

ACTUALIZACIONES

50 BRAZAS

v1.0 (01/02/2020)

50 brazas se escribió con las reglas de la edición Deluxe (la primera publicada en España), 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

Siempre se debería rehacer los personajes desde cero, construyéndolos de acuerdo a la plantilla y reglas actualizadas de la edición Aventura.

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.

CREACIÓN DE HÉROES

PERSONAJES

Sigue las reglas de la edición Aventura a la hora de crear personajes, pero emplea los ajustes raciales que indicamos a continuación en vez de los originales.

ATANI:

- **Ágil:** Un atani comienza el juego con Agilidad d6 en vez de d4. Esto aumenta también su máximo racial a d12+1.
- **Atlético:** Al haber crecido entre árboles y surcando los cielos desde pequeños, todos los atanis comienzan el juego con d6 en Atletismo. Esto aumenta el máximo racial en la habilidad a d12+1.
- **Débil:** Los huesos huecos de los atanis hacen que sean más frágiles de lo esperado, en especial si se les compara con otras especies. Deben sustraer 1 a todas sus tiradas de Fuerza (incluyendo daño cuerpo a cuerpo).
- **Planear:** Los atanis no vuelan en realidad. Pueden planear desde lo alto sin ningún peligro a una velocidad de Paso 12 o inferior (en la cantidad que escojan) y usan Atletismo para maniobrar. Asumiendo que haya corrientes de aire suficientemente fuertes, deben descender a un ritmo mínimo de 1 paso (2 metros) por ronda (más si están sobrecargados). La ausencia completa de aire impide el uso de esta capacidad, provocando que el atani caiga como una piedra.

DOREEN:

- **Anfibio:** Puede contener la respiración durante quince minutos antes de empezar a aplicar las reglas de asfixia.
- **Enemigo racial:** Los doreen odian a muerte a los kehanas y sufren una

penalización de -2 a todas las tiradas de Persuadir cuando traten con ellos.

- **Trofeo:** Las armas a distancia tienen poco uso bajo el agua, de tal modo que los doreen prefieren depender de la astucia y el sigilo para acercarse a las presas. Se enorgullecen de acercarse lo máximo posible a sus objetivos antes de dar el golpe mortal. Cada vez que un doreen mate a un oponente con valores de Fuerza y Dureza iguales a los suyos (incluyendo armadura y otros ajustes), sin emplear nada más grande que un cuchillo, gana un beni.

ESCURILIO:

- **Cabezota:** Sin ninguna excepción, los escurilios siempre están seguros de tener razón y saber más que los demás. Ganan la desventaja Tozudo.
- **Canalla:** El estado natural de todos los hombres-cangrejo es de constante enfado. Sufren una penalización de -1 a toda sus tiradas de Persuadir.
- **Concha:** La dura concha de los escurilios les proporciona cuatro puntos de Armadura natural.
- **Deshidratación:** Deben sumergirse en agua (da igual si es salada o dulce) durante 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.
- **Forma inusual:** Los hombres-cangrejo no pueden usar ropa o armadura y sufren una penalización de -2 a la hora de usar cualquier pieza de equipo diseñada para humanoides.
- **Mente despierta:** Los escurilios añaden +2 a todas sus tiradas de Conocimientos Generales.

- **Pinzas:** Los escurtilios pueden usar sus pinzas para atacar y causan FUE+d6 de daño con ellas.

GRAEL:

- **Anfibio:** Puede contener la respiración durante quince minutos antes de empezar a aplicar las reglas de asfixia.
- **Fuerte:** Un grael comienza el juego con d8 en Fuerza en vez del d4 habitual. Esto aumenta también su máximo racial a d12+2.
- **Grande:** Los grael sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de rasgo en que deban usar equipo diseñado para criaturas "normales". La ropa, alimentos, etc. le cuestan a un grael el doble.
- **Grasa:** Armadura +2 y ganan una bonificación de +4 a las tiradas de Vigor para resistir la fatiga.
- **Lento:** Los grael tienen Paso 4 racial y d4-1 como dado de carrera. También deben aplicar una penalización de -2 a las tiradas de Atletismo para resistirse a Atletismo cuando el movimiento y la movilidad sean parte integral del reto.
- **Lerdo:** Sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de Astucia.
- **Manazas:** Sufren una penalización de -2 a todas las tiradas que impliquen manejar instrumentos mecánicos.
- **Tamaño 1:** Un grael adulto pesa más de 150 kilos de media.
- **Vigoroso:** Un grael comienza el juego con d6 en Vigor en vez del d4 habitual. Esto aumenta también su máximo racial a d12+1.

KEHANA:

- **Acuático:** No se ahoga en el agua y puede hablar, escuchar con normalidad y moverse a su Paso completo cuando nadan.

- **Deshidratación:** Deben sumergirse en agua (da igual si es salada o dulce) durante 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.
- **Enemigo racial:** Los kehana odian a los doreen y sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de Persuadir cuando traten con ellos.
- **Hábito (menor):** Prefieren su comida viva, como ellos dicen "cruda y coleando", una práctica que los demás seres consideran repulsiva.
- **Mordisco/Garras:** Los kehanas tienen afilados dientes y garras, con los que pueden causar FUE+d4 de daño (consulta Armas naturales en el manual básico de *Savage Worlds* para los modificadores especiales de los ataques de mordisco).

KRAKEN:

- **Acuático:** No se ahoga en el agua y puede hablar, escuchar con normalidad y moverse a su Paso completo cuando nadan.
- **Afinidad mágica:** Los kraken con un Trasfondo Arcano ganan automáticamente 10 puntos de poder adicionales. Aquellos que comiencen el juego sin uno, deben descambiar esta capacidad racial a cambio de otras dos ventajas cuyos requisitos cumplan.
- **Deshidratación:** Deben sumergirse en agua (da igual si es salada o dulce) durante 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.

- **Forastero (menor):** Los kraken son seres misteriosos y extraños incluso para el resto de oriundos de Caribdus. Sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas de Persuadir cuando traten con otras razas.

MEDIO-UGAK (HOMBRE ROJO):

- **Despistado:** Sufre una penalización de -1 a todas las tiradas de Conocimientos Generales y Notar.
- **Forastero (menor):** Todo el mundo (o, al menos, las razas más civilizadas) rechaza o se burla de los ugaks, tratándolos como si fueran salvajes. Los hombres-rojos sufren una penalización de -2 a sus tiradas de Persuadir cuando traten con otras razas.
- **Fuerte:** Un medio-ugak comienza el juego con d6 en Fuerza en vez del d4 habitual. Esto aumenta también su máximo racial a d12+1.
- **Guerrero nato:** Para los hombres-rojos, la vida es un constante combate contra el universo si quieren sobrevivir. Por ello, comienzan el juego con Pelear d6. Esto aumenta también su máximo racial a d12+1.
- **Lerdo:** Sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de Astucia.
- **Manazas:** Sufren una penalización de -2 a todas las tiradas que impliquen manejar instrumentos mecánicos.
- **Vigoroso:** Un medio-ugak comienza el juego con d6 en Vigor en vez del d4 habitual. Esto aumenta también su máximo racial a d12+1.

DESVENTAJAS

Chovinista (pág. 27): La versión menor impone una penalización de -1 a las

tiradas de Persuadir con otras razas, mientras que la mayor aumenta esta penalización hasta -2.

Mal Nadador (Savage Worlds): En 50 brazas, esta desventaja es mayor.

Marcado (pág. 27): Aplica la penalización a las tiradas de Persuadir y ciertas autoridades intentarán arrestar al personaje nada más verlo.

VENTAJAS

Abordador (pág. 31): Aplica la bonificación a las tiradas de Atletismo (trepar y lanzar).

Ballenero (pág. 32): Aplica la bonificación a las tiradas de Atletismo (lanzar).

Cazatormentas (pág. 31): Reduce a +1 la bonificación a Navegar. El personaje saca una carta extra durante las persecuciones marinas, pero solo si es el capitán del barco.

Gaviero (pág. 33): Sustituye todas las referencias a Trepar por Atletismo (trepar).

Mosquetero (pág. 34): El personaje reduce el valor de Recarga de las armas de pólvora en uno.

Nadador nato (pág. 30): Aplica la bonificación a las tiradas de Atletismo (nadar).

Reputación (pág. 35): Sustituye esta ventaja por Famoso o Amenazador, según fuese buena o mala la reputación.

Sentir el viento (pág. 31): Reduce a +1 la bonificación a Navegar. El navío al que pertenezca saca una carta extra durante las persecuciones marinas, pero solo si el capitán del barco escucha sus consejos.

Truco Realmente Sucio (pág. 29): Sustituye "la ventaja" por Superioridad.

Truco Sucio (pág. 28): El héroe puede repetir una vez cada tirada de truco que realice usando una habilidad arcana, Pelear, Disparar o Atletismo.

EQUIPO

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

ARMADURAS

- **Armadura de hueso kraken:** Tiene Fuerza Mínima d6.

ARMAS

Usa los valores de la edición Aventura para todas las armas de mano y pólvora negra. 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, la bola grael (FUE+d10 de daño), por ejemplo, tiene FUEMín d10.

Todas las armas de pólvora negra pasan a tener Recarga 3, excepto el rifle-mosquete, que pasa a tener Recarga 4.

VEHÍCULOS

En Caribdis, en ocasiones el tamaño de los navíos es diferente al indicado en la edición Aventura. Por ejemplo, tanto las galeras como los galeones son una pizca más pequeños. Usa la tabla de la página siguiente para actualizar los vehículos a las nuevas reglas de persecución.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Combate naval (pág. 55): Es mejor usar el nuevo subsistema de persecuciones de la edición Aventura.

Contactos al irse de juerga (pág. 53): Aplica la bonificación a las tiradas de redes de contacto del personaje.

Impactos críticos de navío (pág. 58): Usa la tabla de *50 brazas* en vez de la genérica de la edición Aventura.

Marinero típico (pág. 52): Añade Atletismo d6 y Persuadir d4 a la plantilla.

Navegación (pág. 51): Cada Personaje Jugador y los PNJ de tripulación hacen una tirada de apoyo cada uno en vez de utilizar la tabla adjunta. Sin embargo, a la tirada final de capitán ha de añadirse los modificadores por navegar siguiendo la costa y la falta de brújula.

LAS MIL ISLAS

EL IMPERIO DE KIERA

Montaraz de Braven (pág. 108): Añade Atletismo d6, Con. Generales d6 y Persuadir d6.

HISTORIAS SALVAJES

LA LUCHA CONTRA LAS BRUJAS DEL MAR

Digno de un rey (pág. 188): El Destructor tiene Tamaño 14 (Colosal).

El corazón de un archimago (pág. 191):

- El *Perdición* tiene Tamaño 14 (Colosal).
- Torquemada tiene Persuadir d12, Implacable (mayor), Ofuscar, Replicar y Voz Muy Potente.

El Terror (pág. 255): Tiene Tamaño 16 (Colosal).

La Encrucijada del Diablo (pág. 199): Añade Atletismo d6, Con. Generales d6 a las Brujas del Mar. Emplean las reglas de criaturas gargantuescas de la edición Aventura. Tienen Tamaño 10 (Enorme), reduciendo su Dureza a 21 (4).

LOS TRIÁNGULOS DORADOS

Una tormenta sobrenatural (pág. 203): El *Incinerador* tiene Tamaño 14 (Colosal).

Un tesoro para llevar (pág. 204): “Muñones” Pete tiene Latrocinio d8 y Supervivencia d8.

Vehículo	Tamaño	Man.	VM (km/h)	Vel. Viaje	Dureza	Cañones	Mástiles	Espacios de Carga	Trip.	Precio
Balandro	7 (Grande)	+1	11	2	14 (2)*	4	2	4	1+11	20.000
Barca/ jabeque/ joy	7 (Grande)	+2	11	1	14 (2)*	4	2	4	8+6	20.000
Bergantín	12 (Colosal)	0	13	3	19 (4)*	12	2	6	12+20	30.000
Bote de remos	2 (Normal)	0	8	1	8 (1)	0	0	1	1+3	500
<i>Notas:</i> Por 1.000, el vehículo es una pinaza con VM 13 km/h y tripulación 9+4.										
Crumster	9 (Enorme)	-1	11	3	16 (3)*	8	2	6	8+12	25.000
Cúter de Kiera	11 (Enorme)	+1	14	2	21 (6)*	16	2	2	12+20	80.000
Esquífe	5 (Grande)	+1	9	2	12 (2)*	2	1	3	1+7	10.000
Fragata	9 (Enorme)	0	13	3	16 (3)*	8	2	10	12+24	30.000
Galera	12 (Colosal)	-1	24	3	20 (4)*	8	1	4	120+16	25.000
<i>Notas:</i> Tiene remos y velas; la VM a vela es 8 km/h. Espolón (PA 4 y divide el daño que sufre el navío a la mitad cuando embiste).										
Galeón	13 (Colosal)	-3	14	3	21 (4)*	16	3	8	30+40	125.000
Goleta	9 (Enorme)	+1	14	2	15 (2)*	4	2	6	6+10	20.000
<i>Notas:</i> +1 adicional a Maniobra en tiradas para evitar embarrancar.										
Junco	10 (Enorme)	-1	11	3	17 (3)*	8	2	8	12+36	35.000
Navío de línea	15 (Colosal)	-3	14	3	23 (4)*	32	4	6	120+40	500.000
Paraolas	1 (Normal)	+3	9	1	7 (1)	0	1	0	1	1.000
(*) Blindaje pesado.										

El carnicero (pág. 209): El *Perro Rabioso* tiene Tamaño 14 (Colosal).

Fiesta en el Patíbulo (pág. 215): El capitán Abdulá tiene la desventaja Implacable (mayor).

La maldición de Rufus Barbarroja (pág. 216): Rufus Barbarroja tiene la desventaja Implacable (mayor).

LA GUERRA MERCANTIL

Guerra a muerte (pág. 223):

- El almirante Nelson Duckworth tiene la desventaja Implacable (menor) y la ventaja Responsable.
- El *HMS Justice* tiene Tamaño 14 (Colosal).

OTROS RELATOS SALVAJES

Algo especial (pág. 228):

- El *Dragón Terrenal de Jade* tiene Tamaño 11 (Enorme).
- Los guardaespaldas de Shou Deng tienen la desventaja Mal Nadador.
- Shou Deng tiene Atletismo d10, Con. Generales d6, Persuadir d8, Supervivencia d6 y la ventaja Humillar.

Devoradoras de hombres (pág. 241):

- El *Canibal* tiene Tamaño 13 (Colosal).
- Las Reinas Negras añaden Persuadir d10, Latrocinio d8 y Supervivencia d8.

La muerte de un traidor (pág. 265): La Sanguine tiene la desventaja Implacable (mayor).

Los muertos inquietos (pág. 276): Los despojos usan las reglas estándar de presas, aunque ganan +2 a estas tiradas.

Una nueva tragedia (pág. 285): Edward Lazenby tiene Atletismo d4 y Con. Generales d10.

ENCUENTROS

Todos los animales tienen Atletismo igual a su Agilidad, a no ser que se indique otra cosa.

Los PNJ humanos suelen tener Atletismo igual a su Agilidad y Conocimientos Generales igual a su Astucia. Tienen Persuadir d4 a no ser que traten con frecuencia con otras personas (como los mercaderes) en cuyo caso tendrán d6 (o más si son Comodines). Añade Sigilo d4 para los individuos respetuosos de la ley y equivalente a su Agilidad para aquellos que no tengan problemas por ensuciarse las manos. Quienes frecuenten entornos salvajes deberían tener Supervivencia igual a su Astucia. Los piratas y otros sinvergüenzas tendrán Latrocinio igual a su Agilidad. Después, ajusta esta base de acuerdo a lo que tenga más sentido de acuerdo a la profesión y papel del personaje en la aventura.

Anguila eléctrica gigante (pág. 289): Cuando la anguila use su descarga eléctrica contra un adversario con armadura metálica, este debe superar una tirada de Vigor (-2) o quedará conmocionado. Una vez por turno y nunca más de dos turnos seguidos, la anguila puede generar una descarga tan potente que afecte a todos (menos ella) en una plantilla de área grande. Los afectados deben superar Vigor (-4) o quedarán conmocionados.

Araña gigante (pág. 289): El veneno de la araña es paralizante (consulta el manual básico de *Savage Worlds*).

Ballena (pág. 290): Aumenta su Tamaño a 8 (Enorme), su Fuerza a d12+5 y su Dureza a 14.

Demonio de algas (pág. 292): El pestazo fuerza a todas las criaturas a tirar Vigor la primera vez que se muevan junto a la criatura y al comienzo de

cada uno de sus turnos siguientes que comiencen adyacentes a él. El fallo significa que el personaje queda aturdido y la pifia, conmocionado.

Dios-que-Camina (pág. 293):

- Donga tiene Tamaño 9 (Enorme), Fuerza d12+9 y Dureza 15.
- Jinka-Tahn tiene Tamaño 11 (Enorme), Fuerza d12+10 y Dureza 19.
- Ssss tiene Tamaño 12 (Colosal), Fuerza d12+9 y Dureza 17.

Espalda amarilla (pág. 297): Aumenta su Tamaño a 4 (Grande) y su Dureza a 12 (2).

Infante de marina (pág. 299): Añade la ventaja Soldado.

Inquisidor (pág. 301): Añade Con. Generales d8, Persuadir d8, Provocar d8, la desventaja Implacable (menor) y las ventajas Humillar y Ofuscar.

Kraken (pág. 299):

- El mago kraken añade Atletismo d6, Con. Generales d10, Persuadir d4 y Supervivencia d6.
- El soldado kraken añade Con. Generales d8, Persuadir d4 y Supervivencia d8.

Gente ordinaria (pág. 298): Añade Atletismo d4, Con. Generales d6, Persuadir d4 y Latrocinio d6.

Gusano de mar gigante (pág. 299): Aumenta su Tamaño a 9 (Enorme), FUE a d12+6 y Dureza a 15.

Octopón (pág. 309): Fuera del agua, los octopones pueden esputar tinta a la cara de un adversario adyacente como acción (pero no más de una vez por turno y nunca dos turnos seguidos). Se trata como un ataque de aliento que puede evadirse. La tinta, en el agua o fuera, se trata como por el poder *ceguera*.

Orca (pág. 306): Aumenta su Tamaño a 6 (Grande), Fuerza a d12+6 y Dureza a 14.

Oso azul (pág. 307): Ignora la capacidad "Abrazo de oso". Emplea en su lugar las reglas normales de presa.

Pirata (pág. 308): Todos los piratas ganan la desventaja Implacable (menor). Algunos podrían tener la versión mayor.

Planta (pág. 309):

- Los estambres del árbol sacudidor obligan a superar una tirada de Vigor (-2 si es con un aumento) para no quedar conmocionado.
- Los zarcillos de las fauces mordedoras emplean las reglas de tentáculos. La criatura tiene 1d6+1 acciones de tentáculo y Alcance 2. Las presas aferradas e inmovilizadas sufren los jugos gástricos de la planta.

Pulpo gigante (pág. 310):

- Gana un ataque de Mordisco que causa FUE+d8.
- Resuelve los tentáculos de acuerdo a las nuevas reglas de la edición Aventura. Tiene cuatro acciones de tentáculo y Alcance 3. Puede morder a las presas aferradas o inmovilizadas con normalidad.

Roc (pág. 311): Aumenta su Tamaño a 12 (Colosal), su FUE a d12+10 y su Dureza a 18.

Sanguijuela gigante (pág. 312):

- Drenar sangre: Cuando la sanguijuela ataca con éxito usando Pelear, se agarra a la víctima y empieza a drenarle la sangre. En cada turno que la sanguijuela siga agarrada, la víctima debe superar una tirada de Vigor o perderá un nivel de fatiga. Puede causar la muerte. Para quitarse la sanguijuela hay que superar una tirada de Fuerza. ¡La pifia produce la rotura una arteria y la víctima comienza a desangrarse (consulta el manual básico de *Savage Worlds*)!
- Tiene Tamaño -3 (Menudo) y Fuerza d4-3.

Serpiente de marea (pág. 312): Aumenta su Tamaño a 4 (Grande), la Fuerza a $d12+2$ y su Dureza a $d10$.

Soldado (pág. 313): El soldado y el soldado veterano ganan la ventaja Soldado.

Ugak (pág. 315): Cada vez que gaste una acción en su capacidad "proyectiles de oscuridad", el chamán lanza un *proyectil*.