

LANKHMAR

ACTUALIZACIÓN A AVENTURA

Lankhmar se escribió para la edición Deluxe de *Savage Worlds*, pero es muy fácil usar este material con la nueva edición Aventura. 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.

Nota: Este PDF es un documento vivo. ¡Si ves que falta algo, no dudes en pasar por los foros de Pinnacle y hacernoslo saber!

NOTAS GENERALES

Las capacidades raciales, habilidades, ventajas, desventajas y equipo deben convertirse a sus equivalentes en la edición Aventura. Así, por ejemplo, Conocimiento (Arcano) pasa a ser Ocultismo y Forzar Cerraduras es parte de Latrocinio. 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 Con. 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.



LA CIUDAD DE LOS LADRONES

PERSONAJES

Seguid las reglas de la edición Aventura, con la salvedad de que las especies de Nehwon se contruyen con +4 puntos de capacidades raciales, en vez del +2 estándar.

Las habilidades deben convertirse a su equivalente en la edición Aventura. Así, por ejemplo, Conocimiento (Arcano) se convierte en Ocultismo y Rastrear pasa a ser parte de Supervivencia. Lanzar, Nadar y Preparar se fusionan para crear la habilidad Atletismo, etc.

RAZAS

- **ESPECTRO DE NEHWON (Esqueleto viviente):** Comienza el juego con d6 en Intimidar, en vez de +2 al total de sus tiradas. Ignora la penalización al Carisma pero gana la desventaja Marginado (menor).
- **MINGOL (Experto):** Comienza el juego con d6 en Cabalgar o Navegar, a elección del jugador, en vez de una bonificación de +2 al total de sus tiradas.

• RÁTIDO

- » **Naturaleza secreta:** Los ráticos tienen la desventaja Marginado (menor) en vez de una penalización al Carisma con quienes conozcan su naturaleza y sientan desconfianza hacia ellos (como la mayoría de lankhmarios).
- » **Sigilo:** Los ráticos comienzan el juego con Sigilo d6 en vez del d4 estándar. Esta capacidad sustituye a Sentido de la Dirección.

DESVENTAJAS

- **CHOVINISTA:** Aplica una penalización de -2/-4 a las tiradas de Persuadir cuando trate con miembros de otras culturas ajenas a la suya.
- **ENAMORADIZO:** La penalización se aplica a las tiradas de truco.
- **MANCO:** Usa las reglas para la desventaja de la edición Aventura. Sustituir una mano por un gancho reduce las penalizaciones tal y como se describe.

VENTAJAS

- **EXPLORADOR:** El héroe puede repetir gratuitamente una vez cada tirada de Supervivencia y las tiradas para evitar fatiga procedente del frío o calor extremo.
- **LENGUA MELIFLUA:** El personaje puede obligar al adversario a resistirse con AST en vez de ESP cuando use Persuadir (asumiendo que el objetivo le entienda al comunicarse). También funciona a la hora de vender mercancías.
- **REPUTACIÓN:** El personaje puede repetir gratuitamente una vez sus tiradas de Intimidar si el DJ cree que el objetivo puede haber oído de sus hazañas.
- **SACERDOTE:** El individuo puede repetir gratuitamente una vez sus tiradas de Persuadir cuando trate con sus fieles, en vez de mejorar su Carisma.

- **TRUCO SUCIO:** El personaje puede repetir gratuitamente una vez cada tirada cuando realice una maniobra de truco con sus habilidades arcanas, Atletismo, Pelear o Disparar.
- **TRUCO REALMENTE SUCIO:** El personaje gana superioridad en vez de la ventaja con un aumento en las situaciones que indica la ventaja básica.

EQUIPO

Usa este capítulo tal y como está o cámbialo con las reglas de la edición *Aventura* cuando un objeto esté actualizado en ellas, en especial la FUE Mínima de armas y armaduras.

- **BALISTA:** La balista pasa a tener un valor de Recarga 4.
- **NAVÍOS:** Consulta la tabla combinada de barcos al final de este documento. En ella encontrarás tanto los descritos en *La ciudad de los ladrones* como en el suplemento *Mares salvajes de Nehwon*.

HECHICERÍA

Usa la regla de ambientación *Sin puntos de poder* tal y como se describe en la sección **Reglas de ambientación** del manual básico, edición *Aventura*.

Se debe redefinir el “Rechazo” como una pifia (en vez de cuando obtienes un 1 natural en el dado de rasgo de la habilidad arcana).

Añade a las listas de poderes *empatía* (para magia blanca), *ilusión* (magia negra, blanca y elemental de fuego) y *vínculo mental* (magia blanca y negra). Normalmente *Resurrección* no se puede usar en Nehwon, pero hay quien se ha aventurado al Reino de las Sombras para intentar negociarlo con la Muerte...

- **MAGIA NEGRA (Corrupción):** El personaje gana la desventaja Feo (me-

nor) cuando tiene entre uno y tres puntos de Corrupción y Feo (mayor) cuando tiene más. Sus efectos no se apilan si el individuo ya tiene estas desventajas de forma natural.

PODERES

Si un poder se describe en la edición *Aventura*, usa dicha descripción. En caso contrario, emplea las reglas que aparecen en *La ciudad de los ladrones*.

MARAVILLAS MÁGICAS

- **DARDO DE AMOR:** El personaje gana una bonificación de +6 a sus tiradas de Persuadir con el objetivo afectado por el dardo.

HISTORIAS SALVAJES

EL CADÁVER AMORTAJADO

- **PERROS ASILVESTRADOS:** Usa la plantilla que viene en el manual básico de la edición *Aventura* en su lugar.

HÉROES Y VILLANOS

Consulta **Notas generales**, en la página 1, a la hora de realizar los ajustes raciales a las plantillas, por ejemplo, en los rátidos o mingoles.

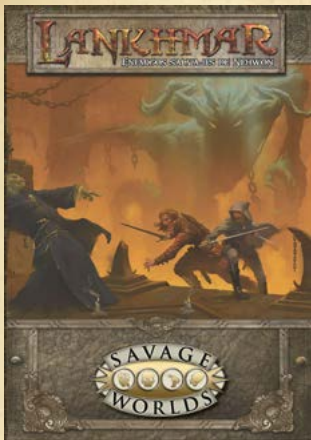


RELATOS DEL GREMIO DE LADRONES

Plantillas: Ajusta las habilidades, ventajas y equipo de las plantillas respecto a lo que se indica en **Notas generales** (pág. 1) y las entradas de *La ciudad de los ladrones* de este PDF.

LAS PERLAS DE ILLICIUM

- **GUERRERO ILLICIO (Señuelo):** Quienes fallen la tirada de Espíritu quedan conmocionados en vez de aturdidos.



ENEMIGOS SALVAJES DE NEHWON

Plantillas: Ajusta las habilidades, ventajas y equipo de las plantillas respecto a lo que se indica en **Notas generales** (pág. 1) y las entradas de *La ciudad de los ladrones* de este PDF.

BESTIARIO

- **CABALLO DE MONTA Y CABALLO DE GUERRA:** Usa en su lugar las plantillas que aparecen en el nuevo manual de la edición Aventura.
- **CONSTRICTORA GIGANTE:** Usa en su lugar la plantilla de serpiente constrictora que aparece en el nuevo manual de la edición Aventura.
- **LOBO ASTRAL (Aullido):** La pifia deja conmocionada a la víctima.
- **MAESTROS GREMIALES MUERTOS (Presa asfixiante):** Los maestros gremiales causan FUE+d6 de daño a aquellos que hayan apresado.
- **MANTO SIMORGYANO (Envolver):** Los mantos ganan +2 a sus ataques de presa gracias a su naturaleza flexible.

- **OSO (abrazo de oso):** Se emplean las reglas de presa estándar en vez de lo descrito. El oso también gana un ataque de Mordisco (FUE+d6).
- **PERRO/LOBO:** Usa en su lugar la plantilla que aparece en el nuevo manual de la edición Aventura.
- **TIBURÓN y TIBURÓN BLANCO:** Usa en su lugar las plantillas de Escualo y Tiburón blanco respectivamente que aparecen en el nuevo manual de la edición Aventura.



MARES SALVAJES DE NEHWON

PERSONAJES

VENTAJAS

- **AMO Y SEÑOR:** La tripulación puede repetir gratuitamente una vez sus tiradas de grupo de Navegar, en vez de ganar una bonificación de +2.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

COMBATE NAVAL

Usa en su lugar las reglas de la edición Aventura para el combate entre vehículos.

- **CONTACTO:** Puedes usar la mecánica aquí descrita o usar las reglas de **Batallas navales** del apartado de **Persecuciones y vehículos** del manual básico de la edición Aventura.
- **PELOTONES DE ARQUEROS:** Ignora la referencia a las reglas de fuego de supresión. En vez de eso, compara el total obtenido en la tirada de Disparar con el VO para alcanzar a cada objetivo en la plantilla (ajustado según la penalización de -1 indicada si se

trata de flechas incendiarias). Aplica el daño con normalidad a quienes se vean alcanzados.

HISTORIAS SALVAJES

Plantillas: Ajusta las habilidades, ventajas y equipo de las plantillas respecto a lo que se indica en **Notas generales** (pág. 1) y las entradas de *La ciudad de los ladrones* de este PDF.

LA NOVIA DE LA ISLA DORADA

- **MANTO SIMORGYANO (Envolver):** Los mantos ganan +2 a sus ataques de presa gracias a su naturaleza flexible.

CRIATURAS DE LOS MARES DE NEHWON

- **AHOGADOR DE LAS PROFUNDIDADES:**
 - » **Beso asfixiante:** Trátalo como si fuera un mordisco (de tal modo que puede usarlo en presas). Una vez besada, la víctima debe superar una tirada de ESP antes de comprender que ha caído en una trampa y pensar siquiera en intentar escapar.
 - » **Presa letal:** El ahogador gana +2 a sus tiradas para iniciar o mantener una presa.
- **LÉGAMO OCEÁNICO:**
 - » **Absorción:** Una presa aferrada o inmovilizada sufre de forma automática 2d6 de daño por ácido durante el turno del légamo.
 - » **Brazos:** Usa en su lugar las reglas de tentáculos de la edición Aventura. La criatura tiene dos acciones de tentáculo y Alcance 2.
- **ORCA:** Ajusta la ballena asesina a Tamaño 6 (Grande), Fuerza d12+6 y Dureza 14.

- **PULPO DUELISTA:** Ajusta la criatura a Tamaño 4 (Grande), Fuerza d12+2 y Dureza 6.
 - » **Pico:** Considéralo un ataque de mordisco para propósitos de presas.
 - » **Tentáculos:** Usa las reglas de tentáculos de la edición Aventura. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 2.
- **PULPO GIGANTE:** Ajusta la criatura a Tamaño 10 (Enorme), Fuerza d12+8 y Dureza 16.
 - » **Pico:** Considéralo un ataque de mordisco para propósitos de presas.
 - » **Tentáculos:** Usa las reglas de tentáculos de la edición Aventura. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 4.
- **SERPIENTE MARINA GIGANTE:**
 - » **Cola constrictora:** Ignora el texto, pero otorga a la criatura una bonificación de +2 a la hora de iniciar o mantener una presa.

ACTUALIZACIÓN DE VEHÍCULOS

Los barcos de Nehwon son ligeramente distintos a los descritos en el manual básico de la edición Aventura. Por ejemplo, las galeras y galeones son ligeramente más pequeños que los de ese libro.

Vehículo	Tamaño	Man.	VM (km/h)	Dureza	Trip.	Precio
Carro/carromato	3 (Normal)	-2	26	6	1+3	50
<i>Notas:</i> Usa un caballo como tiro. En el tablero tiene Paso 12 y puede correr.						
Balandro	9 (Enorme)	0	19	13 (2)	1+11	2.000
Balandro pequeño	7 (Grande)	+1	16	10 (2)	1+5	500
Barcaza del grano	12 (Colosal)	-3	14	13 (2)	6+20	2.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado. Reduce la VM a la mitad cuando vaya al máximo de carga.						
Barcaza fluvial	12 (Colosal)	-3	8	11 (2)	6+20	1.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado. -2 a Navegar en mar abierto por sus bordas tan bajas.						
Barcoluengo	9 (Enorme)	-2	24	15 (2)	20+6	2.000
<i>Notas:</i> La VM es combinando velas y remos.						
Bote de remos	0 (Normal)	-2	8	8 (1)	1+3	50
Bote pesquero	4 (Grande)	-2	14	10 (2)	3+5	750
Fragata	8 (Enorme)	-1	48	15 (2)	12+24	3.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
Galera	12 (Colosal)	-1	13	19 (4)	80+16	3.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado. La VM es combinando remos y velas.						
<i>Armas:</i> 1 balista o catapulta (fijo frontal).						
Galeón	12 (Colosal)	-2	14	19 (4)	20+60	15.000
<i>Notas:</i> Blindaje pesado.						
<i>Armas:</i> 2 balistas o catapultas (fijo frontal)						
Mercante grande	10 (Enorme)	-2	16	13 (2)	25+10	2.500
<i>Notas:</i> -2 a Navegar durante tormentas.						
Mercante pequeño	6 (Grande)	0	14	10 (2)	10+4	1.200
<i>Notas:</i> -1 a Navegar durante tormentas.						
Pinaza	1 (Normal)	-2	8	10 (2)	1+5	75
Yate	11 (Colosal)	-2	14	10 (2)	60+10	2.500

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP



Savage Worlds y sus logos, así como el logo de Pinnacle son (C) 2019 de Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Traducido por HT bajo licencia.