

ACTUALIZACIONES

EL MUNDO SALVAJE DE SOLOMON KANE

v1.0 (09/07/2019)

El mundo salvaje de Solomon Kane™ incluye su propia versión de las reglas básicas de *Savage Worlds*, pero es fácil adaptarlas a la nueva edición Aventura de este reglamento. La mayoría de las reglas funcionan tal y como vienen. A continuación detallaremos aquellas que requieren una pizca más de esfuerzo.

Allí donde las reglas básicas difieran, el Director de Juego puede utilizar la versión que él prefiera. Ambas funcionarán igual de bien en la mesa de juego, si bien, las de la versión Aventura están una pizca más integradas en el conjunto y pulidas.

NOTAS GENERALES

Las capacidades raciales, habilidades, ventajas, desventajas y equipo deben convertirse a sus equivalentes en la edición Aventura. Así, por ejemplo, Conocimiento (Química) pasa a ser Ciencias y Rastrear es parte de Supervivencia. Cuando un personaje tenga en Aventura dos habilidades fusionadas en

una (como Supervivencia y Rastrear), usa el valor más alto de los dos como nueva habilidad.

Si una ventaja o desventaja pide como requisito algo sin un equivalente claro en Aventura, puedes ignorar dicho requisito o asignarle otro que parezca apropiado para su temática general.

A no ser que se diga lo contrario, todos los PNJ que sean seres inteligentes tienen d6 en Conocimientos Generales y Persuadir y todos los seres, inteligentes o no, tienen d6 en Atletismo, Notar y Sigilo. Como DJ, puedes aumentar este valor al de su atributo asociado (o más) si lo consideras apropiado.

Ignora todas las referencias al Carisma.

Ignora también todas las referencias a la Trepada, tanto en criaturas voladoras como vehículos.

Las capacidades especiales, como Constructo o Muerto Viviente, o aquellas que imitan ventajas, como Frenesí, deberían usar las versiones actualizadas de la edición Aventura.

EL MUNDO SALVAJE DE SOLOMON KANE

PERSONAJES

Sigue las reglas de la edición Aventura a la hora de crear personajes.

DESVENTAJAS

- **Engreído (pág. 38):** Emplea en su lugar Arrogante.
- **Marcado (pág. 40):** Emplea en su lugar Avergonzado.

VENTAJAS

- **Desenfundado Rápido (pág. 43):** Sustituye la ventaja por Rápido.
- **Respuesta y Respuesta Mejorada (pág. 42):** Sustituye estas ventajas por Contraataque y Contraataque Mejorada.
- **Trabar (pág. 46):** Usa la ventaja tal y como viene pero emplea las reglas de presa a la hora de escapar del efecto que genera como si estuviera aferrado.
- **Truco Realmente Sucio (pág. 47):** Sustituye "la ventaja" por Superioridad.
- **Truco Sucio (pág. 47):** El héroe puede repetir una vez cada tirada de truco que realice usando una habilidad arcana, Pelear, Disparar o Atletismo.
- **Noble (pág. 50):** Emplea en su lugar Alcurnia.

ARMAS Y EQUIPO

Usa este capítulo tal y como está o cámbialo con las reglas de la edición Aventura cuando un objeto esté actualizado en ellas.

A no ser que se especifique otra cosa en algún lugar, todas las armas cuerpo a

cuerpo tienen un valor de Fuerza Mínima igual a su dado de daño. Así, el kerambit, por ejemplo, tiene FUEMín d4.

EL MUNDO DE KANE

- **Cuadro de texto "Miedo a las armas de fuego" (pág. 171):** La penalización a Espíritu para evitar Intimidar es solo de -1.

LA SENDA DE KANE

- **El Amo (pág. 232):** Usa las reglas de la edición Aventura para sus ataques de tentáculos. La criatura tiene seis acciones de tentáculo y Alcance 3.
- **Gusano demoniaco (pág. 238):** Usa las reglas de tentáculos de la edición Aventura. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 2.
- **El Croatón (pág. 240):** Aumenta su Tamaño hasta 5 (Grande), su Dureza a 16 (4) y su Fuerza a d12+3.
- **El señor del volcán (pág. 245):** Reduce su Tamaño a 7 (Grande), Dureza a 14 y aumenta su Fuerza a d12+5.
- **Apep (pág. 253):** Aumenta su Tamaño hasta 12 (Colosal) y su Dureza a 21 (2).
- **La Gran Serpiente (pág. 258):** Aumenta su Tamaño hasta 14 (Colosal), su Dureza a 25 (4) y su Fuerza a d12+12. Emplea también las reglas de tentáculos de la edición Aventura. ¡Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 10!
- **Retoño (pág. 259):** Reduce su Tamaño a -2 (Pequeño), su Dureza a 3 y su Fuerza a d4-1.

HISTORIAS SALVAJES

- **El cráneo de Nakari (pág. 266):** Reduce a Tamaño -3 (Menudo) y Dureza 2.
- **Kao (pág. 268):** Aumenta su Fuerza a d12.

- **La serpiente emplumada (pág. 270):** Aumenta su Tamaño a 6 (Grande) y su Dureza a 18 (4). Es posible evadir su aliento de llamas.
- **Caballo inmortal (pág. 274):** Reduce su Tamaño a 2 (Normal) y Dureza a 11 (2).
- **El rey akaana (pág. 287):** Aumenta su Fuerza a d12+1.
- **Ser del desierto (pág. 299):** Reduce su Tamaño a 4 (Grande) y su Dureza a 14 (2). Añade la capacidad especial Tentáculos. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 3. Ignora su capacidad de hacer barridos mejorados.
- **El dragón (pág. 312):** Aumenta su Tamaño a 4 (Grande) y su Dureza a 15 (4).

LOS TEMIBLES

ADVERSARIOS DE KANE

Cuando la criatura en cuestión aparece en el bestiario del manual de la edición aventura, puedes usar esa otra plantilla en su lugar. Puedes actualizar el resto de casos de acuerdo a lo que aquí indicamos:

- **Gorila (pág. 320):** Reduce su Tamaño a 1 (Normal) y su Dureza a 8.
- **Mula (pág. 320):** Reduce su Tamaño a 1 (Normal) y su Dureza a 7.
- **Halcón (pág. 322):** Emplea la plantilla Ave de Presa del manual básico de la edición Aventura.
- **Rinoceronte (pág. 326):** Aumenta su Tamaño a 5 y su Dureza a 14 (2).
- **Dingonek (pág. 330):** Reduce su Tamaño a 1 (Normal) y Dureza a 8.
- **Kon-kon (pág. 333):** Reduce su tamaño a -3 (Menudo) y su Dureza a 2.
- **Lukwata (pág. 333):** Reduce su Tamaño a 7 (Grande), Dureza a 12 y Fuerza a d12+4. Usa las reglas de la

edición Aventura para sus tentáculos. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 2.

- **Malkin (pág. 333):** Reduce su tamaño a -3 y su Dureza a 2.
- **Mano reptante (pág. 334):** Reduce su Tamaño a -3 (Menudo) y su Dureza a 3.
- **Sanguijuela gigante (pág. 336):** Reduce su Tamaño a -3 (Menudo), Dureza a 3 y Fuerza a d6.
- **Simio gigante (pág. 337):** Reduce su Tamaño a 3 y Dureza a 9; aumenta su Fuerza a d12+3.
- **Hombre tigre (pág. 338):** Reduce su Tamaño a 2 (Normal) y Dureza a 10.

* * *

THE PATH OF KANE

Este libro no ha llegado a publicarse en España. Las referencias de página y nombres corresponden al original en inglés. Las añadimos aquí por si alguno de los lectores lo posee.

EUROPE

- **Creeping Hand (pág. 17):** Reduce su Tamaño a -3 (Menudo) y su Dureza a 3.
- **Enraged Bull (pág. 58):** Aumenta el Tamaño del toro a 3 y su Dureza a 11.

THE DARK CONTINENT

- **Undead Sea Serpent (pág. 99):** Aumenta su Tamaño a 6 (Grande) y su Dureza a 12.
- **Apep-si (pág. 114):** Aumenta su Tamaño a 5 (Grande) y Dureza a 12 (2).
- **Demon Bear (pág. 118):** Reduce su Tamaño a 2 (Normal) y su Dureza a 11.

THE NEW WORLD

- **Steam Golem (pág. 147):** Reduce su Tamaño a 2 (Normal) y su Dureza a 12 (3).
- **Creeping Hand (pág. 180):** Reduce su Tamaño a -3 (Menudo) y su Dureza a 3.

GATHAY AND THE ORIENT

- **Yi Mong, green serpent (pág. 192):** Aumenta su Fuerza a d12+3.
- **Ogre Demon (pág. 196):** Reduce su Tamaño a 2 (Normal) y Dureza a 11 (1).
- **Pit Viper (pág. 202):** Usa la plantilla de serpiente venenosa del manual básico de la edición Aventura.
- **Gokura (pág. 211):** Aumenta su Tamaño a 12 (Colosal), su Dureza a 22 (2) y Fuerza a d12+10.

* * *

THE SAVAGE FOES OF SOLOMON KANE

Este libro no ha llegado a publicarse en España. Las referencias de página y nombres corresponden al original en inglés. Las añadimos aquí por si alguno de los lectores lo posee.

- **Bestrider (pág. 2):** Reduce su Tamaño a -2 (Pequeño) y su Dureza a 4.
- **God in Ivory (pág. 54):** Aumenta su Tamaño a 13 (Colosal), Dureza a 23 (4) y Fuerza a d12+10.
- **Homunculus (pág. 77):** Reduce su Tamaño a -4 (Diminuto), Dureza a 2 y Fuerza a 1.
- **Mandrake (pág. 108):** Reduce su Tamaño a -4 (Diminuto), Dureza a 1 y Fuerza a 1.

- **Scylla (pág. 128):** Usa las reglas de tentáculos de la edición Aventura. Tiene tres acciones de tentáculos y Alcance 3.
- **Will O'Wisp (pág. 151):** Reduce su Tamaño a -2 (Pequeño), Dureza a 3 y Fuerza a d4-1.

Solomon Kane y todos los logos, personajes e ilustraciones asociadas son copyright de Cabinet Entertainment. Todos los derechos reservados.