

## ACTUALIZACIONES

# ULTIMA FORSAN

v1.0 (09/07/2019)

Actualizar *Ultima Forsan*<sup>TM</sup> a la edición Aventura de *Savage Worlds* es muy fácil. La mayor parte de los contenidos de la ambientación pueden usarse tal y como están, y los pocos ajustes necesarios se explicarán en este documento.

Allí donde las reglas de *Ultima Forsan*<sup>TM</sup> entren en contradicción con las del nuevo reglamento, el DJ siempre tiene la última palabra sobre qué versión utilizar, aunque le aconsejamos que dé preferencia a las del nuevo reglamento de la edición Aventura, pues, en general, es más sencillo y consistente.

### AJUSTES GENERALES

En general, deben usarse las distintas habilidades, ventajas, desventajas, equipo y ajustes raciales de acuerdo a las indicaciones de la edición Aventura. Así, la habilidad Rastrear pasa a ser parte de Supervivencia. Cuando un personaje tiene varias habilidades que se fusionan de acuerdo al nuevo reglamento (como es el caso de Rastrear y

Supervivencia), se queda con el más alto de ellos.

Si una criatura tiene una ventaja, desventaja o capacidades especial sin un equivalente claro en la edición Aventura, puedes optar por ignorarla o asignarle otra diferente que tú creas que refleja la idea general que representaba la anterior.

A menos que se indique lo contrario, todas las criaturas vivas e inteligentes poseen Conocimientos Generales d6 y Persuadir d6; todas las criaturas vivas (inteligentes o no) poseen Atletismo, Percepción y Sigilo a d6. El DJ puede mejorar cualquiera de estos rasgos hasta el valor del atributo asociado si lo considera apropiado.

En el caso de los muertos, el dado de Atletismo es siempre igual a un nivel de dado menos que su Agilidad (con un mínimo de d4).

Se debe ignorar el valor de Trepada de las criaturas y vehículos voladores.

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

**Conocimiento (Plaga):** Sigue existiendo como habilidad, con las mismas funciones. Si se desea ajustar su nombre de acuerdo a las nuevas nomenclaturas de la edición Aventura, es posible llamarlo simplemente Plaga.

**Carisma:** Cuando una ventaja, desventaja u otro efecto proporcione una bonificación o penalización al Carisma, en su lugar deberá aplicarse dicho ajuste a Persuadir (e Interpretar, si el DJ lo considera apropiado) en los contextos sociales indicados por ese efecto específico.

## ULTIMA FORSAN

### CREACIÓN DE PERSONAJES

#### NUEVAS VENTAJAS

- **El Camino del Infierno (pág. 58):** Los efectos mecánicos de esta ventaja son los mismos que los de Frenesí. De hecho, se considera también válida a la hora de cumplir los requisitos de Frenesí Mejorado.
- **El Camino del Limbo (pág. 60):** Se resuelve mediante una tirada de Atletismo, no Agilidad.
- **Al-Barsark (pág. 60):** Sus efectos pasan a ser idénticos a los de la nueva ventaja Berserk de la edición Aventura, pero se activan tal y como indica el manual de *Ultima Forsan* (superando una tirada de Espíritu).
- **Confundir a los Muertos (pág. 61):** Como alternativa al efecto de aturdimiento, el personaje puede dejar al muerto distraído o vulnerable.
- **Engañar a los Muertos (pág. 61):** Contra los muertos, permite realizar trucos basados en habilidades asociadas a Astucia,

ignorando su inmunidad natural. La bonificación indicada se aplica a esas mismas tiradas de truco contra los vivos.

- **Instrumento Perfecto (pág. 63):** Deben ignorarse los efectos de la ventaja. En su lugar, el personaje elige uno de sus poderes y aplica sobre él uno de los siguientes efectos:
  - Ganar +2 a su tirada de activación.
  - Reducir a la mitad su coste (mínimo 1 PP).
  - Triplicar la distancia base.
  - Triplicar la duración base.
- **Jinete (pág. 66):** La bonificación se aplica a las tiradas de Cabalgar y trucos basados en las capacidades físicas de la montura con Atletismo y Pelear (el DJ tiene la última palabra).
- **Monje de la Piedad/Monja del Rosario (pág. 67):** Todas las armas indicadas tienen un valor de Fuerza Mínima igual a su dado de daño. El peso del báculo claveteado es 3 kg.
- **Odalisca Roja (pág. 67):** La bonificación que otorga la ropa se aplica a Persuadir e Interpretar.

### EQUIPO

#### ARMADURAS

A la hora de usar las distintas armaduras y escudos, deben usarse las reglas de armaduras medievales presentes en el manual básico de la edición Aventura.

#### ARMADURAS MECANIZADAS

Usa la tabla de la página siguiente en vez de la del manual de *Ultima Forsan*.

#### ARMAS

En la mayoría de los casos, basta con consultar la tabla de armas del manual de la

## TABLA DE ARMADURAS MECANIZADAS

PIEZA	BONIFICACIÓN	FUERZA MÍNIMA	PESO*	PRECIO	NOTAS
Brazal mecánico	+4	d8	3	5.000	Protege un brazo, ver notas
Grebas mecánicas	+4	d6	0	5.000	Protege ambas piernas, ver notas
Pectoral mecánico	+4	d8	15	5.000	Protege el torso, ver notas
Yelmo mecánico	+4	d8	5	5.000	Protege la cabeza, ver notas

(\*) Peso efectivo cuando se usa. La mayoría de armaduras pesan más cuando se transportan que cuando se usan.

edición Aventura. Para las nuevas armas introducidas en *Ultima Forsan*:

- **Ballesta y ballesta ligera:** Debe usarse las nuevas entradas de ballesta y ballesta ligera respectivamente de la edición Aventura.
- **Armas cuerpo a cuerpo:**
  - *Fuerza Mínima:* Todas ellas tienen un valor de Fuerza Mínima igual a su dado de daño.
  - *Peso:* En la edición Aventura se ha reducido de forma drástica el peso de las armas cuerpo a cuerpo. En consecuencia, a la hora de usar las nuevas armas de UF es necesario reducir el valor de peso indicado a la mitad (redondea hacia abajo, hasta un mínimo de 0,5 kg).
- **Mayal:** En vez de lo indicado, usa los valores del “mangual” que hay en la edición Aventura.

### MISCELÁNEA

- **Zurrón de alquimista:** Consulta más adelante.
- **Zurrón de bruja:** Consulta más adelante.

## REGLAS DE AMBIENTACIÓN

- **Sangre y redazos (pág. 79):** Los efectos de esta regla opcional han pasado a ser parte de las mecánicas estándar de la edición aventura.
- **Letalidad variable (pág. 80):** El DJ debe decidir la velocidad de avance de los personajes en base al nivel de letalidad que se vaya a usar, pues ya no se emplean Puntos de Experiencia para determinarlo. Así, al jugar con letalidad media o alta, los personajes deberían ganar avances con mayor rapidez.
- **Tabla de mordiscos y arañazos (pág. 82):** Usa los dos niveles de la desventaja Cojo en vez de tratarlo como dos desventajas distintas (Cojo y Tullido).

## ALQUIMISTAS, BRUJAS E INVENTORES

**ATENCIÓN:** Para representar mejor las diferencias intrínsecas de las pociones, invenciones y otros poderes de los tres Trasfondos Arcanos, es suficiente con utilizar las nuevas reglas opcionales de limitaciones por Distancia y Elemento (Aventura, pág. 220), además de las reglas de Artefactos Arcanos.

- **Sin puntos de poder (pág. 88):** Esta regla opcional ya no está activa.

- **Alquimistas (pág. 90):** Deben ignorarse todas las reglas indicadas en el manual de *Ultima Forsan*. El Trasfondo Arcano (Alquimia) solo mantiene:
  - Su habilidad arcana: Alquimia (Astucia).
  - La necesidad de usar un zurrón de alquimista para emplear sus poderes.
  - La lista de poderes de alquimista junto con sus ornamentos aconsejados.

Para todas las demás mecánicas, debe tratarse este TA como si fuera el Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña) del manual básico de la edición Aventura.

**Tabla de accidentes alquímicos:** El DJ puede usar esta tabla como alternativa a las reglas normales de la edición Aventura, si lo considera apropiado, para determinar los efectos del rechazo en los alquimistas.

- **Brujas (pág. 92):** Deben ignorarse todas las reglas indicadas en el manual de *Ultima Forsan*. El Trasfondo Arcano (Brujería) solo conserva lo siguiente:
  - Su habilidad arcana: Brujería (Espíritu).
  - La necesidad de usar un zurrón de bruja para emplear sus poderes.
  - La lista de poderes de bruja junto con sus ornamentos aconsejados.

Para todas las demás mecánicas, debe tratarse este TA como si fuera el Trasfondo Arcano (Magia) del manual básico de la edición Aventura.

- **Inventores (pág. 93):** Deben ignorarse todas las reglas indicadas en el manual de *Ultima Forsan*. El Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña) sigue las nuevas mecánicas de la edición Aventura, conservando solo lo siguiente:
  - La lista de poderes de inventor junto con sus ornamentos aconsejados.

## BESTIARIO

---

- **Muerte cerebral (pág. 164):** Los muertos con Astucia (M) son inmunes a todos los trucos basados en habilidades asociadas a Astucia y Espíritu.

*Space Orange 42, Ultima Forsan y todas las marcas y logos asociados son copyright de Space Orange. Todos los derechos reservados.*