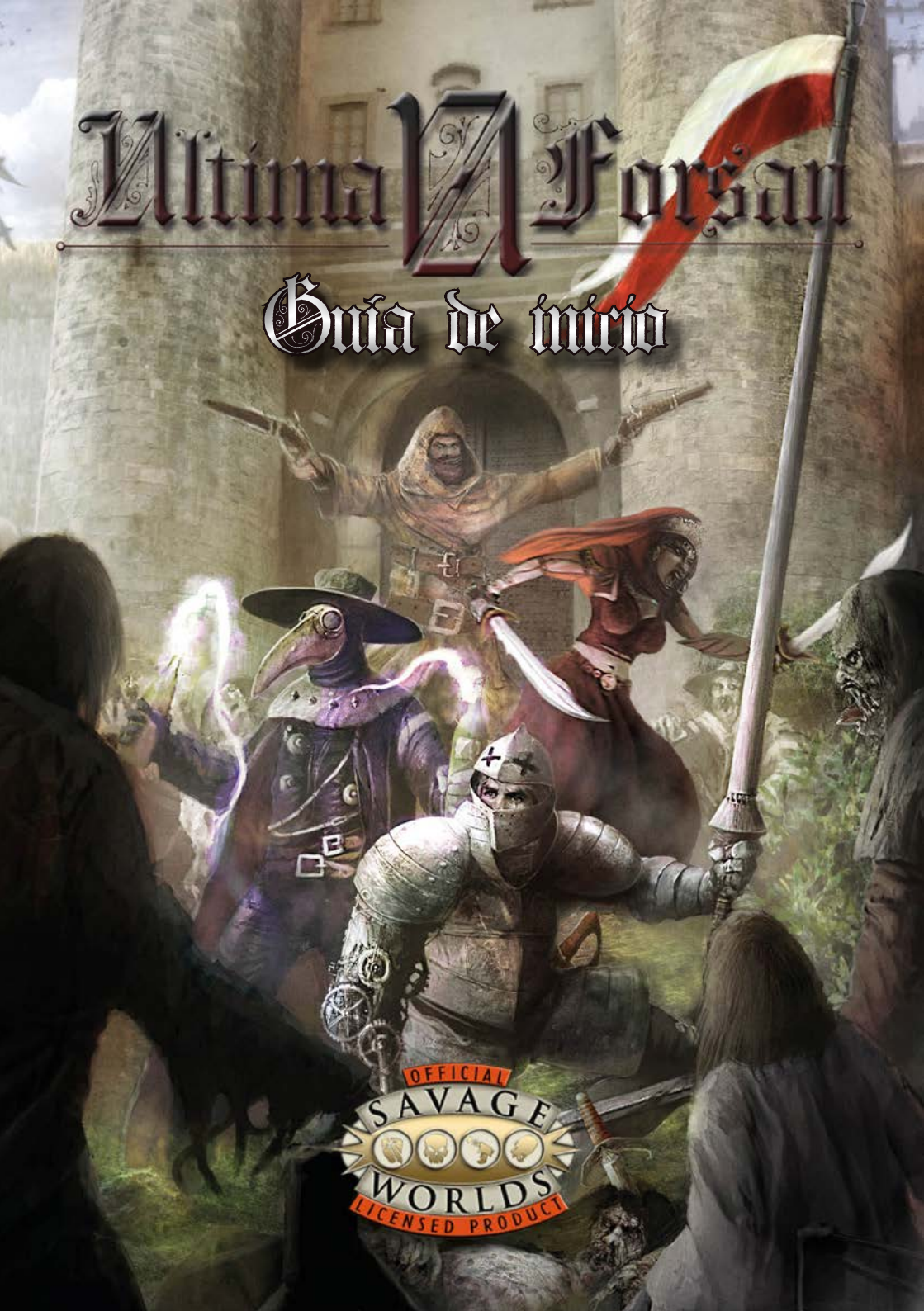


Ultima V Forsan

Guia de início



OFFICIAL
SAVAGE
WORLDS
LICENSED PRODUCT

Este documento ofrece un adelanto de Ultima Forsan, una inminente ambientación para Savage Worlds. Mauro Longo y Giuseppe Rotondo diseñaron originariamente la ambientación en italiano pero Ultima Forsan ha sido traducido a varios idiomas, entre ellos el inglés y el ruso, y pronto verá la luz en castellano.

¡Bienvenido al Renacimiento Macabro y Savage Worlds! De un modo u otro, en cuanto entres, jamás lograrás abandonarnos...



Ultima Forsan Saborea lo macabro



os muertos han atravesado nuestras defensas. El alquimista y el caballero ya han muerto combatiendo y ese condenado inventor ha huido en su máquina alada. Han mordido a la gitana y ya no puede esconderse tras su sardónica sonrisa.

Habréis visto ya muchas veces ocurrirle eso a los morituri¹. Hemos logrado encerrarnos en la armería, donde nos sentamos lo más cerca posible, reconfortándonos los unos a los otros. Sus heridas son superficiales, así que pasarán muchos días hasta que se transforme en uno de

ellos, pero la puerta habrá caído mucho antes que eso.

Pudiera ser la última hora de nuestras vidas.

Quizás así lo sea.

En *Ultima Forsan*, héroes resolutos y llenos de recursos afrontan a los muertos que han regresado a la vida y las innumerables abominaciones que infestan nuestro macabro mundo en un periodo situado entre el final de la Edad Media y el comienzo del Renacimiento. La plaga lleva extendiéndose dos siglos pero, por primera vez, la humanidad está lista para afrontarla, con la esperanza de crear un futuro mejor. La Muerte, sin embargo, siempre está al acecho, lista para caer sobre aquellos hombres y mujeres que así luchan y ponen en peligro sus vidas a diario, contando cada segundo de sus vidas en un polvoriento reloj de arena.

El lema de estos héroes es *Ultima Forsan* (lat. “la última hora”): cada hora, cada proeza, cada aventura podría ser la última, pero eso no les impedirá continuar. Pase lo que pase, ¡caerán luchando!

INTRODUCCIÓN AL RENACIMIENTO MACABRO

Al final de la Edad Media, la plaga de los muertos se extendió por el viejo mundo, destruyendo los reinos de los hombres. Todas las ciudades de Europa, África y Asia

han caído presas de la horda gris de cadáveres retornados a la vida que ha conquistado todo el mundo conocido; horribles abominaciones corren a sus anchas por todos lados, provocando el momento más oscuro en la historia de toda la raza humana.

Tras casi dos siglos luchando por evitar la extinción, afrontando macabras batallas y horrores impensables, los supervivientes de la raza humana han logrado reconquistar parte de sus territorios perdidos, estableciendo pequeños feudos muy bien guardados y fortificados. Todas las ciencias, artes y técnicas se han redirigido desde sus objetivos originales al propósito de combatir la plaga. Con recursos jamás soñados hasta la fecha, obtenidos a partir de los tesoros y propiedades de millones de familias ahora desaparecidas, se ha logrado desarrollar máquinas, productos alquímicos, armas y equipamiento especializado con el que combatir esta Guerra Macabra.

Hoy, a fecha de 1514, los nuevos reinos están listos para unir fuerzas y forjar el renacimiento de la vida... el renacimiento del hombre en la Tierra. Existen muchos lugares donde las nuevas potencias terrestres concentran sus fuerzas, forjan nuevas alianzas y, en ocasiones, disputan por inte-

¹ Morituri: Latín para “Los que van a morir”.

Ultima Forsan
Saborea lo macabro



Ultima Forsan

Saborea lo macabro

reses egoístas. Uno de ellos es Nueva Venecia –en la isla de Candia, situada en pleno Mediterráneo– donde se refugiaron los supervivientes de la caída de la antigua Venecia. Otro es Lucca, situada en el corazón de la Toscana, una villa que atrae cada año a mercaderes, mirones, nobles e inventores procedentes de todos los nuevos reinos, ansiosos de visitar su Feria de los Muertos.

LA FERIA DE LOS MUERTOS DE LUCCA

El nombre oficial de este festejo es la Feria de Todos los Santos y el Día de los Muertos, pero no pasó mucho tiempo antes de que todo el mundo optase por abreviar su nombre por otro más corto: la Feria de los Muertos, otorgando un grotesco giro al nuevo apodo. La feria tiene lugar en Lucca todos los años, entre finales de octubre y principios de noviembre, en función de cómo caigan los domingos ese año. Las festividades se extienden por toda la ciudad y ofrecen a los visitantes todo tipo de bienes y mercancías. Los vendedores que atienden en sus puestos proceden de todo el mundo, aunque solo ponen a la venta sus mercancías más preciosas y escasas: libros (impresos o manuscritos), trajes y vestimentas exóticas, armas extraordinarias, nuevos modelos de bombardas y arcabuces, prótesis y armaduras mecánicas, extraños inventos y pociones alquímicas, nuevos descubrimientos científicos y médicos... En resumen, todo tipo de prototipos y objetos inusuales.

Además de las continuas demostraciones e incontables puestos de venta, la feria también organiza concursos de disfraces, justas y demostraciones de

esgrima; actores, malabaristas y acróbatas muestran sus habilidades; reuniones y citas privadas; y, para quien prefiera probar su habilidad, ingenio y suerte, también hay todo tipo de pruebas y partidas de cartas, dados o tablero. Cada noche, las tabernas, posadas, casas de juego y antros de mala reputación se llenan a rebosar con la colección más variopinta e inusual de seres humanos que puedas imaginar, todos ellos celebrando con alegría el seguir aún vivos.

HÉROES DE ULTIMA FORSAN

Los héroes de *Ultima Forsan* son indómitos guerreros, vestidos con armaduras asistidas, expertos alquimistas, capaces de crear brebajes de devastadora eficiencia, silenciosos asesinos, capaces de rastrear y eliminar a los necromantes e *infectores*, hábiles soldados, cazadores de los muertos con silenciosos mosquetes, dotados inventores, capaces de diseñar tanques y máquinas voladoras, brujas y monjes, sinvergüenzas y charlatanes tan dotados y hábiles que pueden engañar incluso a la progenie de la plaga.

Los muertos son su principal enemigo, ya vengan en pequeños grupos de descarriados o devastadoras hordas, pero en las profundidades de los yermos salvajes y las ruinosas ciudades esperan las guaridas de horrendas bestias infernales, quimeras, producto de dementes experimentos, y lo más horripilante de todo: abominaciones.

Y en el este, en Jerusalén, el Sultán Negro reúne sus tétricas legiones, listo para arrojarlas sobre los nuevos reinos de los hombres.

Ultima Forsan

Héroes del Renacimiento Macabro



*n Ultima Forsan, tu personaje puede ser un humano normal, que suelen denominarse **puros**, o puede ser uno de los **infectados**. No se trata de dos razas diferentes en el sentido más literal de la palabra, pero dado que mecánicamente sí son diferentes entre sí, es mejor tratarlos como tales en el juego.*

PUROS

Se trata de seres humanos completamente normales y, por tanto, siguen las reglas estándar de *Savage Worlds*, comenzando el juego con una ventaja gratuita.

INFECTADOS

Como el nombre indica, los infectados son aquellos hombres y mujeres que la plaga ha contagiado. El atramento empa sus fluidos y tejidos corporales, provocando una serie de cambios en el cuerpo, pero siguen siendo seres humanos vivos, al menos en lo que respecta a las emociones, sentimientos e instintos.

Sin embargo, en términos de juego estrictos, los infectados son peligrosos porta-

dores de la plaga... ¡aunque ellos mismos sean inmunes a sus efectos! Esta enfermedad se enseorea con sus cuerpos: hace transparentar su piel, de tal modo que, en ocasiones, pueden verse sus venas, oscuras e hinchadas por todo el cuerpo. Los infectados son inmunes a la plaga porque su cuerpo ya está lleno de atramento; eso significa dos cosas: el contagio no puede matarlos y, a su muerte –da igual cómo esta tenga lugar– regresarán entre los vivos como un horrendo poseso.

Dado su aspecto enfermizo y su capacidad para transmitir la plaga, tanto mientras están vivos como después de muertos, muchos puros temen a los infectados, persiguiéndolos y expulsándolos de sus comunidades u obligándolos a vivir en guetos aislados.

En la versión completa...

Ultima Forsan incluye todas las reglas necesarias para interpretar tanto a personajes puros como infectados. También incluye numerosas ventajas y desventajas nuevas, incluyendo una mecánica para representar órdenes militares o religiosas a las cuales los héroes podrían pertenecer. Entre el nuevo equipamiento incluido podemos mencionar numerosas maravillas mecánicas, como armaduras asistidas y prótesis mecánicas, más tres trasfondos arcanos completamente detallados (alquimista, bruja e inventor), cada uno con sus propios poderes, ornamentos y reglas especiales.

Ultima Forsan

Reglas de ambientación



El mundo en que se ambienta Ultima Forsan es un lugar duro y siniestro, un hecho que se ve reflejado en sus reglas de ambientación.

1 - REGLAS DE AMBIENTACIÓN DEL MANUAL DE SAVAGE WORLDS

En *Ultima Forsan* se emplean las siguientes reglas de ambientación:

- * Daño descarnado.
- * Múltiples idiomas.
- * Sangre y redaños.
- * Sin puntos de poder.

2 - LA GUERRA MACABRA

COMBATIR CONTRA LOS MUERTOS

A la hora de combatir contra los muertos, bestias infernales y otra prole de la plaga es necesario aplicar una serie de reglas especiales. ¡Al fin y al cabo, no se trata de los oponentes normales de otros juegos!

Cuando la prole de la plaga usa sus garras y mordiscos para atacar, además del dado normal de rasgo y salvaje (si es aplicable), el Director de Juego lanza también 1d20, consultando su resultado en la Tabla de Mordiscos y Arañazos para ver

en qué parte del cuerpo golpea. Esto permite determinar si la armadura llevada en dicha localización protege el área afectada. Si el ataque logra causar una o más heridas, será necesario aplicar el resto de indicaciones de la tabla (además de cualquier lesión existente).

Esta tabla sustituye a la Tabla de Heridas Críticas que aparece en el manual de *Savage Worlds*, al menos en lo que concierne a la prole de la plaga que usa armas naturales y, básicamente, se comporta de forma furibunda e irracional. La prole de la plaga capaz de usar armas normales (como los posesos, tiranos o estregas) siguen las reglas normales de *Savage Worlds*, incluyendo la Tabla de Heridas Críticas estándar. De acuerdo a la regla de ambientación Daño descarnado, las lesiones causadas por la Tabla de Mordiscos y Arañazos son temporales, suponiendo que el personaje no quede incapacitado por el ataque. Eso sí, ¡recuerda que esto no evita el contagio! Consulta la sección **Exposición a la plaga**

Letalidad variable

No se puede negar que la plaga es algo muy peligroso y, en términos de juego, realmente letal. Como grupo, sin embargo, el manual completo de *Ultima Forsan* permite ajustar el nivel de letalidad de vuestras partidas, ajustando así la ambientación a las preferencias de vuestra mesa de juego.

Última Forsan

Reglas de ambientación

EXPOSICIÓN A LA PLAGA

La exposición a la plaga es, quizás, el mayor peligro al que los héroes de *Última Forsan* deberán exponerse.

Cuando un personaje es alcanzado por un muerto u otro tipo de prole de la plaga y el daño causa al menos una herida, corre peligro de contraer la plaga. Y eso es algo que nadie en su sano juicio querría, ¿verdad?

En condiciones normales, esto puede evitarse gastando un *beni* para hacer la tirada de absorción estándar. Si se tiene éxito y se absorben todas las heridas causadas, el personaje ha logrado, gracias a un golpe de suerte, esquivar el ataque, evitar el mordisco o la ropa y armadura llevadas han logrado proteger su cuerpo.

Cuando el ataque de un muerto solo logra aturdir, no hay riesgo de contraer la plaga. Si el personaje estaba ya aturdido, sin embargo, un segundo aturdimiento provocará herida y eso sí hace que el personaje pueda contagiarse de la plaga.

Nota: Ten muy en cuenta que, a diferencia de otras enfermedades, la plaga es una infección dañina muy, muy potente y que normalmente no permite tiradas de Vigor para evitar el contagio, a no ser que emplees un nivel de letalidad inferior al estándar (consulta **Letalidad variable**). Por ello, quien sufre una o más heridas causadas por un muerto u otra criatura contagiada quedará infectado de forma automática si no logra absorber dichas heridas con *benis*.

ÚLTIMA ESPERANZA Y CAUTERIO

Si no ha sido posible evitar la herida, aún hay esperanzas de evitar este funesto destino.

Tras siglos batallando contra los muertos, bestias infernales y todo tipo de abomina-

ciones, los guerreros y galenos han aprendido por las malas a trabajar de la forma más eficiente posible cuando uno de sus compañeros es herido.

La buena noticia es la siguiente: dado el tipo de ataques que estas criaturas suelen realizar, la mayoría de heridas suelen producirse en manos, brazos y piernas (consulta la **Tabla de mordiscos y arañazos**) y, por tanto, aún es posible intervenir al paciente.

¡Pero el tiempo se agota con rapidez! Los jugadores solo tienen cinco rondas para amputar la extremidad afectada. Y es por eso que los grupos de batidores y guerreros (y en general, todo el que pueda permitírselo) siempre llevan consigo una hachuela especial de cirujano llamada *última esperanza*, específicamente creada para el propósito de amputar el miembro afectado sobre la marcha. Esta hachuela debe afilarse constantemente, purificarla al fuego y jamás usarse para nada más (en especial para combatir), pues hacerlo significaría arriesgarse a extender, en vez de contener, la infección, perdiendo así su propósito.

Para amputar de forma eficiente una extremidad, solo es necesario hacer una tirada de Sanar, aunque debe aplicarse un modificador de -2 si la víctima desea amputarse a sí mismo; también debe aplicarse otro -2 cuando no se usan las herramientas adecuadas (es decir, la *última esperanza*), como sierras de carpintería, armas, etc. que podrían ya estar infectadas con atramento, ¡haciendo de ellas totalmente inservibles para la imputación!

Una vez cortada la extremidad, el personaje corre el riesgo de desangrarse.

Esto funciona exactamente igual a como se indica en el manual de *Savage Worlds*: el herido debe hacer una tirada de Vigor al comien-

Ultima Forjan

Reglas de ambientación

TABLA DE MORDISCOS Y ARAÑAZOS

Tira 1d20 junto con la tirada de ataque de la progenie de la plaga para ver en donde impacta su ataque.

D20	LOCALIZACIÓN	HERIDA	CURA
1-2 3-4	Pierna derecha Pierna izquierda	<i>Mordisco en la pantorrilla!</i> Ganas la desventaja Cojo (o Tullido si ya eras Cojo).	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
5 6	Pierna derecha Pierna izquierda	<i>¡A la altura de la cadera!</i> El dolor y la herida impiden el uso de la pierna por completo. Ganas la desventaja Tullido.	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
7	Torso	<i>¡Las joyas de la corona!</i> El dolor es intolerable y, a partir de ahora, te será imposible reproducirte.	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
8	Torso	Reduce tu dado de Agilidad en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
9	Torso	Reduce tu dado de Vigor en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
10	Torso	Reduce tu dado de Fuerza en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
11-14 15-18	Brazo derecho Brazo izquierdo	<i>¡Brazo mordido y/o arrancado!</i> El dolor impide el uso del brazo, como en la desventaja Manco (aunque si se afecta al brazo principal, se sigue aplicando las penalizaciones por mano torpe).	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
19-20	Cabeza	<p>¡El monstruo agarra tu cabeza! Tira otro 1d20:</p> <p>1-2: <i>¡Ojo derecho arrancado!</i> Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera si ya habías perdido el otro ojo). Esta herida siempre es permanente.</p> <p>3-4: <i>¡Ojo izquierdo arrancado!</i> Como el resultado anterior.</p> <p>5-7: <i>¡Oreja derecha arrancada!</i> El daño te provoca la desventaja Duro de Oído (menor). Esta herida siempre es permanente.</p> <p>8-10: <i>¡Oreja izquierda arrancada!</i> Como el resultado anterior.</p> <p>11-13: <i>¡Te arrancaron la nariz!</i> Ganas la desventaja Feo.</p> <p>15-16: <i>¡Ceguera del ojo derecho!</i> Te dañan un ojo. Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera si solo te quedaba un ojo bueno).</p> <p>17-18: <i>¡Ceguera del ojo izquierdo!</i> Como el resultado anterior.</p> <p>19: <i>¡Cicatriz facial!</i> Ganas la desventaja Feo.</p> <p>20: <i>¡Cuello destrozado!</i> Comienzas a desangrarte inmediatamente.</p>	<p>Cara: El contagio es inevitable.</p> <p>Ceguera: El ojo ha sido dañado de gravedad y la única esperanza es extirparlo para evitar el contagio. Eso hace que la lesión sea permanente.</p> <p>Cuello: El contagio es inevitable, pero cauterizar la herida puede detener la pérdida de sangre y salvar la vida temporalmente al personaje.</p> <p>Nariz: Amputar las napias impide el contagio, pero hace la lesión permanente.</p> <p>Oreja u ojo arrancado: Las buenas noticias es que al perder la parte del cuerpo no se produce contagio, aunque la lesión es permanente.</p>



Última Forjan

Reglas de ambientación

zo de cada ronda, antes de que se repartan las cartas de acción y, cuando acaba el combate, a cada minuto. Con un éxito, el personaje debe seguir haciendo tiradas; con un aumento se estabiliza solo (de tal modo que ya no es necesario hacer más tiradas) y, con un fallo, el personaje fallece por la pérdida de sangre.

Otra forma de evitar esta pérdida de sangre es aplicar cauterio –otra sustancia que los aventureros inteligentes siempre llevan consigo– al muñón recién cortado. El cauterio es una sustancia alquímica artificial, que corroe como el vitriolo y arde como el fuego, pero a la larga tiene efectos calmantes. Cuando se aplica inmediatamente sobre el muñón, el cauterio desinfectará y cauterizará por completo la herida, de tal modo que la víctima no muere a causa de las infecciones o la pérdida de sangre. Esta operación no requiere tiradas, pero sí es necesario tener una dosis de cauterio a mano.

Cuando no hay cauterio disponible, es posible usar vitriolo, fuego u otros ácidos en su lugar. En este caso, sin embargo, sí será necesario hacer una tirada de Sanar, con el -2 de rigor si el personaje desea aplicárselo el mismo.

Es posible repetir esta tirada todas las veces que se quiera hasta tener éxito, pero tras cada intento la víctima también debe hacer una tirada de Vigor o sufrirá un nivel de fatiga por el agonizante dolor que provoca (se recupera a las veinticuatro horas).

MORITURI Y ESTOICISMO

Así que no hay forma de salvar al personaje, que está condenado y ya puede pensar en hacer sus últimas voluntades, despedirse de sus seres queridos y entregarse a una misericordia... bueno, lo cierto es que aún no ha muerto.

Algunos *morituri* admiten haberse sentido liberados y aliviados, en cierto sentido, al saber que van a morir: una sensación de resignación y serenidad que algunos denominan estoicismo. Los muertos han perdido con ellos su mejor arma –el miedo a la plaga–, y ahora pueden atacarlos sin contenerse de ningún modo... total, no tienen nada que perder.

LA PLAGA EN ACCIÓN

El primer efecto de la plaga es matar a la víctima infectada. Un personaje contagiado debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de cada día. Se trata de una tirada especial en el sentido que los personajes Comodín no pueden gastar benis en ella ni añaden el dado salvaje a la tirada: la plaga no hace excepciones. Debes aplicar una penalización acumulativa de -1 a esta tirada por cada día tras el primero.

Cuando tiene éxito, el personaje aguanta durante ese día los embates de la plaga. Cuando falla, sufre un nivel de fatiga (dos si saca un uno natural en su dado de Vigor). Cuando la fatiga lo lleva a incapacitado, al personaje solo le queda una última posibilidad de salvación. Baraja el mazo de acción y saca una carta por cada rango de experiencia que haya alcanzado (una si es Novato, dos si es Experimentado, etc.). Si saca un comodín, su cuerpo logra derrotar la plaga y superar el peligro más inmediato: el personaje se transforma en un **infectado**, ganando todos los rasgos raciales apropiados y perdiendo la ventaja Estoicismo. En caso contrario, sufre su primera muerte.

Incluso los infectados que ya están contagiados (para alzarse, en teoría, de nuevo como progenie) pueden librarse de la Plaga: en el momento de su muerte, el infectado baraja el mazo de acción y saca una carta por rango de experiencia que haya

Última Forsan

Reglas de ambientación

alcanzado (una si es Novato, dos si es Experimentado, etc.). Si saca un comodín, el personaje gana la ventaja Mas Allá del Umbral, engañando así a la muerte.

VOLVER DE ENTRE LOS MUERTOS

Los personajes que fallezcan contagiados por la plaga (incluyendo infectados) sufren su segunda muerte tras 1d6-1 horas tras el deceso. Eso significa que si obtienes un uno en el dado, el proceso es inmediato.

Los puros que se hayan contagiado y mueren de forma violenta (por ejemplo, muertos en pleno combate), se levantarán de nuevo como una carcasa o una patética carroña, en función de lo que quede de ellos. Por su parte, los fallecidos a causa de la propia plaga y tras una larga agonía

(como se describe en la sección **La plaga en acción**), regresarán entre los vivos como una peligrosa furia (o como un poseso, si tienen éxito en una tirada de Vigor (-2)). Los infectados siempre regresan como horribles posesos.

MIEDO Y HORROR

Aunque es triste, todos los héroes de *Última Forsan* están bastante acostumbrados ya a los muertos vivientes, las escenas de agonía y las historias sobre abominaciones ocultándose en las desolaciones. Esto significa que rara vez se enfrentan a criaturas o situaciones que puedan sorprenderlos.

Nota: En *Última Forsan*, los personajes resuelven las tiradas de miedo con Espíritu; no se usa la habilidad Redaños.



En la versión completa...

Encontrarás en *Última Forsan* reglas relacionadas con las prótesis mecánicas, cómo resolver batallas contra hordas de muertos, más reglas para enfrentarte a los Muertos.... ¡y mucho, mucho más!

Ultima Forsan
Reglas de ambientación



Última Forzan

Personajes pregenerados

Flor Escalione: "La Mariposa"

LA ODALISCA ROJA

Las odaliscas rojas son la guardia de élite de la sultana Soraya de Granada. Pueden pertenecer a cualquier etnia o religión pero en el serrallo de Granada todas ellas han aprendido el arte de la seducción, el disfraz y técnicas de espionaje, así como una disciplina marcial única que denominan *el baile de la espada*, una técnica que emplea dos sables. Cada odalisca realiza el juramento de servir a la sultana Soraya y Granada hasta la muerte, aceptando de buen grado cualquier deshonra que sea necesaria para ejecutar los deseos de su señora.

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d4, Forzar Cerraduras d4, Lanzar d8, Notar d4, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d6.

Idiomas: Español, árabe, lengua coloquial toscana.

Desventajas: Curioso, Leal, Tozudo.

Ventajas: Atractivo, Odalisca Roja.

Equipo:

Armas: Dos sables gemelos (AGI+d6 daño), cuatro cuchillos arrojadizos (3/6/12, FUE+d4).

Armadura: Pectoral, brazales y grebas de cuero (Armadura 1 en cada).

Equipo especial: Vestido elegante hecho a base de velos rojos (+1 Carisma).

Bolsa: Contiene una última esperanza, un vial de cauterio, jabón, una pequeña botellita de perfume, ganzúas y 150 florines.

Nueva ventaja: Odalisca roja

Gracias a su entrenamiento en la danza de la espada, las odaliscas aprenden a luchar con dos cimitarras o sables gemelos, usándolos como si tuvieran las ventajas Ambidextro y Con un Par, siempre y cuando no sufran penalización por carga.

Mientras no sufran esta penalización, también pueden usar Agilidad en vez de Fuerza cuando calculan el daño que causan cuerpo a cuerpo con sables o cimitarras (siguen debiendo obedecer, sin embargo, la regla de fuerza mínima).

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, dos sables o cimitarras, así como un elegante vestido hecho a base de velos rojos diseñado a medida, que proporciona +1 al Carisma en aquellas circunstancias donde el estatus sea importante.

Ultima Forsan
Personales pregenerados



Última Forjan Personajes pregenerados

Jean Paul La Roche

PALADÍN DEL SACRO IMPERIO

Los caballeros de la Orden de San Galgano, o paladines de Francia, están consagrados al servicio del rey-papa y el Sacro Imperio Romano-Franco. Al tomar los votos realizan un juramento de servir y honrar la orden y el Imperio; además, su fe en la Iglesia de Aviñón y el Dios cristiano es a prueba de bombas. Incluso cuando no están desempeñando una orden directa de los generales-cardenal o los condes-obispo, siguen los mandamientos del rey-papa: combatir a los muertos, defender a los viajeros y necesitados, desenraizar y destruir los *infectores*, hechiceros, herejes, necromantes e infectados.

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Intimidar d8, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d4, Sanar d4.

Idiomas: Francés, latín, lengua coloquial toscana.

Desventajas: Exceso de confianza.

Ventajas: Caballero (Paladín del Sacro Imperio Romano-Franco), Fornido.

Equipo:

Armas: Espada larga (FUE+d8), escudo mediano (Parada +1, Armadura +2 vs ataques a distancia).

Armadura: Yelmo cerrado (Armadura +3 en cabeza), pectoral, grebas y brazal izquierdo de malla (Armadura +2 en torso, brazo izquierdo y piernas).

Equipo especial: Brazal mecánico en brazo derecho (Armadura +3 en brazo derecho, +1 a tiradas de Fuerza y daño C/C).

Bolsa: Biblia (en latín) y 300 florines.

Nueva ventaja: Paladín del Sacro Imperio Romano-Franco

Los paladines son un selecto cuerpo de élite al servicio directo del rey-papa Constantino II de Aviñón. Sus votos sagrados exigen obediencia y una respuesta inmediata a cualquier llamada a las armas, incluso si eso significa cabalgar hacia una muerte segura. Todos los caballeros reciben un caballo de guerra, cota de mallas completa (protege torso y extremidades, pero no cabeza), una pieza de armadura mecánica, un yelmo de acero cerrado, espada larga y un escudo mediano con el emblema de armas de su orden o señor feudal.

El caballero puede exigir hospitalidad en cualquier edificio eclesiástico perteneciente a la Iglesia de Aviñón, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías que pertenezcan a una orden religiosa cristiana.

CAZADOR DE MUERTOS

Muchos feudos han establecido unidades especiales de soldados, infantes y batidores creadas específicamente para patrullar sus fronteras o entrar en los yermos y destruir cualquier muerto que se acerque demasiado al asentamiento. Estos *feditori* trabajan solos o en pequeños grupos, recurriendo a emboscadas, trampas y ataques por sorpresa; suelen ir armados con hojas cortas. En ocasiones, aventureros y cazadores itinerantes también desempeñan el oficio, pues algunos feudos pagan hasta cincuenta florines (o una cantidad similar) por la cabeza de cada muerto.

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Notar d4, Pelear d8, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Idiomas: Lengua coloquial toscana, alemán, húngaro.

Desventajas: Avaricioso (menor), Feo.

Ventajas: Disparo a la Cabeza, Manos Firmes.

Equipo:

Armas: Hacha (FUE+d6), dos pistolas de chispa (5/10/20, 2d6+1, Recarga 2; pueden recargarse en una sola acción con una tirada de Agilidad). Pólvora negra y balín para veinte disparos.

Armadura: Pectoral, brazales y grebas de cuero (Armadura +1 en cada), yelmo de olla (abierto, 50 % de proteger ante un golpe en la cabeza).

Bolsa: Bolsa de lana de salamandra, última esperanza, vial de cauterio, veinte metros de cuerda, 30 florines.

Nueva ventaja: Disparo a la Cabeza

El personaje ha aprendido a mantener la calma en combate, golpeando con precisión la cabeza de los muertos cuando se anticipa a sus movimientos y desgarbado paso. Esta ventaja reduce la penalización por realizar ataques a distancia apuntados a la cabeza de un muerto a la mitad.

Ultima Forsan

Personajes pregenerados

Perrivalle Tarragni

INVENTOR

Auténticos genios, artistas sin igual, matemáticos, estudiosos del álgebra, geometría y física, ingenieros dispuestos a probar las soluciones arquitectónicas y mecánicas más atrevidas... los auténticos hombres del Renacimiento con dominio de todas las artes, ciencias y tecnologías: estos individuos representan el símbolo del renacimiento del hombre a partir de las tinieblas de la edad más oscura.

Sus maravillas mecánicas, magnéticas, ópticas y arquitectónicas se activan mediante engranajes y poleas, goznes y bisagras, alimentándose gracias al vapor o los mecanismos de cuerda, pólvora y aceite inflamable, el poder del viento o del relámpago.

Casi siempre un inventor estará a sueldo del señor del feudo donde trabaja o se afanará en un taller o factoría, equipada con las materias primas y herramientas que necesita, para crear los prototipos y máquinas que algún día servirán para derrotar de una vez por todas a la progenie de la plaga.

Raza: Puro.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Ciencia Extraña d8, Disparar d8, Investigar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Reparar d6.

Idiomas: Lengua coloquial toscana, alemán, francés, griego clásico, latín.

Desventajas: Duro de oído, Manía (solo come comida cruda).

Ventajas: Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: *Armadura* (-1 a la tirada de Ciencia Extraña; *Armadura* +2/+4 con aumento).

Equipo:

Armas: Daga (FUE+d4), bombardita de mano (ver a continuación). Tiene 10 balas para la bombardita y 12 usos de pólvora y balín.

Cargada con "bala": 14/28/56; 2d10, Arma pesada, PA 2;

Cargada con "pedrusco": Usa cuatro veces la cantidad normal de pólvora y balín, y afecta una plantilla de área cónica por 2d8 de daño; tirada opuesta de Agilidad para abandonar el área.

Armadura: *Armadura mecánica completa* (ornamento del poder *Armadura*, pesa y protege cuando no está activo como una armadura de cuero completa).

Bolsa: Veinte metros de cuerda, yesca y pedernal, medio litro de aceite, lámpara y 25 florines.

Ultima Forsan
Sección del Director de Juego



Última Forsan

La muerte y la máquina



Algunos nacen siendo grandes, otros logran la grandeza por sus obras... y los demás nos enfundamos en la armadura más imponente posible.

-Malvolio Melancone, inventor

La siguiente aventura es un buen ejemplo de lo que puede ofrecer *Última Forsan*; es apropiada para entre tres y cinco personajes de rango Novato. El grupo estará formado por aventureros metomentodos o representantes enviados por sus respectivos soberanos para atender a una demostración de máquinas de guerra que tiene lugar en la Feria de los Muertos de Lucca, para ver si merece la pena usar alguno de estos ingenios en la Guerra Macabra. El grupo pronto se verá implicado en un accidente que los conducirá a una sucesión de combates, carreras, sabotajes y autómatas de guerra.

TRASFONDO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Malvolio Melancone, un inventor chiflado toscano, espera demostrar al mundo lo buenos que son sus “prototipos” y que no es el fanático demente que todos creen (en realidad, sí lo es). Malvolio ha inventado la horrenda “Máquina de Atramento”, un artilugio que añade ciertas sales y aditivos químicos a una masa de atramento y transforma dicha sustancia letal en algo similar al alquitrán, después puede usarse como combustible. Como es lógico, nadie en su sano juicio querría financiar (ni apoyar) esta línea de investigación, tanto porque estos quemadores de

atramiento generan un horrendo miasma y, sobre todo, porque es necesario alimentarlos con trozos humanos que, primero, el atramento debe infectar y mancillar. En otras palabras, estamos ante un horror sin sentido alguno.

A pesar de todo, Melancone ha logrado conseguir un permiso para exhibir su prototipo, la *Gorgona*, en la demostración de autómatas de guerra y armaduras asistidas de Lucca, un evento al que acudirán representantes de todos los grandes talleres armamentísticos y fábricas europeas.

Sabe de sobra que su prototipo jamás soportará la comparación con sus competidores, así que Malvolio ha saboteado el prototipo de los Talleres Da Vinci, con la intención de humillar a su adversario y que su propio invento tenga mejor recibimiento.

Su sabotaje, sin embargo, causará un pequeño pandemonio y, por supuesto, dejará bien claro que es todo culpa suya desde el principio. Por ello, el científico huirá del lugar en la *Gorgona*, perseguido por los héroes, quienes acabarán rodeando y abatiendo a su armadura asistida.

1 - EL RETO MECÁNICO

Provenientes de diversas partes del mundo conocido, los héroes han acudido a la famosa Feria de los Muertos de Lucca.

Última Forzan
La muerte y la máquina



Última Forasan

La muerte y la máquina

Más o menos por accidente, todos ellos acababan cerca de los demás durante uno de los eventos de la feria. En la Plaza del Anfiteatro se ha montado una especie de coso de lucha, donde se realizarán las demostraciones de diversas máquinas de guerra experimentales procedentes de todo el mundo.

Una alta empalizada de más de dos metros de alto, bien reforzada para evitar la posibilidad de que los muertos la tiren abajo, separa la arena de las plataformas desde donde los espectadores contemplan la función. Muchos de ellos son simples campesinos o mercaderes curiosos pero, por supuesto, también entre ellos hay varios potenciales clientes, todos muy adinerados: señores de la guerra, cortesanos y aristócratas que han venido desde toda Italia y Europa específicamente para esta demostración.

Entre estas importantes personalidades podemos encontrar al señor de Florencia, Niccolò Machiavelli, Leonardo da Vinci, representantes de las familias Beretta de Brescia y Cardano de Pavia, así como príncipes húngaros (en particular los hermanos Ilona y Lajos Farkas, ambos infectados). Muchos miembros de la Guardia de Lucca y los Ballesteros supervisan la demostración para evitar accidentes.

Los héroes se encuentran justo debajo del palco de autoridades, en frente de la enorme carpa de tela roja que alberga a los inventores, artilleros y sus ayudantes.

Las primeras máquinas de guerra ya han realizado su demostración, destruyendo de forma sistemática todos sus objetivos de madera y varios maniqués blindados.

En uno de los extremos del coso hay varias cajas grandes de madera selladas; probablemente en su interior haya más prototi-

pos y maquinaria que sus propietarios prefieren, por ahora, mantener oculta, hasta que llegue su turno de demostraciones.

2 - EL PALCO DE AUTORIDADES

Antes de que continúe la siguiente serie de demostraciones, el joven inventor Girolamo Cardano flirtea no solo con Ilona Farkas, sino también con cualquier heroína presente el grupo. En algún momento, sugerirá que los miembros del grupo pueden unirse a él en el palco de autoridades que, por cierto, está medio vacío, ya que se puede contemplar la demostración mucho mejor desde allí. Por supuesto, esto solo es una excusa para estudiar de más cerca la belleza de las mujeres presentes o charlar de tú a tú con los guerreros e inventores del grupo. Girolamo siente mucha curiosidad por los autómatas y las armaduras asistidas que presentan sus competidores y explicará la ciencia implicada y sus detalles relacionados con ellas a quien parezca mostrar su mismo interés.

Cuando llega la hora de los Talleres da Vinci, es el mismísimo Leonardo quien presenta sus máquinas:

“¡Estimadas damas y nobles señores! Hoy aquí, en esta plaza, todos ustedes podrán contemplar el poder del intelecto puesto al servicio de la humanidad.

¡Hoy contemplarán las virtudes de la mecánica y cómo la ciencia es capaz de insuflar vida al duro e impasible metal, creando así armas que no conocen el miedo, auténticos titanes, capaces de infligir la muerte verdadera a los cadáveres animados de nuestros hambrientos fallecidos!”.

Última Forjan

La muerte y la máquina

Detrás de Leonardo, se abren las cortinas que cerraban el pabellón, revelando dos enormes máquinas humanoides: la de la izquierda, de hermosa hechura y pulido, parece no tener piloto, mientras que en la situada a la derecha (una masa caótica de planchas de madera, trozos de metal mal montados y otras piezas cuyo origen es mejor no preguntar) puede verse a un hombre de edad avanzada y aspecto sucio, quien saluda de forma nerviosa a la muchedumbre reunida desde una enorme trampilla redonda situada en la parte superior del autómata.

“Para que nadie diga que nuestro genio no tolera la competición, junto con nuestra última creación, a la que llamamos Talos, el Coloso de Acero, todos ustedes podrán contemplar hoy el invento de Malvolio Melancone, un hombre de ciencia e intelecto de esta misma villa, quien demostrará los méritos de su Gorgona, una máquina que ciertas personas han apodado ya “el Trasto Gigante”.

La broma logra despertar unas carcajadas entre los reunidos, calmando la tensión. Malvolio, sin embargo, enrojece como un tomate y se esconde en el interior de la Gorgona, con una mueca de irritación en su cara.

“Pero el genio no sirve de nada si el propósito no es hacer buenas obras” –Leonardo continúa poco después–. “Hemos diseñado nuestros inventos como herramientas que nos permitan derrotar al mal que supone la Plaga y no matar a otros seres vivos. Por ello, todos ustedes las verán enfrentándose a los muertos”.

A su señal, sus ayudantes tiran de algunas cuerdas y poleas, abriendo las enormes cajas de madera que había en el coso. De

ellas surgen, al menos, cincuenta carcasas cubiertas con armaduras de cuero negro, máscaras y guantes.

Un repentino clamor se alza de entre la multitud, pero Machiavelli se levanta en el palco y explica que todo está en orden, preparado para la demostración, y que hay suficientes guardias y medidas para asegurar la protección de todo el mundo.

Girolamo, en ese momento, explicará a los héroes lo siguiente:

- * El autómata de Leonardo se mueve gracias a una serie de “placas de metal perforadas” que contienen las instrucciones de funcionamiento, sin necesidad de ningún hombre que lo guíe.

- * Malvolio es un inventor procedente de la propia Lucca y fue el podestà de la propia ciudad quien impuso su presencia en la demostración de Leonardo, para satisfacer así a sus ciudadanos y no perder su valioso tiempo con “una pobre excusa de inventor”.

Las dos máquinas de guerra comienzan a avanzar y pronto están rodeadas por la horda de muertos, abriéndose camino entre ella con sus enormes armas. Allí donde el coloso mecánico de Leonardo es más lento y pesado, hay pocas dudas de que la armadura asistida de Malvolio es mucho más rápida, pero la caldera que lleva a su espalda emite una nube de vapor oscuro. Cuando supera su sorpresa inicial, la muchedumbre reunida comienza a apreciar el espectáculo, animando los esfuerzos de ambas máquinas.

3 – LA MUERTE Y LA MÁQUINA

De repente, el coloso construido por Talleres Da Vinci se atasca, cae de costado y se golpea a sí mismo antes de rodar y

Ultima Forsan
La muerte y la máquina



Última Forjan

La muerte y la máquina

volcar, por culpa de su propio peso, un trozo de empalizada, hasta detenerse por completo. ¡Por supuesto, la zona derribada está justo junto al lugar donde se encuentren los héroes!

Un puñado de carcasas inmediatamente se lanza sobre la brecha, trepando por encima de los restos de la enorme bestia de metal inmóvil. Mientras la muchedumbre reunida huye despavorida, los guardias y mercenarios hacen lo posible por contener el pandemonio... tal y como deberían hacer también los héroes.

* **Carcasa maniquí (número de héroes +3):** Estas carcasas están cubiertas de cuero, para ayudarles a absorber los golpes. También llevan guantes y máscara facial cubriéndoles la boca, una medida protectora para reducir las posibilidades de accidentes y contagio durante el transporte y la demostración. Causan daño normal, pero no pueden infectar la plaga. Lo malo, sin embargo, es que ganan un punto de armadura en todas las localizaciones del cuerpo.

4 - ¡SABOTAJE!

Cuando todos los muertos hayan sido destruidos y la paz restaurada, Malvolio surge de la portilla superior de su autómeta y no puede evitar dejarse llevar por la tentación de burlarse del pobre Leonardo, presumiendo de la superioridad de su propia invención. Mientras tanto, el mismísimo Niccolò Machiavelli agradece a los héroes su ayuda.

La placa de bronce perforada de *Talos* se ha salido de su ranura en la espalda del coloso. Un examen detallado de la misma, acompañado de una tirada con éxito de Ciencia

Extraña o Astucia, permite comprobar que alguien ha manipulado de forma burda y violenta la placa; Leonardo también descubrirá que faltan varios de los tornillos y engranajes del autómeta. “¡Sabotaje!”.

No costará mucho deducir que todo ello es cosa de Malvolio pues es una de las pocas personas que sabría cómo sabotear el coloso y, *además*, tener una razón para hacerlo; es muy fácil hacer que se contradiga, en especial si se juega con su arrogancia. No solo eso, en la placa perforada pueden verse algunas manchas (en realidad, huellas dactilares) de una sustancia negra y similar al alquitrán parecida al atramento –una tirada con éxito de Conocimiento (Plaga), Alquimia o Sanar es suficiente para identificarlo– o la sustancia aceitosa y oscura que parece gotear de la *Gorgona*. Si se le arrincona, el científico loco se encerrará dentro de la *Gorgona* y huirá del lugar pilotándola, en dirección a su laboratorio. Machiavelli solo puede ordenar a sus mercenarios que intenten detenerlo. Los guardias, sin embargo, no parecen estar muy seguros de que sean capaces de detener a ese gigante de metal, así que Machiavelli rogará a los héroes que colaboren. Si es necesario, ofrecerá una espléndida recompensa: 2.000 florines.

5 - ¡UNA HUIDA HASTA LAS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS!

A la hora de perseguir a Malvolio y su *Gorgona*, los héroes tienen varias posibilidades. Podrían echar a correr tras él a pie, recurrir a algún tipo de montura, usar otra de las armaduras asistidas e incluso, pedir “prestada” una de las máquinas voladoras de Leonardo Da Vinci. Sea como sea, utiliza las reglas de persecuciones de *Savage Worlds* para resolver la escena.

Última Forzan

La muerte y la máquina

Si los héroes persiguen a Malvolio a caballo o emplean cualquier otro método que aumente mucho su velocidad, el inventor recurrirá a una de las capacidades especiales de su armadura asistida llamada *Motor de atramento*, para mejorar también su velocidad punta.

6 - EL LABORATORIO DE MALVOLIO

A no ser que la persecución finalice antes, Malvolio y su Trasto Gigante atravesarán Lucca de parte a parte, sembrando el caos y desconcierto a su paso, para abandonar la villa por una de sus puertas y, finalmente, llegar a una granja de gran tamaño y aspecto destartado extra muros. La *Gorgona* reventará la puerta del lugar, si es necesario, revelando así el laboratorio de este genio chiflado.



En su interior hay tirados por todos lados restos de quemadores, piezas metálicas y numerosos ingenios de función discutible, junto con contenedores llenos de otro material mucho más inquietante: una escuadra completa de oprobios mecánicos (igual a dos más la cantidad de héroes presentes) y una pila de extremidades y trozos humanos. Es el combustible que utiliza para alimentar los motores de atramento.

La *Gorgona* abre o destroza la caja que contiene a los oprobios mecánicos y después se gira para plantar cara a los molestos héroes en el enfrentamiento final.

* **Oprobios mecánicos (2 + número de jugadores):** Son trozos de cadáveres humanos infectados por el atramento y reconstruidos en parte mediante prótesis mecánicas.

* **El Trasto Gigante:** Pilotado por Malviolo Melancone.



os sepultureros, médicos de la plaga, guerreros y eruditos hace tiempo que subdividieron la progenie de la plaga según términos prácticos, refiriéndose a ellos como si se tratase de “especies” distintas. En líneas generales, todos los muertos comparten esta serie de capacidades especiales:

Ansia ciega: Los muertos atacan a sus blancos de forma brutal y directa, des preocupándose por su propia salud. Por ello, reduce su Parada en uno y no pueden usar ataques salvajes en combate. Cuando el muerto incapacita a un oponente, sigue golpeándolo una y otra vez: saca una carta del mazo por turno; con color negro considéralo la acción de golpe de gracia. Seguirá atacando a la víctima una y otra vez hasta que un ataque la distraiga. Considéralo aturdido mientras se alimenta: cuando se recupere, abandonará a su anterior presa e irá a por otra.

Contagioso: Los personajes heridos por un muerto son expuestos a la plaga.

Debilidad (cabeza): El daño en la cabeza causa dos puntos de daño adicional sobre los cuatro habituales (+6 al daño en total) en otras criaturas.

Impávido: Es inmune al miedo y el uso de Intimidar.

Infección indirecta: Si existe riesgo de contagiarse de forma indirecta (por ejemplo, una persona viva le causa una herida al muerto y el atramento le salpica o ingiere parte de él), hay que sacar una carta del mazo de acción. Con una

figura, la plaga ha alcanzado una zona de contagio y, por tanto, ha infectado al personaje. Es posible evitar este destino gastando un beni, representando así un golpe de suerte que lo evita.

Muerte cerebral (M): Los muertos cuyo valor de Astucia viene seguido de una “M” solo siguen un patrón de furia ciega, sin pensar nada en absoluto. Es imposible distraerlos de sus blancos pero, al mismo tiempo, tampoco notan los obstáculos o llamas que pueda haber en su camino, o si les estás conduciendo a una trampa. En cuanto a mecánica, dado que carecen de reacciones mentales, son completamente inmunes a las maniobras de truco basadas en Astucia (la ventaja Engañar a los Muertos altera este hecho).

Muerto viviente: +2 a Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento, los ataques apuntados no causan daño extra (pero consulta *Debilidad*). Inmune al veneno y las enfermedades. Si es Comodín, no sufre penalizaciones por heridas.

Resistencia al daño: Las flechas, lanzas y otras armas perforantes solo causan medio daño (excepto cuando golpean en la cabeza).

CARCASA, MANIQUÍ

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 4; **Parada:** 4; **Dureza:** 8 (1).

Habilidades: Notar d4, Pelear d6.

Capacidades especiales:

- **Acolchado:** Estas carcasas están cubiertas casi por completo de cuero acolchado. Esto les proporciona Armadura +1 en todo el cuerpo pero impide que puedan propagar la plaga, morder o arañar.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarrado:** No pueden correr.

MALVOLIO MELANCONE

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Ciencia Extraña d10, Disparar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6.

Ventajas: Nuevo Poder, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: *Castigo*, *Captura*. Los inventos asociados se encuentran en su laboratorio, de tal modo que no puede usar los poderes hasta que llegue allí y los recoja.

Equipo: Daga (FUE+d4) o armas improvisadas.

OPROBIO MECÁNICO

Se trata de partes animadas de un muerto cosidas juntas o soldadas junto con piezas metálicas, engranajes, poleas y tornillos. Sus movimientos y ataques son bastante anárquicos, pero siguen siendo peligrosos y una distracción a tener en cuenta.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 1; **Parada:** 3; **Dureza:** 5.

Habilidades: Intimidar d4, Pelear d4.

Capacidades especiales:

- **Mordisco/Garras:** FUE+d4 de daño.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarrado:** No pueden correr.
- **Pequeño:** Cuanto ataques a un oprobio, aplica un modificador de -2 por su tamaño.
- **Tamaño -2:** Un oprobio son simples restos de un cadáver.

EL TRASTO GIGANTE

Atributos: Agilidad d4**, Astucia d*, Espíritu d*, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 13 (3).

Habilidades: Lanzar d6**, Pelear d10**, Tregar d4**.

Capacidades especiales:

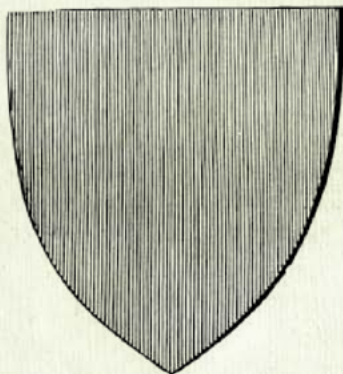
- **Armadura +3:** Gruesas placas metálicas.
- **Autómata pilotado:** Dado que el autómata no es una criatura viva, se utilizan los valores del piloto a la hora de emplear los rasgos marcados con (*). En el caso de los rasgos marcados con dos asteriscos (**), se emplea el valor inferior entre el rasgo del autómata o Ciencia Extraña del piloto.
- **Barrido mejorado:** Puede atacar con Pelear a todas las criaturas adyacentes.
- **Constructo:** Gana +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; ignora penalizaciones de heridas, es inmune a los venenos y enfermedades; no sufre daño extra de ataques apuntados.
- **Máquina experimental:** Siempre que el conductor saque un uno natural en un dado de rasgo (da igual lo que obtenga en el dado salvaje), el trasto gigante su-

fre una herida. En caso de unos ojos de serpiente, el trasto gigante deja de funcionar y no puede usarse de nuevo hasta que sea reparado. Esto requiere una tirada de Ciencia Extraña, piezas, herramientas y 3d6 horas de trabajo (un aumento reduce el tiempo a la mitad).

- **Mazo gigante:** FUE+d10 de daño.
- **Motor de atramento:** La *Gorgona* funciona gracias a un motor alimentado por atramento. El conductor puede usar una reserva especial de combustible para mejorar las capacidades de la armadura, doblando su Paso y proporcionándole la ventaja Frenesí Mejorado durante seis rondas. Tras la sexta ronda, el conductor debe hacer una tirada de Ciencia Extraña al comienzo de la ronda: si saca un uno, se produce un fallo catastrófico (consulta *Máquina experimental*) y la *Gorgona* deja de funcionar. Además, si el conductor usa esta reserva de combustible, todo aquel que entre en contacto con la máquina (como al combatir cuerpo a cuerpo) y respire

la humareda de la caldera durante las rondas de funcionamiento de esta capacidad especial sufrirá los efectos del miasma (esto significa que el personaje debe superar una tirada de Astucia a tiempo para contener la respiración o se infectará con la plaga).

- **Multiballesta:** El piloto puede liberar una salva de virotes en todas direcciones procedente del torso inferior de la armadura. Todos los personajes a dos pasos de distancia o menos deben superar una tirada de Agilidad o sufrir 2d6 de daño. Quienes estén entre tres y seis pasos de distancia ganan +2 a la tirada de Agilidad y +4 entre siete y doce pasos de distancia. Una vez disparadas las multiballestas, el vehículo carece de munición para más uso.
- **Tamaño +4:** Se trata de una máquina de casi cuatro metros de alto, capaz de acomodar en su interior un hombre.
- **Vehículo:** Como todos los vehículos, la *Gorgona* soporta tres heridas; cuando sufra una herida, haz una tirada en la Tabla de Impactos Críticos para vehículos.



Máquinas de guerra y otras maravillas

En las últimas décadas, muchos inventores, artífices, artesanos y relojeros (así como guerreros y señores de la guerra, faltaría más) han dedicado su tiempo al oficio de inventar nuevas máquinas de guerra. Aunque el empleo de autómatas y otras máquinas increíbles, tanto en la corte como en el campo de batalla contra la Plaga, no es algo nuevo, sí es cierto que los primeros avances prácticos y relevantes tienen menos de una generación, pues se dieron durante las últimas décadas de la reconquista.

En el año 1514 del Señor existen, aproximadamente, algo más de media docena de grandes talleres dedicados a la experimentación y construcción de estos artefactos, así como un centenar de pequeños artesanos y factorías medianas conectadas de un modo u otro con esta industria.

En líneas generales se denomina a todas estas creaciones *máquinas asombrosas* e incluyen, entre otras muchas cosas, prótesis mecánicas, armaduras mecanizadas, autómatas (que pueden funcionar mediante placas perforadas u otros mecanismos distintos) y las armaduras asistidas (enormes armaduras gigantes con un piloto en su interior, que debe conducirlos y dirigirlos en el campo de batalla).

Todas ellas tienen el siguiente rasgo de vehículo:

Máquina experimental: Siempre que el conductor saque un uno natural en un dado de rasgo (da igual lo que obtenga en el dado salvaje), la armadura asistida sufre una herida. En caso de unos ojos de serpiente, la máquina deja de funcionar y no puede usarse de nuevo hasta que sea reparada. Esto requiere una tirada de Ciencia Extraña, piezas, herramientas y 3d6 horas de trabajo (un aumento reduce el tiempo a la mitad).

Si se trata de una máquina voladora, quien esté a bordo cuando deja de funcionar tendrá problemas para evitar el daño de caída.

A continuación presentamos algunas de estas máquinas asombrosas más recientes, todas ellas exhibidas en la Feria de los Muertos de Lucca este año. Se trata de prototipos, de los cuales solo existe un puñado de vehículos ya construidos. Todos ellos son increíblemente caros: ¡20.000 florines!

Heliceglobo: Ac/VM: 2,5/12,5; Dureza: 8 (2); Trip: 1+5; Notas: Trepada -2, máquina experimental.

Ornitóptero: Ac/VM: 10/20; Dureza: 5; Trip: 1; Notas: Trepada -1, máquina experimental.

Tanque (varios modelos): Ac/VM: 2,5/15; Dureza: 13 (3); Trip: 1+3; Notas: Máquina experimental.

ARMADURA ASISTIDA TÍPICA

Atributos: Agilidad d4**, Astucia *, Espíritu *, Fuerza d8-d12, Vigor d8-d12.

Habilidades: Lanzar d6**, Pelear d10**, Tregar d4**.

Paso: 4-6; **Parada:** (2+ 1/2 dado de Ciencia Extraña del piloto); **Dureza:** 9-15 (1-3).

Capacidades especiales:

* **Armas C/C:** Un arma con daño que va desde FUE+d8 a FUE+d12.

* **Armadura +1 a +3:** Gruesas placas metálicas, terracota o madera.

* **Autómata pilotado:** Dado que el autómata no es una criatura viva, se utilizan los valores del piloto a la hora de emplear los rasgos marcados con (*). En el caso de los rasgos marcados con dos asteriscos (**), se emplea el valor inferior entre dicho rasgo del autómata o la Ciencia Extraña del piloto.

* **Constructo:** Gana +2 a recuperarse del aturdimiento, es inmune a los venenos y enfermedades, no sufre daño extra de los ataques apuntados, ignora la penalización de heridas.

* **Máquina experimental:** Siempre que el conductor saque un uno natural en un dado de rasgo (da igual lo que obtenga en el dado salvaje), la armadura asistida sufre una herida. En caso de unos ojos de serpiente, la máquina deja de funcionar y no puede usarse de nuevo hasta que sea reparada. Esto requiere una tirada de Ciencia Extraña, piezas, herramientas y 3d6 horas de trabajo (un aumento reduce el tiempo a la mitad).

* **Tamaño de +2 a +4:** Las armaduras existentes miden desde dos metros y medio a cuatro y son capaces de acomodar a un hombre en su interior.

* **Vehículo:** Como todos los vehículos, las armaduras asistidas soportan tres heridas; cuando sufra una herida, haz una tirada en la Tabla de Impactos Críticos para vehículos.



Ultima Forsan

Nombre _____

Raza _____

Desventajas

Arcano salvaje

Agilidad



Cabalar _____ Nadar _____

Disparar _____ Navegar _____

Fz. Cerraduras _____ Pelear _____

Lanzar _____ Sigilo _____

Astucia



Apostar _____ Notar _____

Callejear _____ Provocar _____

Con. _____ Rastrear _____

Con. _____ Reparar _____

Con. _____ Sanar _____

Investigar _____ Supervivencia _____

Fuerza



Trepar _____

Espíritu



Intimidar _____ Persuadir _____

Ungor



Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Equipo

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

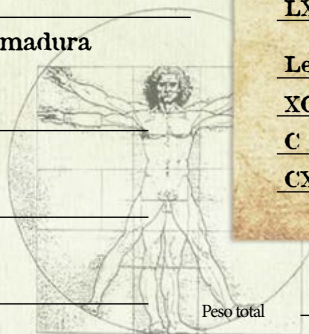
Armadura

Cabeza

Brazos

Torso

Piernas



Peso total _____ Florines _____

Lím. Peso _____ Penalización por peso _____

Fatiga -I -II INC -III -II -I Heridas

Durante los últimos años de la Edad Media, la plaga de los muertos se extendió por toda Europa, África y Asia, dando lugar a la época más oscura de toda la historia. Es el año 1514 del Señor y héroes procedentes de todos los nuevos reinos del oeste se aprestan a reconquistar el mundo. Ultima Forsan es un juego de aventuras salvajes y letales peligros, situado en una macabra versión alternativa de nuestro propio Renacimiento.

Dentro de la versión completa de *Ultima Forsan* encontrarás:

- Una nueva ambientación para *Savage Worlds*, llena de lúgubres horrores e indómitos héroes.
- Dos mapas a doble página: uno de Lucca y otro con los nuevos reinos del oeste.
- Nuevas ventajas, desventajas y reglas para afrontar las hordas de la plaga.
- Armas especiales, armaduras mecanizadas, barcos voladores y prótesis mecánicas con los luchar en la Guerra Macabra.
- Una campaña completa.
- Más de treinta nuevos monstruos, junto con docenas de animales y arquetipos de PNJ.
- Un generador de aventuras que te permitirá crear infinidad de escenarios.

LA MUERTE ACECHA Y CADA HORA BIEN PODRÍA SER LA ÚLTIMA.
PERO NO TE RENDIRÁS.
¡JAMÁS!

Ultima Forsan es totalmente compatible con la edición española del premiado juego *Savage Worlds*. Para usar este suplemento se necesita el manual básico de *Savage Worlds*.

