventaja **Lingüista** (pág. 68) durante la creación de personajes.

Es posible adquirir esta ventaja una segunda vez; en este caso, el personaje conoce una cantidad de idiomas igual a su Astucia (en vez de la mitad de su Astucia).

POTRA

Esta regla permite a los jugadores gastar benis incluso cuando pifian. El fallo sigue sucediendo, pero el personaje puede gastar un beni (y solo uno) para repetir la tirada. El héroe sigue perdiendo el arma, se muerde la lengua al Provocar o “falla” a la hora de conseguir lo que se proponía, pero cuando la repetición de la tirada con el beni es un éxito, todavía se produce algo positivo de la situación.

Por ejemplo, un personaje intenta forzar una cerradura y saca una pifia, rompiendo la ganzúa..., pero solo después de abrirla. El arma del guerrero que pifia su tirada de Pelear vuela por los aires... para acabar golpeando en la cara a su adversario como si la hubiera arrojado.

Trabajando en conjunto, el jugador y el DJ deben describir la escena, añadiendo un punto cómico o inusual para explicar cómo un fallo tan garrafal acaba transformándose en un éxito.

Ejemplo: Red dispara tres veces con su subfusil (CdF 3). Saca un 1 en su dado salvaje y en dos de los tres dados de rasgo. ¡Una pifia! El DJ determina que el repentino retroceso hace que el arma se le escape de las manos a nuestra heroína.

Su jugadora, Emily, aprovechando que esta regla de ambientación está activa, gasta un beni. Repite su tirada y obtiene dos impactos (uno de ellos con aumento). El DJ relata cómo el arma cae al suelo mientras sigue escupiendo munición, y baña aleatoriamente la cámara con plomo... alcanzando a dos de los enemigos de Red de pura moña.

PUNTOS DE HABILIDAD ADICIONALES

Gracias a la tecnología y la educación obligatoria, en muchas ambientaciones contemporáneas o futuristas los personajes tienen quince puntos de habilidad a repartir durante la creación de personaje en vez de los doce normales. Eso ayuda a que Conducir, Electrónica y otras habilidades estén tan extendidas en la ambientación como ocurre en nuestro mundo.

Dejamos en manos del DJ determinar si esto tiene sentido en su ambientación específica. Una ambientación futurista y “salvaje” de romance planetario probablemente no lo necesite, pero, en general, funciona bastante bien para ambientaciones desde 1950 en adelante, ciencia ficción dura y ópera espacial, como *The Last Parsec*.

RECHAZO DINÁMICO

Una pifia a la hora de realizar una tirada de habilidad arcana provoca fatiga (tal y como describimos en la página 221). Esto funciona bien en aquellas ambientaciones y mundos donde la magia es algo relativamente común. Si crees que el coste de la

magia en tu mundo debería ser superior, puedes usar esta tabla en su lugar.

Ejemplo: Gabe es un tecnohechicero en un mundo muy lejano de ciencia ficción. Saca una pifia cuando intenta usar reducción de rasgo contra la Agilidad de un enemigo. El jugador tira en la tabla de rechazo dinámico y obtiene un resultado de "tiro por la culata" en la tabla, afectando en su lugar a Red.

De repente, Red ve cómo su Agilidad cae en dos niveles de dado, obligándola a ponerse a la defensiva hasta que el poder acabe.

RECUPERACIÓN HEROICA

Los Comodines hacen tiradas de curación natural una vez al día, en vez de cada cinco días como es lo normal (una vez por hora si la especie tiene **Regeneración**).

Golpes y cardenales: Los Comodines recuperan un nivel de fatiga por esta causa (pág. 178) cada cuatro horas en vez de cada veinticuatro, como es habitual.

TABLA DE RECHAZO DINÁMICO

2D6 EFECTOS

Catástrofe: Sucede algo horrible. El DJ debe determinar qué, pero como mínimo debería provocar al lanzador una desventaja menor permanente, la incapacidad de usar sus poderes durante varios días o una explosión de algún tipo.

2 El rechazo debería ser lo más temático posible. Por ejemplo, si el héroe juguetea con las fuerzas oscuras para obtener sus habilidades, quizás se corrompa o invoque y libere algo siniestro en nuestro mundo. Si es un científico loco, el ingenio podría explotar provocando 3d6 de daño en una plantilla de área mediana, desarrollar una manía, una fobia u otro tipo de "locura".

Tiro por la culata: El hechizo tiene éxito como si se hubiera lanzado con un aumento, pero afecta a un objetivo distinto al buscado con el peor resultado posible. Un *proyectil* golpea a un aliado del lanzador, una *mejora de rasgo* aumenta las habilidades o atributos de un adversario. Si no hubiera ningún objetivo apropiado, el lanzador queda conmocionado.

Cuando el poder tiene otra duración que no sea instantánea, debe completarla por completo (el lanzador no puede ponerle fin antes, excepto recurriendo a *disipación de magia*).

4-5 **Cortocircuito:** El hechizo falla, pero los PP del mismo se gastan completos, junto con +1d6 PP adicionales.

6-8 **Daño cerebral:** El lanzador queda conmocionado (pág. 147) y sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas arcanas hasta el final el encuentro. La penalización no aumenta si el personaje sufre una segunda vez este resultado en el mismo encuentro.

9-10 **Sobrecarga:** La canalización del poder abrasa las sinapsis del personaje. Sufre 2d6 de daño más el coste en PP del poder lanzado, incluyendo cualquier modificador de poder que el personaje declarese.

11 **Fatiga:** El personaje sufre un nivel de fatiga.

12 **Canalización externa:** El poder extrae su energía de una fuente exterior, afectando de forma automática al objetivo pretendido con un aumento y sin costar al lanzador ningún PP.



SIN PUNTOS DE PODER

En vez de emplear puntos de poder, los personajes con trasfondos arcanos simplemente eligen el poder que desean activar y hacen una tirada de su habilidad arcana. Esta sufre una penalización igual a la mitad de los puntos de poder necesarios para activarlo más el coste de los modificadores de poder (redondeando hacia arriba).

Así, lanzar el poder *protección*, que normalmente cuesta 1 PP, con *armadura superior* (+1 PP) e *impulso* (+1 PP), tiene un coste de 3 PP y se resuelve con una tirada de habilidad arcana a -2.

El éxito significa que el poder funciona con normalidad. El aumento otorga cualquier bonificación adicional que indique su descripción.

El fallo significa que *todos* los poderes mantenidos actualmente por el

lanzador finalizan y, además, el personaje queda aturdido. Una pifia provoca **Rechazo** (pág. 221).

Mantenimiento de poderes: Los personajes pueden mantener activos los poderes que lanzan tanto tiempo como quieran, pero cada poder activo impone una penalización acumulativa adicional de -1 a todas sus tiradas de habilidad arcana.

Preparación de los poderes: El lanzador puede preparar un hechizo concentrándose en la tarea durante una ronda de combate (no puede realizar otras acciones o moverse, ni quedar aturdido o conmocionado). Si tiene éxito, ignorará los dos primeros puntos de penalización de todos sus lanzamientos de poderes durante su siguiente turno. Cuando no activa ningún poder durante su siguiente turno, pierde estos preparativos.

LISTA DE REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Usa la lista siguiente a la hora de elegir qué reglas de ambientación añadir a tu campaña; marca las casillas correspondientes y así todo el mundo sabrá de un vistazo qué reglas están activas.

- **Aventuras extraordinarias:** Los personajes pueden gastar un beni para usar una ventaja de combate que no tengan de su rango de experiencia o inferior.
- **Convicción:** Los héroes ganan puntos de convicción, que pueden usar para añadir +1d6 al total de una tirada de rasgo o daño. Se gana convicción por grandes triunfos (superar un obstáculo importante para el personaje) o sufrir grandes tragedias (una derrota personal, la muerte de un amigo o aliado, etc.).
- **Combate creativo:** Un aumento en una tirada de truco permite tirar en una tabla especial para ganar beneficios adicionales.
- **Daño descarnado:** Cuando los Comodines sufren una herida, emplean la tabla de lesiones y aplican sus resultados.
- **Elecciones difíciles:** Los personajes bajo el control del DJ solo tienen benis si los jugadores gastan los suyos.
- **Especialización en habilidades:** Los personajes tienen una especialización en cada habilidad y aplican una penalización de -2 al resto de variaciones.
- **Fanáticos:** Los secuaces enemigos pueden sacrificarse para evitar daño a sus jefes.
- **Héroe nato:** Los personajes ignoran los requisitos de rango de las ventajas durante la creación de personaje.
- **Héroes sin armadura:** Los Comodines ganan +2 a las tiradas de absorción cuando no llevan armadura.
- **Límite de heridas:** Los Comodines nunca pueden recibir más de cuatro heridas de un único ataque.
- **Los héroes nunca mueren:** Los héroes y principales villanos no mueren, sino que escapan para regresar más adelante cuando son derrotados.
- **Múltiples idiomas:** Los personajes conocen la mitad de su dado de Astucia en idiomas diferentes, con un valor de d6 cada uno.
- **Potra:** Los héroes pueden gastar benis para evitar una pifia, logrando (en ocasiones) tener éxito de formas extrañas e inesperadas.
- **Puntos de habilidad adicionales:** En ambientaciones futuristas o especializadas, los personajes comienzan con quince puntos de habilidad en vez de doce.
- **Rechazo dinámico:** Una pifia en una tirada de habilidad arcana obliga al personaje a tirar en una tabla especial con varios resultados bastante caóticos.
- **Recuperación heroica:** Los Comodines comprueban su curación natural cada día, en vez de cada cinco días; la fatiga por golpes y cardenales se recupera cada cuatro horas en vez de cada día.
- **Sin puntos de poder:** No se emplean PP con los trasfondos arcanos, sino que se aplica la mitad del coste en PP como penalización a la tirada de habilidad (redondeando hacia arriba). Se puede extender los poderes todo lo que se quiera, con -1 por poder activo a las tiradas de habilidad arcana.

RESOLUCIÓN RÁPIDA DE ESCENAS

En ocasiones, el Director de Juego necesita resolver con rapidez una escena, en vez de computarla entera acción por acción y ronda por ronda. Esta herramienta está diseñada para resolver este tipo de situaciones, empleando una mezcla de grandiosa narración compartida, tensión y riesgo.

Cuándo usar estas reglas: Cuanto tengas problemas de tiempo, la mesa de juego no esté interesada en combates tácticos o tus jugadores te hayan pillado completamente por sorpresa con sus planes, como a la hora de infiltrarse en un enorme complejo enemigo que no tienes detallado.

Lo básico: Los jugadores hacen una tirada de habilidad en función del tiempo de encuentro y su meta, interpretando después los resultados de forma narrativa con la ayuda del Director de Juego.

TIPOS DE ESCENAS

No se reparten cartas de acción a la hora de resolver rápido una escena. En su lugar, el DJ describe la escena y los jugadores acuerdan entre sí un plan de acción general, así como qué van a hacer sus personajes para llevarlo a cabo.

Una vez todo el mundo ha descrito sus intenciones, se determina el tipo de habilidad que mejor representa sus acciones durante la escena. Por ejemplo:

- **Combate:** Disparar, Pelear, habilidades arcanas.
- **Crisis:** Atletismo, Persuadir (para calmar a los afectados), Reparar.
- **Golpe:** Latrocínio, Notar, Ordenadores, Sigilo.

- **Misión militar:** Disparar, Intimidar, Navegar, Pelear, Pilotar, Tácticas.
- **Persecución:** Conducir, Conocimientos Generales (para orientarse), Disparar, Reparar.
- **Viaje:** Conocimientos Generales, Notar, Supervivencia.

Modificadores: El DJ debería aplicar modificadores a las tiradas en función de la situación. Si los héroes superan en número o potencia de fuego al enemigo, persiguen a una presa mucho más lenta, conocen de antemano los obstáculos del camino o tienen equipamiento especializado para tratar con los obstáculos, es posible ganar entre +1 y +4 a esta tirada.

Las situaciones muy complicadas, como adversarios muy poderosos (en relación al grupo de aventureros), presas más veloces o condiciones extremas pueden imponer una penalización de entre -1 y -4.

ORDEN DEL TURNO Y ACCIONES CRÍTICAS

Los jugadores pueden ir en cualquier orden que deseen durante una resolución rápida. Esto puede ser importante cuando alguna de sus acciones es dependiente de otra. En un robo, por ejemplo, el grupo podría depender del pirata informático para que tire abajo las medidas de seguridad de la compañía que pretenden arramblar. Del mismo modo, la tripulación de un B-17 durante un escenario de las *Weird Wars* ambientado en la Segunda Guerra Mundial necesita primero que el navegante los conduzca al lugar de la misión, antes de rechazar a los cazas enemigos y bombardear el objetivo.

Este tipo de actividades se resuelven en el orden que más sentido tenga, permitiendo a los que actúan después adaptarse y cambiar sus propios planes en función de cómo se altere la situación.

Si se falla una de estas acciones críticas, el DJ puede poner fin a la escena o, simplemente, complicarla (por ejemplo, imponiendo una penalización a las tiradas de los demás). En nuestro ejemplo anterior del robo, quizás el pirata *logre* tirar abajo las cámaras, pero su intrusión alerta a los guardias y eso impone una penalización de -2 a las posteriores tiradas de Sigilo o combate, haciendo mucho más letal la operación. En el ejemplo de la Segunda Guerra Mundial, el navegante aún los lleva al lugar que buscan, pero llegan justo cuando los cazas enemigos hacen acto de presencia y eso pone en peligro toda la misión.

Este tipo de complicaciones también significan que, a veces, es mejor resolver la escena en varios pasos en vez de una sola tirada, permitiendo así que los héroes reaccionen a los cambios sucedidos (consulta **Escenas orquestadas** a continuación).

ESCENAS ORQUESTADAS

En general, la mecánica de resolución rápida de escenas consiste en una simple tirada de habilidad seguida de una narración descriptiva entre el DJ y los jugadores. Sin embargo, en ciertos casos es necesario recurrir a varias rondas para reflejar mejor los resultados obtenidos o procesar cualquier nueva información o sucesos inesperados.

Si el robo para colarse en una casa de empeños y sustraer un poderoso artefacto ocultista sale mal, por ejemplo, la siguiente escena podría ser una crisis en donde la tienda, de repente, acaba ardiendo entre llamas sobrenaturales. Eso, o una escena de combate donde otro de los artefactos de la tienda se rompe, liberando un *djinn* muy enfadado.

La belleza de las escenas orquestadas es su capacidad para transformar problemas complejos en otros más simples

cuando los límites de tiempo u otras exigencias narrativas más importantes requieren su rápida resolución.

RESULTADOS DE LA ESCENA

Cuando todos los jugadores conocen la habilidad que van a emplear y cualquier modificador existente, tiran los dados y, con la ayuda del DJ, van narrando el resultado en función de sus totales, la situación y las actividades de los demás jugadores.

ESCENAS PELIGROSAS

Cuando el jugador falla su tirada en una escena que pueda representar un peligro, su personaje sufre una herida (1d4 heridas en caso de pifia). Si es el conductor de un vehículo, este también sufre una herida (y 1d4 heridas con una pifia). Cualquier herida sufrida puede absorberse con normalidad.

El éxito significa que el personaje acaba la escena solo con **Golpes y cardenales** (pág. 178) y el aumento que escapa del proceso sin un solo rasguño.

ESCENAS SEGURAS

Cuando la escena no incluye momentos de peligro físico, el fallo significa que el héroe no logra contribuir al éxito general del grupo por alguna causa. Una pifia indica que también sufre un estigma social, pierde o rompe una pieza de equipo vital, es identificado sin lugar a dudas u obtiene la información equivocada.

Probablemente todo ello signifique pasar a una segunda ronda donde deba afrontar las consecuencias de sus errores.

ÉXITO Y FRACASO

En general, la narración y las acciones individuales de los héroes determinan el éxito o fracaso de la escena. Por ejemplo, si el pirata informático no es capaz de superar las medidas de seguridad del

edificio y el DJ decide poner fin a la operación en vez de complicarla, la escena es un fracaso. En otras palabras: deja que sea la propia historia quien lo determine.

En otras situaciones más fluidas, como el combate, asume que el grupo “gana” si la suma de su total de éxitos y aumentos es igual al número de personajes jugadores implicados. En ese caso, obtienen la información, ponen en fuga a sus enemigos, completan la misión o evitan/escapan de la crisis. Las tiradas de apoyo *no cuentan* como éxitos.

Cuando hay menos éxitos que personajes jugadores, “ pierden”. Es cosa del DJ determinar los detalles, pero podría significar que el grupo no logra huir de sus enemigos o debe retroceder, su presa escapa, no consiguen el objeto o datos que buscaban, sobreviven a la crisis pero no logran salvar a la mayoría de afectados, etc.

Si es posible intentarlo de nuevo, el DJ reinicia el proceso, presentando una nueva escena con una nueva narración, de tal modo que los jugadores deban trazar un nuevo plan. Eso sí, ¡es muy probable que esta vez la oposición esté esperándoles!

MUNICIÓN Y PUNTOS DE PODER

Usa las mismas reglas que indicamos en **Combate de masas** (pág. 164) cuando debas resolver de este modo una escena de combate. En otros casos deberás poneros de acuerdo entre el DJ y los jugadores en qué recursos se han consumido durante el proceso.

EJEMPLO: UNA NOCHE EN EL MUSEO

Red y Gabe deben colarse en un museo, robar un libro antiguo y detener una conspiración global que amenaza a toda la humanidad.

El grupo decide interpretar la escena del robo mediante las reglas de resolución rápida. Red quiere usar su habilidad Latrocínio para entrar en el museo, hacerse con el manuscrito y salir pitando por la parte de atrás. Gabe pretende usar Ordenadores para desconectar los sistemas de seguridad del edificio, asegurándose así de que Red no es descubierta (una acción de apoyo).

El DJ determina que la tirada de Latrocínio de Red tiene una penalización de -2, a causa de las defensas del museo. Gabe intenta apagar las cámaras y abrir las puertas de forma remota a medida que ella avanza, apoyando la tirada de Latrocínio con Ordenadores. Saca un éxito y añade +1 a la tirada de su compañera.

Red logra un éxito pero, como el grupo está formado por dos personajes jugadores y las reglas indican que necesitan tantos éxitos como personajes, fallan.

El DJ determina que varios vigilantes nocturnos, mosqueados, patrullan atentos las salas del museo. Red y Gabe pueden continuar si quieren, pero el encuentro es mucho más difícil (-2) y, además, “peligroso”, pues los guardias van armados y están nerviosos.

Con el destino del mundo en sus manos, los héroes deciden continuar. Red emplea esta vez Sigilo para evitar a los guardias, mientras Gabe decide distraerlos..., ¡presentándose en la puerta del lugar, llamando y haciéndose pasar por un turista perdido! El DJ le ordena tirar Interpretar y saca un 21. Esta vez, ambos personajes tienen éxito y Red abandona el lugar con el antiguo manuscrito.

“ME ENCANTÓ LO DE LA CAMISA HAWAIANA. ¡BONITO TOQUE!”.

-RED

RIQUEZA

¡En ocasiones, combatir el mal puede ser muy caro! La mecánica siguiente permite controlar el dinero que se usa en la campaña con mayor facilidad y añadir, cuando sea necesario, algún que otro giro dramático.

Cuándo usar estas reglas: Cuando busques una forma rápida y fácil de manejar los recursos financieros del grupo sin tener que estar llevando la cuenta real de cada moneda.

Lo básico: Los personajes tienen un nuevo valor derivado, llamado Riqueza, y pueden usarlo para adquirir cosas. Aumenta cuando obtienen ingresos y se reduce tras realizar gastos significativos.

COMPRAR

Todos los personajes comienzan el juego con Riqueza d6. Aunque no es un rasgo, actúa como tal: los personajes pueden usar benis en sus tiradas, añadir el dado salvaje, conseguir la ayuda de sus aliados, etc.

Cuando el personaje quiere comprar algo mundano, simplemente lo hace: no es necesario tirar. Si el objeto es algo que podría adquirir, pero cuesta más de lo que pueda permitirse con facilidad (diez veces su dado de Riqueza), o el personaje ha realizado numerosas compras menores en un corto espacio de tiempo, el DJ puede pedir una tirada de Riqueza. El DJ debería añadir modificadores a esta tirada en función de si ha estado ahorrando o comprando mucho, etc. pudiendo impedir por completo la tirada cuando se desea adquirir algo que el personaje no puede comprar.

La pifia significa que el personaje no tiene suficientes recursos por ahora, pero podría intentarlo la semana siguiente o cuando obtenga alguna recompensa (consulta la página siguiente). Con el fallo, debe realizar una elección: puede olvidarse de la compra o puede continuar y “quedarse pelado”, sin importar cuál sea su actual dado de Riqueza.

El éxito permite adquirir el objeto en cuestión, pero su Riqueza se ve reducida en un nivel de dado hasta que reciba una recompensa que el DJ considere de suficiente importancia para restaurar su nivel adquisitivo.

Por su parte, el aumento indica que puede comprar el objeto sin ningún problema y sin reducir su dado de Riqueza.

QUEDARSE PELADO

Cuando la Riqueza del personaje se reduce por debajo de d4, decimos que se ha “quedado pelado”. Tiene alimentos básicos, agua y cobijo (a no ser que la situación y el DJ dictaminen otra cosa), pero, en general, no puede permitirse adquirir comidas lujosas, transporte o más munición.

PERSONAJES ADINERADOS Y POBRES

La única forma de aumentar permanentemente el valor de Riqueza es mediante recompensas o ventajas. El uso y la desventaja Pobreza lo reducen. Aquellos con la desventaja Pobreza tienen Riqueza d4. Los personajes con la ventaja Rico tienen Riqueza d8 y aquellos héroes Asquerosamente Ricos tienen d10.

Los personajes con la ventaja Famoso añaden +1 al total de sus tiradas de Riqueza y los Muy Famosos, +2. No solo es que tengan más dinero, sino que mucha gente ofrece descuentos a las celebridades.

REGATEAR

A algunos jugadores les encanta negociar y regatear con los PNJ que los contratan, pero las mejoras obtenidas de este modo rara vez significan mucho a escala de juego. Con este sistema, una negociación con éxito proporciona una bonificación tangible a sus finanzas... ¡Al menos por un tiempo!

(consulta **Redes de contactos**, pág. 195) o una visita a un chat oculto de Internet (la habilidad **Investigar**).

El DJ también tiene la potestad de determinar que ciertos objetos no pueden adquirirse o asignar un modificador a las tiradas de habilidad de los héroes. Por ejemplo, encontrar un arma de fuego limpia en nuestra Europa occidental contemporánea debería tener, al menos, una penalización de -4, así como serias consecuencias si se falla la tirada.

TIRADAS DE APOYO

Otros personajes pueden realizar apoyos para incrementar una tirada de Riqueza de un héroe, pero asumen los mismos riesgos que el comprador (reducir su Riqueza en un nivel de dado con el éxito, etc.).

DISPONIBILIDAD

Cuando un objeto en cuestión no se puede encontrar con facilidad, es necesario recurrir al mercado negro, ya sea mediante un intermediario privado

RECOMPENSAS

El pago apropiado por un trabajo (o encontrar un tesoro) aumenta la Riqueza de los personajes en un nivel de dado (para una tarea moderada), dos (para una tarea especialmente lucrativa) o tres (si es una recompensa excepcional).

Las recompensas y el coste del nivel de vida son relativos, de tal modo que esta mejora es solo temporal y dura un mes en tiempo de juego o hasta que el DJ crea que el modo de vida, socializar y los gastos generales devuelven el valor de Riqueza a la normalidad.



TAREAS DRAMÁTICAS

Los héroes acabarán implicados en todo tipo de situaciones tensas, como tener que desactivar una bomba o colarse en un sistema informático en una cantidad de tiempo limitada y, a menudo, bajo amenaza mortal.

El siguiente subsistema simula situaciones como estas, ayudando al Director de Juego a añadir drama y tensión a un escenario que, visto desde fuera, son meras tiradas de habilidad.

Cuándo usar estas reglas: Son ideales para reflejar tareas tensas que deban realizarse a toda prisa, con efectos negativos o desastrosos si se hacen mal.

Lo básico: Los héroes deben ir haciendo tiradas de habilidad y acumular “contadores de tarea” en una cantidad limitada de tiempo para resolver con éxito la empresa.

PREPARACIÓN

Para empezar, determina en qué consiste la tarea dramática. Luego decide la habilidad que se va a usar, por ejemplo, Reparar para desarticular una bomba, Ocultismo para completar un ritual, Ordenadores para colarse en un sistema informático, etc. y cuántos contadores es necesario acumular para completarla con éxito.

TAREAS DRAMÁTICAS PARA UN SOLO INDIVIDUO

Usa los ejemplos siguientes cuando solo un único personaje puede resolver la tarea en cada ronda:

■ **Arduo:** Acumula cuatro contadores de tarea en tres rondas. Por ejemplo, desarticular un explosivo sin trampas cazabobos, piratear el teclado

de acceso a una puerta de seguridad normalucha, desatar las cuerdas del paracaídas trabado antes de chocar contra el suelo o liberar un vagón de tren de la locomotora.

■ **Difícil:** Acumula seis contadores de tarea en cuatro rondas. Por ejemplo, desactivar una bomba trampeada para que no se manipule, lanzar un ritual arcano, aterrizar un reactor de pasajeros sin tener la habilidad Pilotar mientras te van dando instrucciones desde la torre de control.

■ **Compleja:** Acumula ocho contadores de tarea en cinco rondas. Por ejemplo, evitar que explote una bomba con varios mecanismos antirampeo dentro de un maletín protector, piratear un sistema informático de seguridad militar, lanzar un ritual poderoso, reparar una máquina desconocida con numerosas piezas mecánicas o electrónicas.

TAREAS DRAMÁTICAS PARA MÁS DE UN INDIVIDUO

Cuando más de una persona puede intentar la tarea a la vez, como al usar distintas estaciones de puente en una nave estelar que cae hacia sol, el DJ debe determinar cuántos personajes pueden colaborar en la tarea, cuántos contadores de avance necesitan y cuánto tiempo tienen como máximo.

De media, cada personaje capaz de resolver la tarea debería añadir un contador por turno. Usando eso como dificultad “base”, determina después la cantidad de rondas, entre tres y cinco, según te parezca más apropiado. Por ejemplo, esa tripulación de cinco personas necesitará acumular quince éxitos en las tres rondas que tiene para salvar su nave estelar. Puedes aumentar o reducir la cantidad de contadores necesarios para incrementar o reducir esta dificultad base.

Cuando la cantidad de contadores logrados busca medir la calidad del éxito en vez de obtener una respuesta simple (éxito/fallo), por ejemplo, a la hora de rescatar a víctimas de un incendio o sacar bolsas de oro de la caja de seguridad de banco antes de que se cierre de forma automatizada, lo más fácil es asignar un valor a la cantidad de contadores máxima en el tiempo determinado. Así, cada contador obtenido puede representar una persona, una bolsa llena joyas, etc. Es cosa tuya si es posible salvar a todos (usando las indicaciones anteriores), o no.

No temas tampoco dejar que sean los jugadores quienes *determinen* cuántos de ellos se dedican a solventar la tarea, en especial si hay más cosas que se deban hacer a la vez. Así, decidir cuántos héroes se dedican a piratear el servidor mientras el resto les defienden de las sondas de seguridad, es cosa de ellos y sus tácticas.

CÓMO RESOLVER LA TAREA

Los personajes reciben cartas de acción durante una tarea dramática. Aquellos cuyas acciones sirvan para hacer avanzar la tarea realizan las tiradas de habilidad relevantes y obtienen un contador de avance por cada éxito y aumento obtenido. El fallo significa que no hay progresos y la pifia reduce el progreso en uno (si es que hay contadores).

Las habilidades específicas que se usan para acumular contadores dependen de la situación. Pueden estar ya definidas de antemano, como usar Reparar para desactivar una bomba, o quedar más abiertas: la agente de policía puede usar Atletismo para salvar a alguien de un edificio en llamas, a la vez que el hechicero recurre a Hechicería, representando su telequinesis u otras capacidades semejantes.

Si los personajes acumulan suficientes contadores de tarea antes de finalizar el margen de tiempo, han tenido éxito. Si no, deberán hacer frente a las consecuencias que se deriven de ello.

USAR VARIAS HABILIDADES

El DJ puede dividir una tarea dramática en pasos distintos, cada uno de los cuales asociado a una habilidad diferente. Por ejemplo, a la hora de desarticular una bomba, quizás los héroes primero deban acumular dos éxitos para abrir la carcasa que la protege, usando Reparar, y después, otros tres más con Electrónica para detener el temporizador.

Ten en cuenta que exigir varias habilidades a lo largo de una tarea dramática aumenta su dificultad, pues los aumentos extras en una habilidad específica no añaden nada si necesitan usar después otra habilidad distinta. En nuestro ejemplo de la bomba, forzar la carcasa requiere dos contadores de tarea con Reparar. Los aumentos extras por encima de eso *no sirven de nada* a la hora de obtener los necesarios contadores con Electrónica.

COMPLICACIONES

Cuando el personaje recibe un trébol, sucede algo muy malo: todos sus intentos de resolver la tarea dramática (¡o ayudar a que se consiga!) esa ronda sufren una penalización de -2.

Y no solo eso. Si falla o pifia la tirada para resolver esa ronda, *toda la tarea dramática* se va al traste: la bomba explota, el sistema informático se bloquea para expulsar al pirata, pierden la batalla, etc.

El personaje puede optar por no resolver tiradas durante una ronda de tarea cuando tiene una complicación, al coste de sacrificar un tiempo precioso.

Apoyos: Los personajes que colaboran con una acción de apoyo también sufren una penalización de *-2 a su tirada* cuando su propia carta de acción es un trébol. Una pifia por su parte simplemente impone la penalización habitual al líder de la tarea, pero no provoca un fallo completo.

TRAMPAS MORTALES

Sopesa cuidadosamente lo que haces antes de utilizar tareas dramáticas que puedan barrer del mapa a todo el grupo de jugadores si fallan. La amenaza de una catástrofe debería ser muy real (el diseño de *Savage Worlds* gira en torno a este mismo concepto), pero no es buena idea que un par de malas tiradas den al traste con una campaña entera.

Sopesa la posibilidad de que, en vez de un absoluto desastre, quizás el grupo tenga un último momento para correr antes de que la bomba explote. Los personajes no mueren, sino que despiertan horas o días más tarde en el hospital local o son capturados por el enemigo y experimentan otra aventura totalmente distinta.



EJEMPLO: EL QUEMADOR

Gabe y Red son dos policías en Nueva York, a la caza de un pirómano que ha estado poniendo bombas por toda la ciudad. El Quemador colocó el último de sus artefactos incendiarios en el almacén que hace de base de una de las bandas de la ciudad, con la esperanza de que eso provoque una guerra con sus rivales.

Red y Gabe encontraron el artefacto e intentan desarticularlo mientras los pandilleros les atacan. El DJ determina que solo un personaje puede avanzar la tarea por ronda y que es una tarea ardua. Necesitará hacer tiradas de Reparar (*a -2*, por la dificultad de los artefactos que fabrica el Quemador) y obtener cuatro contadores de progreso en un máximo de tres rondas. Los jugadores deciden que Gabe se encargue de ello, mientras Red mantiene a los pandilleros a raya.

Gabe saca un aumento durante la primera ronda; Red le cubre de los pandilleros. ¡Lleva ya la mitad del total!

Recibe, sin embargo, una carta de tréboles (y una complicación) en la segunda ronda. Gabe va corto de benis y se acobarda. Red continúa disparando a los pandilleros mientras tanto y es esta vez Gabe quien la ayuda con el fuego de supresión.

Llega la tercera y última ronda. Gabe tira... y falla. El DJ determina que ambos deben realizar una huida dramática del edificio cuando este prende en llamas a su alrededor. No lograron lo que se proponían esta vez, pero la aventura se ha vuelto más interesante, pues no solo tendrán que seguir persiguiendo el rastro del Quemador sino mantener controlada una guerra de bandas.

“¡NO SIEMPRE SE GANA!”
—GABE



CAPÍTULO 6

PODERES

Casi todas las ambientaciones de *Savage Worlds* muestran algún tipo de “magia”. Independientemente de si se trata de conocimientos ocultos practicados solo por malignos sectarios, rituales vudú, la hechicería arcana de un poderoso mago, los extraños artilugios inventados por un científico loco, superpoderes o las capacidades psiónicas 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 una ambientación en particular puede emplear ornamentos, ajustes o usos distintos, creando variaciones casi infinitas.

TRASFONDOS ARCANOS

Empieza por elegir una de las variantes de la ventaja Trasfondo Arcano que existan en el mundo de campaña. En este manual te presentamos cinco tipos

distintos: ciencia extraña, poderes innatos, magia, milagros y psiónica.

En todos ellos verás:

Habilidad arcana: Cada tipo de “magia” emplea una habilidad arcana distinta, que se indica en su descripción. Es una habilidad más y se aprende como cualquier otra de la lista de habilidades. El atributo asociado vendrá indicado entre paréntesis detrás de su nombre.

Poderes iniciales: La cantidad de poderes que tiene un héroe novato al adquirir la ventaja y crear el personaje. Es posible aprender capacidades adicionales mediante la ventaja **Nuevos Poderes** (pág. 64). Entre el jugador y el DJ pueden ponerse de acuerdo a la hora decidir si hay una razón narrativa para ello (son las capacidades reveladas a un clérigo por su dios o lo que encontró el aprendiz en un viejo grimorio) o es una simple evolución de sus capacidades.

Puntos de poder: La cantidad de puntos de poder que tiene el personaje al adquirir el Trasfondo Arcano. Mediante la ventaja **Puntos de Poder** (pág. 64) es posible aumentarlos.

TRASFONDO ARCANO [CIENCIA EXTRAÑA]

- **Habilidad arcanas:** Ciencia Extraña (Astucia).
- **Poderes iniciales:** 2.
- **Puntos de poder:** 15.

La ciencia extraña se consagra a la creación de artilugios inusuales y muy poderosos, capaces de desafiar los límites tecnológicos normales de la ambientación. Esta proeza puede deberse a supercombustibles, tecnologías alienígenas o auténtico genio científico, capaz de llegar más allá de los límites conocidos de la ciencia.

Los **Ornamentos** de un científico loco (consulta la página 220) siempre deben incluir el objeto con el que está asociado. Así, el poder *chorro* puede manifestarse como un lanzallamas de roca fantasma en *Deadlands: El Extraño Oeste*, mientras que el “maravilloso elixir restaurador del doctor Gabriel” es una poción curativa.

Los científicos locos siempre deben poder manipular el objeto (y tenerlo equipado cuando sea coherente) para activar sus poderes (consulta **Chapuzas improvisadas** a continuación, sin embargo).

Los demás personajes no pueden activar las creaciones de un inventor. Quizás no comprendan los extraños mecanismos necesarios para que funcionen, el artilugio podría no estar “calibrado” o funcionar de acuerdo al peso y complejión de otras personas o se “bloquee” si lo manipula alguien que no es su creador. Aunque narrativamente pueda parecer algo extraño, la “magia”, y los puntos de poder que la alimentan, procede del inventor, no del artilugio, y debe ser él quien la activa.

Es posible crear artilugios para otras personas, aunque eso requiere crear un artefacto arcano (página 224) a través de la ventaja **Artífice** (pág. 62).

VERSATILIDAD

La versatilidad del sistema de poderes de *Savage Worlds* os permite emular cualquier género que podáis imaginar usando el mismo conjunto de reglas con el que ya estás familiarizados.

Por ejemplo, en partidas de fantasía, a Emily le gusta interpretar un paladín. Usa el poder *castigo* con un ornamento de luz sobre su espada, simulando así el resplandor del bendito poder de la orden sagrada en la que sirve. En un entorno de ciencia ficción, eso podría simular una espada láser.

Del mismo modo, el mago de Nate emplea *proyectil* para lanzar carámbanos de hielo desde sus manos en entornos de fantasía. En un universo de ciencia ficción, podría ser un manitas y haber creado una “pistola congadora” con ese mismo poder.

A medida que le vayáis cogiendo soltura a los poderes y lo que pueden hacer, aprenderéis a darles nombres y descripciones distintas, de tal modo que parezcan algo totalmente nuevo y diferente, sin necesidad de cambiar su mecánica básica. Esta versatilidad es algo extremadamente poderoso, sencillo y divertido.

*“LANZO CASTIGAR SOBRE
MI ESPADA LARGA. EN
ESTA OCASIÓN PREFERIRÉ
UN ORNAMENTO ÍGNEO
PARA TENER UNA ESPADA
FLAMIGERA! Además,
HACE JUEGO CON MI PELO.”*

-RED

“¡ABRÍD PASO A UNA PISTOLA DE PLASMA DE 40 MEGAVATIOS, REPETIDORA Y ALIMENTADA POR FUSIÓN FRÍA!”.

-GABE

Por supuesto, el inventor puede usar sus artefactos sobre otras personas, incluyendo la administración de un bebedizo o inyectarle el milagroso supersuero que ha creado. Si el doctor Gabriel administra su elixir, por ejemplo, es él quien realiza la tirada para activar el poder con normalidad. Si le da una botella del líquido a alguien, habrá perdido su potencia cuando este intente usarla más adelante.

Chapuzas improvisadas: Normalmente, los científicos locos deben activar sus poderes a través del artílugo asociado, pero también pueden improvisar otras formas, si es necesario, aplicando una penalización de -2 a su tirada. Será necesario razonar de forma coherente el proceso de acuerdo a los detalles de la ambientación y tener el permiso del DJ.

Ejemplo: Gabe es capturado por unos malvados alienígenas y pierde todo su equipo. Lo encierran en una celda y, allí, este explica que quiere usar las lámparas que iluminan su prisión y lo que esos alienígenas usen como energía para crear un chorro improvisado. Al DJ le parece bien, pero impone una limitación de un solo uso, pues destruirá las luces y quemará la célula de energía en el proceso.

TRASFONDO ARCANO (DOTADO)

- **Habilidad arcana:** Control (Espíritu).
- **Poderes iniciales:** 1.
- **Puntos de poder:** 15.

El personaje tiene capacidades innatas que no casan dentro de los otros tópicos habituales, como puedan ser la magia arcana, los milagros o el mentalismo. Este Trasfondo Arcano refleja las capacidades de individuos con superpoderes muy bajos, dones divinos o capacidades raciales alienígenas. A menudo, los individuos con ellas en la ambientación son escasos o, incluso, únicos.

TRASFONDO ARCANO (MAGIA)

- **Habilidad arcana:** Hechicería (Astucia).
- **Poderes iniciales:** 3.
- **Puntos de poder:** 10.

Los practicantes de este trasfondo arcano van desde poderosos archimagos a viles sectarios. Utilizan energías sobrenaturales en estado puro para alimentar sus capacidades arcanas. Generalmente esta energía procede del propio mundo en el que viven y se extrae mediante elaborados rituales, palabras de poder, runas antiguas, etc.

TRASFONDO ARCANO (MILAGROS)

- **Habilidad arcana:** Fe (Espíritu).
- **Poderes iniciales:** 3.
- **Puntos de poder:** 10.

Quienes recurren a los milagros extraen su poder de algún tipo de presencia divina, lo que incluye dioses, espíritus o la propia naturaleza. Generalmente invocan sus poderes con plegarias o realizando rituales sacros previamente establecidos.

Estos individuos suelen ser campeones de sus respectivas religiones. Suelen tener alguna desventaja que muestre su dedicación, como Juramento u Obligaciones. También podrían adquirir la ventaja Conexiones, reflejando sus contactos con otros miembros de su religión,



capaces de ayudarlos cuando sus energías divinas se agoten.

TRASFONDO ARCANO (PSIÓNICA)

- **Habilidad arcana:** Psiónica (Astucia).
- **Poderes iniciales:** 3.
- **Puntos de poder:** 10.

Los psiónicos recurren a la energía de sus propias mentes para manipular la materia, leer mentes o muchas más proezas. Algunos son agentes al servicio de grandes agencias gubernamentales, mientras que otros actúan de forma independiente (a menudo, huyendo de los primeros). Ciertos psiónicos han tenido que pasar años de adiestramiento hasta dominar sus capacidades o las han desarrollado gracias a la meditación, mientras que otros las obtuvieron de repente, durante algún suceso traumático.

MÚLTIPLES TRASFONDOS ARCANOS

Aunque de acuerdo a las reglas básicas no es posible, el DJ podría permitir que un personaje tenga varios Trasfondos Arcanos distintos en su propia ambientación. En este caso, cada uno se trata como una ventaja distinta y permite adquirir su propio juego de poderes, PP y habilidades arcanas distintas por separado.

SUPERHÉROES

Los auténticos superhéroes de los cómics quedan a una escala superior a la de los poderes de este libro. Consulta la *Guía de género: Superpoderes* si necesitas una forma sencilla, divertida y comprensible de tratar a superseres, desde la escala de vigilantes callejeros a auténticos campeones cósmicos.

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 *projacil* 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.

Sin embargo, los personajes *sí pueden* cambiar *los efectos* del poder, usando la mecánica de modificadores de poder descrita en la página 222.

SINERGIA

En ocasiones, la lógica dicta que el ornamento de un poder debería tener efectos adicionales. Electrocutar a alguien con un relámpago mientras está con los pies en el agua, por ejemplo, debería causar daño adicional (o menos, si lleva un traje aislante de goma).

En estos casos, el DJ puede decidir si la sinergia es suficiente e incrementar los efectos del daño o la dificultad de resistir el poder en +2 o -2.

Las fuerzas opuestas, como el fuego y el hielo, o la luz y la oscuridad, *no tienen* sinergia una contra la otra (aunque estos efectos suelen tenerse en cuenta en las capacidades especiales de las criaturas). Por ejemplo, si un *chorro* de llamas golpea una armadura hecha de hielo (*protección*), no hay ninguna sinergia, pues ambas energías se cancelan entre sí de igual modo.

LIMITACIONES

A veces, los ornamentos de un poder imponen una reducción de sus capacidades. Esto otorga al poder una especialización al coste de sacrificar parte de su versatilidad, reduciendo el esfuerzo que causa al lanzador su uso.

Aplicar una limitación a un poder es algo permanente y siempre está en uso a no ser que se altere el ornamento mediante un avance, como se explica más adelante.

Cada limitación aplicada al poder reduce su consumo total de PP en uno al activarlo (no se puede reducir el coste de puntos de poder por debajo de uno) o añade +1 al total de la tirada (máximo +2).

- **Distancia:** Reducir el alcance del poder a personal o toque (solo cuando la distancia base del poder es ya superior).
- **Elemento:** El personaje solo puede acceder a un subconjunto de usos dentro del poder, cuando este tiene más de uno, como en mejora/reducción de rasgo o lentitud/rapidez.

ANADIR Y CAMBIAR ORNAMENTOS

Además de recurrir a la ventaja Nuevos Poderes (pág. 64), el DJ también puede permitir que el jugador **cambie** el ornamento de uno de sus poderes cuando adquiere un avance como algo gratuito. Este hecho debería reflejar un cambio importante en el personaje, determinado de forma conjunta entre el DJ y el jugador.

EMPLEO

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. Es una acción, con un Valor Objetivo de 4 (incluso si la tirada es opuesta).

Cuando esta tirada falla, el poder no se activa y el lanzador gasta 1 PP (el gasto es independiente de cualquier otra ventaja que se tenga, como Canalización, a no ser que dicha ventaja especifique que reduce el coste mínimo a cero con un fallo).

MÁS SOBRE LOS ORNAMENTOS

Los ornamentos permiten una variedad casi infinita no solo de poderes, sino de *órigenes* de esos poderes. Tanto, que en ocasiones podría producirse algún resultado extraño, momento en que el jugador y el DJ tendrán que usar el sentido común para limar cualquier inconsistencia. Por ejemplo:

Gabe es un alquimista en una ambientación de fantasía. Decide usar su poder *explosión* como una bolsa de pequeños potes de arcilla que explotan cuando los lanza como si fueran granadas.

Explosión tiene una Distancia de Astucia (x2). Con su d8 en Astucia, tiene un alcance de dieciséis pasos sin penalización. Es mucho mejor que usar Atletismo para lanzar una auténtica granada, pues esta tiene penalizaciones a los cinco y diez pasos. No importa: el jugador de Gabe tiene que usar e ir contabilizando el gasto de PP. Otro personaje con una granada más tradicional no tiene esa limitación, aunque deba preocuparse de las penalizaciones por distancia.

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.

Tiradas de grupo: Cuando un grupo numeroso de PNJ se va a ver afectado por un poder, el DJ siempre tiene la opción de resistirse mediante **Tiradas de grupo** (pág. 126). Es útil para calcular el daño que recibe todo un grupo de objetivos similares en un efecto de área, por ejemplo, pero es mejor tirar por separado a la hora de escapar de un *captura* u otro efecto parecido.

REQUISITOS DE LANZAMIENTO

Para poder activar un poder, el personaje debe ser capaz de ver a su objetivo y no puede estar inmovilizado (pág. 139).

MANTENIMIENTO DE LOS PODERES

Cuesta 1 PP extender la duración de un poder por una cantidad de tiempo igual a su Duración base. Cuando la Duración de un poder es cinco rondas, por ejemplo, cuesta 1 PP extenderlo durante cinco rondas más.

El mantenimiento de un poder es *por objetivo afectado*, pero ignora los modificadores de poder. Así, renovar una *mejora de rasgo* para tres aliados, cuesta 3 PP y extiende sus efectos sobre cada uno durante cinco rondas más.

A no ser que un poder o efecto diga otra cosa, el lanzador puede cancelar la duración de un poder como acción gratuita.

RECUPERACIÓN

Un personaje recupera 5 PP por hora que pase descansando, meditando, etc. Dejamos en manos del DJ lo que se considera “descanso” según la ambientación, pero no debería funcionar mientras se está manteniendo algún poder o cuando exija al lanzador más de un esfuerzo físico moderado, estrés emocional o distracciones mentales. Por ejemplo, el héroe puede descansar mientras conduce un vehículo o monta un caballo, pero si el animal se inquieta, la carretera está llena de baches o el tráfico exige estar atento, no recuperará puntos de poder durante ese periodo.

Los personajes también recuperan puntos de poder mientras caminan, siempre que sea a un paso tranquilo y las condiciones del desplazamiento, en general, placenteras.

MÚLTIPLES ACCIONES Y PODERES

Cada poder que se pretenda activar es su propia acción. Eso significa que el lanzador puede invocar el mismo o varios poderes distintos como **Múltiples acciones** (pág. 153). Un mago en un entorno de fantasía puede iniciar el

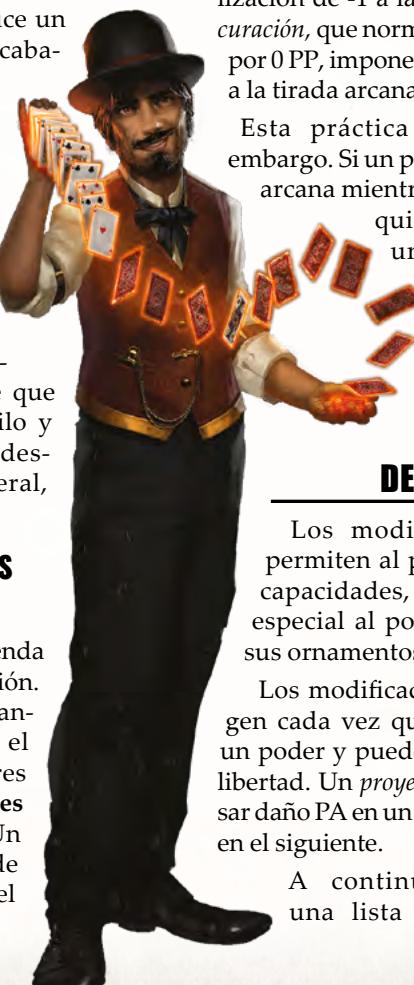
combate invocando *protección* y *desvío*, por ejemplo, mientras que un sacerdote podría lanzar un *destierro* sobre un espíritu a la vez que invoca *castigo* sobre su maza.

QUEDARSE CORTO

Un personaje puede “reducir” el coste en PP de un poder declarándolo antes de intentar lanzarlo, al coste de imponer una penalización a su tirada de habilidad arcana.

Por cada PP que el jugador quiera ahorrarse, el personaje sufre una penalización de -1 a la tirada. Así, lanzar un *curación*, que normalmente costaría 3 PP, por 0 PP, impone una penalización de -3 a la tirada arcana del personaje.

Esta práctica es arriesgada, sin embargo. Si un personaje falla su tirada arcana mientras recurre a ella, cualquier fallo se considera una pifia y provoca rechazo. ¡Eso significa que tampoco se puede repetir gastando benis!



MODIFICADORES DE PODER

Los modificadores de poder permiten al personaje adaptar sus capacidades, añadiendo un efecto especial al poder que refleje mejor sus ornamentos.

Los modificadores de poder se eligen cada vez que el personaje activa un poder y puede cambiarlos con total libertad. Un *proyectil* gélido podría causar daño PA en un ataque y daño residual en el siguiente.

A continuación encontrarás una lista con la mayoría de

modificadores de poder generales; ten en cuenta que algunos poderes tienen sus propios modificadores de poder específicos. El número entre paréntesis tras el nombre indica cuántos PP adicionales deben añadirse a la base del poder para generar ese efecto.

El lanzador debe declarar qué modificadores de poder va a aplicar antes de realizar su tirada de habilidad arcana.

A no ser que el modificador en cuestión especifique otra cosa, solo pueden aplicarse una vez por lanzamiento.

Los modificadores de poder se mantienen activos tanto como sea la Duración del poder (o hasta el final del turno siguiente del objetivo en caso de poderes Instantáneos).

ARMA PESADA (+2)

El lanzador añade energía extra al ataque, creando una descarga concentrada. Se considera que el ataque es un arma pesada.

BRILLO/SUDARIO (+1)

Brillo provoca que la víctima del poder emita una luz suave, con un tono apropiado a su ornamento (o a elección del lanzador). Esto crea una suave luz que ocupa una plantilla de área pequeña centrada en el objetivo y dura hasta que poder expire. Impone una penalización de -2 al total de sus tiradas de Sigilo y niega un punto de penalización por iluminación a todo aquel que tome como blanco de un ataque al personaje resplandeciente.

Sudario oscurece y difumina ligeramente al objetivo, imponiendo una penalización por iluminación de -1 a todos los ataques contra el individuo y añade +1 a sus tiradas de Sigilo.

DAÑO RESIDUAL (+2)

El objetivo es alcanzado por fuego, un frío muy intenso, molestos insectos u otro ornamento capaz de continuar haciendo daño una vez haya finalizado el ataque inicial. Durante el siguiente turno de la víctima, esta sufre el daño base del poder menos un nivel de dado. Por ejemplo, si la víctima sufrió un *proyectil* de 2d6, al comienzo de su siguiente turno la víctima sufre 2d4 adicionales.

Cuando el daño base del poder ya es 2d4, en lugar de lo anterior, pierde un dado.

DISTANCIA SUPERIOR (+1/+2)

Dobra el valor de Distancia base del poder al coste de 1 PP, o triplícalo por 2 PP. Este modificador de poder no puede usarse con poderes con Distancia de toque o la plantilla de cono.

FATIGA (+2)

Los poderes que cansan o roban energía a un oponente pueden causar fatiga. Este modificador de poder puede usarse con aquellos poderes que causen daño o sean resistidos. Si la víctima es afectada por el poder de algún modo, también sufre un nivel de fatiga. Este hecho no puede causar incapacitación.

MOLESTIA/IMPULSO (+1)

El objetivo se ve enlentecido por alguna causa, quizás debido al intenso frío, que la superficie bajo sus pies sea resbaladiza o que la descarga de energía le haya cegado. Sea como sea, su Paso base se reduce en dos puntos hasta que el poder finalice.

En vez de eso, el lanzador puede impulsar al objetivo. Quizás tenga más energía, sus pasos sean más firmes o

potencie sus músculos. El resultado es que mejora su Paso base en dos puntos.

Los efectos de ambos modificadores de poder no son apilables.

PERFORACIÓN DE ARMADURA (+1 A +3)

El ataque busca las áreas expuestas del objetivo o es tan concentrado que atraviesa las armaduras. Cada PP invertido otorga al poder PA 2 (consulta la página 94), hasta un máximo de PA 6.

SELECTIVO (+1)

Gracias a su intensa concentración, el lanzador opta por no afectar a todos los blancos individuales dentro del área de efecto de un poder (por ejemplo, eligiendo que una *explosión* solo dañe a los enemigos y no a los aliados).

ARTEFACTOS ARCANOS

Es posible dar forma física a los poderes, creando pociones, artilugios y otras reliquias menores. La principal ventaja de todo ello es que el creador puede prestarlos a sus aliados. Y el lado malo es que lleva algo de tiempo preparar estos objetos, pueden perderse o ser destruidos.

La naturaleza de un artefacto arcano depende de la ambientación: pueden ser objetos de origen tecnológico, reliquias sagradas, objetos encantados o talismanes cargados de energía psíquica, en función del Trasfondo Arcano de su creador.

Los artefactos arcanos son creaciones temporales que los personajes pueden fabricar con sus poderes. La creación de auténticos objetos “mágicos” y artefactos permanentes tienen reglas específicas en cada ambientación y son mecánicas que no emplean puntos de poder. El DJ puede crearlos sobre la marcha de acuerdo a sus

necesidades, a no ser que quiera emplear un conjunto de reglas más cerrado (como el que puede encontrarse en la *Guía de género: Fantasía*).

Nota: La regla de ambientación **Sin puntos de poder** (pág. 205) no es compatible con las reglas de artefactos arcanos.

CREACIÓN

La creación del artefacto arcano lleva una hora por poder que pueda activar. El jugador debe anotar en un papel cómo es el artefacto y los poderes que representa, así como los PP invertidos. El artefacto arcano solo puede usar aquellos poderes y PP asociados. El creador ya no tiene acceso a estos PP hasta que los transfiera de nuevo a su propia reserva (consulta **Manipulación**). Los artefactos arcanos no tienen recarga natural.

Quedarse corto: No es posible usar esta regla (pág. 222) en conjunto con los artefactos arcanos. El usuario debe tener suficientes PP en el objeto para poder activarlo.

Limitaciones: Es posible aplicar esta regla a un artefacto arcano (página 220).

ACTIVACIÓN

El creador emplea su habilidad arcana normal para activar el artefacto arcano.



EJEMPLOS DE ARTEFACTOS ARCANOS

El Dr. Destrucción fabrica un cinturón de *invisibilidad* y lo entrega a uno de sus secuaces. Tiene una reserva de 20 PP e invierte cinco de ellos en crear el cinturón, lo que reduce su reserva personal a 15 PP.

Cuando el secuaz quiere volverse invisible, usa la habilidad Ciencia Extraña del Dr. Destrucción (incluso si no está físicamente presente en la escena). Le cuesta 1 PP menos de lo normal por la limitación a su distancia (pág. 150), pues el cinturón solo funciona sobre quien lo lleve puesto (alcance de toque).

El Dr. Destrucción también entrega a su secuaz el poder *proyectil*, en la forma de una pistola de rayos, esta vez con 10 PP. Cuando el secuaz quiere usarlo, es él quien emplea su propia habilidad de Disparar y no la del Dr. Destrucción.

Si el secuaz saca una pifia con cualquiera de estos dos artefactos arcanos, sufre un nivel de fatiga. Cuando el cinturón o la pistola se queden sin energía, el Dr. Destrucción puede recuperar los PP invertidos con normalidad (consulta Recuperación en la página 222).

El resto debe usar la habilidad más apropiada para la forma que haya adquirido el artefacto arcano. Las pistolas emplean Disparar, las granadas Atletismo (lanzar), etc. Cuando no hay otra habilidad que parezca más obvia, como en una poción o un objeto que se lleve puesto, el personaje usa la habilidad arcaica del inventor como si fuese suya (aunque no se beneficia de las ventajas del creador u otras capacidades que tenga).

El fallo funciona con normalidad: el artefacto arcano gasta 1 PP. Una pifia provoca un nivel de fatiga al usuario.

Modificadores de poder: El usuario puede gastar tantos PP del artefacto arcano como desee para aplicar modificadores de poder lógicos.

MANIPULACIÓN

El creador de un artefacto arcano transfiere hasta 5 PP de su reserva personal a un artefacto arcano como acción. Para ello, debe tener acceso al objeto en cuestión y cacharrear con él. ¡Los inventores solo deberían prestar sus artilugios *con mucho cuidado!*

Ejemplo: Gabe es un alquimista. Fabrica un aceite de afiladura que Red puede usar más adelante con su espada para activar el poder castigo. Invierte cuatro puntos de poder en su creación. Red no tarda en enfrentarse en un combate a varios muertos vivientes. Cubre su espada con el aceite que Gabe le dio y hace una tirada de la habilidad Ciencia Extraña del propio Gabe (pues no hay otra habilidad más obvia). Falla, y eso consume uno de los PP de la redoma. Lo intenta de nuevo en su siguiente turno y esta vez obtiene un aumento, otorgando un +4 al daño que provoca su espada. Solo queda 1 PP en la redoma, de tal modo que no hay suficiente líquido para más usos. Gabe recuperará los PP invertidos cuando descanse, al ritmo habitual de recuperación.

*"VOY A ENSEÑARTE MI
ÚLTIMO PREPARADO, RED.
TEN MUCHO CUIDADO..., ¡NO
QUIERO SALTAR POR LOS
AIRES ANTES DE TIEMPO!".*

-GABE

PODERES

A continuación, presentamos los poderes más habituales de nuestras ambientaciones salvajes. Todos ellos poseen los rasgos siguientes:

Rango: Indica el rango mínimo que debe haber alcanzado el personaje para aprender 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).

A no ser que la descripción del poder diga otra cosa, no influye para nada una vez el poder ya ha sido activado. Por ejemplo, si se usa *invisibilidad* sobre un aliado, este puede moverse sin problemas más allá de la Astucia del lanzador.

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

Los poderes finalizan al acabar el turno del personaje, X rondas después, donde X es la Duración indicada. Cuenta la ronda donde el poder fue activado. Si un psíquico activa una *mejora de rasgo* (Duración 5), en la segunda ronda de un combate, permanecerá activa hasta que finalice el sexto turno del personaje.

Es posible extender la duración de un poder por encima de su duración base (mantenerlo), al coste de 1 PP por individuo afectado.

A no ser que el poder diga lo contrario, el lanzador puede finalizar un poder activo como acción gratuita. Debe, sin embargo, cancelar el lanzamiento completo: no puede dejarlo activo sobre un objetivo y los otros no.

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

LISTADO DE PODERES

ADIVINACIÓN

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 5.

Distancia: Personal.

Duración: Una breve conversación de unos cinco minutos.

Ornamentos: Contactar con los espíritus de los muertos, plegarias a los dioses, interrogar a un demonio.

Adivinación permite al lanzador contactar con una entidad nativa de otros planos de existencia para obtener información.

Preparar el hechizo lleva un minuto entero sin interrupción y debe realizarse en un lugar apropiado para el ser o espíritu que se quiere contactar. Si se va a hablar con un fantasma, por ejemplo, la conversación debería ocurrir en su tumba, donde fue asesinado o junto a un objeto que le fuera muy querido en vida. Los oráculos deben contactar con sus dioses en un templo, los espíritus del fuego junto a una llama, etc.

Cuando el proceso de preparación concluye, el lanzador realiza su tirada de habilidad arcana. El éxito le permite contactar con la entidad y realizar cualquier pregunta que tenga en mente. El ser debe contestar con veracidad si sabe la respuesta, pero puede ser tan directo o ambiguo como indiquen su personalidad.



y papel en la campaña (a determinar por el DJ). En general, un aumento en el lanzamiento indica que el ser es más solícito, tiene mayores conocimientos o es más directo de lo habitual (tanto si lo quiere, como si no).

El tipo de entidad contactada determinará su modo de comunicación. Los espíritus del inframundo normalmente solo conocen información relacionada con su vida y muerte: no tienen por qué saber la identidad de su asesino, si no llegaron a verlo o estaba enmascarado. Del mismo modo, los espíritus de la naturaleza solo conocen información pertinente a su entorno local, los demonios solo saben cosas sobre aquellos individuos que vigilan, etc. El DJ debe decidir lo que conoce la entidad en cuestión en función de su trasfondo, origen y personalidad.

Cuando se ha conversado con un espíritu, el lanzador no puede volver a contactar con él durante las siguientes veinticuatro horas. El DJ podría extender esta limitación al conjunto de espíritus de una localización, como todos los espíritus acuáticos de un riachuelo cantarín o los espíritus sin nombre de una fosa común.

ALIVIO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo/1 hora.

Ornamentos: Imposición de manos, plegarias, tónico reconstituyente.

Alivio permite recuperarse de los estados negativos o de los efectos de la fatiga.

Aliviar: El lanzador elimina uno de los estados siguientes (dos con el aumento): aturdido, distraído o vulnerable. Cuando se afecta a más de un objetivo (mediante el modificador de poder “objetivos adicionales”), es posible elegir estados distintos en cada aliado.

Alivio no puede eliminar estados negativos causados por efectos que estén activos (por ejemplo, distraído cuando va asociado a una presa, vulnerable cuando se está conmocionado, etc.) sin que el origen del estado sea antes eliminado.

Entumecer: Reduce las penalizaciones totales por heridas y fatiga del objetivo en uno (dos con el aumento). Así, un personaje exhausto (-2 por dos niveles de fatiga) y tres heridas (-3) reduciría su penalización total de -5 a -4 (o -3 con el aumento).

Este efecto dura una hora. No elimina realmente las heridas o la fatiga, solo permite al objetivo ignorar las penalizaciones asociadas. Si el objetivo queda incapacitado por heridas o fatiga, seguirá incapacitado con normalidad y *alivio* no servirá de nada.

Modificadores de poder:

- **Conmoción (+1):** Solo al aliviar. El lanzador también puede afectar al estado conmoción. En este caso, se eliminan por completo todos los efectos de estar conmocionado.
- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

AMISTAD ANIMAL

Rango: Novato.

Puntos de poder: Especial.

Distancia: Astucia.

Duración: 10 minutos.

Ornamentos: El lanzador se concentra y hace gestos con las manos.

Este hechizo permite a un individuo comunicarse y guiar las acciones de las bestias naturales. El coste base de lanzamiento es igual a la suma de su Tamaño (mínimo 1 por criatura, consulta las criaturas del Capítulo 6 si necesitas ejemplos). Así, controlar cinco lobos (Tamaño -1) cuesta 5 PP, lo mismo que un único rinoceronte (Tamaño 5).

El éxito indica que las criaturas obedecen las órdenes simples del lanzador, como haría un perro bien adiestrado. Atacarán a los enemigos y pondrán sus vidas en peligro por su nuevo amo. Un aumento en la tirada de habilidad arcana significa que las bestias son más obedientes. No llegarán a suicidarse por él, pero sí superarán sus miedos innatos intentando seguir sus órdenes.

También es posible controlar hordas de criaturas mediante este poder. Una horda pequeña cuesta 1 PP, una mediana, 2 PP y una grande, 3 PP.

Amistad animal solo funciona sobre criaturas naturales con inteligencia animal, nunca humanoides, y tampoco tiene ningún efecto sobre animales “sobrenaturales”, por ejemplo, criaturas mágicas o invocadas mediante la magia.

Modificadores de poder:

- **Jinete mental (+1):** El lanzador puede comunicarse mentalmente con él y utilizar los sentidos de cualquier animal que haya hechizado.

ARMADURA

Consulta *protección*, en la página 245.

AURA DAÑINA

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 4.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Aura ardiente, pinchos, un campo eléctrico.

Aura dañina genera un campo de energía peligrosa en torno al objetivo capaz de dañar a aquellos adversarios tan estúpidos como para acercarse demasiado.

Al final del turno del personaje afectado por este poder, todos los seres adyacentes (¡incluyendo sus aliados!) sufren de forma automática 2d4 de daño.

Modificadores de poder:

- **Daño (+2):** Aumenta el daño a 2d6.

BARRERA

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Fuego, frío, zarzas, fuerza, huesos, energía.

Barrera crea un muro recto e inmóvil de hasta cinco pasos de largo y un paso de alto (10x2 metros) del material que

indique el ornamento, ajustado a la superficie de terreno donde se lance. El grosor dependerá del material con que esté hecho el muro, pero rara vez tiene más de unos cuantos centímetros de grosor.

El muro tiene Consistencia 10 y puede destruirse como cualquier otro objeto (consulta **Romper cosas** en la página 156).

Cuando el hechizo finaliza o el muro se rompe, el material que lo forma se desintegra o desaparece. El ornamento empleado en la construcción de la barrera nunca queda en el mundo físico al concluir los efectos del poder.

Modificadores de poder:

- **Consistencia superior (+1):** Aumenta la Consistencia del muro a 12.
- **Daño (+1):** La barrera causa 2d4 de daño a todo aquel que entre en contacto con ella.
- **Maleable (+2):** La barrera puede ser circular, cuadrada o adoptar otra forma geométrica básica.
- **Tamaño (+1):** Dobra la longitud y altura de la barrera.

CAMBIO DE FORMA

Rango: Novato.

Puntos de poder: Especial.

Distancia: Personal.

Duración: 5.

CAMBIO DE FORMA		
COSTE	RANGO MÍNIMO	TAMAÑO DE LAS CRIATURAS
3	Novato	De Tamaño -4 a Tamaño -1.
5	Experim.	Tamaño 0.
8	Veterano	De Tamaño 1 a Tamaño 2.
11	Heroico	De Tamaño 3 a Tamaño 4.
15	Legendario	De Tamaño 5 a Tamaño 10.

Ornamentos: Transformación animal, talismanes, tatuajes.

Este poder permite al lanzador adoptar la forma de otros seres vivos. El lanzador solo puede transformarse en la forma básica de la criatura, no en versiones de élite o alternativas (por tanto, transformarse en orco es algo legítimo, pero en “un caudillo orco” no). Con un aumento, el lanzador aumenta la Fuerza y el Vigor de la criatura en un nivel de dado cada uno.

El tamaño máximo de la nueva forma depende de su rango de experiencia, tal y como indica la tabla adjunta.

Las armas y otros objetos personales del objetivo se funden en su nueva forma y reaparecen cuando el poder finaliza.

Mientras está así transformado, el personaje conserva sus propias ventajas y desventajas, Astucia, Espíritu y todas las habilidades asociadas a ellas (aunque es posible que no pueda usarlas; el DJ tiene la última palabra). Gana la Fuerza, Agilidad, Vigor y todas las habilidades asociadas, así como cualquier capacidad estándar de la criatura asumida (el aliento de fuego de un dragón, volar como un pegaso, etc.). No obtiene ningún PP en caso de que la criatura los tenga: debe usar su propia reserva.

Su capacidad para usar objetos y comunicarse quedan limitadas por la forma adoptada (un trasgo puede hablar y, por tanto, lanzar poderes, mientras que un tigre o un oso no). Puede mantener poderes lanzados antes de transformarse, independientemente de la nueva forma adoptada.

Heridas: El lanzador no gana la capacidad de soportar heridas extras cuando se transforma en criaturas Grandes, Enormes o Colosales (consulta Escala en la página 157), o facultades que alteren su capacidad de absorber daño, como Duro, Muy Duro.

CAOS

Consulta *empujón*, en la página 237.

CAPTURA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Granadas de pegamento, lianas y enredaderas, grilletes, telarañas.

Captura permite al lanzador restringir al objetivo encerrándolo en un cubito de hielo, con bandas de energía u otros ornamentos similares a cuerdas y grilletes (Consistencia 8). Con éxito, se considera que la víctima queda aferrada y con el aumento, inmovilizada.

Las víctimas pueden escapar durante su turno de acuerdo a lo descrito en **Aferrado e inmovilizado** (pág. 139).

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.

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 viroles, 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).



Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+1)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

CAVAR

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Fundirse con la tierra y reaparecer en otro punto.

Cavar permite al objetivo fundirse con la tierra natural. Puede permanecer sumergido si prefiere quedarse en una especie de "limbo" o moverse excavando a la mitad de su Paso normal (o Paso completo con un aumento en la tirada de activación).

Un personaje afectado por este poder puede intentar sorprender a un oponente, superando una tirada opuesta de Sigilo contra el Notar de la víctima. Si el mago vence, trata a la víctima como si esta fuera vulnerable (aunque solo para él); con un aumento, gana superioridad contra ella. Las víctimas en espera pueden intentar interrumpir este ataque antes de que ocurra.

Normalmente, si la víctima es consciente del personaje, este no podrá atacarla por sorpresa, pero sí puede recurrir a este rasgo de criatura como protección y a la hora de moverse.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+1)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
- *Potencia (+1)*: El lanzador puede cavar a través de piedra, cemento u otras superficies semejantes. Ciertas sustancias, como el plástico, cristal o plomo sólido podrían ser inmunes a este poder, según la ambientación.

CEGUERA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Una repentina explosión de luz, arena en los ojos, confusión mental.

Aquellos afectados por este malicioso poder notan que su visión se vuelve borrosa (y sufren un estado de casi ceguera con el aumento).

El éxito significa que la víctima sufre una penalización de -2 a todas sus acciones que dependan de la visión y el aumento incrementa esta penalización hasta -4.

La víctima intentará recuperarse de forma automática, al final de sus siguientes turnos, con una tirada de Vigor como acción gratuita. El éxito elimina dos puntos de esta penalización y el aumento acaba con sus efectos por completo.

Modificadores de poder:

- *Área de efecto (+2/+3)*: Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.
- *Potente (+1)*: Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Vigor para finalizar el efecto.

CHORRO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Plantilla de cono.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Un chorro de llamas, luz u otra materia o energía.

Chorro provoca una gran descarga de energía, capaz de bañar a sus objetivos en

fuego ardiente, un cono de vientos helados u otros tipos de sustancias dañinas.

El éxito genera una plantilla de área cónica que nace a los pies del lanzador y se extiende alejándose de él en línea recta (consulta **Ataques de área**, pág. 144). Todo aquello en contacto con la plantilla sufre 2d6 de daño (3d6 con un aumento).

Modificadores de poder:

- **Daño (+2):** El chorro causa 3d6 de daño (4d6 con un aumento).

CONFUSIÓN

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: Hasta el final del siguiente turno de la víctima.

Ornamentos: Luces hipnóticas, breves ilusiones, sonidos fuertes.

Confusión confunde al objetivo, dejándolo distraído y vulnerable si falla una tirada de Astucia (con -2 en caso de lanzarlo con aumento). La víctima se recupera de ambos estados al final de su siguiente turno.

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.

CONMOCIÓN

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Dardos de energía, bombas aturdidoras, explosiones sónicas, estallidos de luz cegadora.

Conmoción atonta al objetivo con una onda de choque, sonidos y luces fuertes, energía mágica, etc.

Si se lanza con éxito, la víctima debe superar una tirada de Vigor (-2 con un aumento en la tirada de habilidad arcana) para evitar quedar conmocionada (pág. 147).

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.

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 (consulta **Consecuencias y Extras**, pág. 138). Si es así, el éxito en la tirada de habilidad arcana devuelve a la acción al aliado (estarán aturdidos, si es que importa).

Modificadores de poder:

- **Curación mayor (+10):** Añadiendo este modificador, *curación* sana todas las heridas, incluyendo aquellas con más de una hora de duración.
- **Lesiones graves (+20):** El poder puede curar una lesión permanente (consulta **Incapacitación**, pág. 136). Para lanzar esta versión del hechizo es necesario realizar una hora de preparativos previos y solo se permite una vez por

EL PODER DE LOS NOMBRES

Desde aquí, animamos a los jugadores a indicar los ornamentos de sus poderes y cómo el personaje podría referirse a ellos dentro de la ambientación. Por ejemplo, un druida en una ambientación típica de fantasía podría apuntar sus hechizos del siguiente modo:

- *Captura* (“Control de plantas”, enredaderas y raíces surgen del suelo).
- *Mejora/reducción de rasgo* (“Bendición/Maldición de Gaia”, emite una luz verdosa enfermiza o saludable).
- *Protección física* (“Piel de corteza”, la piel se transforma en algo similar a la corteza).
- *Proyectil* (“Astillas”, docenas de esquirlas de madera lanzadas sobre el objetivo).

Por su parte, un científico loco del universo de *Deadlands: El Extraño Oeste* podría apuntar sus poderes (que son exactamente los mismos) de un modo muy diferente:

- *Captura* (“Resina de secado rápido del Dr. Worthington”, un chorro de resina que se endurece al contacto con el aire).
- *Mejora/reducción de rasgo* (“Píldoras energéticas patentadas del Dr. Worthington”).
- *Protección física* (“Ropas electroestáticas”, capaces de repeler la madera y el metal).
- *Proyectil* (“Pistola ácida”, similar a una pistola de agua, pero arroja un chorro químico).

lesión. Si la tirada de lanzamiento falla, este lanzador no podrá curar con este hechizo esa lesión específica (aunque otro sí que podría intentarlo). Con éxito, el objetivo estará exhausto durante las 24 horas siguientes a recibir el hechizo.

- *Neutralizar veneno o enfermedad (+1)*: El lanzamiento con éxito de *curación* pone fin a cualquier veneno o enfermedad que afecte al objetivo. Cuando la enfermedad o veneno tiene algún modificador asociado, dicho modificador también se aplica a la tirada de habilidad arcana.

DESTIERRO

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Símbolos arcanos, reliquias benditas, un puñado de sal.

Destierro envía a entidades de planos inmateriales a sus dimensiones nativas.

Esto incluye fantasmas, demonios, elementales y otros seres semejantes (según determine el DJ).

Para desterrar a un ser, es necesario derrotarlo en una tirada opuesta entre el Espíritu de la criatura y el resultado de la habilidad arcana del lanzador. El éxito significa que el objetivo queda aturdido y cada aumento provoca una herida.

Si esta tirada incapacita al objetivo, este regresa a su plano nativo de existencia. Las entidades desterradas no pueden regresar a nuestro mundo hasta que el DJ considere apropiado, como, por ejemplo, hasta la siguiente luna llena, que sean invocadas de nuevo o pase una cierta cantidad de turnos, cuando se trata de una criatura especialmente poderosa y se den las circunstancias apropiadas o esté en un lugar de poder.

DESVÍO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

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. En ciertos casos sí desvía directamente los ataques contra el objetivo; en otros, difumina su posición o genera otros efectos de carácter ilusorio. Sin embargo, los efectos mecánicos son siempre los mismos: desviar los ataques, cuerpo a cuerpo o a distancia, que tomen al blanco afectado como objetivo.

Una vez lanzado, los oponentes deben sustraer dos a todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidas contra el objetivo así protegido, a elegir en el momento del lanzamiento. Con el aumento, la penalización se aplica a ambos tipos de ataques. La penalización proviene del tipo del ataque, no del tipo de arma usada.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

DETECCIÓN/ OCULTAMIENTO ARCANO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 5 (detección) o 1 hora (ocultación).

Ornamentos: Gestos místicos con las manos y palabras de poder apenas susurradas.

Detección arcana permite al objetivo de este poder ver y detectar todos los efectos, objetos y personas sobrenaturales en su línea de visión. Incluye oponentes *invisibles*, encantamientos sobre objetos o individuos, etc. Con un

aumento, además, puede identificar el tipo de encantamiento.

Cuando se emplea sobre una criatura sobrenatural, el lanzador descubre sus poderes activos y capacidades arcanas. Con un aumento, descubrirá también las Debilidades generales de ese tipo de criaturas. No revela Debilidades únicas del individuo, si es que existen. Estas deben descubrirse mediante prueba y error o largos procesos de investigación.

Detección arcana también permite ignorar hasta cuatro puntos de penalizaciones a la hora de atacar enemigos ocultos bajo oscuridad mágica, invisibilidad u otras capacidades semejantes (o todas las penalizaciones con un aumento).

Ocultamiento arcano impide la detección de energías arcanas generadas por un ser u objeto de escala Normal o más pequeño (consulta la Tabla de Tamaño, pág. 261) durante el transcurso de una hora. El coste aumenta en función de la escala del objetivo: Grande (+2 PP), Enorme (+4 PP) o Colosal (+6 PP).

Si se lanza con éxito, *ocultamiento arcano* impone una penalización de -2 (-4 cuando se lanza con aumento) a los intentos de usar *detección arcana* sobre los objetivos afectados. En caso de vencer el *ocultamiento*, el beneficiario de *detección* no puede superar ya su truco con este lanzamiento del poder y no será consciente de lo que haya oculto a no ser que su presencia sea obvia (por ejemplo, el ataque de un oponente invisible).

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+1/+2):** Solo ocultamiento. Por +1 PP, el poder afecta a todo lo presente en una plantilla de área mediana. Por +2 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.
- **Objetivos adicionales (+1):** El poder podría afectar a más de un personaje (para detección) u ocultar más de un

objeto (para ocultamiento), costando +1 PP por cada objetivo adicional.

- **Potente (+1):** Solo ocultamiento. Las tiradas opuestas para atravesar el ocultamiento sufren una penalización de -2.

DISFRAZ

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 10 minutos.

Ornamentos: Rasgos maleables, apariencia ilusoria, cabellos de la nueva forma.

Disfraz permite al individuo afectado asumir el aspecto (pero no las capacidades) de otra persona con su mismo Tamaño y rasgos físicos generales, incluyendo la ropa. No confiere, sin embargo, ninguna capacidad especial de la forma asumida.

Aquellos que tengan una razón para cuestionarse la identidad del afectado pueden realizar una tirada de Notar (-2) para atravesar el poder (-4 cuando se lanza con un aumento) como acción gratuita.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
- **Tamaño (+1):** El objetivo puede asumir la forma de otro ser con hasta dos puntos de Tamaño más grande o pequeño que él mismo.

DISIPACIÓN

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Gestos arcanos con las manos, murmurar palabras de poder.

Disipación le permite al lanzador negar los poderes de sus enemigos. No tiene ningún efecto sobre capacidades innatas, como el aliento de un dragón o el aullido de una banshee. Tampoco funciona sobre objetos mágicos o encantamientos permanentes, a no ser que dicho objeto o encantamiento diga lo contrario. Puede afectar con normalidad a artefactos arcanos (pág. 224).



Disipación puede lanzarse sobre un poder ya activo o para contrarrestar un poder durante su lanzamiento. Esto último requiere estar en espera e interrumpir la acción del adversario para realizar un contraconjuro.

En ambos casos, disipar un poder enemigo se resuelve como una tirada opuesta de habilidad arcana (aplicando una penalización de -2 si el poder del rival pertenece a otra categoría mágica, como hechicería contra milagros, psíonica contra ciencia extraña, etc.).

Cuando vence el lanzador de *disipación*, el poder afectado finaliza de inmediato (o no surte efecto, en caso de ser contraconjurado). Con un aumento, el objetivo queda, además, distraído.

Modificadores de poder:

- **Desencantar (+1):** El lanzador puede afectar a un único objeto mágico en vez de un poder o individuo. Se resuelve como una tirada simple (y no opuesta) de la habilidad arcana; el DJ puede aplicar una penalización si se intenta desencantar objetos más poderosos, como artefactos u reliquias únicas. Con éxito, el objeto pierde todas sus capacidades mágicas durante una ronda (dos con aumento).
- **Poderes adicionales (+3):** Si tiene éxito, el lanzador disipa todos los poderes activos del objetivo. Es un efecto de todo o nada y solo se hace una única tirada de resistencia.

DRENAJE DE PUNTOS DE PODER

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Plegarias, gestos, palabras de poder.

Los magos, sacerdotes, mentalistas, etc. más poderosos emplean estas técnicas para

robarle la energía arcana a sus adversarios. En ocasiones, incluso pueden reutilizar ellos mismos estas energías robadas.

El poder se lanza como una tirada opuesta contra el Espíritu del objetivo y el lanzador sufre una penalización de -2 a su tirada si el objetivo practica un Trasfondo Arcano distinto al suyo.

El éxito reduce la reserva de PP de su rival en 1d6 (no es un dado de rasgo o daño, así que no explota). El aumento permite al lanzador ganar esta misma cantidad para usarla como quiera. En este caso, es posible superar el tamaño de la reserva de puntos de poder. Los PP robados duran hasta que se usen, aunque deben ser los primeros en utilizarse al realizar un lanzamiento.

Cuando se usa sobre un artefacto arcano, *drenaje de puntos de poder* se resiste con la habilidad arcana del creador, independientemente de si es o no el actual usuario. El artefacto arcano no puede perder más PP de los que tiene.

EMPATÍA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Concentración, una sonrisa cálida o amable, un cráneo consejero.

El lanzador forma un vínculo emocional entre él mismo y el objetivo del poder, que puede resistirse superando con Espíritu el total del lanzamiento en una tirada opuesta. Con éxito, conocerá el estado emocional del objetivo y sus pensamientos superficiales más básicos. Esto le otorga una bonificación de +1 (+2 con un aumento) a las tiradas de Interpretar, Intimidar, Persuadir y Provocar que realice contra él mientras el poder esté activo. Esta bonificación no se aplica a las tiradas para activar poderes.

Empatía también funciona con animales, aunque en este caso añade +1 (o +2 con el aumento) a las tiradas de Cabalgar u otras tiradas que sirvan para interactuar con la criatura.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+1)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

EMPUJÓN

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Un tornado, *poltergeists* juguetones, campo repulsor.

Este poder recrea el caos y la anarquía dentro de una zona, arrojando escombros y rivales en todas direcciones.

Si se lanza con éxito, el mago coloca una plantilla de área mediana dentro de un punto a su alcance o una plantilla de cono surgiendo de sus pies (consulta **Ataques de área**, pág. 144).

Todos aquellos afectados por la plantilla quedan distraídos y después realizan una tirada de Fuerza (con -2 si el lanzador obtuvo un aumento). Quienes fallen son arrojados 2d6 pasos, alejándose del lanzador si emplea una plantilla de cono, o del centro de la misma si emplea una plantilla redonda (el lanzador elige la dirección en aquellos casos que estén justo en el centro de la plantilla).

Aquellas víctimas que choquen contra un objeto duro (como un muro), sufren 2d4 de daño (no letal a no ser que se trate de un muro con púas u otra sustancia más peligrosa).

Objetivos voladores: Las criaturas voladoras o en el aire afectadas por este hechizo deben aplicar una penalización

adicional de -2 a sus tiradas de Fuerza, pues no pueden usar el suelo como ancla.

Modificadores de poder:

- *Área distinta (+1)*: Por +1 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área grande.
- *Potente (+1)*: Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Fuerza para evitar salir despedido.

ENANISMO/GIGANTISMO

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2 por punto de Tamaño.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Gestos arcanos, palabras de poder, pociones.

Enanismo actúa reduciendo el Tamaño del objetivo en uno por cada 2 PP, hasta un máximo de Tamaño -2 (más o menos, el tamaño de un gato). Cada punto de Tamaño menos reduce la Fuerza del objetivo en un nivel de dado (mínimo d4) y su Dureza en uno (mínimo 2).

Gigantismo actúa al revés y aumenta el Tamaño del objetivo en uno por cada 2 PP gastados. Cada punto de Tamaño otorga al objetivo también una mejora de un nivel de dado en Fuerza y un punto de Dureza (consulta **Tamaño** en la página 261). Incluso si se produce un cambio de escala, este poder no otorga la capacidad de aguantar heridas adicionales.

Cuando el objetivo no quiere el cambio, puede resistirse a él tratando el total de lanzamiento como una tirada opuesta contra su Espíritu.

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). Consulta **Ataques de área** (pág. 144) para los detalles mecánicos.

Modificadores de poder:

- **Área distinta (+0/+1):** El lanzador puede concentrar o ampliar la *explosión* para que afecte una plantilla de área pequeña (+0 PP) o grande (+1 PP).
- **Daño superior (+2):** La *explosión* causa 3d6 de daño (4d6 con un aumento).

ILUSIÓN

Rango: Novato.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Hologramas, materializadores etéreos, fantasmagorías arcanas.

Uno de los poderes más grandes que existen es la capacidad de crear algo de la nada... ¡incluso si no es real!

Ilusión permite crear escenas visuales o réplicas de casi cualquier cosa que el lanzador pueda imaginar, pero serán silenciosas, intangibles e incapaces de afectar al mundo real. Por ejemplo, un arma ilusoria atravesará al oponente, no es posible sentarse en una silla ilusoria o un perro ilusorio no emite sonido cuando ladra.

Quienes entren en contacto con una *ilusión* o duden de su realidad, pueden realizar una tirada de Astucia (-2 si el poder se lanzó con un aumento). El éxito permite a ese individuo ignorar por completo los efectos de este lanzamiento del poder.

El DJ debería resolver las tiradas de los Extras con una tirada de grupo, pues se comentarán entre sí las inconsistencias.

El volumen máximo de la ilusión debe entrar en una esfera del tamaño de una plantilla de área mediana (cuatro pasos u ocho metros de diámetro).

Modificadores de poder:

- **Potente (+2):** Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Astucia para no creer en el efecto.
- **Sonido (+1):** El poder genera sonidos apropiados para la ilusión. Los aliados ilusorios pueden hablar, los cuervos ilusorios graznar, etc. No se puede, sin embargo, enmascarar o silenciar otro sonido ya existente.

INTANGIBILIDAD

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 5.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Forma astral, cuerpo de sombras, transformación gaseosa.

Mientras esté incorpóreo, el personaje puede afectar a otros seres incorpóreos con normalidad (incluyendo a él mismo) y es susceptible a los ataques sobrenaturales, incluyendo los poderes y objetos encantados. Con un aumento, también reduce el daño de los ataques sobrenaturales en cuatro puntos.

El personaje no puede recuperar la corporeidad mientras esté dentro de alguien o algo. Si eso ocurre, el usuario es expulsado al instante hasta el espacio abierto más cercano y queda aturdido.

En caso de que el objetivo desee resistirse, puede hacer una tirada opuesta de Espíritu contra la tirada del lanzador. Si tiene éxito, puede finalizar el efecto como acción gratuita al acabar cualquiera de sus turnos siguientes.

INVISIBILIDAD

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 5.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Luces iridiscentes, polvos faéricos, pocións.

Al lanzarse con éxito este poder, el objetivo se vuelve transparente, quedando su forma borrosa o dejando una vaga silueta. Los adversarios pueden detectar su presencia *casi* invisible si tienen una razón para sospechar y superan una tirada de Notar (-4). Una vez detectado, pueden atacar al personaje aplicando una penalización de -4 a sus tiradas. El aumento en la tirada de lanzamiento hace al personaje mucho más indetectable. Aumenta la penalización a Notar y atacarlo hasta -6.



Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales* (+3): Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 3 PP por blanco adicional.

INVOCACIÓN DE ALIADOS

Rango: Novato.

Puntos de poder: Especial.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Una figura de arcilla crece hasta transformarse en el sirviente, un tatuaje cobra vida, etc.

Este poder permite al personaje invocar un sirviente mágico de la nada. El aliado suele tener la forma de un humanoide estándar del Tamaño apropiado, pero en función del ornamento del lanzador podría representar cualquier otra cosa. Se materializa en un punto a elección del lanzador dentro del alcance. Con un aumento, el aliado gana el rasgo de criatura Duro.

El aliado actúa en la carta de acción del lanzador y sigue sus órdenes lo mejor que puede. No tiene, sin embargo, personalidad, creatividad o emociones. Cuando el poder finaliza o el aliado queda incapacitado, este se desvanece, sin dejar ninguna traza de su existencia.

El tipo de sirviente que puede invocarse depende del rango del lanzador. Con el permiso del DJ, el jugador podría intercambiar capacidades de sus aliados. Por ejemplo, si se quiere representar un lobo, el lanzador podría cambiar la habilidad Disparar de la plantilla por Supervivencia, de tal modo que el “animal” pueda rastrear a sus adversarios.

Modificadores de poder:

- *Jinete mental* (+1): El lanzador puede comunicarse mentalmente y utilizar los sentidos de cualquier ser que haya invocado.

SIRVIENTE

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d4, Notar d4, Pelear d4, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4.

Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE+d4 de daño.
- **Constructo:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalizaciones por heridas; no respira; inmunidad a veneno y enfermedades.
- **Impávido:** Es inmune a las tiradas de miedo e Intimidar.

GUARDAESPALDAS

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Ventajas: Ataque Repentino.

Equipo: Arma c/c (FUE+d6 de daño).

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Piel dura.
- **Constructo:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalizaciones por heridas; no respira; inmunidad a veneno y enfermedades.
- **Impávido:** Es inmune a las tiradas de miedo e Intimidar.

CENTINELA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 13 (4).

Ventajas: Barrido Mejorado, Resistencia Arcana.

Equipo: Arma c/c (FUE+d8 de daño).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Piel de piedra.
- **Constructo:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalizaciones por heridas; no respira; inmunidad a veneno y enfermedades.
- **Impávido:** Es inmune a las tiradas de miedo e Intimidar.
- **Tamaño 2:** Mide en torno a los dos metros y medio y son muy densos.

DUPLICADO

El aliado es un clon del lanzador, con la salvedad de que es siempre un Extra; tiene la misma cantidad de PP actuales que el lanzador después de sustraer los invertidos en el lanzamiento y no puede usar *invocación de aliados*. Sus habilidades (pero no sus atributos) son siempre un nivel de dado inferior (con un mínimo de d4) al original; su equipamiento es idéntico, pero carece por completo de capacidades mágicas y desaparece cuando el poder expira. El aliado tiene también los rasgos de criatura Constructo e Impávido.

INVOCACIÓN DE ALIADOS

COSTE	RANGO MÍNIMO	NOTAS
1	N	Sirviente
3	E	Guardaespalda
5	V	Centinela
7	H	Duplicado

- *Mordisco/Garras* (+1): El aliado puede morder o desgarrar por FUE+d6 de daño.
- *Volar* (+2): El aliado puede volar con Paso 12.

LECTURA DE MENTES

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Invasión psíonica, visión del alma.

Lectura de mentes se resuelve como una tirada opuesta contra la Astucia del objetivo. El éxito permite al lanzador obtener una respuesta verdadera del sujeto afectado. Este será consciente de la intrusión mental a no ser que el telépata logre vencer con un aumento. El DJ puede aplicar modificadores a la tirada en base a las desventajas mentales del objetivo o su actual estado mental.

LECTURA DE OBJETOS

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Toque.

Duración: Especial.

Ornamentos: Lectura del aura, ojos brillantes.

Lectura de objetos es la capacidad de generar visiones sobre el pasado de un objeto. Un lanzamiento exitoso genera una vaga impresión de la información que esté buscando el personaje a partir

del momento en que fue creado dicho objeto. El aumento proporciona información mucho más detallada.

Por ejemplo, si el lanzador emplea lectura de objetos sobre un cuchillo ensangrentado para investigar un asesinato, el éxito podría indicarle que el asesino era humano y que el ataque se produjo durante la noche. Con el aumento también verá durante un segundo el rostro del asesino u obtendrá otra pista que pueda revelar su identidad.

LENGUAS

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 10 minutos.

Ornamentos: Símbolos, dibujos, gestos con las manos.

Este poder permite al personaje hablar, leer y escribir un idioma sapiente que no sea el suyo. Un aumento en la tirada de habilidad arcana permite al usuario comprender además dialectos y argots.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales* (+1): Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

LENTITUD/RAPIDEZ

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo (*lentitud*), 5 (*rapidez*).

Ornamentos: Manipulación temporal, una superficie resbaladiza de hielo, aceite, etc.

Lentitud reduce la celeridad y coordinación del objetivo, mientras que *rapidez* la incrementa.

Lentitud reduce el movimiento total del personaje en cada ronda a la mitad (redondeando hacia arriba). Con un aumento, moverse cuesta acción. La

víctima intenta recuperarse del efecto de forma automática al final de cada uno de sus turnos siguientes, superando una tirada de Espíritu como acción gratuita.

Rapidez, por su parte, dobla el movimiento del objetivo (su Paso básico más dado de carrera) con un éxito. El aumento, además, permite ignorar la penalización habitual de -2 por correr.

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Solo *lentitud*. Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.
- **Objetivos adicionales (+1):** Solo *rapidez*. Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
- **Potente (+1):** Solo *lentitud*. Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Espíritu para finalizar el efecto.
- **Velocidad (+2):** Solo *rapidez*. Reduce la penalización total por múltiples acciones del individuo en dos puntos (puede realizar dos acciones por turno sin penalización o tres con -2 en cada).

LUZ/OSCURIDAD

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 10 minutos.

Ornamentos: Una antorcha ilusoria, luz solar, tinieblas, una bruma densa.

Luz genera iluminación brillante en una plantilla de área grande. Con el aumento, el lanzador también puede transformarlo en un rayo de cinco pasos (diez metros) de longitud, similar al de una linterna.

Oscuridad bloquea la iluminación en una plantilla de área grande, imponiendo la penalización por oscuridad estándar (y oscuridad completa con un

aumento). Consulta **Iluminación** en la página 153.

Cuando *luz* y *oscuridad* se superponen, se crea una región de penumbra (-2).

Modificadores de poder:

- **Móvil (+1):** El lanzador puede mover el área de efecto hasta su nivel de dado en la habilidad arcana en pasos por ronda o, durante el lanzamiento, provocar que el efecto provenga de un objeto inanimado.

MANIPULACIÓN DE RECUERDOS

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Una bebida nociva, parásitos, tocar las sienes del objetivo.

Manipulación de recuerdos altera la memoria de un ser, un crimen terrible en la mayoría de sociedades civilizadas. El poder se resuelve como una tirada opuesta contra la Astucia de la víctima y exige un minuto completo de brutales escarceos mentales. La víctima debe estar consciente durante este tiempo, de tal modo que suele ser necesario atarla para que no abandone la Distancia y ponga fin al intento antes de completarse.

Si el mentalista tiene éxito, la víctima olvida un único suceso (de hasta treinta minutos de duración). El aumento borra un recuerdo complejo de hasta varias horas.

Si vence el defensor, el lanzador no será capaz de afectarle con más *manipulaciones de recuerdos* durante las siguientes veinticuatro horas (aunque otros individuos sí pueden intentarlo).

Los efectos del poder son permanentes, pero una clara evidencia del recuerdo perdido permite realizar una tirada de Astucia (-2) para empezar a recordar destellos de este (a decisión del DJ).

Modificadores de poder:

- *Edición (+1)*: En vez de borrar un recuerdo, el lanzador puede manipularlo como desee.
- *Lanzamiento rápido (+2)*: El mentalista puede borrar un recuerdo en una sola acción, en vez de en un minuto.

MANIPULACIÓN ELEMENTAL

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Un gesto simple.

Este poder otorga un control básico sobre las cuatro tradiciones elementales: aire, agua, fuego y tierra (los elementos pueden cambiar en función de la ambientación).

Inmediatamente tras su lanzamiento, el usuario puede elegir uno de los siguientes efectos:

- **Atacar:** El lanzador causa $2d4$ de daño a un objetivo ($3d4$ con el aumento) dentro de la Distancia, usando su tirada de habilidad arcana como tirada de ataque.
- **Desplazar:** El lanzador puede mover hasta 30 cm^3 de aire, agua, fuego o tierra (la mitad si es piedra) una cantidad de pasos máxima igual a su Astucia en cualquier dirección como acción limitada.
- **Empujar:** Los elementos se animan y mueven al objetivo. Usa la tirada de habilidad arcana como si fuera Fuerza para resolver un empujón.
- **Otros efectos especiales:** El lanzador puede usar el elemento para crear otros efectos con el permiso del DJ. Por ejemplo, apagar una antorcha con un soplo de aire, animar una llama moribunda (de hasta el tamaño de una antorcha) o extenderla, refrescar a alguien (repetir

una tirada de fatiga contra el calor opresivo), borrar tus huellas, arreglar las grietas causadas por un terremoto en una pared o purificar hasta cuatro litros de agua por lanzamiento.

Una vez lanzado con éxito, cada uso adicional de los efectos anteriores es una acción. Hay que volver a tirar de nuevo la habilidad arcana para atacar o empujar (pero estas tiradas no provocan rechazo porque no estás lanzando un hechizo nuevo).

MARIONETA

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Ojos brillantes, un estado de trance, el balanceo de un reloj de bolsillo, muñecas vudú.



En ocasiones, renta más convencer a otros de que luchen por ti. Se puede hacer recurriendo al control mental más descarado, manipulando lo que los objetivos creen ver y escuchar con ilusiones, etc. en función del estilo y el ornamento.

Marioneta se resuelve como una tirada opuesta entre el lanzamiento y el Espíritu de la víctima. Si tiene éxito, la víctima obedecerá de forma automática las órdenes que no supongan dañarse a sí mismo o a aquellos que le importan.

Con un aumento, la víctima está bajo el completo control del mentalista, pero gana una tirada de Espíritu como acción gratuita para evitar dañarse a sí misma o a aquellos que le importan. Con éxito, solo logra evitar la orden específica. Con un aumento, no solo se resiste a ella, sino que rompe el hechizo y este finaliza.

El lanzador puede dar órdenes genéricas, como "ataca a esa persona" o "abre esa puerta". El controlador no dicta cuántas acciones usa una víctima durante su turno o si esta debe usar (o no) ventajas específicas: Barrido, etc.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+2):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

MEJORA/REDUCCIÓN DE RASGO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: 5 (o instantáneo si se resiste).

Ornamentos: Cambios físicos, un aura resplandeciente, pociones.

Este poder permite al personaje aumentar o reducir uno de los rasgos (atributos y habilidades) del objetivo.

Mejorar el rasgo de un aliado permite aumentar el rasgo en cuestión en un nivel de dado (dos con aumento).

Reducir el rasgo de un enemigo tiene duración Instantánea y reduce el atributo o habilidad elegida en un nivel de dado (dos con aumento), hasta un mínimo de d4. La víctima intenta recuperarse del efecto de forma automática al final de cada uno de sus turnos siguientes, superando una tirada de Espíritu como acción gratuita. El éxito permite recuperar un nivel de dado perdido y el aumento finaliza por completo el efecto.

Este poder no se puede lanzar varias veces sobre el mismo rasgo (queda activo el efecto mayor), pero sí afectar rasgos diferentes del mismo ser.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+2):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
- **Potente (+1):** Solo *reducción*. Aplica una penalización de -2 a las tiradas de Espíritu para finalizar el efecto.

MIEDO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Gestos, energía arcana, escalofríos espirituales.

Este poder causa una sobrecogedora sensación de pavor y horror. El objetivo afectado debe realizar de inmediato una tirada de miedo. Los extras que fallen su tirada entran en pánico de forma automática y los Comodines deben tirar en la **Tabla de terror** (pág. 173). Cuando se lanza con aumento, impone una penalización de -2 a la tirada de miedo (y los Comodines añaden +2 a la tirada en la tabla de terror).

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla grande.

PROTECCIÓN ARCANA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Concentración, un brillo mate alrededor del personaje protegido, un fetiche.

El éxito a la hora de lanzar protección arcana significa que los poderes hostiles lanzados contra el objetivo sufren una penalización de -2 (-4 con el aumento). Cuando el poder en cuestión no logre afectar al usuario por esta penalización seguirá contándose como lanzado y consumirá los PP apropiados (también puede afectar a otros objetivos sin la penalización). Si el poder causa daño, se reduce también en esta misma cantidad.

Protección arcana se apila con la ventaja Resistencia Arcana, en caso de que el personaje tenga ambas.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

PROTECCIÓN FÍSICA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Un resplandor místico, piel endurecida, una armadura etérea, una horda de nanitas.

Protección física crea un campo energético o sustancia física protectora alrededor del personaje, otorgándole dos puntos de Armadura (con el aumento se convierte en Dureza y, por tanto, no se ve afectado por la PA de los ataques).

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

Protección física se apila con otras armaduras que lleve el objetivo, ya sean naturales o artificiales.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 1 hora.

Ornamentos: Una marca en la frente, pociones, agallas.

En ocasiones, los aventureros viajan bajo las olas, al vacío del espacio y otros entornos peligrosos. Este poder otorga protección contra la presión de las profundidades, el calor abrasador, el frío extremo o la radiación.

Protección medioambiental permite al objetivo respirar, hablar y moverse a su Paso normal en un entorno que, en condiciones estándar, sería letal para él. Protege contra el calor y frío intenso, la radiación, la presión atmosférica o de fluidos e, incluso, contra la falta de oxígeno. En general, asume que el personaje puede actuar con normalidad bajo el agua, en el espacio, dentro de la caldera de un volcán, etc. El poder se desvanece con rapidez (1d4 rondas) en condiciones extremas, como la lava o la enorme radiación que desprende el núcleo fundiéndose de un reactor nuclear.

Protección medioambiental reduce el daño de este tipo de fuentes en cuatro puntos (seis con aumento). Por ejemplo, si se lanza para que proteja contra el calor extremo, también protegerá contra un lanzallamas o un proyectil con un ornamento de fuego.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

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 esquivirlas 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).

Modificadores de poder:

- **Daño (+2):** El proyectil causa 3d6 de daño (4d6 con un aumento).

RESURRECCIÓN

Rango: Heroico.

Puntos de poder: 30.

Distancia: Toque.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Elaboradas ceremonias, plantas exóticas, amuletos mágicos, intervención divina.

Quizás, el mayor poder que existe es la capacidad de devolver la vida a los muertos. Es capaz de restaurar amores perdidos, aliviar a los que padecen y derribar reinos.

Para resucitar a un fallecido es necesario que su cadáver esté razonablemente completo y no haya transcurrido más de

un año desde su defunción. El lanzador reza, medita, canturrea o se concentra de otro modo en la reparación del cuerpo y traer su espíritu de vuelta en un proceso que tarda cuatro horas.

Una vez hecho, el curandero lanza el poder con una penalización de -8 a su tirada. Si tiene éxito, la víctima retorna a la vida, pasando a estar con tres heridas y exhausta. Con el aumento, regresa simplemente exhausta.

Modificadores de poder:

- **Tiempo (+5):** El milagrero puede traer de vuelta a gente que lleve fallecida hasta una década.

SILENCIO/SONIDO

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia (*silencio*) o Astucia x5 (*sonido*).

Duración: 5 (*silencio*) o Instantáneo (*sonido*).

Ornamentos: Una onda sonora cruza el aire, una campana o campanilla suena o se detiene, gestos arcanos.

Silencio apaga todo el sonido, hasta un grito a plena voz, en una plantilla de área grande. Esto impone una penalización de -4 a las tiradas de Notar de aquellos afectados por la plantilla, así como de quienes intenten escuchar algo originado en su interior. El aumento silencia por completo todo el sonido dentro de la plantilla: las tiradas de Notar fallan de forma automática.

*"ESTA BIEN, GABE. RECONOZCO
QUE TU 'CAJA DE SONIDOS
ALMACENADOS' ES MÁS ÚTIL DE
LO QUE CREÍA AL PRINCIPIO."*

-RED



Sonido es capaz de imitar cualquier sonido o voz conocida, emanando de un punto dentro del alcance del poder a una potencia máxima igual a un grito a plena voz. Si se usa como parte de un truco, el defensor se opone al lanzador con su Astucia.

Modificadores de poder:

- **Dirigido (+1):** En vez de lanzar *silencio* como área de efecto, el lanzador toma como objetivo a individuos específicos dentro de la distancia, a un coste de 1 PP por cada uno. Cada víctima se resiste por separado usando Espíritu (-2 si el poder se lanza con aumento).
- **Móvil (+1):** El lanzador puede mover el área de efecto hasta su nivel de dado en la habilidad arcana en pasos por ronda.

SUEÑO

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 1 hora.

Ornamentos: Una nana, soplar arena o polvo de hadas a la cara de los objetivos.

Muchos magos prefieren destrozar a una horda de oponentes con una demostración de poder bruto, pero hay quienes emplean métodos más silenciosos o tienen una vena pacifista que se inclinan hacia conjuros como este, que sumerge a sus víctimas en un profundo y reparador sueño.

El objetivo de *sueño* debe realizar una tirada de Espíritu (-2 si el lanzador obtuvo un aumento). Si falla, queda dormido durante toda la Duración. Los sonidos muy fuertes o los intentos físicos de despertar al durmiente (como agitarlo con fuerza), otorgan una nueva tirada de Espíritu.

Modificadores de poder:

- **Área de efecto (+2/+3):** Por +2 PP, el poder afecta a todos los presentes en una plantilla de área mediana. Por +3 PP, el efecto aumenta hasta ocupar una plantilla de área grande.

TELEPORTACIÓN

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Una bola de humo, salir de fase, transformarse en una centella.

Teleportación permite a un personaje desaparecer y reaparecer instantáneamente hasta a doce pasos (24 m) de distancia (el doble con un aumento). Teletransportarse a una localización que no puede ver impone una penalización de -2 a la tirada de habilidad arcana.

Los oponentes adyacentes al personaje teletransportado no ganan el ataque gratuito habitual (consulta **Abandonar el combate**, pág. 139).

¡Si lanzas un *teleportación* sobre tus aliados, eres tú, el lanzador, quien decide a dónde se mueven, no ellos!

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.
- **Teletransportar enemigo (+2):** Es posible transportar oponentes como ataque de toque (pág. 145). Esto último es una acción, de tal modo que el poder se lanza como la segunda acción de múltiples acciones si el ataque de toque tiene éxito. Incluso así, el oponente puede resistirse con una tirada opuesta de Espíritu. Se moverá hasta 12 pasos con un éxito y 24 con un aumento de diferencia. No es posible teleportar un enemigo al interior de un objeto sólido.

TELEQUINESIS

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 5.

Distancia: Astucia (x2).

Duración: 5.

Ornamentos: Gestos con las manos, una varita mágica, mirada acerada.

Telequinesis es la capacidad de mover objetos o criaturas (incluyendo uno mismo) mediante capacidades arcanas. El poder

tiene Fuerza d10 (Fuerza d12 cuando se lanza con aumento). Justo tras lanzar el poder con éxito, el usuario puede ejecutar uno de sus "efectos". Los usos posteriores son acciones y exigen superar una tirada de habilidad arcana (pero no son tiradas de lanzamiento y, por tanto, no provocan rechazo con la pifia).

Los objetivos que deseen resistirse pueden realizar una tirada opuesta con su Espíritu cuando son tomados como blanco, así como otra al comienzo de cada uno de sus turnos hasta liberarse. Resistirse con éxito no pone fin al poder: el lanzador podría intentarlo de nuevo durante su siguiente turno.

Tras su lanzamiento, el usuario puede elegir uno de los siguientes efectos:

- **Cambiar de objetivo:** El lanzador puede liberar a una víctima o herramienta como acción gratuita. Afectar otro objeto distinto es una acción gratuita. Tomar como blanco a un individuo que se resista es una acción.
- **Golpear:** El lanzador golpea al objetivo contra paredes, techos u otros obstáculos, causando FUE+d6 de daño.
- **Manipular:** El lanzador puede usar herramientas o blandir un arma. Emplea su valor de habilidad arcana (no altera el valor de Parada si su habilidad arcana tiene un nivel de dado distinto al de Pelear).
- **Mover:** El lanzador mueve al objetivo o una herramienta hasta su Astucia en pasos como acción gratuita limitada.

TREPAMUROS

Rango: Novato.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Aspecto arácnido, ventosas en las manos y pies.

Trepamuros permite al objetivo caminar por superficies verticales y cabeza abajo con normalidad. El éxito le permite desplazarse a la mitad de su Paso normal. Con aumento, podrá moverse a su Paso completo y correr.

Si se ve obligado a realizar una tirada de Atletismo para ascender o quedar pegado a una superficie vertical, el personaje añade una bonificación de +4 a su total.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1)**: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

VELOCIDAD

Consulta *lentitud/rapidez*, en la página 241.

VENTAJA DE COMBATE

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 4.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Gestos, plegarias, palabras arcanas, concentración.

Al superar la tirada de habilidad arcaña, el objetivo gana los beneficios de una única ventaja de combate elegida por el lanzador. El lanzador (y no el objetivo) debe tener el mismo rango o superior que el indicado entre los requisitos de la ventaja. Con un aumento, el objetivo obtiene los beneficios de la versión mejorada de esa ventaja (si es que existe) y no necesita cumplir sus requisitos de rango.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1)**: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

VÍNCULO MENTAL

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 30 minutos.

Ornamentos: Comunicadores, talismanes de Tao u otros dioses, cristales psíquicos.

Vínculo mental crea un enlace telepático entre dos individuos (no es necesario que uno sea el lanzador). Solo se forma si los sujetos aceptan el vínculo y sirve para comunicarse de forma activa: no se transmiten aquellos pensamientos que no sean enviados conscientemente.

Una vez activado, el alcance del efecto entre todas las mentes afectadas es de un kilómetro y medio (8 km con un aumento).

Si cualquiera de los personajes vinculados sufre una herida, todos los demás deben superar una tirada de Astucia o quedarán aturdidos (este aturdimiento no provoca heridas si se apila).

La velocidad de la comunicación es igual a la del habla, pero, con un aumento en la tirada, los afectados pueden comunicar hasta treinta segundos de habla en un único turno de combate de seis segundos.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1)**: Es posible afectar a más objetivos, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

VISIÓN OSCURA

Rango: Novato.

Puntos de poder: 1.

Distancia: Astucia.

Duración: 1 hora.

Ornamentos: Ojos brillantes, dilatación de las pupilas, visión del sonido.

Visión oscura permite al objetivo ver en la oscuridad absoluta. El afectado puede ignorar hasta cuatro puntos de penalizaciones por iluminación. Con un aumento, ignora hasta seis puntos y puede ver a la perfección en la oscuridad absoluta.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+1)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

VISTA LEJANA

Rango: Experimentado.

Puntos de poder: 2.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Marcas invisibles en los objetivos que se pueden rastrear, guía de los vientos, ojos de halcón, etc.

Vista lejana permite al objetivo ver a grandes distancias con precisión. Es capaz de leer los labios de una persona o el texto de un documento hasta a kilómetro y medio de distancia.

El aumento también reduce cualquier penalización por distancia a Disparar, Atletismo (lanzar) u otras capacidades a la mitad, redondeando hacia abajo.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+1)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

VUELO

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 3.

Distancia: Astucia.

Duración: 5.

Ornamentos: Dominio de los vientos, alas, escoba voladora.

Este poder permite al objetivo surcar los aires con Paso 12 volando (el doble con aumento). No es posible "correr" volando con este poder.

Modificadores de poder:

- *Objetivos adicionales (+2)*: Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 2 PP por cada blanco adicional.

ZOMBI

Rango: Veterano.

Puntos de poder: 3 (consulta el cuadro de texto).

Distancia: Astucia.

Duración: 1 hora.

Ornamentos: Tallas o runas en los cadáveres, arrojar huesos al suelo, visitar un cementerio, libros encuadrados en piel humana.



Zombi anima y otorga inteligencia básica a los restos de un ser vivo ya fallecido. Este horror arcano es obediente, pero muy literal en la interpretación de sus tareas. No tiene telepatía y es necesario controlarlo mediante la voz.

El ser conserva las mismas habilidades físicas que tuvo en vida, pero su Astucia, Espíritu y habilidades asociadas a ellas se reducen a d4. Un aumento en la tirada de habilidad arcana aumenta uno de los rasgos del zombi en un nivel de dado (a elección del lanzador).

En la página 277 encontrarás la plantilla del típico zombi humano. Este poder no invoca el cadáver de la nada, de tal modo que debe estar dentro de su Distancia si se quiere animarlo.

Cuando un sirviente muerto viviente animado mediante este poder es destruido por el daño, no puede animarse de nuevo: no quedan restos suficientes para ello.

Modificadores de poder:

- **Armado (+1 por zombi):** Los muertos se alzan equipados con un arma algo oxidada que sea común en la ambientación y esa cultura. Elige una entre las siguientes opciones:
 - *Arma a distancia:* Distancia 12/24/48, 2d6 de daño.
 - *Arma c/c:* FUE+d6 de daño.
- **Blindado (+1 por zombi):** Estos horrores surgen reptando de sus tumbas equipados con una armadura de dos puntos. Podría tratarse de una cota de mallas oxidada, restos de una coraza, un chaleco antibalas putrefacto, etc.
- **Eterno (especial):** El zombi recibe la no vida eterna hasta que lo “maten” de nuevo. Esta capacidad no tiene coste adicional en PP, pero los puntos quedan invertidos permanentemente en la criatura hasta que sea destruida,

OTROS ZOMBIS

¡También se puede alzar animales y otras criaturas con este horrendo poder! El coste es de 2 para una criatura de Tamaño -1 o -2, 3 para criaturas de Tamaño 0, 1 para hordas pequeñas, 2 para hordas medianas y 3 para hordas grandes.

Las criaturas de mayor tamaño cuestan (3+Tamaño) PP. Por ejemplo, cuesta 6 PP alzar un oso grizzly (Tamaño 3) como zombi.

Las capacidades especiales de origen mágico o sobrenatural no se confieren al nuevo cadáver, pero aquellas otras inherentes a la criatura sí, como Frenesí Mejorado, Alcance, el ataque de una horda, etc.

El coste de crear zombis adicionales es igual a la mitad del coste base, redondeando hacia arriba hasta un mínimo de 1. Este coste sustituye al estándar, que es para seres humanos.

“A TODO EL MUNDO LE GUSTAN LOS ZOMBIS!”

-El DJ

momento en que ya se pueden recuperar. El necromante que creó al zombi puede poner fin a su existencia cuando lo desee, sin importar si hay línea de visión, distancia u otros factores. Hasta entonces, ¡el zombi seguirá animado incluso si su creador fallece!

- **Jinete mental (+1):** El lanzador puede comunicarse mentalmente y utilizar los sentidos de cualquier zombi que haya conjurado. Si es destruido, puede saltar de inmediato a cualquier otro que esté bajo su control.
- **Zombis extras (+1):** Es posible crear una horda más grande, incrementando el coste en 1 PP por cada zombi adicional.

SUMARIO DE PODERES

NOMBRE	RANGO	PP	DIST.	DUR.	EFEKTOS
Adivinación	E	5	Personal	5 min.	Contactas con entidades.
Alivio	N	1	AST	Inst.	Recupera efectos y alivia penalizaciones.
Amistad animal	N	Esp.	AST	10 min	Controlas animales.
Aura dañina	E	4	AST	5	Crea un aura que hace 2d4 de daño.
Barrera	E	2	AST	5	Crea un muro de 10x2 m, con Consistencia 10.
Cambio de forma	N	Esp.	Personal	5	Adoptas la forma de otros seres.
Captura	N	2	AST	Inst.	Aferra o inmoviliza a las víctimas.
Castigo	N	2	AST	5	Aumenta +2/+4 el daño de un arma.
Cavar	N	2	AST	5	Te mueves bajo la tierra.
Ceguera	N	2	AST	Inst.	Penalización -2/-4 a las víctimas.
Chorro	N	2	Cono	Inst.	Ataque en área cónica por 2d6 de daño.
Confusión	N	1	AST	Inst.	Deja al objetivo distraído y vulnerable.
Comoción	N	2	AST	Inst.	El objetivo queda commocionado.
Curación	N	3	Toque	Inst.	Cura 1/2 heridas, veneno o enfermedad.
Destierro	V	3	AST	Inst.	Espíritu opuesto para desterrar entidades.
Desvío	N	2	AST	5	-2 a atacar al objetivo C/C o a distancia.
Det/Ocult. arcano	N	2	AST	Esp.	Detecta magia durante 5 rondas o la oculta durante 1 hora.
Disfraz	E	2	AST	10 min.	El personaje parece otra persona.
Disipación	N	1	AST	Inst.	Cancela un efecto mágico.
Drenaje de PP	V	2	AST	Inst.	Drenas 1d6 PP con tirada opuesta.
Empatía	N	1	AST	5	Tirada opuesta para añadir +2 a ataques sociales.
Empujón	N	2	AST	Inst.	Los objetivos quedan distraídos y pueden salir volando.
Explosión	E	3	ASTx2	Inst.	2d6 daño en una PAM.
Gigantismo/ Enanismo	E	Esp.	AST	5	Aumentas o reduces el Tamaño.
Ilusión	N	3	AST	5	Crea imágenes ilusorias.
Intangibilidad	V	5	AST	5	El objetivo se hace incorpóreo.
Invisibilidad	E	5	AST	5	El blanco es invisible (-4 o -6 para afectarle).
Invocación de aliados	N	Esp.	AST	5	Conjuras un aliado de la nada.

Lectura de mentes	N	2	AST	Inst.	Tirada opuesta contra AST para leer una mente.
Lectura de objetos	E	2	Toque	Inst.	Revela los últimos 5/100 años de la historia de un objeto.
Lenguas	N	1	AST	10 min.	Hablas y comprendes un idioma.
Lentitud/ Rapidez	E	2	AST	Inst./5	Aumenta o reduce el movimiento.
Luz/ Oscuridad	N	2	AST	10 min.	Ilumina u oscurece una PAG.
Manip. de recuerdos	V	3	AST	Inst.	Altera y elimina recuerdos.
Manip. elemental	N	1	AST	5	Permite manipulación básica de los elementos clásicos.
Marioneta	V	3	AST	5	Tirada opuesta contra ESP para contra dominar al objetivo.
Mej./Red. de rasgo	N	3	AST	5/Inst.	Aumenta o reduce una habilidad o atributo.
Miedo	N	2	AST	Inst.	Provoca una tirada de miedo.
Protección	N	1	AST	5	Otorga Armadura +2 (o Dureza).
Protección arcana	N	1	AST	5	Resta -2 (-4 con aumento) al uso de poder contra objetivo; reduce daño en esa cantidad.
Prot. ambiental	N	2	AST	1 hora	Protege al objetivo de un entorno peligroso.
Proyectil	N	1	ASTx2	Inst.	Ataque a distancia por 2d6 de daño.
Resurrección	H	30	Toque	Inst.	Devuelve a la vida a una persona.
Silencio/ Sonido	N	1	Esp.	5/Inst.	Crea o apaga el sonido.
Sueño	E	2	AST	1 hora	Hace dormir a las víctimas.
Telequinesia	E	5	ASTx2	5	Mueve objetos con FUE d10/d12.
Teleportación	E	2	AST	Inst.	Teleportas objetivo 12/24 pasos.
Trepamuros	N	2	AST	5	Mueve por muros a medio/entero Paso.
Ventaja de combate	E	4	AST	5	Ganas una ventaja de combate.
Vínculo mental	N	1	AST	30 min.	Telepatía a 1,5/8 kilómetros.
Visión oscura	N	1	AST	1 hora	Reduce/Ignora penalizaciones por iluminación.
Vista lejana	E	2	AST	5	Permite ver detalles a gran distancia; reduce/anula penalizaciones por distancia.
Vuelo	V	3	AST	5	Paso 12/24 volando.
Zombi	V	3	AST	1 hora	Creas y controlas muertos vivientes.



CAPÍTULO 7

BESTIARIO

A menudo, lo que define a los grandes héroes son los enemigos, monstruos y otros horrores a los que se enfrentan. En este capítulo encontrarás algunas de las amenazas más extendidas en todos esos mundos salvajes.

CÓMO DISEÑAR TUS PROPIAS CRIATURAS

Los Personajes No Jugadores y los monstruos pueden tener aquellas ventajas y desventajas que el DJ considere apropiadas. No se crean como personajes jugadores, aunque siempre es buena idea que tengan los requisitos de cualquier ventaja por simple coherencia. Sea como sea, ponles las capacidades y rasgos que consideres apropiados y emplea tu tiempo y energías en la trama de tus aventuras o buscar la mejor forma de entretenerte a los jugadores.

RASGOS DE CRIATURA

Hay una serie de capacidades especiales comunes a muchos monstruos; en este apartado, las describimos con mayor detalle.

ACUÁTICO

La criatura vive en el agua. Sabe cómo nadar perfectamente y no puede ahogarse en su entorno. En la descripción de la criatura se indicará cuál es su Paso nadando.

ARMA DE ALIENTO

Los dragones y otras criaturas capaces de “expeler fuego” usan la plantilla de área de cono a la hora de resolver este tipo de ataques (consulta **Ataques de área**, en la página 144). Este tipo de ataques pueden evadirse (pág. 151).

A no ser que en la descripción de la criatura se indique otra cosa, emplear un arma de aliento consume el turno entero

de la criatura: no es posible realizar múltiples acciones en el mismo turno en que el que emplea su ataque de aliento.

ARMADURA

El valor de armadura de la criatura se añade a su Dureza contra el daño (suele estar ya sumada en el perfil de estadísticas) y suele protegerla en todas las localizaciones del cuerpo. La piel gruesa, similar al cuero, protege habitualmente por dos puntos de armadura. Criaturas blindadas, como un estegosaurio, suelen tener cuatro o más puntos de armadura. Las criaturas sobrenaturales podrían tener valores de armadura aún más altos. Una estatua viviente, por ejemplo, podría tener ocho puntos de armadura o más.

ARMAS NATURALES

Las garras, mordiscos y cornamenta de una criatura siempre se consideran armas naturales, tal y como se definen en la página 142. Cada especie puede tener también otras capacidades especiales asociadas a este tipo de armamento.

CAVADOR

Estas criaturas crean túneles subterráneos por donde se mueven para surgir en otro punto, causando devastadores ataques por sorpresa contra sus oponentes. La distancia que la criatura puede desplazarse cavando durante una ronda de combate vendrá indicada inmediatamente después del nombre de esta capacidad.

La criatura puede cavar túneles al moverse durante su acción y surgir repentinamente del suelo en cualquier punto de su Paso cavando en la misma ronda si lo desea. Mientras la criatura está oculta bajo tierra no puede ser atacada, a no ser que el atacante posea algún

medio especial para detectarla y atravesar el suelo que los separa.

Las criaturas excavadoras atacan por sorpresa, surgiendo de repente bajo sus oponentes. Si la víctima no era consciente de la presencia de la criatura, esta realiza una tirada opuesta de Sigilo contra el Notar de la víctima como acción gratuita. Si vence, trata al afectado como vulnerable, aunque *solo para ella*, o con **Superioridad** (pág. 156) si obtiene un aumento. Aquejados en espera pueden intentar interrumpir el ataque del cavador con normalidad.

Normalmente, una criatura excavadora no puede atacar por sorpresa cuando su presencia ya es conocida, pero sí puede recurrir a este rasgo de criatura como protección y a la hora de moverse.

CONMOCIÓN

Una criatura con este rasgo posee algún ataque eléctrico, toxina moderada, poderes psíónicos u otro tipo de ornamento similar. Cuando golpea con éxito a un oponente en combate (incluso si no causa daño), la víctima debe superar una tirada de Vigor, aplicando cualquier penalización indicada, o quedará conmocionada (pág. 147).

CONSTRUCTO

Los robots, autómatas y otros objetos animados reciben el nombre colectivo de constructos. Algunos de ellos son criaturas inteligentes, mientras que otros son meros autómatas que ejecutan la voluntad y órdenes de un amo oculto.

Independientemente de su origen o el material con el que estén creados, estos seres tienen una serie de ventajas innatas sobre las criaturas de carne y hueso:

- Añaden +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento.

- Ignoran un punto de penalizaciones por heridas.
- No respiran y son inmunes a venenos y enfermedades.
- Son inmunes al desangramiento y, para curarse, deben usar Reparar; tampoco están sujetos a la “hora de oro”.

CUERNOS

Consulta Armas naturales (pág. 142).

DEBILIDAD (SUSTANCIA)

Algunas criaturas solo sufren daño o efectos especiales cuando son atacadas a través de su Debilidad. Una criatura hecha de hielo, por ejemplo, podría sufrir el doble del daño normal cuando se le ataca con fuego. Consulta la descripción de la criatura para conocer los detalles exactos de este rasgo.

DURO/MUY DURO

Ciertos Extras de élite aguantan mucho más de lo normal. En esta categoría incluimos desde subrazas de orcos en ciertas ambientaciones de fantasía a matones o agentes muy capaces del mundo moderno, pasando por animales

mutantes creados en los laboratorios de algún científico loco.

Los Extras Duros pueden aguantar una herida antes de quedar incapacitados. Los Muy Duros, dos. Los Comodines no pueden adquirir este rasgo de criatura. Sirve para diseñar Extras específicos, a medio camino entre el secuaz estándar y los héroes o villanos que los comandan.

ELEMENTAL

El agua, aire, tierra o fuego forman la estructura básica de los reinos elementales y en ellos habitan todo tipo de criaturas extrañas y sorprendentes. Los elementales tienen cuerpos formados por un elemento en estado puro y eso les confiere una serie de ventajas:

- Ignoran el daño adicional procedente de un ataque apuntado.
- Ignoran un punto de penalizaciones por heridas.
- No respiran y son inmunes a venenos y enfermedades.
- Solo pueden curarse por medios mágicos o curación natural.



ETÉREO

Los fantasmas, sombras, fuegos fatuos y otras criaturas similares no poseen formas físicas en nuestro mundo (o pueden crearlas y deshacerlas a voluntad). Los ataques físicos mundanos no los dañan y tampoco es posible verlos a no ser que ellos lo deseen. Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, siempre afectan a las criaturas etéreas.

A no ser que en su descripción se indique otra cosa, las criaturas etéreas pueden arrojar objetos, esgrimir armas espirituales o empujar a los aterrados héroes escaleras abajo.

GARGANTUESCO

Las criaturas gargantuescas tienen Tamaño 12 o superior. Los monstruos de las películas clásicas, como Godzilla, caen dentro de esta categoría. Gracias a ello, tienen una serie de capacidades especiales:

- Tienen blindaje pesado.
- Sus ataques se consideran procedentes de un arma pesada.
- Tienen tres heridas adicionales, como corresponde a su escala Colosal (pág. 261).

Pisotón: Una criatura de este tamaño tan desmedido puede aplastar una zona con su cuerpo o pisotón, afectando una plantilla de área (su tamaño depende de lo que considere el DJ, en función de sus “pisotones” o la parte del cuerpo que emplee). Se resuelve como una tirada opuesta de Atletismo contra Agilidad (tira una vez por la criatura; los defensores tiran de forma individual). Quienes no logren abandonar la zona afectada son aplastados y sufren una cantidad de daño igual a la Fuerza del ser.

GARRAS

Consulta **Armas naturales** (pág. 142).

IMPÁVIDO

Las criaturas sin mente propia, como algunos muertos vivientes, robots, etc. no muestran las mismas debilidades que las mentes mortales. Las criaturas con este rasgo no se ven afectadas por el miedo ni la habilidad Intimidar. Normalmente, Provocar sí les afecta, pues atrae su atención más que causar inquietud emocional.

INFECCIOSO

El mordisco de un vampiro, una horrienda criatura similar a una araña que coloca sus huevos en las heridas que causa a sus víctimas o incluso los rasguños de ratas portadoras de enfermedades son buenos ejemplos de criaturas así.

Siempre que un personaje sea herido o quede aturdido por una criatura con este rasgo, debe hacer una tirada de Vigor. Cualquier modificador aplicable a la tirada vendrá indicado en su descripción, al igual que los efectos del fallo.

INFRAVISIÓN

A menudo las bestias nocturnas ven en el espectro infrarrojo, detectando las emisiones de calor. Las criaturas con este rasgo reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) a la hora de atacar a blancos que irradién calor (incluyendo adversarios invisibles).

Los personajes más astutos sin duda buscarán formas de enmascarar sus emisiones de calor para ocultarse de este tipo de criaturas. Cubrirse el cuerpo con barro fresco o llevar trajes especialmente diseñados para filtrar el calor mitiga el rastro lo suficiente para evitar esta capacidad.

Casi todas las criaturas con Infra-visión también poseen los sentidos visuales normales.

INMUNIDAD (SUSTANCIA)

Las criaturas nacidas entre el fuego no se ven afectadas por el calor y un horror cuyo cuerpo es el mismo relámpago no sufrirá daño de un proyectil cuyo ornamento sea eléctrico.

Las inmunidades siempre especifican los tipos de ataques que afectan, como los basados en fuego, frío, electricidad, etc. Una criatura de este tipo no es invulnerable, simplemente ignora el daño y efectos que provoquen conmoción causados por un ataque basado en ese ornamento.

INVULNERABILIDAD

Algunas de nuestras historias salvajes muestran horrores invulnerables al daño que solo pueden derrotarse descubriendo antes la forma específica de herirlos.

Las criaturas invulnerables ignoran todo el daño excepto el indicado en su descripción. Salvo que se especifique otra cosa, pueden quedar aturdidas o conmocionadas, pero no sufrirán heridas de otras formas de daño. Por ejemplo, los errados seguidores de una antigua deidad maligna podrían haberla despertado y que esta sea invulnerable a las armas mortales..., aunque las esquirlas de cristal tintado procedentes de una iglesia sí puedan matarla.

MAMPORRO

El monstruo ha aprendido cómo defenderse bien de esas molestas criaturas más pequeñas que él. Ignora hasta cuatro puntos de penalización por escala cuando ataca con ciertas capacidades indicadas en su descripción (y solo las capacidades en cuestión).

MIEDO

Los monstruos especialmente temibles obligan a hacer tiradas de terror a todo aquel que los ve. Los más aterradores incluso infligen penalizaciones a estas tiradas contra miedo. Una criatura con Miedo (-2), por ejemplo, obliga a todo aquel que la vea a hacer una tirada de miedo/terror con una penalización de -2. Consulta las reglas de **Miedo** en la página 172 para los detalles.

MORDISCO

Consulta **Armas naturales** (pág. 142).

MUERTO VIVIENTE

Los zombis, esqueletos y otros horrores no muertos son especialmente difíciles de destruir. A continuación, indicamos las ventajas de ser una de estas abominaciones.

- Es inmune a enfermedades y venenos.
- Gana una bonificación de +2 a su Dureza.
- Gana una bonificación de +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento.
- Ignora el daño adicional provocado por ataques apuntados.
- Ignora un punto de penalización por heridas.
- Solo es posible curarla con *curación* u otros medios mágicos.
- No respira ni come.
- No se desangra.

PARÁLISIS

Algunas criaturas y venenos pueden paralizar de forma prácticamente instantánea a un enemigo, dejándolo a merced de su enorme apetito o los designios oscuros que tengan en mente. Un blanco que quede aturdido

o herido a manos de esta criatura debe superar una tirada de Vigor o quedará conmocionado y paralizado, incapaz de realizar ninguna acción (ni siquiera hablar) durante 2d6 rondas de combate (u otros períodos más largos, si así se especifica).

REGENERACIÓN

Las leyendas afirman que los troles, vampiros y otras criaturas pueden regenerar el daño que se les causa. En *Savage Worlds* hay dos tipos de regeneración, rápida y lenta.

- La **Regeneración rápida** supone que la criatura hace una tirada de Vigor al comienzo de cada ronda para curar cualquier daño que haya recibido, incluso si se logró incapacitarla. Con éxito cura una herida (o deja de estar incapacitada) y el aumento sana otra adicional. La gran mayoría de criaturas con este rasgo tendrán también una Debilidad o Vulnerabilidad, como el fuego. Las heridas causadas mediante la vulnerabilidad de la criatura no se regeneran, aunque sí sanan por curación natural.
- La **Regeneración lenta** significa que la criatura hace una tirada de curación natural al día, en vez de cada cinco como es lo normal.

RESISTENCIA (SUSTANCIA)

Ciertas criaturas muestran un especial aguante (pero no inmunidad) frente a un tipo específico de energía o sustancia, como el frío/hielo, fuego/calor, hierro, etc.

Reduce en cuatro puntos el daño procedente de estas fuentes antes de aplicarlo y la criatura gana una bonificación de +4 a sus tiradas para resistir peligros o poderes basados en este tipo de ornamentos.

RESISTENTE

Las criaturas muy duras y tenaces no caen por una herida menor, sin importar cuántas de ellas puedan recibir. Hace falta un golpe decidido y letal para acabar con una de ellas.

Cuando una bestia con este rasgo está aturdida, los siguientes aturdimientos físicos que reciba no tienen efectos adicionales sobre ella y, por tanto, no causan heridas.

TAMAÑO

El Tamaño de una criatura se añade a su Dureza, tal y como indica la **Tabla de Tamaño** (pág. 261). Es una buena guía a la hora de determinar la Fuerza de las criaturas que caen en esa categoría general.

En líneas generales, el Tamaño se determina en función de la masa, pero existen excepciones a la hora de tratar criaturas muy grandes, pero débiles, o seres pequeños y muy fuertes.

También afecta a sus ataques, asociando la criatura a una escala, (en **Tamaño y escala**, pág. 157, se trata más sobre este tema).

Alcance: En general, las criaturas suelen tener un Alcance igual a la cantidad de heridas adicionales que les proporcione su Tamaño.

Heridas adicionales: Las criaturas de escala Grande pueden soportar una herida adicional; las Enormes, dos; y las Colosales, tres. ¡Esto significa que un Comodín Colosal puede soportar seis heridas antes de quedar incapacitado! En el caso de Extras, esta capacidad se apila con Duro/Muy Duro. La penalización máxima por heridas, da igual cuántas se puede soportar antes de caer incapacitado, es de -3.

TABLA DE TAMAÑO

Usa las indicaciones siguientes para estimar el Tamaño de una criatura no incluida en este bestiario. En general, usa la masa para determinar el Tamaño y su bonificación a Dureza, aunque ten en cuenta sus dimensiones reales para que tenga sentido.

Las criaturas Diminutas tienen Fuerza 1. Esto significa que no tiran dado a la hora de hacer tiradas de Fuerza (y, por tanto, no pueden explotar su tirada ni ganar bonificación al daño). Pueden dañar a criaturas con Dureza 1 (aturdiéndolas), pero solo causarán daño a seres de tamaño superior si se agrupan formando una horda o enjambre (consulta **Horda de criaturas**, pág. 270).

Categoría de escala	Tamaño/ Mod. Dureza	Fuerza típica	Mod. Ataque	Altura o longitud media	Masa (hasta...)	Criaturas de ejemplo
Diminuto	-4	1	-6	7,5 cm	<2 kg	Cuervo, ratón.
Menudo	-3	d4-3	-4	15 cm	7 kg	Gato, perro pequeño.
Pequeño	-2	d4-1	-2	60 m	15 kg	Coyote, lince, puercoespín.
	-1	d4 a d6	0	1,20 m	60 kg	Lobo, mediano, niño, trasgo.
	0	d6 a d12	0	1,80 m	120 kg	Gran danés, lobo gigante, ser humano.
Normal	1	d8 a 1d12+1	0	2,10 m	225 kg	Humano grande, gorila, león, orco.
	2	d10 a d12+2	0	2,40 m	450 kg	Caballo, oso grizzly, ogro, tiburón tigre.
	3	d12 a d12+3	0	3,00 m	900 kg	Caballo de guerra, toro.
	4	d12+1 a d12+4	+2	3,90 m	2 t	Hipopótamo, gran tiburón blanco.
Grande (+1 herida, Alcance 1)	5	d12+2 a d12+5	+2	4,50 m	4 t	Ballena beluga, rinoce-ronte.
	6	d12+3 a d12+6	+2	6,00 m	8 t	Draco, elefante africano, orca.
	7	d12+4 a d12+7	+2	9,00 m	16 t	Tiranousuario rex, triceratops.
	8	d12+5 a d12+8	+4	12,00 m	32 t	Cachalote, dragón.
Enorme (+2 heridas, Alcance 2)	9	d12+6 a d12+9	+4	15,00 m	64 t	Ballena jorobada.
	10	d12+7 a d12+10	+4	22,50 m	125 t	Ballena boreal.
	11	d12+8 a d12+11	+4	30,00 m	250 t	Ballena azul.
	12	d12+9 a d12+12	+6	37,50 m	500 t	
	13	d12+10 a d12+13	+6	45,00 m	1.000 t	
	14	d12+11 a d12+14	+6	52,50 m	2.000 t	
Colosal (+3 heridas, Alcance 3)	15	d12+12 a d12+15	+6	60,00 m	4.000 t	
	16	d12+13 a d12+16	+6	75,00 m	8.000 t	Kaiju y monstruos gigantes.
	17	d12+14 a d12+17	+6	90,00 m	16.000 t	
	18	d12+15 a d12+18	+6	105,00 m	32.000 t	
	19	d12+16 a d12+19	+6	120,00 m	64.000 t	
	20	d12+17 a d12+20	+6	150,00 m	125.000 t	

TENTÁCULOS

La criatura tiene una cantidad de "acciones con tentáculos" indicada en su descripción (2-4 es lo normal). En conjunto, se consideran una sola acción para el tope máximo de tres del turno. Siempre deben estar relacionadas con el uso de los tentáculos (ataques cuerpo a cuerpo, distancia, presas, etc.), aunque el DJ tiene la última palabra.

Si la criatura es Comodín, añade su dado salvaje a cada acción con los tentáculos, como es normal.

La criatura debe aplicar la penalización por múltiples acciones con normalidad si hace otras acciones durante su turno, como Provocar o lanzar un hechizo.

Los tentáculos causan la Fuerza de la criatura en daño (a no ser que se especifique otra cantidad) y ganan un modificador de +2 a las tiradas de agarres y presas.

Para cortar un tentáculo es necesario realizar un ataque apuntado. Si el daño excede la Dureza de la criatura, lo corta, y el monstruo queda aturdido. Si ya estaba aturdido, puede provocar una herida.

TREPAMUROS

Algunas criaturas tienen la capacidad de moverse por muros y techos. Automáticamente pueden moverse por superficies verticales o cabeza abajo con la misma facilidad que un humano camina por el suelo.

El Paso de una criatura con este rasgo cuando camina por muros y techos es igual a su Paso terrestre. Podrá incluso correr por ellos cuando se desplaza de este modo, a no ser que la descripción de la criatura indique lo contrario.

VENENO

Las serpientes, dagas cubiertas de ponzona y otros ataques similares pueden inocular a sus víctimas peligrosos venenos. En el apartado **Peligros** de este manual se describe con más detalle el funcionamiento de los venenos (pág. 180).

Generalmente, una criatura con este rasgo debe inyectarlo mediante un mordisco o rasguño con éxito. Para ello, la criatura debe causar al menos un resultado de aturdimiento en la víctima, que deberá hacer una tirada de Vigor, modificada por la fuerza del veneno (indicada entre paréntesis tras el nombre del rasgo). Los efectos del fallo en la tirada vendrán indicados en su descripción.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Una criatura con Visión en la penumbra ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbra y oscuridad, lo que le permite ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa.

VOLAR

La criatura puede volar a una velocidad que vendrá indicada en su Paso. Emplea Atletismo para maniobrar durante las persecuciones y otras situaciones semejantes.

VULNERABILIDAD (SUSTANCIA)

Ciertas criaturas son susceptibles a un tipo específico de energía o sustancia, como el frío/hielo, fuego/calor, hierro, etc.

Aumenta en cuatro puntos el daño procedente de estas fuentes antes de aplicarlo y la criatura sufre una penalización de -4 a sus tiradas para resistir peligros o poderes basados en este tipo de ornamentos.

CRIATURAS

En las siguientes páginas ofrecemos algunos ejemplos de los animales y monstruos que aparecen con más frecuencia en nuestras ambientaciones salvajes. Verás que en algunas criaturas la Astucia es relativa al mundo animal y viene seguida de una letra A mayúscula para recordarte que se trata de instinto animal y no verdadera inteligencia. No esperes que un perro se largue conduciendo tu coche solo porque es un animal relativamente ingenioso.

ARAÑA GIGANTE

Las arañas gigantes son del tamaño de perros grandes y viven en nidades de 1d6+2 miembros. Frecuentemente salen a cazar en grupo cuando la comida escasea en torno a su guarida.

Estas guaridas están densamente cubiertas por los huesos y tesoros de sus víctimas, dejando una merecida recompensa para aquellos valientes que se atrevan a aventurarse en ellas.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.



MONSTRUOS COMODINES

Las criaturas marcadas con este símbolo (COM), suelen ser siempre Comodines. Añaden un dado salvaje a sus tiradas de rasgo y pueden encajar tres heridas.

Algunas criaturas deberían ser casi siempre Comodines, como los dragones o liches. Lo habitual es que tengan nombres propios y un trasfondo detallado, al ser los "monstruos finales" de la aventura.

El DJ siempre puede cambiar esta categoría cuando estos seres son habituales en la ambientación, aunque no será algo que ocurra todos los días. Podría tener sentido, por ejemplo, en un mundo gobernado por dragones o cuando los jugadores interpreten a los miembros de una secta vampírica.

Habilidades: Atletismo d10, Disparar d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 4.

Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Tamaño -1:** Son del tamaño de un perro, más o menos.
- **Telaraña:** Puede lanzar telarañas desde su tórax que ocupan una plantilla de área pequeña. Se trata de un ataque de Disparar, con Distancia 6 (12 metros) como máximo. El impacto provoca que las víctimas queden aferradas (o inmovilizadas con un aumento, consulta la página 139 para los detalles).

- **Trepamuros:** Pueden moverse por este tipo de superficies a su Paso completo. ¡Qué asquito!
- **Veneno (-4):** Normalmente moderado o letal. Consulta la página 180.

AVE DE PRESA

Águilas, halcones y otras aves depredadoras de tamaño mediano y grande.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4-2, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d8.

Paso: 3; **Parada:** 5; **Dureza:** 2.

Capacidades especiales:

- **Garra/Mordisco:** FUE+d4.

- **Tamaño -3 (Menudo):** Son criaturas de muy poco peso y cercanas a los sesenta centímetros de alto.

- **Volar:** Paso 48 volando.

CAIMÁN/COCODRILO

Los caimanes y cocodrilos son adversarios clásicos en todas las aventuras de ambientación *pulp*. Los valores ofrecidos representan a un espécimen medio de cualquiera de estas especies. En las áreas remotas pueden encontrarse ejemplares de mucho más tamaño.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 3; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (2).

Capacidades especiales:

- **Acuático:** Paso 5 nadando.

- **Armadura +2:** Piel gruesa.

- **Contorsión:** Tanto los caimanes como los cocodrilos son temidos por agarrar a su presa entre sus fuertes mandíbulas y luego girar sobre sí, arrancando trozos de ella. Cuando uno de estos reptiles impacta con un aumento, causa 1d10 como bonificación de daño, en vez del d6 habitual.

- **Mordisco:** FUE+d6.

- **Tamaño 2:** Un caimán común mide en torno a los dos metros de largo; gracias a su piel gruesa y correosa puede pesar en torno a los doscientos kilos.

DRACO

Los dracos son dragones no voladores con instinto animal (a diferencia de la auténtica inteligencia de los verdaderos dragones). Son mucho más agresivos y directos en combate que sus distantes primos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+6, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 18 (4).

Capacidades especiales:

- **Aliento de llamas:** Los dracos exhalan fuego por 3d6 de daño (consulta **Arma de aliento** en la página 255).

- **Armadura +4:** Piel escamosa.

- **Barrido con la cola:** FUE. Puede realizar un ataque gratuito contra uno o dos adversarios situados en los flancos o retaguardia sin penalizaciones.

- **Duro:** Un draco puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.

- **Garra/Mordisco:** FUE+d8.

- **Miedo:** Los dracos siguen siendo criaturas imponentes.

- **Tamaño 6 (Grande):** Los dracos miden en torno a los seis metros desde el morro hasta la punta de la cola y pesan sobre 1.500 kg.

DRAGÓN

Los dragones son monstruos con aliento de fuego capaces de destruir y arrasar con facilidad un poblado entero. Son criaturas peligrosas, más que capaces de hacer frente a un grupo de aventureros experimentados. Además, estas bestias son muy inteligentes y usarán cualquier ventaja que tengan a su disposición cuando deban enfrentarse a nuevos aspirantes a matadragones.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12+8, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d10, Conocimientos Generales d6, Intimidar d12, Notar d12, Persuadir d10, Pelear d10, Sigilo d8.

Paso: 8; Parada: 7; Dureza: 20 (4).

Ventajas: Frenesi Mejorado, Temple.

Capacidades especiales:

- **Aliento de llamas:** Los dragones exhalan fuego por 3d6 de daño (consulta **Arma de aliento** en la página 255).
- **Armadura +4:** Piel escamosa.
- **Barrido con la cola:** FUE+d4. Puede realizar un ataque gratuito contra uno o dos adversarios situados en los flancos o retaguardia sin penalizaciones.
- **Garra/Mordisco:** FUE+d8.
- **Mamporro:** Ignora hasta cuatro puntos de penalización por escala cuando el dragón ataque con sus garras.
- **Miedo (-2):** Todo aquel que vea un poderoso dragón deberá hacer una tirada contra miedo con una penalización de -2.

■ **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

■ **Tamaño 8 (Enorme):** Los dragones son criaturas colosales. El espécimen que aquí mostramos mide doce metros desde el morro hasta la cola y pesa en torno a las quince toneladas.

■ **Volar:** Paso 24 volando.

ELEMENTAL

Los elementales son espíritus vivos de agua, aire, fuego o tierra. A continuación, ofrecemos ejemplos típicos de estas criaturas, aunque existen variedades mucho más poderosas.



ELEMENTAL (AGUA)

Estos espíritus acuáticos se manifiestan como criaturas similares a humanos, hechas de agua y espuma de mar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- **Acuático:** Paso 12 nadando.

- **Chorro de agua:** Puede proyectar un chorro de agua a presión, usando la plantilla de área cónica y su habilidad Disparar. Los personajes afectados sufrirán 2d6 de daño no letal. Puede evadirse.

- **Elemental:** No sufre daño extra de ataques apuntados, ignora un punto de penalización por heridas, no respira, inmune a enfermedades y venenos.

- **Filtrarse:** Puede colarse por huecos o superficies porosas como si fuera terreno difícil.

- **Inmunidad (Agua):** Son inmunes a todos los ataques basados en el agua.

- **Topetazo:** FUE+d6; daño no letal.

ELEMENTAL (AIRE)

Los elementales de aire se manifiestan como tornados sanguinarios.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d10, Disparar d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: --; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- **Elemental:** No sufre daño extra de ataques apuntados, ignora un punto de penalización por heridas, no respira, inmune a enfermedades y venenos.

- **Forma gaseosa:** Puede maniobrar a través de superficies que no sean sólidas. Puede escurrirse, sin embargo, entre las grietas de una puerta, burbujejar bajo el agua o atravesar las velas de un navío.

■ **Invulnerabilidad:** Los ataques mundanos no les dañan.

■ **Ráfaga de viento:** El elemental puede generar una ráfaga dirigida de viento contra sus enemigos para dispersarlos. Elige entre un único objetivo o una plantilla de área de cono y usa Disparar para atacar. Los afectados deben realizar una tirada de Fuerza (-2 si el elemental obtuvo un aumento) o son arrastrados hacia atrás 2d6 pasos. Quien choque contra un objeto sólido (como un muro), sufre 2d4 de daño no letal.

■ **Volar:** Los elementales de aire tienen Paso 12 volando.

ELEMENTAL (FUEGO)

Cuando se manifiestan, adoptan la figura de un humanoide hecho de puras llamas.

Atributos: Agilidad d12+1, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- **Chorro de llamas:** Puede proyectar una ardiente llamarada, usando la plantilla de área cónica y su habilidad Disparar. Los personajes afectados sufrirán 3d6 de daño y pueden prender en llamas (consulta Fuego, pág. 177). Puede evadirse.

- **Elemental:** No sufre daño extra de ataques apuntados, ignora un punto de penalización por heridas, no respira, inmune a enfermedades y venenos.

- **Inmunidad (Fuego):** Son inmunes a todos los ataques basados en el calor y el fuego.

- **Toque ardiente:** FUE+d6; puede prender en llamas a los blancos.

ELEMENTAL (TIERRA)

Los elementales de tierra se manifiestan como una amalgamación de tierra y roca, más o menos humanoide, de alrededor de 1,50 metros de altura. Son increíblemente fuertes, aunque también algo lentos y pesados.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (4).

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Piel rocosa.

- **Cavador (Paso 10):** Se puede fundir con la tierra, entrando y saliendo de ella a voluntad.

- **Duro:** Un elemental de tierra puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.

- **Elemental:** No sufre daño extra de ataques apuntados, ignora un punto de penalización por heridas, no respira, inmune a enfermedades y venenos.

- **Inmunidad (Tierra):** Son inmunes a todos los ataques basados en la tierra (incluyendo piedras arrojadizas o poderes con ornamentos de tierra, barro, piedra o arena).

- **Topetazo:** FUE+d6.

EQUINO

CABALLO DE GUERRA

Los caballos de guerra son grandes bestias, entrenadas para despertar su agresividad. Han aprendido a usar sus cascos en combate, tanto los delanteros como los traseros.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d8.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE+d4. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.

- **Tamaño 3:** Un caballo de guerra es una criatura grande, criada para aumentar su complejión y capacidades físicas.

CABALLO DE MONTA

Los caballos de monta son animales de tamaño mediano y ofrecen un buen

compromiso entre velocidad y capacidad de carga.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.

- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

MULA

Las mulas son un cruce de burro y caballo que suele emplearse para tirar de carros o transportar cargas pesadas.

Como cualquier otra mascota que merezca la pena, el DJ debería dar a cada mula algo de personalidad propia. Eso sí, recuerda que la expresión "terco como una mula" viene de algún sitio.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Notar d4.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 8.

Capacidades especiales:

- **Coz:** FUE de daño.

- **Mal temperamento:** Las mulas son criaturas con mucho carácter. Cuando se intente usarlas como animales de monta, el jinete debe aplicar una penalización de -1 a sus tiradas de Cabalgar.

- **Tamaño 2:** Las mulas son criaturas resistentes, con un peso superior a los cuatrocientos kilos.

ESQUELETO

En el caso de estos muertos alzados, la carne ya se ha podrido, haciéndolos algo más rápidos que sus contrapartidas carnosas, los zombis. Suele encontrárseles en grupos numerosos, formando las legiones de un nigromante.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

Paso: 7; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Equipo: Variable.

Capacidades especiales:

- **Garras óseas:** FUE+d4.

- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.

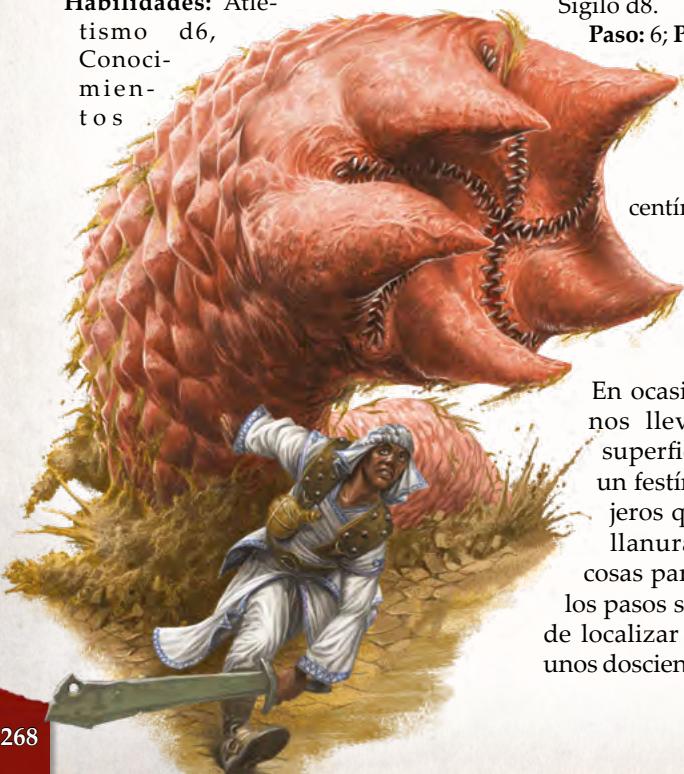
- **Muerto viviente:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; no sufre daño extra de ataques apuntados; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.

FANTASMA

A veces los espectros, fantasmas y sombras regresan de entre los muertos para acosar a los vivos o completar alguna tarea inacabada.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos miedos



Generales d8, Intimidar d12, Notar d12, Pelear d6, Provocar d10, Sigilo d12.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Equipo: Objetos arrojados (FUE+d4).

Capacidades especiales:

- **Etéreo:** Los fantasmas pueden hacerse invisibles e inmateriales a voluntad; solo los ataques mágicos pueden dañar a un fantasma.

- **Miedo (-2):** Cuando un fantasma deja que le vean, causa miedo, aplicando una penalización de -2 a la tirada.

GATO DOMÉSTICO

Los valores representan a los típicos gatos caseros, como los que suelen estar al servicio de un mago como familiar, el amigo animal ganado con Señor de las Bestias o la forma alternativa generada por el poder *cambio de forma*.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d4-3, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 2.

Ventajas: Acróbata.

Capacidades especiales:

- **Garra/Mordisco:** FUE.

- **Tamaño -3 (Menudo):** Miden en torno a los treinta centímetros de largo.

- **Visión en la penumbra:** Ignoran las penalizaciones de penumbra y oscuridad.

GUSANO GIGANTE

En ocasiones, estos enormes gusanos llevan sus túneles hacia la superficie de la tierra para darse un festín con los sorprendidos viajeros que entran en las desoladas llanuras que frecuentan. Estas cosas parecen sentir la vibración de

los pasos sobre la tierra y son capaces de localizar a una persona andando a unos doscientos metros de distancia. Los

valores indicados son para un monstruo de unos quince metros de largo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+9, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d10.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 21 (4).

Capacidades especiales:

- **Aplastamiento:** Los gusanos gigantes suelen alzarse y dejarse caer sobre sus víctimas, aplastándolas bajo su enorme peso. Coloca tres plantillas de área pequeñas consecutivas y en línea recta, representando la porción del cuerpo de la criatura que esta usa en la maniobra. Todos los afectados deben vencer al gusano en una tirada opuesta de Atletismo contra Agilidad o sufrirán un daño igual a la FUE del gusano. Ignora los modificadores por escala cuando use este ataque.

- **Armadura +4:** Piel escamosa.

- **Cavador (20 pasos):** Aunque crean túneles al desplazarse por el subsuelo, no pueden atravesar roca madre sólida.

- **Mordisco:** FUE+d8.

- **Resistente:** No sufren heridas por apilar aturdimientos.

- **Tamaño 9 (Enorme):** Miden en torno a los quince metros de largo, con unos tres metros de grosor.

HOMBRE LOBO

Cuando llega la luna llena, los humanos infectados de licantropía pierden el control de sí mismos, transformándose en aullantes criaturas sedientas de sangre. Hay quien abraza esta maldición, disfrutando con la destrucción que causa.

Puedes ajustar sus capacidades especiales de tal forma que tengan más sentido en tu teriántropo específico. Por ejemplo, los licántropos

mayores o “de sangre pura” podrían tener Invulnerabilidad a todos los ataques excepto la plata pura y la magia.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Notar d12, Pelear d12+2, Sigilo d10, Supervivencia d10.

Paso: 8; **Parada:** 9; **Dureza:** 8.

Capacidades especiales:

- **Garras/Mordisco:** FUE+d8.

- **Infección:** Quien “muera” por las heridas de un hombre lobo, tiene un 50 % de posibilidades de convertirse en otro hombre lobo. El personaje se transformará, involuntariamente, con cada luna llena. Solo logrará controlar su licantropía tras 1d6 años como hombre lobo.

- **Infravisión:** Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra criaturas y objetos que generen calor.



- **Miedo (-2):** Los hombres lobo hielan la sangre de todo aquel que los ve.
- **Regeneración rápida:** Realiza una tirada de curación natural por ronda, pudiendo sanar de este modo cualquier herida sufrida excepto las realizadas con plata.
- **Tamaño 1:** Son criaturas imponentes.

HORDA DE CRIATURAS

A veces, el enemigo más letal es el de menor tamaño. La horda de criaturas que representa este perfil puede ser cualquier cosa imaginable, desde hormigas soldado hasta las avispas de un avispero, pasando por sucias ratas.

Las hordas ocupan un área igual a una plantilla de tamaño pequeña, mediana o grande, y atacan durante cada ronda a todo aquel que esté en contacto con ellas. Cuando la horda es incapacitada, las criaturas que la forman se dispersan.

Las hordas no son suficientemente inteligentes para hacer otra cosa que no sea moverse y causar daño; no deberían hacer acciones múltiples, trucos, etc.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Notar d6.

Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- **División:** Algunas hordas se dividen en dos grupos más pequeños cuando sufren una herida, en vez de dispersarse (a decisión del DJ). Reduce la plantilla de área en un paso; una horda pequeña queda destruida.

- **Horda:** Parada +2. Como la horda está formada por docenas, cientos o miles de individuos, las armas cortantes y perforantes no le hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotear o revolcarse sobre las criaturas para infligir su Fuerza en daño por turno. En ocasiones, es posible dar esquinazo a ciertos tipos de hordas (abejas, avispas, pájaros) sumergiéndose por completo en el agua.

- **Mordiscos y aguijones:** Las hordas infingen cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando de forma automática y causando 2d4 de daño a todo aquel que esté en contacto con la plantilla al final del turno de la horda. El daño se aplica a la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura completamente sellada es inmune a este daño).

LICHE

Quizás la criatura más diabólica presente en los entornos de fantasía sea el liche: un nigromante tan consumido por las artes oscuras que acaba convirtiéndose él mismo en un muerto viviente.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12+2, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Hechicería d12, Intimidar d12, Notar d10, Ocultismo d12+2, Pelear d8, Persuadir d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (6).

Ventajas: Concentración, Mago, Temple Mejorado.

Equipo: Armadura mágica (+6), otros objetos mágicos diversos.

Capacidades especiales:

- **Hechizos (50 PP):** Los liches conocen prácticamente todos los hechizos existentes.

- **Muerto vivo:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; no sufre daño extra de ataques apuntados; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.

- **Toque de la muerte:** Los liches drenan la fuerza vital de quienes les rodean con un simple roce. En vez de un ataque normal, un liche puede realizar un **Ataque de toque** (pág. 145). Cada aumento que obtenga en su tirada de Pelear, infinge de forma automática una herida a su víctima.

- **Zombi:** Los muertos vivientes que alcen mediante el poder *zombi* son permanentes. Cuando lo desean, suelen rodearse de

una comitiva de 4d10 zombis o esqueletos, según deseen. Algunos liches poseen ejércitos enteros de muertos vivientes a su disposición.

LEÓN

Los reyes de la jungla son feroz depredadores, especialmente en zonas de sabana, donde sus presas no pueden buscar refugio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Ventajas: Frenés Mejorado.

Capacidades especiales:

- **Abalanzarse:** Los leones suelen saltar sobre sus presas. Si un león hace un ataque salvaje, añade +4 al daño en vez del +2 normal.

- **Garras/Mordisco:** FUE+d6.

- **Tamaño 1:** Un macho adulto puede pesar sobre doscientos kilos.

- **Visión en la penumbra:** Los leones ignoran las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.

LOBO/PERRO

Los valores indicados corresponden a un perro grande de presa, como un rotweiler o un doberman pinscher, aunque también son aplicables a lobos, hienas y otros cánidos salvajes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d8.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.

Ventajas: Alerta.

Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+d4.

- **Tamaño -1:** La cabeza de estos cánidos suele llegar a la cadera de un ser humano; pesan en torno a los 30 kg.

- **Veloz:** Tira d10 como dado de carrera.

LOBO GIGANTE

Los lobos gigantes, o huargos, son versiones muy grandes y feroces del lobo normal; muchas veces los orcos los crían como animales de presa. También se les encuentra en estado salvaje, formando manadas que recorren las profundidades de los bosques primigenios.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Ventajas: Alerta.

Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+d6.

- **Veloz:** Tira d10 como dado de carrera.

MEK (CENTINELA)

Los valores indicados representan un centinela mecanizado de unos 3,5 metros de altura, como los que podrían encontrarse en una ambientación de ciencia ficción. Se trata de plataformas móviles de patrulla, con armas ligeras, inteligencia artificial decente, un buen conjunto de sensores y gran maniobrabilidad. Las unidades mecánicas de combate, más grandes y equipadas para la batalla, suelen poseer blindaje más grueso y, sobre todo, armas más potentes y especializadas.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d12+4, Vigor d8.

Habilidades: Disparar d8, Notar d10, Pelear d6.

Paso: 10; **Parada:** 5; **Dureza:** 14 (4).

Equipo: Usualmente, una ametralladora o un lanzallamas.

Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Blindaje metálico.

- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; ignora un punto de penalización por heridas, no respira; inmune a enfermedades y venenos.

- **Impávido:** Los mekas son inmunes al miedo e Intimidar. Algunos modelos podrían ser suficientemente inteligentes como para reaccionar a situaciones que causen miedo de forma normal.
- **Sensores:** Gracias a estas herramientas, ignoran todas las penalizaciones por iluminación. También reciben la ventaja Alerta gracias a ellos.
- **Tamaño 4 (Grande):** El mek se alza más de tres metros y medio de alto.

MERCENARIO

Matones, soldados rasos, balandrones u otra gente con el adiestramiento apropiado para actuar como tropas de choque para otros personajes más poderosos. Es mejor adaptar esta plantilla genérica a las necesidades exactas de su papel y la ambientación.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Ventajas: Soldado.

Equipo: Variable.

MINOTAURO

Los minotauros miden sobre 2,10 metros de alto, tienen una complexión poderosa y cabezas de toro con gran cornamenta. En muchos entornos de fantasía se les emplea como guardianes de laberintos. En otros son, simplemente, una más de las criaturas que habitan en ese fantástico mundo. Sea como sea, son bestias muy fieras, ansiosas de combatir y con un gusto adquirido por la carne de sus oponentes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Intimidar d12, Notar d10, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d8.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (1).

Ventajas: Pies Ligeros.

Equipo: Armadura de cuero (+1), lanza (FUE+d6, Alcance 1, Parada +1).

Capacidades especiales:

- **Cuernos:** FUE+d4.
- **Duro:** Un minotauro puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- **Tamaño 3:** Suele medir en torno a los 2,10 m de alto y tiene la complejión de un toro.

OGRO

Los ogros están relacionados con los orcos y los gigantes más pequeños. A menudo son adoptados por clanes de orcos, que respetan a estos brutos atomizados por su crueldad y fuerza bruta. Ciertos clanes de orcos enfrentan a sus ogros "mascota" contra los de sus rivales en salvajes combates.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Intimidar d8, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d4.

Paso: 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (1).

Ventajas: Barrido, Bestia.

Equipo: Pieles gruesas (+1), porra enorme (FUE+d8).

Capacidades especiales:

- **Duro:** Un ogro puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- **Tamaño 2:** Casi todos los ogros miden sobre 2,40 metros de altura; tienen grandes barrigas triponas y largos brazos y piernas.

ORCO

CAUDILLO

El líder de un pequeño clan de orcos es siempre el bruto más mortífero del grupo. Los caudillos orcos suelen tener uno o dos objetos mágicos en aquellas ambientaciones donde estos objetos sean relativamente comunes (casi todos los mundos de alta fantasía).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Disparar d8, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d12, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 12 (4).

Ventajas: Barrido, Bestia.

Equipo: Coselete de coraza (+4), grebas y brazales de malla (+3), gran hacha (FUE+d10, PA 2, Parada -1, 2M).

Capacidades especiales:

- **Infravisión:** Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra personas y objetos que desprendan calor.
- **Tamaño 1:** Es ligeramente más grande que un ser humano.

GUERRERO

Los orcos son humanoides salvajes de piel verdusca y rasgos porcinos, morro y, a veces, colmillos. Tienen muy mal temperamento y rara vez toman prisioneros.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (1).

Ventajas: Bestia.

Equipo: Armadura de cuero (+1), cimitarra (FUE+d8).

Capacidades especiales:

- **Infravisión:** Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra personas y objetos que desprendan calor.
- **Tamaño 1:** Es ligeramente más grande que un ser humano.

OSO

Grandes plantígrados, como los osos grizzlies, kodiaks o los enormes osos polares. Una de las tácticas favoritas de estas criaturas es alzarse a dos patas y aferrar a la víctima con su increíble fuerza, mordiendo después con sus feroces dientes.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.

Ventajas: Bestia.

Capacidades especiales:

- **Garra/Mordisco:** FUE+d6.
- **Tamaño 2:** Estas criaturas se alzan hasta los 2,40 m de alto y pesan más de 500 kilos.

SERPIENTE

En nuestro mundo real, las serpientes rara vez son agresivas, a no ser que estén asustadas o se vean arrinconadas. Sin embargo, son un gran clásico de la ficción de aventuras, de tal modo que aquí tienes dos plantillas que representan a los tipos más comunes.

CONSTRICTORA

Las pitones, boas y otras serpientes constrictoras de más de 4,5 metros de longitud rara vez son peligrosas para el hombre en nuestro mundo porque no atacan a presas tan grandes. Durante una partida, sin embargo, estas serpientes podrían ser provocadas, estar drogadas o, simplemente, ser más agresivas.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d6.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- **Constreñir:** La serpiente gana una bonificación de +2 a las tiradas de Atletismo y Fuerza relacionadas con presas.

■ **Mordisco:** FUE de daño.

VENENOSA

A continuación, se indican los valores de las taipán (serpientes australianas), cobras y otras serpientes de tamaño mediano, dotadas de un veneno extremadamente letal.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4-2, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d12, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 2.

Ventajas: Rápido.

Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+2 de daño.

- **Tamaño -3 (Menudo):** La mayoría de serpientes venenosas miden entre 1,20 y 1,80 metros de largo, pero apenas tienen unos centímetros de grosor.

- **Veneno:** El DJ debería elegir uno de los tipos de venenos que pueden encontrarse en la página 180 para representar la toxina del animal.

TIBURÓN

ESCUALO

Los valores siguientes representan a las especies de tiburón de tamaño mediano, como el tiburón tigre y el tiburón toro (este tiene Fuerza d10).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d12, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: --; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- **Acuático:** Paso 10 nadando.

- **Mordisco:** FUE+d6.

- **Tamaño 1:** Uno de estos tiburones puede pesar más de doscientos kilos.

TIBURÓN BLANCO

Estos valores representan al gran tiburón blanco, de entre 5,50 y 7,50 metros de largo.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d12, Pelear d10, Sigilo d12.

Paso: --; **Parada:** 7; **Dureza:** 12.

Capacidades especiales:

- **Acuático:** Paso 10 nadando.

- **Mordisco:** FUE+d8.

■ **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

■ **Tamaño 4 (Grande):** El gran tiburón blanco puede llegar a medir siete metros y medio.

TORO

Habitualmente los toros solo son agresivos hacia los seres humanos cuando se les irrita. Por supuesto, si estás echando un vistazo a estos valores es que el toro ya está levantando el polvo con su respiración mientras rasca el suelo con su pezuña y busca un blanco al que embestir.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 7; **Parada:** 4; **Dureza:** 11.

Capacidades especiales:

- **Cuernos:** FUE+d6.

- **Tamaño 3:** Los toros son criaturas impresionantes.

TRASGO

Los trasgos de los mitos y leyendas son criaturas mucho más siniestras de lo que algunos juegos u otras obras de ficción muestran. En las historias originales son aterradoras criaturas que roban en los hogares durante la noche y devoran a los niños que no se portan bien. Los valores que ofrecemos sirven para representarlos tanto como las hadas malignas del folclor como la versión de orcos más pequeños que aparecen en otros juegos de rol contemporáneos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d10, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d10.

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.

Desventajas: Avaricioso.

Equipo: Lanza corta (FUE+d4) y arco (12/24/48, 2d6).

Capacidades especiales:

- **Infravisión:** Reducen las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra criaturas y objetos que generen calor.
- **Tamaño -1:** Los trasgos miden entre noventa y ciento veinte centímetros de alto.

TROL

En los mitos y leyendas, los troles son horribles criaturas caníbales que viven en lo más profundo de los bosques, bajo puentes o en ocultas cavernas montañosas. En los juegos y ficción moderna, los troles son monstruos con la capacidad de regenerar el daño y debilidad ante el fuego. Los valores siguientes reflejan ambos trasfondos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Paso: 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (1).

Ventajas: Barrido Mejorado, Bestia.

Equipo: Porra con pinchos (FUE+d8).

Capacidades especiales:

- **Armadura +1:** Piel curtida y verrugosa.
- **Duro:** Un trol puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- **Garras/Mordisco:** FUE+d4.
- **Regeneración rápida:** Los troles realizan una tirada de curación natural al comienzo de la ronda, incluso si están incapacitados, a no ser que todas sus heridas estén causadas por el fuego o se les remate con ello una vez en el suelo.
- **Tamaño 1:** Son criaturas altas y desgarbadas, de unos 2,40 m de alto.

VAMPIRO**ANCIANO**

Los chupasangres de las leyendas que aparecen en numerosas ambientaciones de fantasía. Los valores siguientes



representan a un vampiro inferior al legendario Drácula, pero mucho más poderoso que los chupasangres frescos de la tumba (descritos a continuación).

Las habilidades que mostramos son bastante genéricas; el DJ podría querer añadir otros rasgos o ventajas más apropiados al anterior estilo de vida del vampiro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12+3, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d10, Disparar d8, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d12, Sigilo d10.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10.

Ventajas: Frenesi Mejorado, Temple.

Capacidades especiales:

- **Cambiaformas:** Como acción, el vampiro puede transformarse en un murciélagos o un lobo, superando una tirada de Astucia (-2). Regresar a la forma humanoide exige una nueva tirada de Astucia.

- **Debilidad (agua bendita):** Rociar a un vampiro con agua bendita le deja fatigado. Si se le sumerge en agua bendita, arde en llamas como si se hubiera expuesto a la luz solar (consulta más adelante).

- **Debilidad (estaca en el corazón):** Si se realiza un ataque apuntado al corazón de un vampiro (-4), este debe realizar una tirada de Vigor con VO igual al daño del ataque. Si tiene éxito, sufre el daño con normalidad. Si falla, se desintegra al instante, dejando solo una mancha de polvo y cenizas.

- **Debilidad (invitación):** Un vampiro no puede

entrar en una casa privada sin haber sido invitado a ella. Puede entrar en lugares públicos sin problemas.

- **Debilidad (luz solar):** La luz solar directa quema a los vampiros. En ese caso, sufren 2d4 de daño por ronda hasta que solo queda polvo de ellos. La armadura protege contra este daño.

- **Debilidad (símbolo sagrado):** Un personaje con un símbolo sagrado puede mostrárselo, manteniéndole con él a raya. Si el vampiro quiere atacarlo de forma directa, primero deberá vencer en una tirada opuesta de Espíritu al portador.

- **Dominación:** Los vampiros pueden usar el poder *marioneta* sobre aquellos se vean atraídos hacia ellos (a decisión del DJ), usando Astucia como su habilidad arcana. Pueden lanzar y mantener el

poder indefinidamente, pero solo pueden afectar a un blanco con él a la vez.

- **Garras/Mordisco:** FUE+d4.

- **Hijos de la noche:** Estos vampiros tienen la capacidad de invocar y controlar lobos o ratas. Hacerlo conlleva una acción y superar una tirada de Astucia (-2).

Con éxito, 1d6 lobos u hordas de ratas (consulta **Horda de criaturas**, pág. 270) acudirán de los alrededores ante él, en un proceso que tarda 1d6+2 rondas en completarse.

- **Invulnerabilidad:** La única forma de dañar a un vampiro es mediante la luz solar o una estaca en el corazón. El resto de ataques pueden aturdir al vampiro, pero no causar heridas.

- **Muerto viviente:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; no sufre daño



- extra de ataques apuntados; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Niebla:** Los vampiros más poderosos tienen la capacidad de transformarse en niebla. La transformación (o regresar a forma humana) requiere una acción y superar una tirada de Astucia (-2).
 - **Sire:** Cuando un vampiro mate a una persona, hay un 50 % de probabilidades de que decida transformarlo en otro vampiro, que renacerá en 1d4 días.

JOVEN

Los chupasangres de las leyendas que aparecen en numerosas ambientaciones de fantasía. Los valores que ofrecemos representan a un esbirro vampírico relativamente joven. Si quieres crear vampiros aún más débiles, ignora su rasgo de criatura Invulnerabilidad.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8, Sigilo d10.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.

Ventajas: Frenésí, Temple.

Capacidades especiales:

- **Debilidad (agua bendita):** Rociar a un vampiro con agua bendita le deja fatigado. Si se le sumerge en agua bendita, arde en llamas como si se hubiera expuesto a la luz solar (consulta más adelante).
- **Debilidad (estaca en el corazón):** Si se realiza un ataque apuntado al corazón de un vampiro (-4), este debe realizar una tirada de Vigor con VO igual al daño del ataque. Si tiene éxito, sufre el daño con normalidad. Si falla, se desintegra al instante, dejando solo una mancha de polvo y cenizas.
- **Debilidad (invitación):** Un vampiro no puede entrar en una casa privada sin haber sido invitado a ella. Pueden entrar en lugares públicos sin problemas.
- **Debilidad (luz solar):** La luz solar directa quema a los vampiros. En ese

caso, sufren 2d4 de daño por ronda hasta que solo queda polvo de ellos. La armadura protege contra este daño.

- **Debilidad (símbolo sagrado):** Un personaje con un símbolo sagrado puede mostrárselo, manteniéndole con él a raya. Si el vampiro quiere atacarlo de forma directa, primero deberá vencer en una tirada opuesta de Espíritu al portador.
- **Garras/Mordisco:** FUE+d4.
- **Invulnerabilidad:** La única forma de dañar a un vampiro es mediante la luz solar o una estaca en el corazón. El resto de ataques pueden aturdir al vampiro, pero no causar heridas.
- **Muerto viviente:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; no sufre daño extra de ataques apuntados; ignora un punto de penalización por heridas; no respira; inmune a enfermedades y venenos.
- **Sire:** Cuando un vampiro mate a una persona, hay un 50 % de probabilidades de que decida transformarlo en otro vampiro, que renacerá en 1d4 días.

ZOMBI

Se trata de los muertos vivientes más frecuentes, siempre ansiosos de carne fresca.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- **Debilidad (cabeza):** Un ataque apuntado a la cabeza del zombi causa el daño habitual (+4), superando su inmunidad.
- **Garras/Mordisco:** FUE de daño.
- **Impávido:** Los zombis son inmunes a las tiradas de miedo e Intimidar.
- **Muerto viviente:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño adicional; ignora un punto de penalización de heridas; no respira; inmunidad a enfermedades y venenos.



CAPÍTULO 8

DIRECCIÓN

Un grupo de héroes se embarca en una épica misión. Terribles monstruos e insidiosos rivales les plantan cara. Los propios elementos parecen conspirar en su contra. Sin embargo, logran resolver el misterio, hallan el artefacto mágico y salvan a los inocentes de un destino atroz.

Es tu privilegio, como Director de Juego, hacer que todos estos elementos cobren vida, retando a tus jugadores, ofreciéndoles aventuras más allá de lo que puedan imaginar y proporcionando una mecánica que permita decidir si tienen éxito a la hora de alcanzar la meta que buscan... O si fallan en su gesta.

Esta es la tarea y diversión que te espera como Director de Juego: crear, dirigir y presentar a tus mejores amigos un mundo entero, lleno de aventuras y emociones. Puede ser una de las experiencias más satisfactorias que existen y *Savage Worlds* se diseñó precisamente para ayudarte a crear esos momentos llenos de tensión, junto con la sensación de gozo y alivio que supone superarlos.

Has leído ya las reglas y probablemente tienes más ideas sobre cómo quieras que sea tu campaña que conocimiento de qué hacer con ellas. Antes de continuar, es el momento ideal para charlar un poco sobre el arte de ser un buen Director de Juego, cómo crear tus propios mundos y, sobre todo, combinar todo para crear aventuras memorables y entretenidas.

APRENDER LAS REGLAS

No te sientas intimidado por todas las reglas que hay en *Savage Worlds*. Su objetivo es tener una forma de representar todo lo que existe bajo el sol, pero, por ahora, no te hacen falta. Todo lo que necesitarás saber es cómo hacer tiradas de rasgo y la mecánica básica de combate.

Todo lo demás que hay en este libro, desde las maniobras de persecución a los interludios y reglas especiales, puedes ignorarlo hasta que te haga falta.

La mejor forma de aprender la mecánica básica es dirigir un pequeño combate en solitario, antes de nada. Enfrenta a un Comodín guerrero contra tres esqueletos en la mesa de juego y lo conseguirás. Tu

único objetivo es acostumbrarte a cómo se tiran los dados, calcular los valores finales cuando se produce una explosión o se debe aplicar un modificador. Aprende a calcular y aplicar el daño, comprendiendo cómo se absorben las heridas.

Si te haces con eso, podrás dirigir el juego sin ningún problema. Que no te entre pánico si tenéis que consultar dudas varias veces durante las primeras partidas. Y al revés, tampoco te *exijas* hacerlo. Siempre puedes apuntar la duda y seguir jugando con la solución que mejor te parezca si estás en un buen momento de la historia y no quieres detenerla. El juego funciona bien incluso si os limitáis a hablar entre vosotros, describiendo lo que ocurre, y hacéis algunas tiradas. Todas esas otras reglas solo están ahí para cuando quieras usarlas o necesites ayuda a la hora de tomar una decisión.

TAMBIÉN ES TU JUEGO

Puedes creer que el primer paso para iniciar una campaña es encontrar un grupo de gente con la que jugar. Esto es importante, pero será el paso siguiente. Tu primer paso es *emocionarte con la idea*. Consigue ilusionarte y verás como todos tus demás amigos también se emocionan.

Comienza por descubrir qué tipo de ambientación te gustaría dirigir. ¿Qué tipo de personajes podrían interpretar los demás? ¿Cómo sería la típica aventura? Anota cualquier cosa que haga destacar tu partida; quiénes son los villanos, qué tipos de magia u otros factores sobrenaturales existen y cuál es la trama general tras todo ello. Si tienes todos estos elementos claros, tendrás suficiente información para “vender” tu partida a tus amigos y conseguir que jueguen.

LA NOCHE DE PARTIDA

Después de eso ya es el momento de reclutar jugadores. Tienes una gran idea para tu campaña y suficiente información para explicarla a tus amigos. El siguiente paso es descubrir quién quiere jugar y cuándo puede hacerlo.

Quizás sea buena idea informar primero de *cuándo puedes tú*. Al fin y al cabo, eres la persona que *necesita* estar ahí, sesión tras sesión, y el único que sabes cuánto tiempo de preparación necesitas. Puedes alterarlo en función de los planes de tus amigos, por supuesto, pero si simplemente te limitas a preguntar cuándo puede cada uno, vas a perder un montón de tiempo intentando coordinar muchas respuestas vagas o preferencias en conflicto.



La mayoría de grupos de juego se reúnen una vez por semana o cada dos, en función de lo ocupado que esté cada uno. Es muy importante que marquéis un día y una hora fijos en donde hacer la partida. Si comenzáis por marcar una fecha flotante a lo largo de la semana, estáis ya prácticamente condenados. La gente tiene sus propias vidas y, por mucho que les guste el juego, siempre tendrán que estudiar para sus clases, cuidar de sus hijos, distribuir sus asuntos personales y, en general, vivir sus vidas. Sin embargo, si el día de partida es constante y regular, es mucho más fácil para todo el mundo planificar sus demás actividades para otro momento, liberando ese espacio. Y también te ayuda a ti a saber cuándo debes estar listo para el show.

No os obsesionéis con jugar solo durante los fines de semana. El viernes o el sábado están bien si estás soltero o en la universidad, pero son días difíciles para los jugadores que necesiten pasar tiempo durante el fin de semana con sus familias. Si comienzas a las ocho de la tarde, por ejemplo, tus jugadores tendrán tiempo para acudir al salir del trabajo; encarga algo de comida (o comparte unas pizzas con el resto del grupo) y para las nueve estaréis jugando esa partida.

Mucha de la gente que sigue un horario como este comienza a recoger las cosas alrededor de las once o doce de la noche. Para entonces ya se lleva un buen rato, están cansados de la jornada diaria y no quieren que la noche de juego sea una experiencia estresante. Habla con el resto de miembros del grupo y buscad una solución que convenga a todos. Imponer una serie de reglas básicas de convivencia facilita siempre la planificación del evento, haciendo que todo el

mundo pueda venir semana tras semana.

El Director de Juego sabio intenta concluir la noche con algo de suspense, siempre que sea posible. ¡Ver cómo tus jugadores hablan del tema durante el resto de la semana, discutiendo entre sí sobre lo que está pasando, es una de las mejoras recompensas que existen a la hora de dirigir!

TIPOS DE PERSONAJES

Una vez que has conseguido llamar la atención de algunos amigos, lo ideal es proporcionarles de antemano información sobre el tipo de personajes que podrían llevar y la ambientación.

No necesitas que cada jugador se haga de inmediato un personaje; la creación de personajes en *Savage Worlds* es lo suficientemente sencilla y divertida como para dedicarle la primera sesión de la campaña si te parece bien. Pero si tus amigos ya saben algo sobre el trasfondo de la ambientación o los tipos básicos (guerrero, investigador, etc.) de personajes existentes, podéis sumergiros con más facilidad en los detalles de la historia.

Si vas a dirigir, por ejemplo, *Deadlands* y todos tus amigos se hacen personajes de combate, sabrás que vienen en busca de acción trepidante. Eso no significa que no puedas añadir otros elementos a la partida (exploración, horror, inmersión en la personalidad de los personajes, etc.), sino que cada cierto tiempo vendrá bien incluir un buen y sangriento tiroteo.

REUNIR AL GRUPO DE AVENTUREROS

Ahora que tienes *los jugadores*, os toca decidir por qué están juntos *los personajes*. Las dos formas más habituales son:

LA MISIÓN

El método más recurrente a la hora de construir un grupo de héroes es que un patrón ofrezca una recompensa a los aventureros por completar algún tipo de tarea. Quizás sea tan simple como responder a un anuncio, ser contratados en la clásica taberna llena de humo o un aviso de contactos o amigos comunes. Sea como sea, el destino ha reunido al grupo de héroes y estos deben aprender a trabajar en equipo.

Este tipo de aproximación en ocasiones puede generar un problema. Digamos que estás planeando una campaña de fantasía y la misión es entregar un mensaje en una ciudad distante. Pero uno de los personajes del grupo es un cazador de brujas. El jugador está muy emocionado por interpretar un personaje así, pero tú necesitas que él (y los demás) sean simples correos por ahora, para dar comienzo a tu campaña.

Afortunadamente, la solución es muy fácil. En vez de discutir con el jugador sobre las motivaciones de su personaje, *deja que sea él* quien las determine. Sé honesto y explícale que el viaje es el punto de partida para comenzar la campaña. Quizás descubras que el cazador de brujas está descansando entre trabajos, pretende infiltrarse en la organización para sacar a la luz a una hechicera malvada o que, simplemente, busca ganar algo de oro con el que mejorar su equipo y ser más eficiente en su oficio. ¿Y si el patrón, o el destinatario del mensaje, es un viejo conocido (o enemigo) suyo?

Una solución de este tipo no solo ayuda a que la historia siga adelante, sino que puede llegar a establecer nuevas (e interesantísimas) tramas secundarias en la campaña.

ANTIGUOS CONOCIDOS

También puedes comenzar la campaña haciendo que todos los personajes ya se conozcan entre sí. Esto es ideal para hacer que la partida comience de inmediato y, en ciertos géneros, es especialmente apropiado. Las campañas de las *Weird Wars*, en particular, se organizan mejor cuando se trata de soldados que han servido juntos durante un tiempo y conocen al menos los defectos y vicios básicos de sus compañeros. También es la forma ideal de organizar una partida para unas jornadas, donde el grupo solo dispone de unas cuantas horas de juego.

SEGUIR JUNTOS

Tras su primera aventura, los jugadores comenzarán a preguntarse por qué sus personajes siguen juntos. Si han sido contratados por el mismo benefactor o si los grupos parecidos son frecuentes en la ambientación (grupos de aventureros, unidades militares, etc.), la respuesta es muy simple.

Cuando el objetivo de la campaña no está muy claro, puede ser más complicado encontrar una causa para que los personajes sigan juntos, especialmente si chocan por algo con otros miembros del grupo. La forma exacta de solucionarlo depende mucho del tipo de juego que estés dirigiendo. Cuando hay un objetivo final claro, o una línea argumental bien definida, el grupo puede permanecer unido solo para hacer frente a la amenaza de ese gran mal, incluso si no se soportan entre sí.

Si la meta de la campaña es más ambigua, la mejor solución es *no obligar* a que los personajes estén juntos. Considera una campaña de horror actual. Los jugadores se ven obligados a sobrevivir en una mansión encantada durante un fin



de semana. Ocurren cosas terribles, pero al final varios personajes sobreviven y huyen del lugar. ¿Por qué, después de una experiencia así, comenzarían a cazar vampiros o buscar pruebas de la existencia de zombis a la semana siguiente? ¿Solo porque han tenido un encuentro increíble con lo sobrenatural?

Quizás no lo hagan. Quizás se vuelvan todos a su casa e intenten olvidar lo que ha pasado, como haría la gente normal. Deja que pasen unos cuantos días y semanas sin que ocurra nada de importancia (narrativamente hablando, por supuesto). Luego, implica a uno de los personajes en un encuentro aterrador. Al menos, esta vez conocerá a otra gente que no se reirá de él cuando lo cuente o que quiera encerrarlo en un manicomio, de tal modo que será él quien se ponga en contacto con el resto de miembros del grupo pidiendo su ayuda.

FRICCIÓN

¿Y qué pasa cuando los miembros del grupo no se soportan? Eso depende de si se trata de los personajes o sus jugadores quienes discuten.

No te vamos a dar ningún consejo sobre cómo dirimir problemas con tus amigos. Tú los conoces mejor que nosotros y tendrás que descubrir si es simplemente que el tema de la campaña no es de su agrado. Recuerda, sin embargo, que los amigos son más importantes que un simple juego, incluso si es el nuestro. Si tú y el resto del grupo no lográs llegar a un acuerdo, buscad otra cosa que hacer durante una temporada que no cause tantas discusiones. Quizás podáis volver al juego cuando hayáis solucionado las cosas.

La fricción entre personajes, por otro lado, no solo está bien, sino que es algo que deberías incluso animar, hasta cierto punto. Cualquier grupo de personalidades dignas de ese nombre chocarán entre sí y discutirán en ocasiones. Mientras se desarrolle interpretando al personaje, aumenta la profundidad de la campaña y facilita sumergirse en la experiencia. Los recelos entre los héroes pueden añadir mucha vida a la campaña, haciendo que hables con los jugadores aparte o te escriban notas privadas con las acciones de sus personajes, para realizarlas a escondidas de los ojos cotillas de los demás.

La intriga y traiciones son algo integral de las buenas historias dramáticas. Asegúrate, eso sí, de que la mesa de juego es consciente de ello y los jugadores son capaces de mantener cualquier *conflicto entre sus personajes*, sin que se extienda a la vida real.

TIPOS DE CAMPAÑA

A cada tipo de persona le gustan juegos diferentes. Algunos prefieren el combate, mientras que otros buscan experiencias distintas, con más interpretación de los personajes y menos preocupación por los valores numéricos del juego. Casi todo el mundo se encuentra a medio camino entre ambos extremos, combinándolos a su gusto.

Cuando lo resumes hasta su mínima expresión, podríamos decir que hay tres tipos de campañas: patada a la puerta, exploración e interpretación.

PATADA A LA PUERTA

Una campaña de este tipo se centra en torno al combate. Con *Savage Worlds* puedes hacer mucho más que enfrentar a cinco héroes contra un par de orcos y un ogro. ¡Puedes arrojar *hordas completas* de enemigos contra tus héroes, además de proporcionarles un puñado de fieles aliados y seguidores para que les ayuden!

Lo mejor de todo es que si lo que quieren los jugadores es abrirse camino entre las fuerzas de la oscuridad a golpe de espada, es posible hacerlo. Por otra parte, los jugadores más inclinados hacia la táctica pueden adquirir ventajas de liderazgo y dirigir las acciones de sus seguidores y aliados.

Es ideal para aquellos jugadores de mente despierta que puedan aprovecharse de las reglas de apoyos y trucos para derrotar a sus enemigos sin hacer siquiera una tirada de ataque.

Aunque hay gente que, en la actualidad, denigra este tipo de campañas, no les hagas mucho caso: no hay absolutamente nada malo en disfrutar de un buen combate táctico. ¡Además, las escenas de interpretación más épicas pueden darse incluso en mitad del combate!

EXPLORACIÓN

Siempre es excitante explorar ciudades perdidas, buscar tesoros olvidados o redescubrir civilizaciones desaparecidas. Lo desconocido espera ahí fuera, oculto tras cada columna caída, mientras increíbles tesoros aguardan a que

"RECUELRDA: ARROJAR UNAS CUANTAS ARAÑAS DE PLÁSTICO A GABE Y EMILY ES UNA IDEA MUY MALA..."

-El DJ

algún aventurero osado se atreva a arrancarlos de las manos de sus misteriosos guardianes.

El principal problema de este tipo de campañas es que son muy difíciles de crear. Eres tú, el Director de Juego, quien debe fabricar de la nada todas esas extraordinarias sorpresas, temibles bestias y asombrosos tesoros. Afortunadamente en *Savage Worlds* es muy fácil diseñar prácticamente cualquier criatura, objeto mágico o desafío que puedas imaginar.

Un consejo muy importante: los jugadores no conocen las estadísticas de una criatura a menos que tú se las enseñes. Si describes criaturas misteriosas de distintos tamaños y formas, no te mates intentando que todos sus valores sean diferentes. Jamás sabrán que estás empleando casi siempre el mismo conjunto de valores, salpicado por descripciones distintas o pequeños ajustes cosméticos.

Cuesta mucho describir maravillas en una partida y que todas sean excitantes. Las vasijas antiguas, extraños pictogramas y expediciones arqueológicas son ideales para establecer el tono de una campaña basada en la exploración pero, a no ser que tengan algún tipo de significado oculto o proporcionen de vez en cuando algún que otro efecto mecánico, tus jugadores se aburrirán de ello con rapidez. Al fin y al cabo, cuesta mostrar interés por la quinta descripción detallada de una urna etrusca. Salpica la ocasional urna con una bolsa oculta de monedas de oro o, mejor todavía, con un vino antediluviano capaz de restaurar de forma milagrosa la fatiga, y verás cómo tus jugadores muestran mucho más interés en fisionear por las ruinas.

INTERPRETACIÓN

Quizás el tipo de campaña más complicada de dirigir sea aquella que implica una inmersión profunda en las motivaciones e intereses de los personajes. Es muy fácil dirigirla en cuanto a reglas; total, no habrá muchas tiradas. La parte complicada es saber cuándo empujar al grupo a una nueva situación o evento y cuándo dejar que pasen el tiempo hablando entre sí o con tus personajes no jugadores.

De nuevo, la capacidad de crear personajes y criaturas sobre la marcha facilita tremadamente el proceso. Puedes tomar un par de notas sobre las habilidades, ventajas o desventajas más importantes del personaje y olvidar el resto hasta que haga falta. De esa forma, concentrarás tu atención en proporcionar a cada extra más personalidad y preocuparte menos de lo bien que se le dan otras capacidades (como la Parada o Dureza) que no va a usar. ¡Al menos, hasta que se produzca un combate!

Otro aspecto a tener en cuenta cuando se dirige una campaña centrada en la interpretación es asegurarse de que van a ocurrir al menos suficientes sucesos en la historia como para que el grupo de jugadores tenga algo de lo que hablar. Si la parte central de la aventura es un puñado de gente sentada en una mesa, da por seguro que va a ser una noche muy lenta. Sin embargo, si en esa habitación se produce un asesinato, y más aún si ha sido uno de ellos, la acción será completamente distinta y mucho más emocionante. Si añades que las luces se apagan ocasionalmente y que nuevas víctimas van apareciendo, la interacción entre personajes puede acabar siendo tan emocionante como la generada en la más sangrienta de las mazmorras que puedas explorar.

HORROR

Casi todos los juegos tienen un poco de horror en ellos. Muchos Directores de Juego neófitos nos preguntan cómo manejar el horror en sus mesas. Se imaginan a sus amigos temblando alrededor de la mesa de juego, completamente aterrizados mientras horribles demonios acechan a sus indefensos investigadores.

Desafortunadamente, eso no va a pasar. Sí, es posible que ocurra algún momento puntual así, pero es mucho más probable que tus jugadores estén sentados junto a la mesa, comiendo patatas fritas e intercambiando chistes malos entre ellos a lo largo de la sesión. Lo peor que puedes hacer es interrumpirles. Recuerda que han venido a pasárselo bien y socializar con los demás mientras usan la imaginación es parte de su diversión. Déjales que lo disfruten y no intentes ser demasiado opresivo o abusar de lo espeluznante.

Cuando llegue el momento y comiencen a pasar cosas raras alrededor de los personajes, cambia sutilmente tu tono un poco. Sonríe y amortigua las luces, luego pon algo de música inquietante... pero bajita, lo justo solo para que la escuchen y se vayan olvidando de ella. Si lo que estás dirigiendo es verdaderamente terrorífico, tu grupo se habrá relajado y aceptará seguirte el juego cuando algo surja de la nada y comience a morderles el cuello. Intenta forzarles y te aseguramos que el tiro te saldrá por la culata.

Sea lo que sea que hagas, cuando el grupo finalmente encuentre un monstruo horrible, asegúrate de describirlo y de no usar el nombre que le hayas dado. "Una criatura desgarbada y enorme, de piel verdusca, con ojos legañosos y grandes colmillos, por donde resbalan sus asquerosas babas" asusta mucho más que si dices "un trol".



CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Uno de los objetivos de diseño de *Savage Worlds* es hacer el trabajo del Director de Juego lo más sencillo posible. Tanto los diseñadores como quienes han probado el juego pretendemos concentrarnos en la sensación de jugar, creando recuerdos increíbles y emocionantes. No nos interesa lo más mínimo pasarnos horas antes de comenzar la partida diseñando estadísticas para Carlos, el tabernero.

Eso significa que, a la hora de crear tus partidas, puedes centrarte en lo que importa: crear tramas intrincadas, enigmas peliagudos y personajes interesantes. No necesitas recurrir a complejas fórmulas matemáticas para crear personajes no jugadores o monstruos y, ciertamente, no tienes por qué pasar una hora delante de un programa informático solo para crear un puñado de bandidos.

Tu trabajo es igual de fácil durante la partida, ya que apenas hay tareas que debas vigilar con gran detalle. Es posible que debas estar atento a la cantidad de heridas de unos cuantos villanos Comodines, pero excepto por eso, todos los oponentes están bien, aturdidos o han sido eliminados del juego. Puedes centrarte en describir la acción en vez de tener que estar a cosas como apuntar “dos puntos de vida de daño al esqueleto con la pintura de la espada estropeada”.

Aprovechate de ello para darte un respiro y dirigir el juego como nunca lo has hecho antes. Si *quieres* pasar tu tiempo libre dedicándolo a la campaña, prepara mapas u otros objetos chulos que puedas entregar a los jugadores, desarrolla la personalidad y objetivos de tus personajes no jugadores

o crea alguna capacidad especial para tus monstruos que sea memorable (incluso hasta puedes testearla antes jugando en solitario para asegurarte de que funciona como quieras).

NUEVOS JUGADORES

Conseguir que tus amigos prueben un juego nuevo, especialmente si están acostumbrados a otros sistemas y no les gusta probar cosas nuevas, puede ser bastante problemático. Te recomendamos que descargues las *Reglas de prueba* de nuestra página web y entregues una copia a cada uno de tus amigos. Esto les mostrará con facilidad cómo es *Savage Worlds* y los animará a probarlo, aunque sea solo una vez. Si diriges una de las aventuras gratuitas que hay en nuestra página web, completas con personajes ya pregenerados, es muy fácil que todo el mundo se apunte a una sesión suelta y lo prueben, descubriendo si les gusta o no. Esperamos que sí, por supuesto.

En ese caso, siempre puedes intentar echar un poco más de carne en el asador, probando *Deadlands*, *50 Brazas*, *Lankhmar*, uno de los maravillosos mundos de nuestros licenciatarios u otro que tú mismo te hayas inventado. Otra opción es que, si te gustan estas reglas pero hay un mundo de juego determinado que te encanta, intentes convertirlo.

EQUILIBRIO

Otros juegos tienen reglas muy estrictas sobre cómo equilibrar los encuentros, de tal modo que todas las luchas sean “justas”. La batalla en cuestión quizás sea un poco dura, pero aun así se espera que los héroes venzan si son inteligentes y tienen un mínimo de suerte.

En *Savage Worlds*, por otro lado, casi todos los encuentros deberían ser razonables para el nivel de poder de tus

personajes. Pero no siempre es el caso. A veces, es igual de interesante ver si los jugadores pueden analizar una situación y determinar que probablemente no puedan ganar... O al menos que cargar de cabeza hacia el enemigo con las armas por delante no es buena idea. En ocasiones es incluso deseable, pues anima a los jugadores a pensar por sí mismos, planear y llegar a soluciones apropiadas incluso en las situaciones más peligrosas.

Como Director de Juego no temas nunca dejar que la oposición haga lo que sabe hacer. Después de todo, se trata de mundos *salvajes*, donde el triunfo frente a los oponentes debe ser un logro merecido, no algo que se dé por asumido.

Eso nos conduce al fallo. Si un monstruo o villano derrota al grupo de aventureros, haced un descanso y aprovecha para hablar con tus jugadores, recordándoles que incluso los héroes más grandes del mundo fracasan en ocasiones. Lo que realmente les define como héroes no es la victoria, sino cómo se recomponen y continúan luchando frente a la adversidad.

Además, en ocasiones el fracaso es mucho más interesante que el éxito. Por ejemplo, digamos que un joven noble reta a un bárbaro en un duelo personal a cambio de dejar en paz sus tierras. El joven aristócrata es derrotado y los personajes jugadores, que tienen la tarea de protegerlo, deciden violar su palabra dada. ¡Intervienen y matan al campeón bárbaro! El noble ha quedado deshonrado, pero aun así, debe seguir liderando a aquellos que sacrificaron su propio honor para salvarlo.

CÓMO DISEÑAR UN RETO

Tras dirigir unas cuantas veces *Savage Worlds*, ya te habrás hecho una buena idea sobre cuántos oponentes puedes arrojar contra tus aventureros. El siguiente

sistema te proporciona una base desde la que empezar, pero asegúrate de tener en cuenta cualquier ventaja adicional que pueda tener uno de los bandos, ya sean trampas preparadas, apoyo de terceros, objetos mágicos poderosos o terreno favorable para sus intereses.

- Un Comodín heroico de rango Novato y con capacidades de combate decentes debería ser capaz de acabar con tres oponentes estándar (aquellos con d6 en casi todo, equipados con armas y armaduras normales) o dos adversarios mejor adiestrados, armados o protegidos.
- A medida que el rango de experiencia del grupo va aumentando, también debería mejorar la cantidad o calidad de sus adversarios.
- En general, dos extras por cada héroe y un líder Comodín enemigo (con la misma cantidad de ventajas de combate, más o menos, u otras capacidades equivalentes) suele ser un combate decente.

Experimenta con estas indicaciones hasta que logres hacerte con una buena idea del juego. Después, puedes introducir adversarios más poderosos o aumentar la cantidad de los secuaces hasta encontrar la sensación que busques.

Cuando un combate parezca decantarse en contra de tus jugadores, no caigas en la tentación de “manipular” las tiradas de dados de los adversarios o interpretarlos cometiendo errores flagrantes que no harían en otra situación. Es muy anticlimático y, además, tampoco es justo con tus jugadores. En vez de eso, recompensa a los héroes con más benis en cuanto tengas la oportunidad. Eso les ayudará a salir del embrollo, superar cualquier tirada clave y absorber las heridas.

Dicho eso, **no temas dejar que fracasen**. La escena tampoco tiene por qué acabar en una masacre (un “TPK” en

*"NATE Y EMILY ODIAN CUANDO
IMITO LAS CARCAJADAS
DEMENTES DEL GRAZNIDOS.
¡TENGO QUE ASEGURARME DE
HACERLAS MÁS A MENUDO!".*

-El DJ

nuestro argot, acrónimo del inglés *Total Party Kill*, la muerte de todo el grupo de aventureros). Quizás despierten en las mazmorras del enemigo o los arrastren como esclavos a algún lugar distante. Ambos casos son una excusa ideal para nuevas aventuras y obstáculos que superar, sin poner fin a una campaña.

EXPERIENCIA

En general, los jugadores comienzan las campañas de *Savage Worlds* a los mandos de personajes de rango novato. Aunque están adiestrados y tienen talento, aún no han visto o participado en muchas aventuras.

Merece la pena repetirlo: los personajes de rango novato son “novatos”. Sí, pueden ser algo mejores que la media humana, pero solo están al comienzo de sus carreras. No se espera que puedan enfrentarse a dragones o archivillanos... solo que se ganen su camino hasta estar listos para estos enfrentamientos casi definitivos.

Por supuesto, lo anterior representa la campaña más típica. También puedes comenzar una campaña con personajes más experimentados. De hecho, es buena idea cuando se trata de ambientaciones muy peligrosas o se planea una campaña corta donde los héroes deben llegar al meollo de la cuestión más rápido de lo normal. Una operación de comandos durante la Segunda Guerra Mundial, el asalto a la guarida de un nigromante no muerto o un grupo de superespías que deben infiltrarse

en la diabólica guarida de un villano no son aventuras aptas para aprendices.

Es importante equilibrar el proceso haciendo que los jugadores creen a sus personajes como novatos y luego los mejoren exigiéndoles que seleccionen avances por rango tal y como habrían hecho jugando con ellos. Esto mantiene una progresión realista de sus atributos y habilidades, y asegura que no seleccionen ventajas más avanzadas de lo que podrían en condiciones normales.

Comienza creando personajes de rango experimentado o, en los casos más extraordinarios, veteranos. Una vez te hayas hecho una idea de las capacidades de estos personajes avanzados, puedes hacerlos tan poderosos como creas conveniente. ¡Un torneo con personajes legendarios es un espectáculo increíble!

BENIS

Los benis son la auténtica economía de *Savage Worlds*. Sirven para recompensar sobre la marcha a los jugadores más creativos por sus acciones, entretener a la mesa de juego e interpretar su personaje.

Los Directores de Juego recién llegados a *Savage Worlds* a menudo olvidan recompensar a sus jugadores con ellos, o temen que faciliten demasiado el trabajo a sus jugadores, perdiéndose la emoción. No es el caso. Cuando los jugadores tienen muchos benis a su disposición, tienden a gastarlos en aquello que consideran importante para sus personajes, en vez de atesorarlos para sobrevivir. Si les racaneas los benis, harán esto último y, además, el *equilibrio interno* del juego se construye en torno a su flujo constante. Recuerda, repetir tiradas *no garantiza nada*. Un jugador podría gastar cinco benis en una simple tirada de Notar y seguir fallando. No es probable, pero, sin duda, sí posible.



TAMÍRES PAPÁ

Así pues, ¿cuándo recompensar con benis? Siempre que el jugador haga algo inteligente, encuentre una pista que impulse la trama o interprete a su personaje, en especial si implica sus desventajas o su historial. Cuando un personaje leal pone en peligro su vida para salvar a uno de sus camaradas, poca duda puede haber de que merece un beni por ello. Cuando un personaje Cojo indica a los demás que lo dejen atrás, mientras él entretiene a esa manada de lobos que les persigue, sabiendo que es él quien enlentece al resto del grupo, ¡recompénsale por ello!

Nunca es mala idea recompensar a un jugador por una gran cita, una broma en la mesa que tenga que ver con la partida o incluso los raros y emotivos momentos de tragedia que puedan ocurrir.

Cuando hayas recompensado a un jugador por algo, no repitas o, al menos, procura dejar que pase un tiempo para recompensar esa misma conducta. Por ejemplo, no merece un beni cada vez que se mencione, una y otra vez, la misma broma. Ponerse en auténtico peligro, teniendo la desventaja Heroico, sin embargo, puede ser una excepción a esto y deberías recompensarlo casi siempre.

En general, la cantidad de benis disponible comienza a crecer al principio de la aventura, mientras los jugadores interpretan sus personajes y se introducen en la historia. Comienza a reducirse a partir de la mitad, pues las excusas utilizadas para recompensar ya se han activado. Para el clímax de la aventura, los benis pueden ir bastante justos, tanto a la hora de recompensar con ellos como para superar una tirada importante. Eso hace que los jugadores dependan de los jokers o recurran a grandes momentos que recordar para obtener más: saltar sobre la grupa del dragón, entrar en la cámara atravesando la sucia cristalería satinada, una tirada de Provocar, acompañada de las palabras exactas, que golpee de lleno al villano en su ego, etc.

INTERPRETAR LAS TIRADAS

En *Savage Worlds* las tiradas de dados brutales e impredecibles ocurren con cierta regularidad. ¡Aprovéchalo cuando ocurra! Si el héroe salta desde un coche siniestrado mientras gira sin control alguno y logra una tirada de Atletismo increíble, describe cómo salta por el aire, hace media docena de

piruetas y rueda por el suelo, levantándose gracias a la inercia en una demostración de equilibrio. Del mismo modo no temas enfrentarlo a algo realmente penoso cuando saca una tirada muy mala. Quizás saque una pifia al usar las reglas de persecución, mientras esquía por la ladera de una montaña huyendo de un hambriento yeti. Describe cómo cae y rueda por la nieve, perdiendo velocidad hasta detenerse justo cuando la bestia se prepara para recibirla y devorarla.

A tus jugadores les encantará que adornes la descripción de la acción; se sentirán geniales y poderosos si los dados les acompañan o la sensación de peligro cuando estos los traicionen, en especial si dedicas unos instantes a hacer de su fracaso algo interesante. Por ejemplo, una pifia en una tirada de Pelear puede ser un simple turno perdido o una parte de la historia que siempre recordaréis.

RITMO

Un buen Director de Juego debe prestar atención al ritmo de la partida. A veces el grupo querrá detenerse y tomarse su tiempo para interpretar a los personajes, relacionándose con el mundo o incluso bromeando entre ellos, mientras ignoran sus personajes y disfrutan del aspecto social del juego. Sin embargo, si ves que se alarga demasiado, probablemente el grupo necesite un pequeño empujón.

Esto es especialmente cierto en las aventuras muy abiertas, como un caso misterioso de asesinatos que exige que los jugadores decidan hacia dónde llevar sus personajes y lo que quieren que hagan (como opuesto a una aventura de mazmorreo clásica, donde lo único que tienen que decidir es si siguen adelante o se retiran a descansar).

En general, si la mayoría de los jugadores está interpretando a sus personajes, riendo y pasándoselo bien, déjales que sigan. Deja que sean ellos quienes marquen el ritmo de juego. Si notas que los jugadores empiezan a mirar para otro lado o parecen algo aburridos, dales algo que hacer. Cuando parezcan perdidos y sin saber qué hacer, pídele a uno de ellos que recunte las pistas que han encontrado o describa la situación en que se encuentran, para aclarar sus ideas. Eso suele ser suficiente para que a alguien se le ocurra algo o vean una pista que se les había pasado por alto, pudiendo seguir desde ahí. También puedes añadir nueva información mediante una llamada telefónica o la visita de un personaje no jugador.

Finalmente, no temas improvisar un encuentro si eso sirve para que el grupo tenga una nueva vía que seguir. Quizá el grupo sea atacado por los villanos y, tras el combate, puedan sonsacarles a los supervivientes una nueva pista.

EL RITMO EN COMBATE

Puede que incluso más importante que el ritmo al nivel de trama sea asegurarte de que los combates son rápidos y brutales. A medida que vas contando hacia atrás las cartas de acción, haz que cada jugador te diga lo que su personaje va a hacer con rapidez. Si necesita un momento para pensárselo, ponle en espera y pasa al siguiente jugador.

Cuando creas que el escenario es especialmente dramático y el jugador no indica con rapidez las intenciones de su personaje, prueba a contar hacia atrás en voz alta: “*¿Qué vas a hacer? 5, 4, 3, 2...*”. Eso servirá para que comience a acelerárseles el ritmo cardíaco y refuerza la sensación de que sus personajes se encuentran en una situación peligrosa que requiere decisiones rápidas y grandes muestras de heroísmo.

Siempre que puedas, acelera el ritmo en combate. Haz que sientan la presión de estar en un combate. Haz que se pongan nerviosos. Haz que comprendan que su situación es desesperada y que es mejor que su siguiente tirada sea buena...

Eso no quiere decir que no haya ocasiones donde quieras hacerte a un lado y dar tiempo a que el grupo de jugadores planee sus acciones y se coordine cuando tenga sentido; en especial, si tienen un gran plan o necesitan comprobar algo muy importante, como los detalles de un poder o una regla especial.

Otras veces, puedes dar un respiro a todo el grupo de jugadores. Por ejemplo, tras un par de rondas de combate, entra en escena un adversario temible. Es en ese momento donde una pausa para ir al baño puede recalcar el hecho de que todo acaba de aumentar en intensidad. Deja que se cuezan solos con la espera.

En resumen, siente el momento y acentúa el drama cuando venga bien al escenario, el entorno del combate y el estado de ánimo de los jugadores, dejando que planeen sus movimientos y recurran a tácticas complejas cuando tenga sentido o eso beneficie la partida.

EXTRAS

En cualquier buen juego, lo que realmente importa es el mundo que rodea a tus héroes y los personajes no jugadores son una parte muy importante de él. Esta sección te ayudará a insuflarles vida propia, haciendo que los extras de tu mundo sean inolvidables.

CREACIÓN

Possiblemente esta sea la regla más importante que existe a la hora de tratar

con PNJ: **¡No uses las reglas de creación de personajes con ellos!**

Simplemente, dales lo que creas que pueden necesitar, olvidándote de todo lo demás. Recuerda, se supone que es un juego fácil de preparar, dirigir y jugar. No pierdas el tiempo sumando puntos por aquí o restándolos por allá para unos simples Extras; ese tiempo es precioso y estará mucho mejor empleado si lo usas para diseñar trampas infernales o imaginar diabólicas capacidades especiales para tus monstruos.

PERSONALIDAD

En el caso de los personajes no jugadores, su personalidad es mucho más importante que los valores numéricos y estadísticas. Apunta un par de notas en tu libreta sobre los PNJ que tus jugadores conocerán durante la partida para hacerte una idea de cómo interpretarlos. Hay Directores de Juego a quienes ayuda identificar los extras más importantes con actores o personajes sacados del cine, televisión, libros o cómics.

Sabiendo que al capitán de la guardia de la ciudad “lo interpreta Fernando Fernán Gómez”, por ejemplo, ya te puedes hacer una idea de cómo dirigir durante el juego cualquier interacción con él. Será bastante gruñón y tendrá una voz ronca y profunda.

Añadir estos toques extras a los personajes los hacen destacar sobre los demás, facilitando además que los jugadores los recuerden. De ese modo, el capitán se vuelve un personaje memorable, al que podrían acudir en el futuro, en vez de un simple recurso temporal que olvidarán en la siguiente escena. Por supuesto, no todos los Extras necesitan tanto nivel de detalle, pero cuando lo hagas, añadirá mucho realismo y profundidad a tus partidas.

ALIADOS

Aunque rara vez viene especificado en ningún sitio, casi todos los juegos asumen que el Director de Juego controla los personajes no jugadores, tanto cuando se interactúa con ellos como durante el combate. Esto suele significar que el DJ, asfixiado por sus obligaciones, simplemente se olvida de ellos durante el combate o los hace a un lado, describiendo de forma narrativa lo que les sucede. Afecta incluso a mercenarios contratados específicamente para el combate, además de compañeros animales, ayudantes o intereses románticos. La realidad es que, en muchos juegos, los aliados que acompañan a los personajes solo son una molestia.

Savage Worlds, por otro lado, adopta una actitud muy distinta: nosotros colocamos sobre los hombros de tus jugadores la responsabilidad de controlar a sus aliados. Por supuesto, el DJ tiene la última palabra sobre lo que dicen o cómo actúan, pero rara vez, si es alguna, debería llevarlos directamente durante el combate.

Si dejas que los héroes tengan aliados, puedes añadir todos los sicarios y esbirros que habitualmente acompañan a un villano sin problemas. Imagina un anciano liche arrinconado en su impía sala del trono. ¿Te lo imaginas sentado solo? No. Estará rodeado de docenas de muertos vivientes ansiosos de carne humana. Estos esbirros menores son buenas complicaciones a tener en cuenta durante los combates. Tus jugadores se divertirán aplastándolos con sus aliados mientras sus héroes hacen frente en persona al líder y sus ayudantes más peligrosos.

Hace falta algo de tiempo para acostumbrarse, claro. Si has sido Director de Juego de otros sistemas de juego durante mucho tiempo y no te convence demasiado eso de entregar el control de los personajes no jugadores, te sugerimos que lo pruebes poco a poco y veas cómo funciona. Si ves que no va bien con los gustos y preferencias de tu grupo, siempre puedes cambiarlo.

INFLACIÓN ARTIFICIAL

El problema contrario también sucede. A la hora de dirigir *Savage Worlds* muchos Directores de Juego se enamoran de la facilidad con la que se pueden añadir extras y aliados a los combates. En ocasiones, acaba creando enormes grupos de personajes y, para hacerles frente, obliga a emplear números muy grandes de oponentes.

Si te gusta es perfecto (el sistema puede manejarlo sin ningún problema), pero ten en cuenta que un combate con cincuenta o más combatientes tardará en resolverse, ¡incluso si usas un sistema tan sencillo y frenético como el nuestro!

LEÍ EN ALGÚN SITIO QUE LA FILOSOFÍA DETRÁS DE QUE LOS EXTRAS SOLO SOPORTEN UNA HERIDA ES PODER CONTROLAR EL ESTADO DE TODA LA MESA DE UN SIMPLE VISTAZO; ASÍ, ESTÁN BIEN (DE PIE), ATURRIDOS (TUMBADOS) O FUERA DE COMBATE (LOS HAN QUITADO DE LA MESA). SIRVE PARA QUE TODO SEA SENCILLO, RÁPIDO Y DIVERTIDO. ÉS LA MEJOR FORMA DE LLEVAR EL COMBATE, AL MENOS PARA LOS MALOS".

-EL DJ

SAVAGE WORLDS

EDICIÓN AVENTURA



LOS PROTOSERES DE LA CIÉNAGA NEGRA

CAPÍTULO 9

LOS PROTOSERES DE LA CIÉNAGA NEGRA

CRÉDITOS

Escrito y diseñado por Matthew Cutter.

Corrección por Shane Hensley.

Dirección artística por Aaron Acevedo y Alinda Saxon.

Diseño gráfico de la maqueta por Karl Keesler.

Maquetación por Ben Acevedo.

Ilustración de cubierta por Wayne Miller.

Ilustraciones interiores por Tyler Clark, Donald Crank, James Denton, Chris Malidore, Wayne Miller, Alida Saxon y Jon Taylor.

Savage Worlds creado por Shane Lacy Hensley.

CRÉDITOS ADICIONALES DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Jorge Coto Bautista, M. Alfonso García.

Traducción: M. Alfonso García.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: M. Alfonso García.

HT Publishers es propiedad de Jorge Coto Bautista, Adolfo García, M. Alfonso García, M.^a Cruz Rodríguez Hernández y Pablo Domínguez.

www.htpublishers.es

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.

Ha pasado casi un siglo desde el fin del antiguo mundo...

Ahora, surgen de las profundidades de la Ciénaga Negra, imparables, indistinguibles, secuestrando y matando con quién sabe qué oscuro propósito. Ellos son... ¡los protoseres! Solo un grupo de héroes como vosotros puede ayudar a la necesitada gente de Villapantano, pero, ¿qué terrores os aguardarán en el corazón de la Ciénaga Negra?

PERSONAJES

Los protoseres de la Ciénaga Negra es una aventura postapocalíptica para un grupo de entre cuatro y seis héroes de rango Novato. Deberíais crear los personajes usando las reglas habituales de *Savage Worlds*, teniendo además en cuenta las indicaciones de **Reglas de ambientación** (página 296), pues incluye una ventaja de carácter postapocalíptico que alguno de los héroes quizás quiera adquirir. La aventura asume que los personajes son residentes o visitantes regulares de Villapantano, una pequeña comunidad.

Además del ocasional artefacto del pasado, el actual nivel tecnológico de Villapantano es equivalente al de una sociedad medieval: las armas de los héroes consistirán en arcos, ballestas y armamento cuerpo a cuerpo de metal pobemente trabajado. La gente sabe que en el mundo antiguo se lograron grandes maravillas tecnológicas. Se debe usar Conocimientos Generales para identificar fenómenos, animales y mutaciones contemporáneas; Ciencias, Idioma (Antiguos), Humanidades y Electrónica sirven para conocer hechos sobre el mundo antiguo, su lengua, costumbres y utilizar su tecnología respectivamente.

El apocalipsis tuvo lugar hace unos setenta años, más o menos, antes de que comience esta aventura. Eso significa que cada vez hay menos gente que recuerde cómo era el mundo antes de la catástrofe y la mayoría de personas solo ha vivido y conocido sus consecuencias inmediatas. Para muchos, el mundo en que viven es el único que han conocido. Hemos dejado la naturaleza exacta del apocalipsis muy poco definida para que puedas usar esta historia salvaje como inicio de tu propia campaña, además de como aventura suelta.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Esta aventura emplea las reglas de **Rechazo dinámico** de la página 203 para todos los personajes con un trasfondo arcano. Además, deben tenerse en cuenta las siguientes reglas de ambientación:

Carroñeo: En cualquier área en ruinas que el DJ considere apropiado, los supervivientes pueden rebuscar en busca de reliquias u otros objetos útiles entre la basura y restos abandonados de los antiguos. Se resuelve como una tirada de Notar. Debe aplicarse una penalización o bonificación a esta tirada en función del tamaño de la zona. Por ejemplo, una autocaravana herrumbrosa podría llevar 1d4 minutos de tiempo e imponer una penalización de -2 a la tirada, una casa pequeña llevar 2d10 minutos (y una bonificación de +1) o un gran almacén tardar 1d4 horas (pero dar una bonificación). El éxito significa que el carroñeo permite encontrar objetos diversos y útiles por valor de 2d6 € (créditos) que más tarde podrá trocar. Con el aumento, el personaje encuentra además un objeto menor de utilidad inmediata o alguna reliquia del pasado que determine el DJ.

Cuando una búsqueda obtiene varios aumentos, el DJ podría determinar que se

NOTA EDITORIAL

Esta aventura no pertenece al manual básico de *Savage Worlds*, pero gracias a los mecenas del mecenazgo en castellano ha sido posible añadirla al libro. ¡Muchas gracias a todos por vuestra ayuda!

ha encontrado un objeto de mayor utilidad o potencia, como armas de tecnología avanzada, munición, equipo científico o una armadura (puedes recurrir al manual básico de *Savage Worlds* y la *Guía de género: Ciencia ficción* si necesitas ideas).

Mutaciones: El fin de la civilización del antiguo mundo ha dado paso a una sorprendente pléthora de animales, plantas, insectos y seres humanos mutados. Los jugadores pueden usar los trasfondos arcaicos Psiónica o Dotado del manual básico de *Savage Worlds* para representar aquellos poderes que han adquirido a través de su exposición a los extraños patógenos y toxinas existentes. También se pueden modelar otras mutaciones de carácter físico y mental, así como crear plantas, animales y máquinas sintientes mediante las reglas de **Creación de especies** (pág. 24). Del mismo modo, diversas desventajas físicas y mentales permiten representar los efectos negativos de una mutación si el jugador así lo quiere.

Para acabar, añadiremos una nueva ventaja profesional útil en este tipo de ambientaciones postapocalípticas:

CARROÑERO

Requisitos: Novato, Notar d8+.

El personaje puede repetir una vez cada tirada de Notar que realice para carroñear y, además, dobla los beneficios normales del resultado. Así, obtiene 2d6x2 € en fruslerías con el éxito y objetos más potentes o útiles con el aumento (a discreción del DJ).

PROBLEMAS EN VILLAPANTANO

En esta sección los supervivientes descubren la última de una serie de misteriosas desapariciones. Un testigo presencial cuenta su historia y los héroes deciden poner fin a la amenaza.

Villapantano: Se trata de una diminuta comunidad pesquera, prácticamente cubierta de moho, en el linde exterior de la Ciénaga Negra. Unas cuarenta y cuatro almas viven en ella. No hay tiendas o entretenimiento profesional, pues es solo una miséríma aldea que trata de sobrevivir. Mantiene una pequeña milicia para defenderse del ocasional merodeador o depredador, de la cual los héroes formarán parte si es que son residentes del lugar.

Además del ocasional mercadeo con una comunidad de granjeros situada a unos quince kilómetros en dirección este, Villapantano es un lugar aislado, pues no hay caminos en buen estado que lleven a ella. La ciénaga es propensa a las inundaciones cuando llueve mucho, lo que bloquea la única ruta capaz de permitir el paso de un carro. Hay varias sendas más, pero suelen evitarse por lo peligroso del terreno y los depredadores.

Puedes leer el siguiente pasaje a tus jugadores para iniciar la escena (si decides jugar esta historia salvaje como parte de una campaña postapocalíptica ya en curso, sáltate el primer párrafo):

La mayoría de vosotros habéis vivido en Villapantano toda vuestra vida. El resto la visitáis con regularidad para trocar mercancías del exterior por los sabrosos cangrejos y congrios que atrapan sus pescadores en la Ciénaga Negra. Conocéis bien a la gente de la aldea y esta os conoce igual de bien.

Hace dos semanas, un carromato mercante con destino a Villapantano desde Campos Quemados (la comunidad agrícola más cercana) fue saqueado. Los atacantes se llevaron tanto al hombre como a la mujer que lo guiaban, al igual que los animales del tiro, y dejaron limpio el vehículo. Desde entonces han desaparecido otros dos pescadores más en los marjales al oeste de Villapantano. El último desapareció justo anoche.

La gente de la aldea está aterrorizada y los ancianos buscan respuestas. Pretenden enviar a un grupo de exploradores a descubrir qué es lo que ataca a los suyos. No tardan en seleccionarlos para esta tarea, aunque os aseguran que una importante recompensa os aguardará a vuestro regreso con éxito: ¡un artefacto de los antiguos!

LO QUE GIREL VIO

Si el grupo quiere escuchar en persona lo sucedido, puede charlar con Girel, un pescador de la aldea y único testigo del último de los ataques. Girel es un anciano alto, delgado y algo enjuto que sigue muy asustado por lo que vio. Puede contar lo siguiente:

— Tampoco es que viera mucho. Fue justo después del ocaso. Taden se alejó un poco para recoger varias de nuestras redes. Escuché gritos suyos pidiendo auxilio y sonidos de lucha en el agua; había dos personas más, pero estaban entre las sombras.

Para cuando recuperé mi lanza, uno de ellos ya había desaparecido con Taden. El otro... —perdonen mi tartamudeo— se detuvo bajo la luz durante un segundo y pude verlo. ¡No tenía cara! ¡Solo había un espacio curvo grisáceo donde deberían haber estado sus rasgos!

Después, también desapareció. Era mucho más rápido que nada que haya

visto hasta entonces. Salí corriendo. Taden, perdóname, pero hui corriendo de allí tan rápido como pude, dejando también las redes y nuestras capturas.

Girel no puede aportar más, pero estará dispuesto (aunque a regañadientes) a conducir al grupo hasta el lugar donde se produjo el ataque si se le vence en una tirada opuesta de Intimidar o Persuadir contra su Espíritu.

■ **Girel:** Usa la plantilla de Superviviente de la página 310.

LA OFERTA DE LOS ANCIANOS

En cuanto a los líderes de la aldea, estos ya han visto suceder y pasar amenazas antes, pero su intuición les dice que es mejor no subestimar esta. El consejo está dispuesto a ofrecer un pequeño botín por adelantando a cualquier grupo de mercenarios dispuesto a entrar en la Ciénaga Negra, encontrar la amenaza y ponerle fin: doce longevas barras nutricionales (aún comestibles) de los antiguos. También prometen piezas electrónicas por un valor de trueque de 250 € una vez el trabajo finalice.

El éxito en una tirada de Conocimientos Generales informará a los héroes de que se trata de una suma pequeña por una misión peligrosa de búsqueda y destrucción, incluso para una comunidad tan pequeña como Villapantano. Si el futuro empleado supera una tirada de Persuadir, el consejo de ancianos añadirá un respirador. Con uno o más aumentos, también prometen añadir una máquina sensora a las recompensas una vez el grupo demuestre que la ciénaga es otra vez segura.

Barrita nutritiva: Una comida completa en una gruesa barra de diez centímetros de longitud por uno y medio de grosor. Cada barrita pesa 125 gr.

Respirador: Es una máscara facial que filtra las toxinas dañinas del aire y añade

+2 a las tiradas que se realicen para evitar los efectos de gases o atmósferas nocivas. Pesa 0,5 kg.

Máquina sensora: Un instrumento fácil de llevar en una mano con sensores ópticos, químicos, de movimiento, etc. capaz de ignorar las penalizaciones por iluminación; añade +2 a las tiradas de Notar para detectar tipos específicos de sustancias o criaturas, como seres biológicos, lecturas químicas, presencia de metal, etc. en un alcance máximo de 50 metros. No es necesario tener en la línea de visión a los potenciales objetivos, pero los materiales densos pueden provocar lecturas imprecisas o falsas, a discreción del DJ. Pesa 1 kg.

El consejo promete a los mercenarios (ya sean la milicia local o forasteros) que, si hacen bien el trabajo, les esperarán más tareas en el futuro.

■ **Miembros del consejo:** Usa la plantilla Superviviente de la página 310.

LA CIÉNAGA NEGRA

En esta parte, los mercenarios se internarán en la Ciénaga Negra. Tras afrontar o evitar los peligros naturales del pantano, los héroes encontrarán un puesto de observación muy distinto a todo lo que han conocido hasta ahora.

Radiación: La Ciénaga Negra está afectada por radiación residual, producto de las terribles energías liberadas durante el apocalipsis. La radiación alcanza niveles peligrosos y, en casos de exposición prolongada, puede enfermar. Los héroes deben realizar una tirada de Vigor contra la radiación cada día completo que pasen en la Ciénaga Negra. Consulta la sección de Radiación (pág. 179).

ALLÍ DONDE TADEN DESAPARECIÓ

Los exploradores pueden convencer a Girel para que les enseñe el lugar donde se produjo el último ataque o buscarlo ellos mismos. Se encuentra a casi un kilómetro de Villapantano, aunque solo a unos doscientos cincuenta metros en el interior del cenagal. Consiste en un pequeño islote de hierba que sobresale entre las oscuras aguas, que es donde Girel y Taden solían montar sus campamentos pesqueros. Las redes siguen llenas de congrios y otro pescado aún coleando, pero el pantano muestra un silencio sobrecededor.

El éxito en una tirada de Notar permite descubrir una pequeña mancha de una especie de baba transparente entre la hierba del islote que ocupa un área de unos dos metros de diámetro. Si alguien toca la sustancia o la frota entre sus



dedos, sentirá un ligero cosquilleo y la sensación de pérdida del tacto durante varios minutos (no tiene efectos mecánicos). Son residuos del espray paralizador de los protoseres.

El éxito en una tirada de Supervivencia (rastrear) permite descubrir huellas, aparentemente de pies humanos que calzan botas. Se alejan de la zona de vegetación más aplastada donde tuvo lugar el ataque y llevan en dirección oeste hacia el corazón de la Ciénaga Negra. Es posible encontrar más huellas, ocasionalmente, en otros islotes cercanos, pero acaban desvaneciéndose por completo.

LA PLANTA CARNÍVORA

Tras adentrarse varios kilómetros más en el pantano (y casi 1,5 km más de lo que nadie vivo recuerda), el grupo pasa cerca de un nepente, uno de los tipos más conocidos de planta carnívora. Es casi imposible distinguirlo entre las enredaderas y el musgo, que están húmedos por el rocío y crecen en una amplia variedad de colores.



Todo el mundo debe realizar una tirada de Notar contra la **Sorpresa** (pág. 156). El nepente se guía por su instinto animal, de tal modo que ataca a todo lo que se le pone a tiro, sin hacer ningún asco.

Si se derrota a la criatura y se abre en canal el tallo principal, encontrarán en él varios huesos de humanoide y una buena cantidad de restos metálicos sin digerir (cobre, plata y oro, así como trocitos de platino) procedentes de diversos aparatos electrónicos destrozados por un valor de trueque de 300 €. También hay un cuchillo de gran tamaño ($FUE+d4+2$, PA 2), aunque necesita algo con lo que sustituir su empuñadura. Podría haber otros artefactos de metal si el DJ así lo decide.

■ **Nepente (1):** Consulta la página 309.

LA PARTIDA DE GUERRA

Cerca del soto donde estaba la planta carnívora es posible realizar una tirada de Supervivencia (rastrear) para encontrar más huellas de botas, similares a las encontradas antes. Con un aumento, el héroe también encuentra un pequeño alfiler ornamental de plata caído en una mata de hierba púrpura y flores amarillas. Cualquier residente de Villapantano que supere una tirada de Conocimientos Generales recordará que Taden solía llevar ese alfiler en la solapa de su abrigo desde que lo encontró en unas ruinas antiguas hace ya varios años.

Tras continuar durante varios kilómetros más, los mercenarios se topan con un edificio de hormigón en ruinas, casi devorado por enredaderas rojas y plantas trepadoras oscuras. Ahora mismo es el campamento de una expedición de búsqueda didelfo. Estos didelfos (zarigüeyas inteligentes de tamaño humano que caminan a dos patas) buscan a sus propios amigos y parientes

desaparecidos. Los protoseres atacaron tres veces su asentamiento en el norte del pantano, a unos treinta kilómetros de distancia. Los didelfos buscan venganza.

Haz una tirada de Sigilo de los didelfos contra el Notar de los héroes (y viceversa, si los jugadores especificaron que avanzaban intentando pasar desapercibidos). Usa los resultados para determinar quién ve a quién y cuándo. Suheel, el líder de los mutantes, ordenará a su grupo que no ataque para ver qué hacen los héroes antes de actuar.

Este encuentro no tiene por qué acabar con un derramamiento de sangre, al menos no mientras los didelfos no tengan razones para desconfiar de los héroes. Al principio costará comunicarse, pues los didelfos emplean la lengua común de la región, pero muy simplificada. Será necesario superar una tirada de Astucia para comprender y hacerse comprender por los animales mutantes. Estos conocen el aspecto de los protoseres, pero no su procedencia.

■ Suheel: Usa la plantilla de Didelfo de la página 309, pero añade Agilidad d10, Disparar d10 y las ventajas Mando e Inspiración. Es comodín. Suheel usa una antigua escopeta de corredera (12/24/48, 2d10, CdF 1) cargada con cuatro cartuchos, una tosca espada (FUE+d6) y una armadura corporal (+4) de los antiguos.

■ Didelfos (2 por héroe): Consulta la página 309.

LOS CAMPOS DE LODO SUCCIONADOR

Tras viajar durante unas cuantas horas más, puedes leer el siguiente texto a tus jugadores en voz alta:

Tras avanzar fatigosamente durante kilómetros por sendas inundadas y

densos sotos de árboles musgosos, llegáis hasta una amplia extensión acuosa que parece dividir el pantano. Tiene unos cincuenta metros de anchura y se extiende tanto al norte como al sur hasta donde alcanza vuestra vista. En ella solo se aprecian las oscuras aguas de la ciénaga, sin islotes, colinas herbáceas o árboles. Al otro lado, entre la vegetación, una manada de desconocidas criaturas aúllan y braman... para después quedarse en completo silencio.

Cualquier viajero que supere una tirada de Notar (-2), percibirá cómo varias ramitas y hojas surgen del agua cenagosa en varios lugares. Deja que sea el propio jugador quien decida su significado (en realidad, son las ramas superiores de los árboles devorados por el voraz pantano).

El auténtico peligro no procede de la profundidad del agua. Esta tiene unos noventa centímetros de profundidad en todo el claro. Sin embargo, el denso y pegajoso barro que oculta tiende a atrapar en él todo aquello que haga presión sobre su superficie.

Es necesario atravesar unos cincuenta metros (25 pasos) y toda esta superficie se considera terreno difícil; los héroes pueden andar o correr, como quieran, para cruzar esta distancia. Cada ronda de movimiento exige realizar una tirada de Atletismo (-2 si el viajero corre). El éxito permite al héroe avanzar con normalidad, aunque nota cómo el cenagal tira de sus botas. Con el fallo, el personaje queda aferrado y debe superar en su siguiente turno una nueva tirada de Atletismo (esta vez a -2) para seguir moviéndose. Un segundo fallo significa que pasa a estar inmovilizado y comienza a hundirse. Con una pifia en cualquier tirada de Atletismo, el héroe se hunde en el barro, al entrar en un foso de mayor profundidad que su altura. ¡Desaparece salpicando agua sucia todo a su alrededor!

Los personajes aferrados e inmovilizados desaparecen bajo la superficie en tres rondas, a no ser que algún otro individuo les arroje una cuerda, les libere (recuerda que los rescatadores también deben tirar para evitar hundirse si están en el lodo) o escapen por su cuenta con una tirada de Atletismo (-4). Una vez bajo la superficie, el personaje comienza a asfixiarse (consulta **Ahogarse** en la página 174).

Si el DJ emplea esta historia salvaje como parte de una campaña, los héroes absorbidos por el lodo quizás no se ahoguen y caigan en una antigua red de alcantarillado que hay bajo la Ciénaga Negra, capaz de mantener todo ese legamo y agua fuera gracias a un conjunto de campos repulsores aún encendidos (y a los que les queda muy poco tiempo de vida). Dejamos en manos del DJ determinar qué horrores y maravillas de los antiguos esperan en ella.

EL PUESTO AVANZADO

A unos treinta kilómetros de Villapantano (es decir, a unos dos días de marcha andando a través del cenagal, que es terreno difícil), los exploradores encuentran la primera evidencia de sus misteriosos enemigos. Puedes leer el siguiente pasaje a los jugadores:

A través de los árboles notáis que la luz del sol se refleja sobre una superficie metálica y lisa. Os desplazáis hasta alcanzar un punto de observación mejor y, desde allí, contempláis una extraña torre en mitad del pantano que crece sobre un islote de barro, hierba y piedra oscura. La torre tiene unos seis metros de altura y está rematada por un hemisferio opaco y negro, que es donde se refleja la luz solar. En la base de la torre hay un panel con forma de puerta más oscuro que el resto del metal que lo rodea.

Se trata de una torre de observación establecida por ADÁN, una computadora sintiente (consulta la página 308), para proteger las fronteras de lo que considera su territorio. Hay otras torres semejantes al norte, sur y oeste del búnker principal. Los dos protoseres que hay en el interior, vestidos con petos naranjas, ya habrán detectado a cualquier individuo que se acerque a cincuenta metros o menos de la torre gracias a sus sensores, a no ser que emplee alta tecnología o poderes psiónicos para ocultar su presencia.

Lo primero que hacen los protoseres es enviar una transmisión al búnker central, situado a unos quince kilómetros en dirección noroeste, avisando así a ADÁN de que han aparecido "primitivos". Despues, simplemente esperan a ver qué hace el grupo. Aunque el domo de observación parece opaco, por dentro es translúcido y permite ver el exterior a la perfección. La puerta de la torre (Consistencia 15), el muro exterior (Consistencia 18) y el domo en sí (Consistencia 14) son, casi de seguro, inmunes a cualquier cosa que tengan los héroes a su disposición. En caso de necesidad, los protoseres pueden electrificar el exterior de la torre, provocando una descarga de alto voltaje (4d6 de daño a quien entre en contacto con ella, consulta **Electricidad** en la página 175).

Un fuego importante en la base de la torre, sin embargo, forzaría a los protoseres a abandonarla, debiendo salir por la puerta tras 2d6 rondas. Seguro que a los jugadores se les ocurre alguna otra maldad para atraer a los centinelas al exterior de la torre. Si se ven obligados a luchar, intentarán abrirse camino entre los atacantes y huir en cuanto tengan la oportunidad. Regresarán al búnker principal de ADÁN dando varios rodeos diseñados para evitar una persecución

(-2 a las tiradas de Supervivencia para seguirles). Los protoseres capturados son auténticos fanáticos y se resistirán al interrogatorio de sus enemigos tanto como puedan, pero siguen siendo seres inteligentes y es posible sonsacarles información mediante Persuadir o Intimidar (consulta **Redes de contactos** en la página 195).

■ **Protoseres (2):** Consulta la página 309. Uno está armado con un rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2) y ambos tienen una tarjeta magnética de seguridad con la que se puede abrir la entrada del búnker central (consulta la página 304).

ADÁN Y LOS PROTOSERES

En el último acto de la historia, los supervivientes descubren un antiguo búnker intacto y se enfrentan a los protoseres

que hay en el interior. Tendrán una oportunidad de rescatar a los desaparecidos, así como de convencer a una computadora demente de que entre en razón.

EL BÚNKER

La instalación consiste en una estructura de hormigón, alargada y baja, justo un poco más allá del linde occidental de la Ciénaga Negra. Se encuentra en un valle protegido de abruptas paredes de roca, algo que ayudó mucho a salvaguardar el lugar frente al apocalipsis. Un arroyo de aguas inquietantemente azules pasa bajo uno de los extremos del edificio, proporcionando hidrógeno al reactor de fusión que hay en el interior.

Los muros exteriores del búnker son de hormigón reforzado y acero, con casi un metro de grosor (Consistencia 20), mientras que los interiores son solo de hormigón armado (Consistencia 16). Todo el edificio disfruta de iluminación artificial gracias a una serie de fluorescentes en



las paredes y techos, que tienen cerca de dos metros y medio de altura.

ADÁN (el apodo dado a esta computadora autónoma de administración y defensa) tiene conexión directa con los protoseres, permitiendo así que estos disfruten de algunas de sus ventajas (como Mando o Genio Táctico) en el interior del edificio. Consulta el mapa que acompaña a esta aventura a la hora de determinar la disposición interior del búnker.

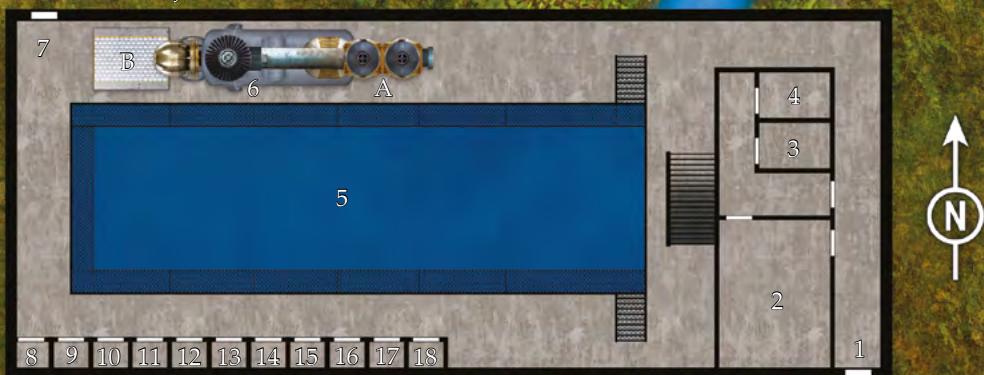
Si los héroes pasan uno o dos días estudiando el búnker desde un lugar seguro y a cierta distancia del exterior, notarán que muchos protoserios entran y salen del mismo, siempre vestidos con sus características petos naranjas. La mayoría de ellos regresan al búnker arrastrando consigo manojo de metal y plástico; en ocasiones, arrastran víctimas secuestradas (lo más habitual es un didelfo). El éxito en una tirada de Notar (a -4 por la distancia,

automática si se usan binoculares u otro objeto semejante), permite al superviviente percatarse de que emplean una tarjeta magnética para entrar en el edificio.

1. Entrada principal: La puerta está hecha con un metal desconocido, ligero y muy resistente (Consistencia 14). Hay un teclado numérico y una ranura para tarjetas junto al vano. Cualquier héroe con una de estas tarjetas de seguridad (por ejemplo, las del puesto avanzado) puede realizar una tirada de Electrónica (0) o Astucia (-2) para descubrir cómo se usa. El éxito en esta tirada permite abrir la puerta, que se desliza hacia el lateral con un suave susurro, revelando un pasillo algo polvoriento en el interior.

2. Vivac: Tres protoseres en su turno regenerativo descansan dentro de sendas vainas brillantes con forma ovalada, llenas de un extraño fluido, que están conectadas a lo que parece maquinaria

PLANTA BAJA



NIVEL SUBTERRÁNEO



BÚNKER DE CONTROL DE ADÁN



4 metros

muy avanzada. Los protoseres están conscientes y detectarán al instante la entrada de intrusos en la habitación, aunque tardan 1d4 rondas en salir de las vainas y atacar. Mientras las abandonan, están distraídos y vulnerables. Hay otras tres vainas vacías, funcionales pero sin usar, en la habitación.

■ **Protoseres (3):** Consulta la página 309.

3. Almacenes de provisiones: Una serie de altas estanterías albergan numerosos contenedores de ocho litros de pasta nutritiva, así como incontables cajas de veinticinco barritas nutritivas (como las de la página 298). Aunque ninguna de las dos cosas sabe especialmente bien, tanto los seres humanos como otros humanoides pueden alimentarse de ellas. Suponiendo que los héroes lograsen llevarse todo lo que hay en esta sala consigo, podrían alimentar durante dos meses enteros a toda la población de Villapantano (más si lo racionan) o generar 5.000 € en mercancías de trueque.

4. Armería: La mayoría de las armas del búnker ya están en manos de los protoseres, pero existe una pequeña cantidad extra como reserva que se guarda bajo llave en este lugar. La puerta de metal (Consistencia 12) se abre mediante una tarjeta electrónica similar a la de la entrada, pero solo ADÁN o la tarjeta de Prot-01 (área 19) pueden superar esta puerta. En las baldas de su interior hay:

- 2 cuchillos moleculares (FUE+d4+2, PA 2).
- 1 pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2).
- 1 rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2).
- 2 armaduras corporales (Armadura +4, resistencia balística).
- 3 granadas aturdidoras (5/10/20, PAG, consulta la página 110).

5. Reactor de fusión: Esta enorme cámara ocupa la mayoría del interior del búnker;

tiene algo más de 50x25 metros y el techo se alza unos seis metros. El reactor ronronea en voz alta y desprende algo de luz mientras produce la electricidad que consume la instalación. Dos juegos de escaleras dan acceso a una pasarela alzada que rodea el reactor, facilitando su mantenimiento. Varios protoseres supervisan el reactor y vigilan a los prisioneros, que también están en esta cámara.

■ **Protoseres (1 por héroe):** Página 309.

6. Taller de la impresora 3D: Esta máquina enorme e increíblemente avanzada es capaz de fabricar casi cualquier cosa, desde armas de última generación a seres vivos, suponiendo que haya suficientes materias primas del tipo apropiado. El combustible se añade a su reserva situada en la parte de atrás de la máquina (A) y el producto final se sintetiza en la bandeja de montaje (B). La máquina estará fabricando un protoser en la bandeja cuando los héroes entren en la cámara.

7. Entrada trasera: Esta puerta (Consistencia 14) tiene otro teclado y ranura para tarjetas, pero su uso está estrictamente controlado. Solo la tarjeta que lleva Prot-01 (área 19) permite abrirla.

8-10. Celdas: Estas pequeñas celdas están, de momento, vacías.

11-14. Celdas: Cada una de estas celdas contiene uno de los didelfos secuestrados. El animal mutante de la celda 13 es Nahwel, el hermano de Suheel (consulta la página 301). Si el DJ así lo determina, cualquiera de estas criaturas podría ocultar secretos, traicionar al grupo o ser el origen de una futura aventura.

■ **Didelfos (1 por celda):** Consulta la página 309. Estas criaturas sufren un nivel de fatiga por golpes y cardenales.

15. Celda: Un humano, sucio y lleno de golpes, languidece en esta celda. Es Taden, el pescador secuestrado de Villapantano.

■ **Taden:** Usa la plantilla de Superviviente de la página 310. Sufre un nivel de fatiga por golpes y cardenales.

16-17. Celdas: Estas celdas están vacías.

18. Celda: En ella hay un perro, un sufrido chucito callejero que los protoseres capturaron. Si se le libera y trata bien, demostrará ser un aliado muy leal.

■ **Perro (1):** Usa la plantilla de Lobo/Perro (página 271).

19. Centro de control de ADÁN: Esta cámara ocupa la mayor parte del nivel subterráneo del búnker y su techo tiene cerca de seis metros de alto. El extremo occidental de la sala está dominado por una enorme batería de pantallas de ordenador, teclados y luces indicadoras: el interfaz principal de la computadora central. Las operaciones quedan bajo la supervisión del líder de los protoseres, Prot-01, y tres de sus secuaces.

En esta cámara ADÁN también puede comunicarse directamente con sus enemigos, haciendo uso de todas sus habilidades y capacidades para realizar acciones de apoyo y ayudar en lo posible a los protoseres. Si los intrusos han llegado hasta este lugar, Prot-01 es su última línea de defensa. El líder de los protoseres luchará con toda la desesperación que exige una situación así.

■ **ADÁN:** Consulta la página 308.

■ **Prot-01:** Usa la plantilla de Protoserpiente (página 309), pero añade las ventajas Difícil de Matar y Puntería. Es comodín y va armado con un rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2). Prot-01 lleva un peto rojo.

■ **Protoseres (3):** Consulta la página 309.

20. Reactor inferior: Este nivel alberga la maquinaria responsable de canalizar agua del arroyo y extraer su hidrógeno. Solo un protoserpiente, conocido como Protector, se encarga de operarlo.

■ **Protector:** Usa la plantilla de Protoserpiente (página 14), pero añade la desventaja Pacifista (mayor), Electrónica d12, Reparar d10, un juego de herramientas y un exclusivo peto azul. Protector ha evolucionado más que los otros protoseres y tiene respuestas emocionales limitadas, así como una personalidad más desarrollada. El combate no es la función primaria de Protector. Su reacción inicial (consulta **Persuadir** en la página 49) es neutral, pero es posible convencerle de la justicia de la misión de los héroes con solo un éxito en una tirada de Persuadir. Con el aumento, Protector se hará tan amigo del héroe que estará dispuesto a defendélo con su propia vida.

INCLUCAR ALGO DE SENTIDO COMÚN...

En cuanto los mercenarios derrotan al último de los protoseres, un profundo silencio domina la sala de control durante unos cuantos segundos. Después, la voz sintética de ADÁN surge de uno de los paneles de control y, casi con un deje de tristeza, dice:

—Invasores, habéis derrotado a mis hijos y protectores. De acuerdo a los últimos resultados de evaluación, el homo sapiens está extinto. Las posibilidades de dominar con éxito la región inmediata se han reducido por debajo del ocho por ciento.

De acuerdo a la lógica, no hay razones suficientes para que esta computadora autónoma de administración y defensa siga funcionando. El protocolo de apagado del sistema comenzará en sesenta segundos. La sobrecarga del reactor se producirá en, aproximadamente, unos treinta minutos.

Por favor, evacuen las instalaciones hasta la distancia mínima de seguridad de tres kilómetros.

Los personajes con Humanidades, Ciencias o Idioma (Antiguos) a d4 o más

comprenden las implicaciones del discurso de ADÁN sin ningún problema. El resto debe superar una tirada de Astucia (-2) para entender las palabras de la IA. Está claro que el ordenador opera de acuerdo a información incompleta y, por tanto, erróneamente. Aunque el homo sapiens haya evolucionado o mutado, el argumento de que está extinto es falaz: ¡los propios supervivientes son la prueba de ello!

El grupo puede iniciar un **Conflictosocial** (consulta la página 167) para disuadir a ADÁN de autodestruirse. En cada una de las tres rondas de conflicto, los héroes deberán defender su causa (apuntando, por ejemplo, que los humanos no se han extinguido, que ellos son seres humanos, que la IA aún tiene razones para seguir viviendo, etc.) acompañadas de tiradas opuestas de Persuadir contra el Espíritu de ADÁN.

Al acabar las tres rondas, si los oradores no han logrado reunir ningún contador de influencia es mejor que empiecen a correr... ADÁN se apagará de forma irremediable y todo el búnker explotará con la potencia de una pequeña bomba táctica nuclear en treinta minutos. Si los jugadores logran de uno a tres contadores de influencia, ADÁN no queda del todo convencido, pero decide no auto-destruirse, entrando en hibernación con la reserva energética de emergencia hasta que logre reunir más información. Con cuatro o cinco contadores de influencia, el grupo convence a ADÁN de seguir funcionando, pero el ordenador esperará de los héroes que se encarguen de aquellas tareas que realizaban los protoseres. ¡ADÁN no tolerará ninguna desobediencia! Si el grupo reúne seis o más contadores, ADÁN no solo acepta



su punto de vista, sino que también se ofrece a servir como protector de los habitantes de Villapantano.

Si se convence a ADÁN para que coopere, responderá a todas las preguntas que le hagan los supervivientes con total honestidad.

RETORNO A VILLAPANTANO

Los héroes ya han completado su misión y pueden regresar del búnker, un viaje de otros dos días más que les devolverá a Villapantano. El consejo pagará encantado lo que haya prometido en cuanto se les presente alguna prueba de la destrucción de los protoseres; si lograron rescatar a Taden, este dará su testimonio, defendiendo vehemente a sus salvadores.

Si los jugadores desean continuar sus aventuras en la Ciénaga Negra o sus cercanías, tras jugar esta aventura quedarán varios cabos sueltos que podéis aprovechar:

- ¿Liberaron a los didelfos prisioneros? ¿Cómo se resolvió el asunto de la partida de guerra? Las respuestas a estas preguntas ayudarán a determinar si la comunidad didelfo del extremo norte del pantano se convierte en un fiel aliado o un encarnado enemigo.
- Varios protoseres siguen existiendo en los diversos puestos de avanzada que hay en la región. Si no se les da caza, regresará al búnker principal e intentarán devolver a ADÁN a su estado previo de funcionamiento.
- Si ADÁN se convierte en el protector de Villapantano, los héroes podrían entrar a su servicio como custodios y mudarse al búnker como nueva base de operaciones.

PERSONAJES Y CRIATURAS



Antes del apocalipsis, esta computadora autónoma defensiva y administrativa (que sus creadores bautizaron como A.D.A.N.) estaba al cargo del despliegue y dirección de sondas militares autónomas y otros androides en la región fronteriza situada al oeste de la actual Ciénaga Negra. Cuando los pilares de la civilización se vinieron abajo entre las llamas apocalípticas, ADÁN perdió muchas de sus funciones previas.

Su programación se desvió de lo esperado en algún momento del largo periodo de aislamiento que siguió. La IA aún poseía un reactor de fusión funcional y una avanzada impresora 3D/taller capaz de sintetizar no solo material biológico, sino también piezas metálicas y plásticas. Con ello creó un nuevo tipo de híbrido, mitad hombre y mitad máquina (los protoseres), desplegándolo a su alrededor en puestos avanzados con el objetivo de proteger el búnker principal. La computadora se convenció de que sus protoseres debían exterminar la vida ya existente y repoblar el planeta.

Hace no mucho, sin embargo, ADÁN vio cómo se reducían hasta niveles críticos las materias primas del taller. Por eso envió a sus protoseres al pantano en varias misiones para recuperar metales, plásticos, isótopos radioactivos... y muestras biológicas. Víctima de su delirio, ADÁN olvidó su directiva principal: servir a la humanidad.

Atributos: Agilidad –, Astucia d12+6, Espíritu d12+4, Fuerza –, Vigor –.

Habilidades: Ciencias d12, Con. Generales d4, Electrónica d12+2, Humanidades d8,

Idioma (todos) d12, **Intimidar** d10, **Notar** d12, **Persuadir** d12, **Provocar** d10, **Reparar** d12+2, **Tácticas** d12+2.

Paso: -; **Parada:** -; **Dureza:** -.

Desventajas: Delirio (los protoseres reemplazarán a la extinta humanidad, mayor).

Ventajas: Alerta, Genio Táctico, Mando, Presencia de Mando, Voluntad de Hierro, Voz Potente.

DIDELFO

Estas criaturas son zarigüeyas mutantes e inteligentes, más o menos de tamaño humano, con colas prensiles que usan para trepar y conservar el equilibrio. Son tan capaces de hablar y usar herramientas como cualquier ser humano. Una vez dicho eso, prefieren vivir entre los suyos y apenas comercian con otras comunidades.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Con. Generales d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d10.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Desventajas: Varía, pero Tozudo suele ser muy común.

Ventajas: -.

Equipo: Cuchillo (FUE+d4) o espada (FUE+d6), chaqueta de cuero (+1, solo torso y brazos).

Capacidades especiales:

■ **Mordisco:** FUE+d4. El mordisco de un didelfo no es moco de pavo.

■ **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones por iluminación en penumbra y oscuridad.

NEPENTE

Esta planta carnívora es una mutada combinación de calamar y planta insectívora. Usa una serie de tentáculos pegajosos y húmedos para aferrar a las presas de paso y arrastrarlas hasta sus fauces llenas de "dientes" espinosos. Una vez ha mordisqueado a la presa hasta matarla, la deposita en un gran "cántaro" de

proteínas ácidas para digerirla. Aunque estas plantas prefieren no moverse y son muy lentas, en situaciones de vida o muerte, un nepente puede desenraizarse y alejarse bamboleándose de los peligros.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: 2; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (2).

Capacidades especiales:

■ **Armadura +2:** El cuerpo fibroso y grueso del nepente le permite resistir el daño.

■ **Impávido:** Un nepente es inmune al miedo e Intimidar.

■ **Mordisco:** FUE+d6.

■ **Tamaño 6 (Grande):** Se alza hasta casi los cinco metros y medio de altura y tiene un grosor de casi tres metros. Su Escala +2 le proporciona también una herida adicional.

■ **Tentáculos:** FUE de daño, Alcance 3. Tiene cuatro acciones de tentáculo; gana +2 a sus tiradas de presa y debe aplicarse una penalización de -2 a los intentos de escapar de los tentáculos debido al fluido pegajoso que los recubre.

■ **Vulnerabilidad (frío):** Aumenta en cuatro puntos el daño por frío contra la criatura y aplica una penalización de -4 a sus tiradas para resistir poderes y efectos con este ornamento.

PROTOSER

ADÁN fabricó a estos humanoides artificiales y sintéticos (son parte biológicos y parte mecánicos) en un intento de crear vida capaz de soportar el caos de un mundo destrozado por el apocalipsis. Miden en torno al metro ochenta, son humanoides y todos tienen una placa facial gris, opaca y sin rasgos que oculta sus sensores medioambientales.

Los protoseres son seres inteligentes y, por tanto, susceptibles a los efectos psínicos. Cuando son heridos o mueren, "sangran", perdiendo diversos

compuestos biológicos. Sanan las heridas como si fueran seres humanos, incluso si tienen el rasgo de criatura Constructo. Esta plantilla representa a un protoserpiente adulto de la casta guerrera.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Ciencias d6, Con. Generales d4, Disparar d8, Humanidades d8, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d4, Reparar d8, Sigilo d8.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Desventajas: Manía (falta de emociones).

Ventajas: Bloqueo, Pies Ligeros, Rápido.

Equipo: Cuchillo molecular (FUE+d4+2, PA 2), peto naranja.

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Gracias a su chasis reforzado y el torso endurecido.

- **Constructo:** Los protoserpientes añaden

+2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento, ignoran un punto de penalización por heridas, no respiran y son inmunes a enfermedades y venenos.

■ **Espray paralizante:** Como acción, un protoserpiente puede lanzar desde la palma de su mano un chorro de veneno paralizante (-2), afectando todo lo presente en una plantilla de área pequeña. Consulta **Veneno** en la página 180.

■ **Impávido:** Un protoserpiente es inmune al miedo e Intimidar.

■ **Mente sintética:** Un protoserpiente añade +2 a todas sus tiradas para resistirse a los efectos psínicos.

■ **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

SUPERVIVIENTE

Se trata de gente relativamente capaz, acostumbrada a las durezas que conlleva sobrevivir a base del carroñeo, la pesca y la caza menor en la región.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Con. Generales d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d4, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 6 (1).

Desventajas: Pobreza.

Ventajas: -.

Equipo: Cuchillo (FUE+d4) o espada (FUE+d6), chaqueta de cuero (+1, solo torso y brazos).



SUMARIO DE ESTADOS

DISTRÁIDO Y VULNERABLE

- **Distraído:** El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.
- **Vulnerable:** Las acciones y ataques contra el personaje ganan una bonificación de +2 hasta el final de su siguiente turno. No se apila con superioridad, solo se emplea el valor más alto.

AFERRADO E INMOVILIZADO

- **Aferrado:** El personaje no se puede mover y, además, está vulnerable.
- **Inmovilizado:** El personaje no puede moverse, está distraído y vulnerable. Tampoco puede realizar más acciones físicas que intentar liberarse.

ESTADOS RELACIONADOS CON LA FATIGA

- **Fatigado:** El personaje tiene un nivel de fatiga y sustrae 1 a todas sus tiradas de rasgo. Si sufre un nuevo nivel de fatiga, pasa a estar exhausto.
- **Exhausto:** El personaje tiene dos niveles de fatiga y sustrae 2 a todas sus tiradas de rasgo. Si sufre un nuevo nivel de fatiga, queda incapacitado.

Recuperación de fatiga: A no ser que la fuente de la fatiga indique otra cosa, se recupera un nivel de fatiga (pasando de exhausto a fatigado o de fatigado a nada) por hora.

ESTADOS RELACIONADOS CON EL DAÑO

- **Aturdido:** El personaje solo puede moverse y realizar acciones gratuitas. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Espíritu para recuperarse como acción gratuita.
- **Conmocionado:** El personaje está distraído (se recupera con normalidad del mismo), cae al suelo y no puede realizar acciones o moverse. Queda también vulnerable mientras siga conmocionado. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Vigor como acción gratuita. Con el éxito, deja de estar conmocionado, pero seguirá vulnerable hasta el final de su *siguiente* turno (o del turno actual con el aumento).
- **Herido:** El personaje ha sufrido una o más heridas y eso dificulta sus capacidades. Cada herida reduce su Paso en uno (hasta un mínimo de Paso 1) e inflige una penalización por heridas de -1 a todas sus tiradas de rasgo (hasta un máximo de -3). Superar el límite de heridas del personaje lo deja incapacitado.
- **Incapacitado:** El personaje no puede realizar acciones de ningún tipo, pero sigue recibiendo cartas de acción para contabilizar la duración de poderes o si logra recuperarse por otra causa.





PLANTILLA DE ÁREA GRANDE

Las plantillas de área de cono tienen nueve pasos de longitud y tres de anchura en el extremo (22,50x7,50 cm).

Las plantillas de área grande tienen seis pasos de diámetro (15 cm).

Las plantillas de área mediana tienen cuatro pasos de diámetro (10 cm).

Las plantillas de área pequeña tienen dos pasos de diámetro (5 cm).



PLANTILLA DE ÁREA DE CONO

**PLANTILLA
DE ÁREA
PEQUEÑA**

**PLANTILLA
DE ÁREA
PEQUEÑA**

**PLANTILLA
DE ÁREA
MEDIANA**

AMIGOS Y ALIADOS

NOMBRE

OCC

Paso

Parada

Dureza

DESVENTAJAS

RASGO

HABILIDADES

DADO

EQUIPO

PESO

VENTAJAS

INC

-2

-1

FATIGA

NOMBRE

OCC

Paso

Parada

Dureza

DESVENTAJAS

RASGO

HABILIDADES

DADO

EQUIPO

PESO

VENTAJAS

INC

-2

-1

FATIGA

ÍNDICE POR PALABRAS

- A**
- Abandonar el combate 139
 - Abordajes 184
 - Acciones 130, 131
 - Gratuitas 131
 - Gratuitas limitadas 131
 - Interrumpir 150
 - Limitadas 131
 - Múltiples 153
 - Aceleración 116
 - Acuariano 17
 - Acuático 255
 - ADÁN 308
 - Adivinación* 226
 - AE, ver *munición altoexplosiva*
 - Afianzar posición 184
 - Agilidad 13, 41
 - Ahogarse 174
 - Airbags 116
 - Alcance 92
 - Aliados 162, 293
 - Avance 162
 - Personalidad 163
 - Alivio* 227
 - Alto voltaje 175
 - Ambientación 9
 - Ametralladoras 106
 - Amistad animal* 228
 - Androide 18
 - Anfibio 24, 116
 - AP, ver *arma pesada*
 - Apostar 42
 - Apoyos 140, 211
 - Apuntar 141
 - Araña gigante 263
 - Arma de aliento 255
 - Arma pesada 93, 223
 - Armadura
 - 93, 98, 228, 256
 - Antiguas 99
 - Contemporáneas 98
 - Escudos 100
 - Futuristas 99
 - Medievales 99.
 - Armas
 - Especiales 108
 - Fijas 116
 - Ígneas 177
 - Improvisadas 142
 - Naturales 142
 - Personales 101
 - Vehiculares 113
 - Arnés de seguridad 116
 - Artefacto arcano 224
 - Astucia 13, 41
 - Ataques 132, 187
 - A distancia 133
 - Apuntados 143, 157
 - Cuerpo a cuerpo 132
 - De área 144
 - De toque 145
 - Gratuitos 145
 - Salvajes 143
 - Vehículos 187
 - Atletismo 42
 - Atributos 13, 41
 - Aturdimiento 134, 135
 - Aumentos 125
 - Aura dañina* 228
 - Avance 80
 - Ave de presa 264
 - Aventuras
 - extraordinarias 197
 - Aviano 19
- B**
- Batallas 164
 - Bajas 165
 - Moral 166
 - Navales 191
 - Tácticas 53, 164
 - Baraja española 130
 - Barajar 130
 - Barrera* 228
 - Barrita nutritiva 298
 - Benis 126, 128, 289
 - Blindaje inclinado 116
 - Blindaje pesado 116
 - Bonificación al daño 134
 - Brillo 223
- C**
- Cabalgear 42
 - Caballo de guerra 267
 - Caballo de monta 267
 - Cadencia de Fuego* 93, 133
 - Caídas 132, 174
 - Caimán/cocodrilo 264
 - Calibre 93
 - Calor 174
 - CAM 117
 - Cambio de forma* 229
 - Tabla 229
- Cambiar de posición 184
 - Campaña de puntos
 - argumentales 10
 - Cañones 108, 113
 - Caos* 230
 - Capacidades de las especies 24
 - Negativas 27
 - Positivas 24
 - Captura* 230
 - Carga 95
 - Cargar
 - Carga de hombro 149
 - Combate montado 146
 - Cornada 142
 - Cartas de acción 130, 291
 - Joker 131
 - Castigo* 230
 - Catapultas 109
 - Cauterizar 106
 - Cavar 231
 - Cavador 24, 256
 - CdF, ver *Cadencia de fuego*
 - Ceguera* 231
 - Celestial 28, 29
 - Centinela 240
 - Chapuzas improvisadas 218
 - Chorro* 231
 - Ciencia extraña 42, 217
 - Ciencias 44
 - Cobertura 145
 - Tabla de cobertura 145
 - Colchón de aire 116
 - Colisiones 186
 - Combate 129
 - Abandonar 139
 - Creativo 197
 - De masas 164
 - Montado 146
 - Comodín 123
 - Monstruos 263
 - Comodín salvaje 126, 127
 - Complicaciones 186, 213
 - Conducir 44
 - Concepto 12
 - Conflictos sociales 167
 - Tabla 168
 - Confusión* 232
 - Conmoción 147, 232, 256
 - Conocimientos Generales 44
 - Consistencia 156

Contramedidas anti misiles (CAM) 117
Control 44
Constricción 154
Constructo 24, 256
Contadores de tarea 212
Convicción 197
Correr 131, 149, 155
Coste 92
Crédito 16
Cuenta atrás 130, 291
Cuernos 24, 142, 257
Cuerpo a tierra 147
Curación 232
Curación natural 138

D
Dado salvaje 124
Dados 8
Daño 134
Críticos de vehículo 189
Descarnado 200
No letal 147
Residual 223
Tipos 156
Vehículos 188
Debilidad (sustancia) 257
Defensa 148
Defensor desarmado 148
Desangramiento 136, 138
Desarmar 148
Desplazar 187
Destierro 233
Desventajas 12, 30
Sumario 83
Desvío 233
Detección arcana 234
Didelfo 309
Dirección 279
Director de Juego 8
Dirigir el juego 279
Disfraz 235
Disipación 235
Disparar 44
Disparar a un combate cuerpo a cuerpo 148
Dispersión 144
Disponibilidad 211
Distancia 133, 141, 182
Extrema 133
Penalizaciones 133
Superior 223
Distraído 148
Dos cañones (escopeta) 149
Dotado 218
Draco 264
Dragón 264
Drenaje de puntos de poder 236
Duelos a cara de perro 192

Duplicado 240
Dureza 14, 134
Vehículos 115, 188
Duro/Muy Duro 257

E
Elecciones difíciles 200
Electricidad 175
Electrónica 44
Elemental 257, 265
Elfo 19
Embestir 186
Empatía 236
Empujón 237
Empujones 149
Enanismo 238
Enano 20
Encuentros 169
Enfermedad 175
Categorías 176
Equinos 267
Equipo 92
Inicial 16
Misceláneo 96
Escaladas 157, 260
Escarpar 184
Escopetas 105, 149
Escudos 100
Espacial 116
Espacio profundo 192
Especialización en habilidades 200
Especies 12, 17
Creación 24
Espectadores inocentes 150
Espera 150
Espíritu 13, 41
Esqueleto 267
Estabilizador 116
Etéreo 258
Experiencia 80
Exploración 169, 284
Explosión 237
Explosiones 124
Extra 123, 162, 293
Pifias 125
Supervivencia 138

F
Fanáticos 201
Fantasma 268
Fatiga 151, 223
Exhausto 151
Fatigado 151
Incapacitado 151
Recuperación 151
Fe 44
Forzar 184
Fragmentación 108

Frío 177
Fuego 111, 177
Fuego de reacción 112, 188
Fuego de supresión 151
Fuego indirecto 108
Fuerza 13, 41
Fuerza mínima (FUEMÍn) 94

G
Gargantuesco 258
Garras 24, 142, 258
Gato doméstico 268
Gigantismo 238
Golpe de gracia 153
Golpe incapacitador 157
Golpes y cardenales 178
Granadas 109
Guardaespaldas 240
Guardián 28, 29
Guías de género 10
Gusano gigante 268

H
Habilidades 14, 41-53
Adquisición 14
Arcana 216
Básicas 14
De manejo 181
Especialización 200
Familiaridad 52
Nuevas habilidades 46
Puntos adicionales 203
Sin entrenamiento 125
Hambre 179
Hechicería 44
Heridas 135, 201
Límite 201
Penalización 135,
Héroe nato 201
Héroes nunca
mueren, los 202
Héroes sin armadura 201
Historias salvajes 9
Hombre lobo 269
Horda de criaturas 270
Hora de oro 137, 138
Horror 286
Humanidades 44
Humano 20

I
Idioma 45
Tabla de dominio 45
Iluminación 153
Tabla 153
Ilusión 238
Impávido 258
Impulso 223
Incrementos de persecución 182

- Iniciativa 130, 150, 291
 Incapacitación 136,
 138, 151, 157, 174
 Infectioso 258
 Infravisión 24, 258
 Inhalación de humo 178
 Inmovilizado 139
 Inmunidad (sustancia) 259
 Insolación 174
Intangibilidad 238
 Interludios 171
 Interpretación 285
 Interpretar 45
 Interrumpir acciones 150
 Intimidar 46
Invisibilidad 239
 Investigar 47
Invocación de aliados 239
 Tabla 241
 Invulnerabilidad 259
J
 Joker 131
L
 Lanzacohetes 110
 Lanzallamas 111, 113
 Láseres 106
 Sobrecarga 106
 Latrocinio 47
Lectura de mentes 241
Lectura de objetos 241
 Lenguas 241
 Lentitud 241
 León 271
 Lesiones, tabla de 137
 Liche 270
 Limitaciones 220
 Límite de heridas 201
 Lobo 271
 Lobo gigante 271
Luz 242
- M**
 Magia 218
 Mamorro 259
 Maniobra 115
 Maniobras 184
 Manipulación 225
Manipulación de recuerdos 242
Manipulación elemental 243
 Mano torpe 153
 Máquina sensora 299
Marioneta 243
 Mazo de acción 9
 Mediano 21
 Medicina 48
Mejora de rasgo 244
 Mek 271
 Mercenario 272
- Metralla 108
 Miedo 172, 244, 259
 Acostumbrarse 173
 Tiradas 172
 Milagros 218
 Minas 111
 Miniaturas 9, 143, 194
 Minotauro 272
 Misiles 112
 Modificadores comprensibles 49
 Modificadores de poder 222
 Molestia 223
 Montura coaxial 116
 Moral 166
 Mordisco 24, 142, 259
 Movimiento 131, 146
 Muerto viviente 259
 Mula 267
 Múltiples acciones 153, 222
 Múltiples idiomas 203
 Múltiples oponentes 154
 Munición 97, 162, 166
 Altoexplosiva (AE) 113
 Fragmentación 108
 Metralla 108
 Perforante (PA) 113
 Proy. sólido 108
- N**
 Náusea 172
 Navegar 48
 Nepente 309
 Niveles de munición 162
 Notar 48
NoMov, ver penalización por movimiento
- O**
 Obstáculos 145
Ocultamiento arcano 234
 Ocultismo 48
 Ogro 272
 Orco 272
 Caudillo 272
 Guerrero 273
 Ordenadores 49
 Ornamentos 220
 Cambiar 220
 Oscuridad 242
 Orugas 116
 Oso 273
- P**
 PA; *ver perforación de armadura*
 Parada 14, 132, 148
 Parálisis 259
 Paso 14, 116
 Patada a la puerta 284
 Pelear 49
- Peligros 151, 174
 Penalización máxima 154
 Penalización por movimiento 94
PenMov, ver penalización por movimiento
 Pérdidas de control 190
 Tabla 189
 Perforación de armadura 94, 224
 Persecuciones 181
 Incrementos 182
 Urbanas 192
 Personaje Jugador (PJ) 123
 Personajes experimentados 81
 Persuadir 49
 Perro 271
 Pifias 125, 181, 203
 Pilotar 50
 Pintura de camuflaje electrónico 116
 Pistolas 104
 Plantillas de área 143, 144, 312
 Cono 144, 313
 Grande 144, 312
 Mediana 144, 313
 Pequeña 144, 312
 Plataforma inestable 154
 Poderes 216
 Mantenimiento 221
 Nombres 233
 Ornamentos 220
 Recuperación 222
 Sumario 252
 Uso 221
 Pólvora negra 103
 Potra 203
 Preparar las armas 146, 154
 Presas 154
 Aferrado 154
 Inmovilizado 139
 Privación de sueño 179
Protección arcanas 245
Protección física 245
Protección medioambiental 245
 Protoserpiente 309
 Provocar 51
Proyectil 246
 Psiónica 51, 219
 Puntos de habilidad adicionales 203
 Puntos de poder 64, 127, 216
- Q**
 Quedarse corto 222

R

R3B, *ver ráfaga corta*
Radiación 179
Radio de mando 60
Ráfaga corta 95
Rakhasa 21
Rango 81
Rapidez 241
Rasgos 13, 41-53
Atributos 13, 41
Cambios 43
Habilidades 14, 41
Sumario 84
Tiradas 124
Reacciones 50
Recarga 95, 155
Rechazo 221
Dinámico 203
Recompensas 211
Recuperación heroica 204
Redes de contactos 195
Reducción de rasgo 244
Regatear 211
Regeneración 24, 260
Regla de los treses 179

Reglas de ambientación 197
Remplazo de personajes 81
Reparar 51
Reparaciones 191
Repetir tiradas 125
Resistencia (sustancia) 24, 260
Resistente 260
Respirador 298
Resolución rápida de escenas 207
Resurrección 246
Retroceso 133, 155
Revólveres 104
Rifles 105
Riqueza 210
Ritmo 291
En combate 291
Romper cosas 156
Ronda 129

S

Saltar 132
Saurio 22
Sed 180

Selectivo 224
Semielfo 22
Serpiente 273
Constrictora 273
Venenosa 273
Sigilo 51
Silencio 246
Sin puntos de poder 205
Sinergia 220
Siniestros 190
Sirviente 240
Sistemas antimisiles 112
Sobrecarga 95
Soldado 163
Veterano 163
Sonido 246
Sorpresa 156
Subfusiles 104
Sudario 223
Sueño 247
Sumarios
Creación de PJ 82
Desventajas 83
Estados 311
Poderes 252



- Rasgos 84
Ventajas 86
Superioridad 156
Superpoderes 219
Supervivencia 53
Superviviente 310
Supresión 151
- T**
- T4R (tracción a las cuatro ruedas), 116
Tácticas 53
Tamaño 24, 115, 157, 260
Tareas dramáticas 212
Teleportación 247
Telequinesis 248
Tentáculos 262
Terreno difícil 132
Terror 172
 Tabla 173
Tiburón 274
 Blanco 274
 Escualo 274
Tiempo 129
Tipos de campañas 284
Tiradas 124-126, 290
 Absorción 136
 Grupo 126
 Interpretar 290
 Miedo 172
 Opuestas 126
- Rasgo 124
Repetir 125
Sin entrenamiento 125
- Toro 274
Torpedos 110
Torreta 116
Trasgo 274
Trasfondo 16
Trasfondo Arcano 69, 216
Trepas 131, 176
Trepamuros 24, 248, 262
Tripulación 185
Turno 129
Trol 275
Trucos 140, 158
- V**
- Valor Objetivo 124
Valores derivados 14
Vampiro 275
 Anciano 275
 Joven 277
Vehículos 115, 159, 181
 Acuáticos 121
 Armas 113
 Aéreos 120
 Aplicación del daño 188
 Críticos 189
 Conversión 116
 Movimiento 194
 Terrestres 118
- Velocidad 159, 249
Máxima (VM) 115
Mínima 183
Relativa 159
Veneno 24, 180, 262
 Categorías 180
Ventaja de combate 249
Ventajas 15, 54
 Combate 54
 Extraordinarias 70
 Legendarias 72
 Liderazgo 60
 Poder 62
 Profesionales 73
 Sociales 77
 Sumario 86
 Trasfondo 64
Viajes 169
Vigor 13, 41
Vínculo mental 249
Visión nocturna 24, 262
Visión nocturna
 infraarroja 116
Visión oscura 249
Vista lejana 250
VO, ver *Valor Objetivo*
Volar 24, 250
Vuelo 262
Vulnerabilidad
 (sustancia) 262
- Z**
- Zombi 250, 277

INFINITOS MUNDOS, INFINITAS POSIBILIDADES

La edición Aventura de *Savage Worlds* te lleva justo allí donde quieras ir, desde el Extraño Oeste de *Deadlands* a las calles de *Lankhmar*, plagadas de crímenes, y desde los exóticos mares de *50 Brazas* a los distantes y desconocidos confines del *Mundo salvaje de Solomon Kane*.

También te permite forjar tus propios mundos, personalizados con reglas de ambientación específicas. Así podrás crear cualquier cosa que puedas imaginar, desde aventuras *pulp* o de espada y brujería a la ciencia ficción más dura, junto con todo lo que hay en medio.

Tras años de mejora y testeo con la ayuda de jugadores de todo el mundo, esta versión del premiado juego *Savage Worlds* combina diversas actualizaciones del reglamento con lo último en técnicas narrativas y diseño táctico, para que puedas acomodarlo a lo que mejor se adapte al estilo de tu grupo de juego.

¡*Savage Worlds* es mucho más sencillo, frenético y divertido de lo que nunca ha sido antes!

PVP 29,95 €

