

Adaptación a Savage Worlds (Edición Aventura)



La siguiente adaptación se centra en ofrecer una experiencia cinematográfica y de acción situada en Hârn.

Los jugadores pueden esperar vivir algo así como «una peli de aventuras» situada en Hârn, con toda la profundidad de esta ambientación pero toda la acción salvaje, frenética y divertida que Savage Worlds pone sobre la mesa.

La adaptación tocará estos temas:

1. Especies y culturas de Hârn: Donde se ponen las reglas para las distintas especies de fantasía y se hace una valoración sobre las culturas y como integrar esa diferencia en las partidas.
2. Habilidades y ventajas de Hârn: Un repaso de todo lo que cambia con respecto al juego base en su edición de Aventura.
3. Equipo en Hârn: Donde se presenta cual es el equipo presente y el nivel de vida de los personajes de Hârn.
4. Magia y trasfondos arcanos en Hârn: Donde se explica cómo utilizar la magia de Savage Worlds en Hârn.

Sobre las adaptaciones

Estas adaptaciones son un trabajo fan hecho sin ningún ánimo de lucro y se pueden encontrar de forma gratuita.

Necesitaréis HârnWorld y otros libros de Columbia Games (editados en castellano por Outremer Ediciones) para poder jugar con estas adaptaciones.

Autor: Nirkhuz.

Maqueta y corrección: Herugor.

Ver. 0.2



1) Especies y culturas de Hârn

Las islas Hârnicas son un hervidero de culturas en distintos niveles de desarrollo que coexisten en mayor o menor medida, si bien los conflictos son comunes. Los hârnicos han ido desarrollando un estilo de vida feudal mientras que muchos jarinos siguen en un estadio tribal, lo cual inevitablemente lleva a malentendidos y violencia, si bien son menos acuñantes de lo que en un principio pudiera parecer. Algunos reinos conviven con los bárbaros, mientras que otros luchan activamente con ellos e incluso alguno ha sido recientemente conquistado por dichos bárbaros en tiempos recientes. Para hacerlo todo más complicado, los vikingos ivinios son los conquistadores más recientes llegados a la isla y es donde se encuentra uno de los conflictos culturales más grandes de toda la isla, con una pequeña élite ivinia dominando a una gran masa de población jarina a punto de estallar. Los elfos y los enanos existen en Hârn, si bien son pueblos que tienden a la reclusión, especialmente los primeros. Para acabar hay cierta cantidad de extranjeros morando en la isla, muchos de los cuales tienen extrañas costumbres para los habitantes de las islas.

En Savage Worlds: Edición de Aventura las especies de Hârn se pueden representar perfectamente con las reglas de humanos, enanos y elfos que aparecen en el manual básico (p. 19-20). No hay otras especies jugables en Hârn, y de hecho, elfos y enanos son bastante raros (pero lo suficientemente conocidos dentro de las islas hârnicas para no necesitar la desventaja Marginado).

Sin embargo la cultura sí que juega un papel muy importante en Hârn. Los personajes pueden ser de seis culturas distintas: hârnicos, jarinos, ivinios, khuzdul, sindarin y extranjeros. Cada una de estas culturas se representa con una diferente selección de habilidades básicas (p. 14). En vez de las clásicas, marcadas en el manual con una estrella roja, cada una de las culturas ofrece una variedad algo distinta de las mismas.

Hârnicos: Al representar el «personaje básico» de Hârn, los hârnicos tienen las habilidades básicas estándar (Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Sigilo).

Jarinos: Atletismo, Notar, Persuadir, Sigilo y Supervivencia.

Ivinios: Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Intimidar y Sigilo.

Khuzdul (enanos): Atletismo, Conocimientos Generales, Notar, Persuadir y Reparar.

Sindarin (elfos): Arcanos, Erudición, Persuadir, Sigilo y Supervivencia.

Extranjeros: Utiliza las habilidades básicas generales pero sustituye Conocimientos Generales por una habilidad típica de tu cultura (una cultura de marineros podría tener Navegar, por ejemplo).

Las habilidades Arcanos y Erudición se tratará en el siguiente apartado.



2) Habilidades y Ventajas de Hârn

Esta adaptación tiene por objetivo ser lo más directa y sencilla posible. El manual de Savage Worlds ya funciona bien para jugar aventuras de fantasía por sí mismo y esta adaptación solo pretende «focalizar» un poco dicho manual en la ambientación de Hârn.

Habilidades

Las habilidades tal y como se presentan en Savage Worlds: Edición de Aventura se pueden usar sin mucho problema. Sin embargo hay ciertas cosas a tener en cuenta:

- Las habilidades Ciencia Extraña, Electrónica, Ordenadores, Psiónica y Pilotar desaparecen.
- Las habilidades Ciencias y Humanidades se unen en una sola habilidad: Erudición. Esta habilidad representa el «conocimiento formal» que se puede recibir en Hârn de manos de maestros, eruditos y sabios.
- La habilidad Ocultismo pasa a llamarse Arcanos, y representa el conocimiento del mundo mágico y oculto.
- Todas las habilidades de trasfondo arcano (Control, Fe, Hechicería y Psiónica) tienen un apartado detallándolas en la sección de Trasfondos Arcanos en Hârn.

Por el resto, las habilidades se mantienen igual.

Desventajas

La única diferencia con respecto a Edición de Aventura es que se asume que todos los personajes comienzan con la desventaja Analfabeto. En Hârn el acceso a la capacidad de leer es algo escaso, si bien tampoco es privilegio de los nobles, la mayoría de los cuales también son analfabetos. Un personaje puede deshacerse de esta desventaja pagando 2 puntos de habilidad, ya sea durante la creación de personaje o cuando escoja un avance, si así lo desea.

La otra consideración es al respecto de la desventaja Marginado. Hârn, al ser una sociedad en absoluto unificada, cuenta con distintos tipos de suspicacia y marginación. Generalmente las gentes de distintas culturas se verán con suspicacia, pero no tanta (de base) como para representar un problema a nivel de reglas. Sin embargo sí que existen distintos grupos realmente marginados en Hârn, como los jarinos dentro de Orbaal o los esclavos en Rethem o la república thárdica.

Para representar esto, Marginado siempre es una desventaja menor, pero tiene que «conformarse» de estas dos partes:

- Un personaje marginado puede recibir los efectos de la desventaja menor en una zona grande (un jarino en Orbaal, por ejemplo).
- Un personaje marginado puede recibir los efectos de la desventaja mayor en un lugar mucho más localizado (un esclavo de la ciudad de Golotha, por ejemplo).

Finalmente, la marca de la marginación hace que el personaje siempre sea suspicaz con todo el mundo, lo cual le otorga un -1 a las tiradas de Persuadir con desconocidos.

El resto de desventajas funcionan igual en Hârn.

Ventajas

Debido a la naturaleza de la tecnología, la magia y la cultura, algunas de las ventajas del juego son inexistentes en Hârn. Estas son:

Kid dos pistolas, ¡Rock 'n Roll!, Inventor, Mago, Chi, McGyver, Campeón.

Otras ventajas se han modificado de alguna manera. Estas son:

- Artífice: Esta ventaja sólo está disponible para aquellos con el Trasfondo arcano (Shek-Pvar)
- Famoso / Muy famoso: Debido a la dificultad de la transmisión de la información es más difícil alcanzar un gran reconocimiento en una isla tan fragmentada como Hârn. Esto hace que estas habilidades pasen a ser de rango Veterano/Heroico, respectivamente.
- Rico / Asquerosamente rico: Un personaje Rico gana al año (cuando sea apropiado) el equivalente a 4 coronas de khuzan (1280 d). Un personaje asquerosamente rico gana al año unas 10 coronas de khuzan (3200 d). En la sección de equipo se explica el dinero con más detalle.

El resto de las ventajas funcionan igual en Hârn (aunque algunas pueden ser más situacionales que otras).



3) Equipo en Hârn

Hârn es un mundo medieval, si bien inspirado principalmente en la plena edad media. Tiene su propia economía y sus propias leyes al respecto, por lo que la adaptación debe detenerse en algunos detalles aquí.

Dinero

Savage Worlds utiliza un difuso patrón del dinero representado por los créditos (y señalados con el manual con el símbolo €). Hârn tiene sus propias monedas y la base monetaria es el penique de plata (1 d). Un penique de plata lo que gana de normal una persona que trabaja de forma no cualificada, si bien artesanos de cierto prestigio pueden llegar a ganar hasta 6 d al día.

4 cuartos: 1 penique (1 d)

12 peniques: 1 chelín (12 d)

20 chelines: 1 libra (240 d)

Un cuarto es literalmente un penique que ha sido partido en cuatro. Los chelines y libras no son tanto monedas como el peso de las mismas y la cantidad en la que se suelen trabajar con ellas. Los khuzdul son los únicos de Hârn que manejan el patrón oro, acuñando la famosa corona de khuzan. Una de estas monedas vale 320 d, lo que viene a ser más o menos el pago anual para la mayoría de hârnicos. Eso hace que esta moneda sea en extremo escasa y casi nadie la conozca.

En Hârn solo existen las monedas de plata y de oro. El resto no son conocidas.

La conversión de Savage Worlds a Hârn es tan sencilla como directa. 1€ equivale a 1 peniques de plata de Hârn. Así que algo que valiera 100€ pasaría a valer 100 d en Hârn.

Recomendamos usar los valores de HârnWorld (Hârn 42-43) para representar el coste del equipo.

Dinero inicial

Los aventureros de Hârn son mucho menos apoderados que en Savage Worlds y se considera que un aventurero comienza con 200 d. Las ventajas Rico, Noble y Soldado son muy útiles para empezar con una cantidad de equipo mayor, a discreción del DJ.

Armas y armaduras adecuadas y caballerescas

Algunas de las armas y del equipo que se asume como normal en Savage Worlds no existe en Hârn o tiene extrañas consideraciones al respecto. Primero y principal, solo el equipo marcado como «Medieval» o «Antiguo y medieval» tiene representación en Hârn. El nivel tecnológico de las islas es el que es.

Además de esto, algunas de las armas se consideran caballerescas o «nobiliarias» y aunque una persona ajena al estamento de los nobles puede usarla, en la mayoría de casos se considera un crimen el hecho de llevarla sin un permiso expreso dado por un noble.

Que un arma no sea común en Hârn no implica que no exista en absoluto: puede ser un arma exótica que venga de otra parte de Lythia, por ejemplo, pero debería ser muy rara.

Arma	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Alabarda	Sí	Sí	En Hârn no existen alabardas como tal, pero se están empezando a imponer gujas y bisarmas que pueden usar estas mismas reglas.
Almádena	Sí	No	Principalmente utilizada por enanos o por gargun.
Arco	Sí	No	
Ballesta ligera	Sí	No	Prohibida en la mayoría de reinos por ley secular y religiosa. Su uso se achaca a bandidos o a asesinos. Se permite su uso en la caza, eso sí.
Ballesta pesada	Sí	No	Un arma enana, hecha por completo de metal.
Cuchillo / Daga	Sí	No	
Espada corta	Sí	No	
Espada larga	Sí	Sí	El arma predilecta de los caballeros hârnicos.
Espadón	Sí	Sí	
Estoque	No	-	
Hacha, arrojadiza	Sí	No	Común entre los ivinios.
Hacha, gran	Sí	Sí (Hârnicas) No (el resto)	Aunque es un arma noble en la mayoría de reinos, hay variantes muy comunes entre los enanos e ivinios con un mango mucho más largo que no suelen considerarse armas nobiliarias.
Hacha, mano	Sí	No	Hay una variante gargon, el mankar, que tiene una fama terrible y se asocia siempre a los gargon.
Hacha, batalla	Sí	No	Usada casi en exclusivo por los ivinios.
Honda	Sí	No	
Jabalina	Sí	No	
Katana	No	-	
Lanza	Sí	No	

Arma	¿Existe en Hârn?	¿Caballerescas?	Notas
Lanza de jinete	Sí	Sí	
Lucero del alba	Sí	Sí	Existen algunas variantes con cadenas (manguales) y también se consideran armas nobiliarias.
Mangual	Sí	Sí	De nueva adición al arsenal hârnico.
Martillo de guerra	Sí	Sí	Aunque es un arma enana, en algunos reinos se está popularizando su uso entre caballeros y ha adquirido el estatus de arma nobiliaria.
Maza	Sí	Sí	Los clérigos de Larani y Agrik tienen prescripción para usarlas sin problemas, razón por la cual se les suele asociar a estas armas.
Pica	Sí	No	Esto representa a lanzas con el asta más larga que la media. Son poco comunes, pero conocidas.
Porra, ligera	Sí	No	
Porra, pesada	Sí	No	
Red	Sí	No	Son una rareza, usadas casi en exclusiva por los gladiadores de los juegos parmesanos.
Vara	Sí	No	

Con las armaduras pasa lo mismo. Hay armaduras cuyo uso sin permiso de un noble se considera criminal y, en todos los casos, usar armadura fuera de tiempos de guerra suele ser considerado un problema.

Armadura	¿Existe en Hârn?	¿Caballeresca?	Notas
Tela gruesa	Sí	No	La armadura más común entre los soldados campesinos.
Cuero cocido/Piel gruesa	Sí	No	
Mallas	Sí	Sí	La armadura predilecta de los caballeros hârmicos. Se suele usar en combinación con un yelmo abierto de coraza.
Panoplia de bronce	No	No	Podrían quedar restos antiguos, pero desde luego ya no se usa ni se fabrica de forma común.
Coraza	Sí (esp.)	Sí	Sólo se hacen yelmos (tanto abiertos como cerrados) de esta categoría. El resto de armaduras aún no han sido desarrolladas.
Escudo pequeño	Sí	No	
Escudo mediano	Sí	No	Un escudo común, de heraldo, lágrima o redondo.
Escudo grande	Sí	No	Poco común, usado especialmente por los legionarios y gladiadores de la república thárdica.



4) Magia y trasfondos arcanos en Hârn

La magia en Hârn es sin duda existente, si bien no es especialmente común. La mayoría de la gente común nunca ha visto magia directamente, pero eso no implica que no crean en ella (a veces incluso más que los propios magos!).

La magia sigue las mismas reglas que Savage Worlds, pero con ciertos cambios generales, así como propios de cada trasfondo arcano.

Cambios generales

- Los Puntos de Poder pasan a llamarse «Aura».
- La magia en Hârn es particularmente rígida, por lo que los modificadores de poder (p. 222-223) no están disponibles de forma generalizada (mira cada trasfondo arcano para saber más del tema).
- El conjuro «Resurrección» no existe en Hârn y ninguna trasfondo arcano puede usarlo.

Trasfondo arcano (Dotado)

En Hârn aquellos con este trasfondo arcano representan a los practicantes de magia de tradiciones menores o chamánicas. Magia no formal, de menor poder que la más organizada, pero a veces sorprendentemente útil. No representa «un poder especial», si no una tradición pobemente comprendida seguida por aquellos entre las culturas más bárbaras que tienen un Aura más fuerte. Sin embargo, debido a su aire de «experimentación» el Trasfondo arcano (Dotado) permite el acceso a todos los poderes.

Aquellos con el Trasfondo arcano (Dotado) no pueden usar modificadores de poder de ningún tipo.

Trasfondo arcano (Psiónica)

El mentalismo es una capacidad innata y extremadamente rara en Hârn. Algunas personas nacen con esta capacidad, pero apenas la entienden y suelen achacar sus poderes a algún tipo de don preternatural.

Aquellos con el Trasfondo arcano (Psiónica) pueden usar su Astucia como habilidad arcana (no necesitan comprar una habilidad arcana). Además usan sus poderes usando las reglas de Sin Puntos de Poder (p. 205), aunque siempre con una dificultad base de -1.

Aquellos con el Trasfondo arcano (Psiónica) sólo pueden usar los modificadores de poder Distancia Superior y Selectivo.

Poderes del Trasfondo arcano (Psinóica):

Amistad animal, Ceguera, Confusión, Desvío, Empatía, Lectura de mentes, Lectura de objetos, Manipulación de recuerdos, Telequinesis, Vista lejana.

Trasfondo arcano (Milagros)

Los sacerdotes de Hârn son capaces de pedir ayuda a sus dioses. Esto no es percibido como magia por las gentes de Hârn, si no como intervenciones divinas. Aunque a nivel de reglas no cambia mucho, tiene un gran impacto dentro de la ambientación.

Al escoger Trasfondo arcano (Milagros) debes escoger un dios al que seguir. Cada dios de Hârn ofrece unos milagros, aunque también unos preceptos (recomendamos leer HârnWorld para saber más de los dioses de Hârn).

Aquellos con el Trasfondo arcano (Milagros) usan la regla Sin Puntos de Poder (p. 205) y sólo pueden usar el modificador de poder «Selectivo».

Ornamentos/Poderes por dios:

Agrik: Fuego, Oscuridad / Aura dañina, Barrera, Castigo, Chorro, Conmoción, Explosión, Manipulación elemental (Fuego), Mejora de rasgo (Fuerza y Vigor), Miedo, Ventaja de combate.

Halea: Mente, Ilusión / Alivio, Ceguera, Confusión, Curación, Desvío, Disfraz, Empatía, Ilusión, Marioneta, Sueño.

Ilvir: Cambio, Naturaleza / Amistad animal, Aura dañina, Cambio de forma, Captura, Destierro, Detección/Ocultamiento arcano, Gigantismo/Enanismo, Invocación de aliados (Ivashu), Mejora/Reducción de rasgo, Vista lejana.

Larani: Luz, Sagrado / Alivio, Castigo, Curación, Desvío, Disipación, Empatía, Mejora de rasgo (Fuerza y Espíritu), Protección, Protección arcana, Ventaja de combate.

Peoni: Tierra, Sagrado / Alivio, Captura, Ceguera, Curación, Destierro, Desvío, Disipación, Empatía, Protección medioambiental, Sueño.

Morgath: Oscuridad, Muerte / Aura dañina, Confusión, Conmoción, Disipación, Invocación de aliados (No muertos), Oscuridad, Marioneta, Miedo, Visión oscura, Zombi.

Naveh: Oscuridad, Dolor / Ceguera, Detección/Ocultamiento arcano, Disfraz, Invisibilidad, Oscuridad, Miedo, Silencio/Sonido, Rapidez/Lentitud, Trepamuros, Visión oscura.

Sarajin: Frio, Valor / Alivio, Aura dañina, Castigo, Curación, Rapidez, Miedo, Protección mediambiental (Frio), Mejora de rasgo (Vigor y Espíritu), Miedo, Ventaja de combate.

Save K'nor: Mente, Saber / Ceguera, Confusión, Detección/Ocultamiento arcano, Disipación, Lectura de mentes, Lectura de objetos, Lenguas, Luz, Telequinesis, Vínculo mental.

Siem: Mente, Naturaleza / Adivinación, Alivio, Amistad animal, Cavar, Curación, Disipación, Empatía, Ilusión, Manipulación elemental, Sueño.

Trasfondo arcano (Magia)

Este trasfondo arcano representa la tradición de los Shek-Pvar, una especie de grupo cerrado (si bien no del todo secreto) que opera dentro del Gremio del Saber Arcano. Cuando se piensa en magia en Hârn se suele pensar en estos magos.

La tradición del Shek-Pvar es complicada y define la magia en seis «partes» o «convocaciones». Cada mago del Shek-Pvar suele seguir una sola convocación, aunque con el tiempo es capaz de seguir más, de así desearlo.

Cuando un personaje escoge el Trasfondo arcano (Magia) debe escoger una de las convocaciones del Shek-Pvar. Estas convocaciones vienen explicadas en HârnWorld.

Un tema importante es que el Shek-Pvar cree que los elementos son «contiguos» y complementarios. Aunque cada hechicero se sintonice con un elemento primario, pueden (con gran esfuerzo y trabajo) sintonizarse con otros elementos. Sigue esta rueda para entender la relación entre los elementos:



Así Lyahvi está más cercana de Savorya y Peleahn, pero Jmorvi y Odivshe le quedan más lejos y Fyvria le resulta contrapuesta.

Un hechicero debe comenzar conociendo una sola convocación, que será su convocación primaria. Una convocación primaria tiene como convocaciones secundarias las que tiene a su lado, y como convocaciones terciarias las que tienen al lado de las que están a su lado. Por otro lado tiene como convocación contrapuesta la que ya le toca en la zona más alejada de la rueda (la que sería el «tercer» paso en la rueda).

Al escoger una de las convocaciones, el mago gana la habilidad Hechicería (Convocación), que es su habilidad arcaña. Cada convocación permite un tipo de ornamentos a la magia ya cerrados.

Un mago puede aprender otra convocación (comprando la ventaja adecuada). La habilidad arcaña de esta convocación nunca podrá estar más que a un grado por debajo de la habilidad mágica primaria del mago. Un mago puede llegar a aprender una tercera convocación, pero la habilidad arcaña asociada a esta convocación puede estar como máximo a dos grados por debajo que la habilidad mágica primaria del mago. El acceso a distintas convocaciones permite al mago acceso a distintos poderes y distintos ornamentos.

Todas las convocaciones usan la misma reserva de Puntos de Poder.

Los magos de la Tradición arcaña (Magia) son los únicos capaces de usar todos los modificadores de poder libremente.



Ornamentos/Poderes por convocación:

Savorya: Espíritu/ Conmoción, Disfraz, Drenaje de puntos de poder, Invisibilidad, Lectura de mentes, Lenguas, Manipulación de recuerdos, Sueño, Telequinesia, Vínculo mental.

Lyahvi: Aire/ Conmoción, Desvío, Detección/Ocultamiento arcaña, Disfraz, Empujón, Ilusión, Intangibilidad, Luz, Manipulación elemental (Aire), Vuelo.

Odivshe: Agua/ Alivio, Aura dañina, Barrera, Chorro, Conmoción, Manipulación elemental (Agua), Lentitud, Protección, Oscuridad, Visión oscura.

Peleahn: Fuego/ Alivio, Aura dañina, Barrera, Chorro, Desvío, Explosión, Manipulación elemental (Fuego), Rapidez, Proyectil, Ventaja de combate.

Fyvria: Tierra/ Alivio, Barrera, Captura, Cavar, Curación, Mejora/reducción de rasgo, Gigantismo/Enanismo, Protección, Trepamuros, Sueño.

Jmorvi: Metal/ Barrera, Captura, Castigo, Desvío, Detección/Ocultamiento arcaño, Disipación, Lectura de objetos, Protección, Proyectil, Telequinesia (Objetos metálicos).

Nueva ventaja: Convocación secundaria

Requisitos: Experimentado, Trasfondo arcano (Magia), Astucia d8+, Hechicería (Convocación principal) d8+, Arcanos d8+, Erudición d6+, la aprobación de tres maestros del Shek-Pvar.

Eres capaz de aprender una convocación secundaria (anexa en la rueda del Shek-Pvar). Ganas la habilidad Hechicería (Convocación) a d4 y 2 poderes de dicha convocación. Esta ventaja sólo se puede escoger una vez.

Nueva ventaja: Convocación terciaria

Requisitos: Veterano, Trasfondo arcano (Magia), Astucia d10+, Hechicería (Convocación principal) d10+, Hechicería (Convocación secundaria) d8+, Arcanos d10+, la aprobación de tres maestros del Shek-Pvar.

Eres capaz de aprender una convocación terciaria, o una segunda convocación secundaria. Ganas la habilidad Hechicería (Convocación) a d4 y 2 poderes de dicha convocación.