

**ACTUALIZACIONES**

# BESTIAS Y BÁRBAROS

v1.0 ESP (30/09/2019)

**Autoría:** Umberto Pignatelli.

**Corrección:** Andy Slack.

**Traducción española:** M. Alfonso García.

*Beasts and Barbarians Steel Edition, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Fajne RPG/GRAMEL logo are © 2019 Fajne RPG, Kraków 2019.*

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*

¡Bienvenido de vuelta a los Dominios!

La edición Acero de *Bestias y Bárbaros* (al igual que la Golden Edition) se escribió originariamente para el reglamento Deluxe de *Savage Worlds*, pero es muy fácil actualizar tus libros a la reciente edición Aventura.

La mayoría de reglas pueden usarse tal y como vienen. En este PDF detallaremos aquellas otras que requieran algo más de esfuerzo.

## NOTAS GENERALES

Las habilidades, ventajas, desventajas y equipo deben convertirse a sus equivalentes en la edición Aventura. 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.

Es necesario ajustar los Conocimientos de *Bestias y Bárbaros* a habilidades completas:

- Conocimiento (Arcano) pasa a ser Ocultismo.
- Conocimiento (Mitos y Leyendas) pasa a ser Mitos y Leyendas.
- Conocimiento (Religión) pasa a ser Religión.
- Conocimiento (Tácticas) pasa a ser Tácticas.

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.

Ignora cualquier referencia al Carisma. Si se usaba como requisito para una ventaja que no indiquemos, sustitúyelo por un modificador igual a las tiradas de Persuadir.

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

Siempre que veas una referencia a "truco de Agilidad/Astucia" o "pruebas de voluntad", sustitúyelo por la nueva mecánica general de trucos.

Siempre que veas un modificador a tiradas de Callejear, sustitúyelo por una bonificación equivalente a las tiradas de redes de contactos.

## GUÍA DEL JUGADOR

### HÉROES

Los Personajes Jugadores comienzan el juego con d4 en las cinco habilidades básicas y tienen doce puntos más para gastar, como es lo normal.

### VENTAJAS PROHIBIDAS

Artífice, Disparo Doble, Disparo Rápido, MacGyver, Mago, Mentalista, Mr. Arreglotodo y ¡Rock'n'Roll!

### VENTAJAS ALTERADAS

**Asistente (pág. 95):** La ventaja otorga una bonificación de +2 a las tiradas de apoyo; ya no es necesario hacer tiradas de Notar.

**Aura Impresionante y Aura Impresionante Mejorada (pág. 87):** Permiten realizar trucos de Hechicería con una bonificación de +2 a la tirada. La versión

mejorada permite tratar el aturdimiento como daño físico en ese mismo truco de Hechicería, no Intimidar.

**Dios en Taparrabos/Diosa en Bikini (pág. 86):** Sustituye la referencia al Carisma por "Además, una vez por sesión de juego puedes absorber heridas usando Persuadir (así como todas las ventajas asociadas, como Atractivo, Carismático, etc.)".

**Distracción (pág. 83):** Elimina esta ventaja. Los personajes que la tengan pueden usar en su lugar Grito de Guerra o Respuesta Ingeniosa.

**Dominio de la Capa (pág. 84):** Considera que la capa funciona como un escudo de tamaño mediano.

**Entrenamiento de Hoplita (pág. 92):** Sustituye la ventaja por Soldado.

**Gladiador (pág. 92):** El personaje puede realizar un ataque con Pelear sin incurrir en penalización por múltiples acciones (pero sigue contando para el máximo de tres acciones por turno).

**Grito de Guerra/Respuesta Ingeniosa (pág. 84):** El personaje puede realizar un truco de Intimidar/Provocar (según la ventaja) sin incurrir en penalización por múltiples acciones (pero sigue contando para el máximo de tres acciones por turno). Deja de imponer una penalización al daño que causa el personaje al usarla.

**Jinete Diabólico (pág. 86):** Permite realizar un truco de Cabalgar o Atletismo relacionado con la montura sin incurrir en penalización por múltiples acciones (pero sigue contando para el máximo de tres acciones por turno).

**Maestro de la capa (pág. 84):** Sustituye el requisito de Carisma +1 por la posesión de la ventaja Atractivo o Carismático (cualquiera de las dos vale). Cambia la capacidad de hacer pruebas de voluntad con Persuadir

por "Los trucos que realices con tu capa no provocan penalización por múltiples acciones (pero siguen contando para el máximo de tres acciones por turno)".

**Noble caído en desgracia (pág. 93):** Proporciona +1 a las tiradas de redes de contactos (en vez de +1 a Carisma), además de la opción a elegir (dinero, herencia o seguidor).

**Pacto Antiguo (pág. 96):** Sustituye el requisito de Carisma +1 por la posesión de la ventaja Atractivo o Carismático (cualquiera de las dos vale).

**Poeta (pág. 102):** El personaje puede realizar trucos con Mitos y Leyendas, aplicando una bonificación de +2 a la tirada.

**Salvaje (pág. 94):** Cambia las referencias a Trepar por Atletismo.

**Tentadora (pág. 86):** Sustituye el requisito de Carisma +1 por la posesión de la ventaja Atractivo. El personaje gana una cantidad de PP igual a su dado de Persuadir más 1 por rango, en vez de basarse en el modificador de Carisma. Gana 1 PP extra, sin embargo, por cada +1 que añada a Persuadir.

## MAGIA

---

Los distintos Trasfondos Arcanos solo provocan rechazo con la pifia, no el 1 en el dado de rasgo.

## EQUIPO

---

**Las ruedas con cuchillas (pág. 138)** reducen la Maniobra en un punto y la Velocidad Máxima del vehículo en 3 km/h. Aumentan en dos mil lunas el coste y doblan el VC, además de lo que se describe en las notas del manual.

Sustituye la **Tabla de Vehículos (pág. 137)** por la de la página siguiente.

## REGLAS DE AMBIENTACIÓN

---

Además de las indicadas, en *Bestias y Bárbaros* se emplean de base las siguientes reglas de ambientación del manual básico de *Savage Words*, edición Aventura.

- Héroe nato.
- Rechazo dinámico (solo el TA Brujería).

Vehículo	Tamaño	Man.	VM (km/h)	Dureza	Trip.	Precio
Carronato <i>Notas: VC 0.</i>	3 (Normal)	-2	26	6	1+3	500
Carro, 2 caballos <i>Notas: VC 10.</i>	2 (Normal)	-1	40	6	1+1	1.000
Carro, 4 caballos <i>Notas: VC 20.</i>	2 (Normal)	-1	48	6	1+1	3.000+
Barco-halcón de las amazonas <i>Notas: VC 400, blindaje pesado, velas amazónicas.</i>	12 (Colosal)	+1	40	17 (4)	10+50	100.000
Bote de remos <i>Notas: VC 0.</i>	0 (Normal)	-2	8	8 (1)	1+3	500
Chibbar <i>Notas: VC 30, velamen chibbar.</i>	8 (Enorme)	0	28	11 (0)	2+8	10.000
Galera <i>Notas: VC 300, blindaje pesado.</i>	13 (Colosal)	-1	32	20 (4)	20+100	150.000
Mercante grande <i>Notas: VC 150, blindaje pesado.</i>	12 (Colosal)	-2	23	15 (2)	20+100	80.000
Mercante pequeño <i>Notas: VC 50.</i>	10 (Grande)	-2	19	13 (2)	10+20	20.000

## GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

### MONSTRUOS DE LOS DOMINIOS

**Habilidades básicas:** A no ser que se indique otra cosa, todos los seres inteligentes tienen Persuadir y Conocimientos Generales a d6; todos los seres, inteligentes o no, tienen Atletismo, Notar y Sigilo a d6. El DJ puede aumentar estos valores hasta su atributo asociado (o más) si lo considera apropiado para esa plantilla. Esta regla solo afecta a PNJ, los PJ deben construirse de la forma normal.

### CAPACIDADES ESPECIALES

Las capacidades especiales, como Constructo o Muerto Viviente, o aquellas

que imitan ventajas, como Frenesí, deberían usar las versiones actualizadas de la edición Aventura.

**Abalanzarse:** Las criaturas con esta capacidad especial (como el balkoth, pág. 89) deben moverse al menos 1 paso y hacer un ataque salvaje para ganar +4 al daño (en vez del +2 normal del ataque salvaje).

**Tentáculos:** Todas las criaturas en cuya descripción se indique que tienen pseudópodos o tentáculos (como la materia de la Estrella del Terror, pág. 104) deben sustituir esa capacidad especial por Tentáculos (SW básico).