

◆ TRUDVANG ◆

SALVAJE

La siguiente adaptación usa elementos del manual básico de Savage Worlds Edición Aventura para poder jugar en la ambientación de Trudvang Chronicles. No es, ni mucho menos, un traslación pormenorizada de todos los elementos de Trudvang Chronicles, ni pretende poder ser jugable sin usar los manuales del juego original. La intención de esta adaptación es crear una experiencia en mesa similar a la del juego original, aprovechando su fabulosa ambientación y fantástico arte, sin perder la facilidad y rapidez del sistema Savage Worlds.

A lo largo de la adaptación haremos constante mención a estos tres libros

Manual del Jugador de Trudvang Chronicles = MdJ

Manual del Director de Trudvang Chronicles = MdD

Manual básico de Savage Worlds Edición Aventura = SWEA

CREACIÓN DE PERSONAJES

Arquetipo

En el mundo de Trudvang hay cabida para bardos, caminanieblas, guerreros, montaraces, pícaros, pobladores y tejedores de vitner. Consulta los arquetipos descritos a partir de la página 24 del MdJ y elige el que más te guste. Te dará una idea de las habilidades, ventajas y desventajas que más te ayudarán a interpretarlo.

Raza y cultura

Elige la raza que más te guste de entre las disponibles a continuación. Si quieres saber más sobre ellas, puedes consultar su descripción a partir de la página 18 del MdJ.

Cada raza dispone de varias culturas, dependiendo de su región de nacimiento o su ascendencia. Elige la cultura que más se ajuste a tu idea del personaje y anota los beneficios (o perjuicios) que se indican.

Anota también tu lengua materna (empiezas con d8 en ella) y escoge una religión.

Desventajas

Puedes elegir hasta cuatro puntos de desventajas (consigues 2 puntos por las mayores y 1 por las menores).

Podrás usar 2 puntos para mejorar uno de tus atributos en un nivel de dado o adquirir una ventaja.

Podrás usar 1 punto para anotarte un punto extra en una habilidad, o conseguir

100 monedas de plata adicionales para comprar equipo.

Las siguientes desventajas no están disponibles: *Analfabeto* y *Pequeño*.

Atributos

Comienzas con d4 en todos los atributos. A continuación, cuentas con 5 puntos para distribuir entre ellos, a razón de un nivel de dado por punto.

Ningún atributo se puede mejorar por encima de d12, a no ser que alguna raza indique lo contrario.

Habilidades

Comienzas con d4 en *Atletismo*, *Conocimientos generales*, *Percibir*, *Persuadir* y *Sigilo*, que son habilidades básicas para todos los aventureros de Trudvang. Puedes escoger la especialización de *Conocimientos generales* que prefieras, a menos que tu cultura te indique lo contrario.

A continuación dispones de 15 puntos (en lugar de los 12 habituales) para gastar en estas habilidades y sus especializaciones.

Cada nivel de dado cuesta un punto, siempre que sea inferior o igual que el atributo asociado a esa habilidad. Si se quiere subir por encima del valor del atributo, cuesta dos puntos.

Al ponerse un nivel de dado en una habilidad que cuente con especializaciones, se elige una de ellas de forma gratuita. Cualquiera otra especialización adicional en esa

misma habilidad puede comprarse por 1 punto (no se adquieren nuevas especializaciones de forma gratuita al aumentar el nivel de dado de la habilidad).

Valores derivados

Tu **Paso** es 6, a menos que tu raza, ventajas o desventajas indiquen lo contrario.

Tu **Parada** es igual a 2 más la mitad de tu dado en *Combate cuerpo a cuerpo*.

Tu **Dureza** es 2 más la mitad de tu dado de Vigor (y la bonificación de tu armadura, que además de sumarla conviene apuntarla por separado entre paréntesis).

Tu **Tamaño** es 0.

Ventajas

Si todavía cuentas con puntos de desventajas que no has gastado, úsalos ahora para adquirir las ventajas que quieras. Cada una de ellas cuesta 2 puntos de desventajas.

Recuerda que los humanos cuentan con una ventaja a nivel novato adicional.

Las siguientes ventajas no están disponibles: *As*, *Chi*, *Inventor*, *Kid Dos Pistolas*, *McGyver*, *Mr. Arreglado* y *¡Rock'n'Roll!*

Equipo

Comienzas el juego con 100 monedas de plata para poder comprar el equipo que necesites.

RAZAS Y CULTURAS

En Trudvang podemos encontrar tres grandes razas y multitud de culturas.

HUMANOS

Son la raza más populosa y que mejor se ha adaptado a los múltiples entornos de Trudvang. Los humanos pueden proceder de tres grandes regiones de Trudvang: Mittland, Stormland y Vastermark, así como de las múltiples tribus salvajes que viven en los bosques y las montañas. También existen algunos humanos que son el fruto de la unión entre un trol y un humano. El tipo de trol del que proceda marcará su raza. Hay más información sobre los humanos en la página 19 del MdJ.

- **Adaptables:** Los humanos de Trudvang son increíblemente diversos y capaces. Comienzan con una ventaja de nivel novato a su elección, aunque siguen teniendo que cumplir sus requisitos.

Mittlandeses

Son orgullosos y honorables, y valoran el heroísmo por encima de todo.

- **Lengua materna:** Rona (zona central y occidental) o Vrok (zona oriental).

Stormlandeses

Son gente curtida y robusta, acostumbrada a luchar contra las fuerzas de la naturaleza.

- **Lengua materna:** Vrok.

Viraneses

Los viraneses son un pueblo impulsado por el conocimiento y la guerra.

- **Lengua materna:** Rona.

Salvajes

Los salvajes pertenecen a una de las numerosas tribus que todavía se resisten a la civilización.

- **Marginados:** La brutalidad de los salvajes es legendaria, y corren muchos rumores sobre los rituales que realizan para honrar a los dioses oscuros. Tratar con personas civilizadas nunca será fácil para ellos. Sufren una penalización de -2 a todas las tiradas de *Persuadir* para influir en los que no son de su tribu.
- **Supervivientes:** La vida de los salvajes no es precisamente cómoda, y aprenden desde pequeños a valerse por sí mismos en las zonas más agrestes de Trudvang. Comienzan con un d4 en *Supervivencia*, y la especialización que elija el jugador.
- **Lengua materna:** Vrok salvaje.

Changeling (semitroles)

Un cruce entre humano y trol del bosque.

- **Esforzados:** Su baja estatura pone a los changeling en desventaja frente a otros humanos, por lo que se esmeran todavía más en integrarse y ser de utilidad. Comienzan con un d4 en una habilidad a elección del jugador.
- **Feos:** Son más pequeños que un humano normal, tienen la piel pardusca, los ojos amarillos e incluso pueden tener cola de buey. Sufren un -1 en todas sus tiradas de *Persuadir*.
- **Lengua materna:** Depende de la zona en la que se haya criado (Mittland, Stormland o Vastermark).

Brutos grises (semitroles)

Un cruce entre humano y trol gris.

- **Fuerza de trol:** Los brutos grises comienzan con d8 en Fuerza en lugar de d4, y su máximo puede llegar a ser d12+1.
- **Recios:** Estos semitroles tienen más aguante que un humano normal. Un segundo resultado de aturdimiento en combate no les causaría herida.
- **Aspecto de trol:** Es imposible negar su ascendencia mixta. Suelen tener el cuerpo peludo, los ojos amarillos, la nariz grande y las orejas largas. Sufren un -2 en todas sus tiradas de *Persuadir*.
- **Grandes:** Los brutos grises son más grandes que los humanos, y algunas de sus proporciones beben más de su sangre trol que de su sangre humana. Sufre una penalización de -2 cuando emplea equipo diseñado para humanos normales y no puede usar sus armaduras o ropa. Le cuesta el doble de lo normal adquirir equipo, armas, comida o ropa adecuadas.
- **Lengua materna:** Depende de la zona en la que se haya criado (Mittland, Stormland o Vastermark).

Semiogros (semitroles)

Un cruce entre humano y ogro.

- **Piel dura:** Los semiogros tienen la piel gris o verde y tan dura como el cuero. Su Dureza base aumenta en 1.
- **Feos:** Son más altos que un humano normal, suelen tener los ojos amarillos y una larga cola. Sufren un -1 en todas sus tiradas de *Persuadir*.
- **Lengua materna:** Depende de la zona en la que se haya criado (Mittland, Stormland o Vastermark).

ELFOS

La raza más antigua de todo Trudvang. Se conocen dos subrazas, los Illmalainis (o elfos estelares), y los Korpikallis (o elfos oscuros), divididos por su tratamiento de las tradiciones y actitud hacia los dioses. La unión entre humanos y elfos da origen a los semielfos, tanto Dyfir como Barkbrules. Hay más información sobre los elfos en la página 21 del MdJ.

Illmalainis

Los illmalainis son elfos de alta cuna con cabello blanco y piel pálida.

- **Guardianes del conocimiento:** Los illmalainis quieren preservar el pasado, ya que adentrarse en el futuro implica alejarse de los dioses. Comienzan con d6 en *Erudición (Historia)*, y el máximo que pueden conseguir en esta habilidad es d12+1. La especialización que eligen en *Conocimientos generales* durante la creación del personaje es *Costumbres*.
- **Lengua materna:** Eika.

Korpikallis

Los korpikallis han abandonado las antiguas tradiciones y buscan su futuro en lo profundo de los bosques. Tienen el pelo negro y los ojos oscuros.

- **Vida en la espesura:** Los korpikallis han aprendido a soportar los rigores de los bosques en los que habitan. Comienzan con d4 en *Conocimientos naturales* y *Supervivencia*, con una especialización en cada una a elección del jugador.
- **Lengua materna:** Eika.

Dyfir (semielfos)

Nacidos de la unión entre un humano y un elfo illmalaini.

- **Entre dos mundos:** Los semielfos pueden haber sido criados entre humanos o entre elfos. Comienzan con un d4 en dos habilidades, a elección del jugador, que reflejen los conocimientos adquiridos en su lugar de nacimiento.
- **Lengua materna:** Eika si se han criado entre elfos. Si se han criado entre humanos, deberán escoger una lengua acorde a su región natal.

Barkbrules (semielfos)

Nacidos de la unión entre un humano y un elfo korpikalli.

- **Entre dos mundos:** Los semielfos pueden haber sido criados entre humanos o entre elfos. Comienzan con un d4 en dos habilidades, a elección del jugador, que reflejen los conocimientos adquiridos en su lugar de nacimiento.
- **Lengua materna:** Eika si se han criado entre elfos. Si se han criado entre humanos, deberán escoger una lengua acorde a su región natal.

ENANOS

La raza más misteriosa de Trudvang, que vive en las profundidades de las montañas. Solo pueden verse enanos varones en la superficie, y son pocos los enanos adultos que han visto alguna vez a una enana. Los más comunes son los Borjornikkas, aunque hay una variedad menos común, los Buratjas, que viven en las profundidades terrestres. A la descendencia de un enano y un trol se los conoce como Zvordas. Hay más información sobre los enanos en la página 23 del MdJ.

- **Visión nocturna:** Si cuentan aunque sea con una débil fuente de luz, los enanos ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad (pero no de oscuridad total).
- **Piernas cortas:** Los enanos reducen su Paso en 1 y el dado de carrera en un paso (d4 pasa a d4-1).
- **Lengua materna:** Futhark.

Borjornikkas

Son los enanos más comunes de Trudvang, y los que visitan la superficie más a menudo.

- **Amantes de las tradiciones:** La superstición es ley de vida para los borjornikkas, y las tradiciones son sagradas. Comienzan con d4 en *Ocultismo (Espíritus)*. La especialización de *Conocimientos generales* que escogen durante la creación del personaje es *Costumbres*.
- **Comerciantes:** Los borjornikkas han aprendido a tratar con otras razas para poder comerciar con ellas. Comienzan con d4 en otra *Lengua* a elección del jugador (siempre que no sea una lengua muerta).

Buratjas

Los buratjas viven en las profundidades, y la mayoría nunca ha visto el sol.

- **Criados en la forja:** Los buratjas veneran a sus forjas como si fueran dioses, y tienen el cuerpo cubierto de hollín. Son especialmente resistentes al calor, contando con una bonificación de +4 a todas sus tiradas para resistirlo. Esta bonificación cuenta también como armadura contra ataques de fuego.
- **Artesanos:** Los buratjas han aprendido a trabajar el metal y la piedra. Comienzan con d4 en *Artesanía (Materiales duros)*.

Zvordas (troles enanos)

Raza mestiza nacida de la unión de un trol y un enano. Son más grandes que un enano pero más pequeño que un trol gris.

- **Testarudos:** Algunos dicen que los zvordas tienen el carácter de los troles y la tenacidad de los enanos. Comienzan con d4 en *Intimidar* y *Provocar*.

RELIGIONES

En Trudvang existen 6 grandes religiones:

- **Gerbanismo:** La religión mayoritaria en Stormland.
- **Nideísmo:** Presente en Vastermark y las partes occidentales de Mittland.
- **Tradición antigua:** Común en las partes orientales de Mittland.
- **Hamingjes:** Común entre los salvajes.
- **Thuulismo:** El culto a la montaña común entre los enanos.
- **Toikalokke:** Prácticas divinas que siguen los elfos.

Se puede encontrar más información sobre las religiones a partir de la página 155 del MdJ, y a lo largo del Capítulo 2: Trudvang (pág. 13 en adelante) del MdD.

HABILIDADES

En Trudvang hemos eliminado algunas de las habilidades del manual básico de Savage Worlds. En concreto han desaparecido *Ciencia extraña*, *Conducir*, *Control*, *Electrónica*, *Ordenadores*, *Pilotar* y *Psiónica*.

Además, para emular el estilo del juego original hemos cambiado de nombre algunas habilidades. A continuación se incluye una lista de los cambios de nombre, por si alguna ventaja o desventaja hace referencia a las habilidades originales:

Apostar → *Juegos de azar*

Ciencias → *Conocimientos naturales*

Disparar → *Combate a distancia*

Hechicería → *Vitner*

Humanidades → *Erudición*

Idioma → *Lengua*

Interpretar → *Entretenimiento*

Notar → *Percibir*

Pelear → *Combate cuerpo a cuerpo*

La lista de habilidades definitiva se encuentra a continuación. Solo hay que tener en cuenta un par de cosas:

La habilidad **Erudición** es necesaria para poder leer o escribir las lenguas que se conozcan (sin importar su especialización).

Es necesario adquirir alguna **Lengua** adicional para poder comunicarse con alguien de una raza distinta a la propia.

Especializaciones: Cuando los jugadores se ponen aunque sea un d4 en una habilidad, deben escoger una de sus especializaciones de forma gratuita. Obtener otra especialización adicional cuenta como un avance de habilidad por debajo de su atributo.

Si una prueba de habilidad requiere una especialización que no se tiene, esa prueba se hace con -2.

Si el DJ considera que una tirada de una habilidad no se ajusta a ninguna de las especializaciones presentes, puede ignorar las penalizaciones por no tener la especialización.

Lista de habilidades

- **Artesanía (Astucia)**
 - Materiales blandos
 - Materiales duros
- ***Atletismo (Agilidad)**
- **Cabargar (Agilidad)**
- ***Conocimientos generales (Astucia)**
 - Costumbres
 - Geografía
 - Leyendas
- **Conocimientos naturales (Astucia)**
 - Botánica
 - Meteorología
 - Zoología
- **Combate a distancia (Agilidad)**
 - Arcos y hondas
 - Ballestas
- **Combate cuerpo a cuerpo (Agilidad)**
 - Armas ligeras
 - Armas pesadas
 - Armas a dos manos
 - Desarmado
- **Erudición (Astucia)**
 - Literatura
 - Historia
 - Religión
- **Fe (Espíritu)**
 - (Bruida, Forja Thuul, Gavliano, Ihana, Noaj o Stormkelt)**
- **Interpretar (Espíritu)**
 - Música y danza
 - Narrativa
- **Intimidar (Espíritu)**
- **Investigar (Astucia)**
- **Juegos de azar (Astucia)**
- **Latrocinio (Agilidad)**
- **Lengua (Astucia)**
 - (Las lenguas disponibles están en la pág. 57 del MdJ)
- **Medicina (Astucia)**
- **Navegar (Agilidad)**
- **Ocultismo (Astucia)**
 - Espíritus
 - Monstruos
- ***Percibir (Astucia)**
- ***Persuadir (Espíritu)**
- **Provocar (Astucia)**
- ***Sigilo (Agilidad)**
- **Supervivencia (Astucia)**
 - Orientación y rastreo
 - Caza y pesca
- **Tácticas (Astucia)**
- **Vitner (Astucia)**
 - (Hvitalja, Morkvitalja o Vaagritaltja)**

* Se empieza con d4 en estas habilidades.

** Estas especializaciones solo se pueden coger como parte del trasfondo arcano.

EQUIPO

Los jugadores empiezan el juego con 100 monedas de plata para comprar equipo. La equivalencia de cada tipo de moneda es:

$$1 \text{ mo} = 10 \text{ mp} = 1000 \text{ mc}$$

Calidad del equipo

Un buen artesano es capaz de elevar la utilidad y calidad de una pieza con su maestría. Durante su travesía por Trudvang, los personajes podrán tener acceso a piezas de buena calidad, ya sea por el buen hacer del artesano o por la riqueza de los materiales que ha usado. Por el contrario, también encontrarán piezas de calidad dudosa, bien porque el artesano no sea muy diestro, porque los materiales sean mediocres o porque las piezas sean viejas y herrumbrosas.

ARMAS LIGERAS A UNA MANO

Arma	Daño	Fue mín.	Peso	Coste	Notas
Bastón (stafur)	FUE+d4-1	d4	1 kg	50 mc	Alcance 1
Cimitarra (krumsabel)	FUE+d8	d8	1,3 kg	11 mp	Solo pueblos salvajes.
Clava (klubb)	FUE+d4+1	d4	0,5 kg	20 mc	Señal de clase baja.
Clava con pinchos (nagli klubb)	FUE+d6-1	d6	1 kg	1 mp	Señal de clase baja.
Daga o cuchillo (seax)*	FUE+d4	d4	0,3 kg	2 mp	-
Daga curva (hring seax)	FUE+d4	d4	0,5 kg	3 mp	Símbolo de la tradición antigua.
Espada corta (glaaf)	FUE+d6	d6	1 kg	9 mp	-
Hacha de mano (split axi)*	FUE+d6	d6	1,2 kg	6 mp	+1 al daño contra objetos.
Lanza corta (lill spjót)*	FUE+d4+1	d4	0,6 kg	2 mp	-

*Se puede usar como arma arrojadiza (distancia 3/6/12).

ARMAS PESADAS A UNA MANO

Arma	Daño	Fue mín.	Peso	Coste	Notas
Espada ancha (breid sword)	FUE+d8+1	d8	1,8 kg	15 mp	Común en Mittland.
Espada de guerra (barda sword)	FUE+d8+1	d8	2,5 kg	18 mp	PA 1, común en las Stormlands.
Espada larga (stakk sword)	FUE+d8	d8	1,2 kg	12 mp	-
Hacha barbada (villtur axi)	FUE+d8	d8	3 kg	13 mp	Anula 1 de Parada de escudos, +1 al daño contra objetos.
Hacha de guerra (barda axi)	FUE+d6+2	d6	2 kg	11 mp	Anula 1 de Parada de escudos, +1 al daño contra objetos.
Hacha pendular (dropi axi)	FUE+d8	d8	2 kg	30 mp	Alcance 1, PA1, símbolo de los guerreros sagrados nideístas.
Lanza de caza (staaf spjót)*	FUE+d6	d6	1 kg	3 mp	Alcance 1, Parada +1
Lucero del alba (stjorn makir)	FUE+d8	d8	3 kg	14 mp	Anula 1 de Parada de escudos.
Mangual (barda klót)	FUE+d8	d8	2 kg	12 mp	-
Mangual trol (bastjur kedjá)	FUE+d8+1	d8	3 kg	14 mp	-
Martillo de guerra (barda hammri)	FUE+d8	d8	2 kg	11 mp	PA 1
Mayal de armas (barda faldir)	FUE+d8	d8	1,5 kg	7 mp	Común entre guerreros nideístas.
Maza de armas (barda makir)	FUE+d8+1	d8	3,5 kg	14 mp	Común entre guerreros nideístas.
Miekk*	FUE+d8+1	d8	0,8 kg	330 mp	PA 1, +2 a interacciones sociales con elfos.
Pico de cuervo (hakk)	FUE+d6+2	d6	1,5 kg	10 mp	PA 1

*Se puede usar como arma arrojadiza (distancia 3/6/12).

- Un **arma de mala calidad** se rompe si se saca una pifia al atacar.
- Un **arma de buena calidad** puede tener una de las siguientes mejoras: Daño +1, un dado menos en la Fuerza mínima (pesa menos), PA 1 o un +1 a una de las siguientes habilidades: *Intimidar* o *Provocar*.
- Una **armadura de mala calidad** impone una penalización de -2 a las tiradas de interacción social (*Intimidar*, *Persuadir* y *Provocar*).
- Una **armadura de buena calidad** puede tener una de las siguientes mejoras: Armadura +1, un dado menos en la Fuerza mínima (pesa menos) o un +2 a una de las siguientes habilidades: *Intimidar*, *Persuadir* o *Provocar*.

El DJ tiene la última palabra sobre la disponibilidad de los objetos listados a continuación y de la calidad de los mismos (los valores mostrados en las tablas son para calidad media). A la hora de calcular el precio de otras calidades, por regla general los objetos de mala calidad son un 50% más baratos, y los de buena calidad un 50% más caros, aunque es el vendedor el que decide los precios (y queda a discreción del DJ).

Todo equipo adicional que no sean armas, armaduras y escudos se puede consultar en el MdD, a partir de la página 63.

ARMAS A DOS MANOS

Arma	Daño	Fue mín.	Peso	Coste	Notas
Clava a dos manos (tvei klubb)	FUE+d8+1	d8	3 kg	40 mc	Arma predilecta de los troles.
Hacha a dos manos (tvei axi)	FUE+d10	d10	4 kg	24 mc	PA 2, Parada -1, +2 al daño contra objetos.
Lanza (spjót)*	FUE+d8	d8	2 kg	4 mp	Alcance 1, Parada +1, común en Mittland.
Lanza de hoja ancha (breid spjót)	FUE+d8	d8	3.5 kg	20 mp	Alcance 2, Parada +1, común en Mittland.
Mandoble (tvei swerd)	FUE+d10	d10	4 kg	28 mp	-
Martillo a dos manos (tvei hammri)	FUE+d10	d10	5 kg	22 mp	PA 1
Mayal a dos manos (tvei faldir)	FUE+d8	d8	3 kg	10 mp	-
Pico a dos manos (tvei hakk)	FUE+d8	d10	4 kg	18 mp	PA 1

*Se puede usar como arma arrojadiza (distancia 3/6/12).

ARMAS A DISTANCIA

Arma	Distancia	Daño	PA	CdF	Fue mín.	Peso	Coste
Arco de caza (veidi bogi)	12/24/36	2d6	-	1	d6	0,5 kg	6 mp
Arco largo (lang bogi)	15/30/60	2d6	1	1	d8	1,5 kg	10 mp
Arco compuesto (tve bogi)	12/24/48	2d6	-	1	d6	1 kg	22 mp
Honda (slingu)	4/8/16	FUE+d4	-	1	d4	0,2 kg	1 mp
Fustíbalo (stafur slingu)	8/16/24	FUE+d6	-	1	d6	0,5 kg	3 mp
Ballesta ligera (volk krossbogur)*	10/20/40	2d6	1	1	d6	3 kg	32 mp
Ballesta (krossbogur)*	10/20/40	2d6	2	1	d6	4 kg	45 mp
Ballesta pesada (tunkur krossbogur)*	15/30/60	2d8	2	1	d8	6 kg	75 mp

*Recarga 1.

ESCUDOS

Escudo	Parada	Cobertura	Fue mín.	Peso	Coste
Pequeño	(+1)	-	d4	2 kg	1 mp
Mediano	(+2)	-2	d6	4 kg	2 mp
Grande	(+3)	-4	d8	6 kg	3 mp

ARMADURAS

Tipo	Armadura	Fue mín.	Peso	Coste	Notas
Tela gruesa	+1	d4	4 kg	5 mp	-
Pieles o cuero	+1	d4	7,5 kg	8,6 mp	+1 contra frío.
Cuero endurecido	+2	d6	10,5 kg	15 mp	-
Cuero reforzado con metal	+2	d8	13 kg	30 mp	Común en las Stormlands.
Cota de malla	+3	d8	21 kg	70 mp	Común en Mittland.
Cota de malla reforzada	+3	d10	27 kg	90 mp	-1 a Sigilo.
Cota de escamas	+3	d8	23 kg	115 mp	-1 a Sigilo, común en Mittland.
Cota de malla doble	+3	d10	28 kg	100 mp	-1 a Sigilo, +1 a Persuadir.
Cota de bandas	+3	d10	29 kg	130 mp	Armadura +1 contra proyectiles, popular entre los enanos.
Armadura de placas	+4	d10	32 kg	160 mp	Fabricadas a medida, sobre todo en Vastermark.

TRASFONDOS ARCANOS

En Trudvang hay tres trasfondos arcanos disponibles: tejedores del vitner (pág. 77 del MdJ), caminanieblas (pág. 149 del MdJ), y herrero Thuul, que también es un caminanieblas pero practica su fe de forma diferente.

Aunque se incluyen algunas ideas sobre posibles ornamentos para las manifestaciones mágicas y milagros, el jugador haría bien en consultar el MdJ para empaparse de la ambientación y las descripciones del libro.

Trasfondo arcano (Tejedor del Vitner)

- **Habilidad arcano:** Vitner (Astucia).
- **Poderes iniciales:** 3.
- **Puntos de poder:** 10.

Los tejedores de vitner (comúnmente llamados magos) son aquellos que han aprendido a moldear el vitner: la energía que constituye los objetos, las criaturas e incluso el mundo. Existen tres tipos de magos:

- **Hvitalja, los portadores de la luz:** Lanza sus conjuros usando la energía más luminosa y pura. Son los magos menos comunes y son altamente respetados.
- **Morkvitalja, los tejedores de sombras:** Usan la energía más fácil de ver, dominándola como si se tratase de un caballo salvaje.
- **Vaagritjalja, el equilibrio de poder:** Usan la energía que actúa como capa de separación entre el hvitavtner y el morkvitner.

Al escoger este trasfondo arcano hay que escoger qué tipo de mago se quiere ser y anotarlo como si se tratase de una especialización de la habilidad *Vitner*. Identificar conjuros de otro tipo de mago se haría con un -2.

Ornamentos: A la hora de establecer los ornamentos de los conjuros, conviene dejar claro qué tipo de energía se está usando. Sobre todo a la hora de decidir la sinergia que producen esas energías, y las compensaciones que veremos a continuación. Algunos ejemplos de esta energía (en base al MdJ) podrían ser: *Agua, Fuego, Tierra, Viento, Vitner animal, Vitner astral, Vitner corporal, Vitner de la niebla, Vitner de los objetos, Vitner ilusorio, Vitner mental.*

Compensaciones: La energía que los magos usan crea reacciones opuestas e incontrolables en otro lugar del mundo. El DJ puede consultar el MdJ para tomar ideas sobre cómo aplicar estas compensaciones. La frecuencia de las mismas debería ir unida al uso y abuso que el mago haga de su magia, así como la cercanía o lejanía de las mismas.

Trasfondo arcano (Caminanieblas)

- **Habilidad arcano:** Fe (Espíritu).
- **Poderes iniciales:** 3.
- **Puntos de poder:** 10.

La misión de los caminanieblas es descifrar y transmitir el conocimiento de los dioses, que les han otorgado la capacidad de hacer milagros para tal efecto.

Todos los caminanieblas adquieren la desventaja **Obligaciones (mayor)**, que les obliga a seguir los preceptos de su religión y los ritos apropiados. A su vez, consiguen la ventaja **Conexiones** que les sirve cuando se encuentren con otros miembros de su religión. La religión de los caminanieblas depende de su raza y cultura, tal y como se ha mencionado más arriba. Cada una de ellas se practica de forma diferente:

- **Gerbanismo:** Precisa de ofrendas de sangre, sacrificios realizados en un poste de blót. **Ornamentos:** manifestaciones del poder de los dioses.
- **Tradición antigua:** Necesita juramentos de sangre, promesas que se sellan con algún tipo de marca o cicatriz corporal. **Ornamentos:** dones de los nuevos dioses.
- **Nideísmo:** Requiere estudio, dedicación y oraciones diarias. **Ornamentos:** dones de los antiguos dioses.
- **Hamingjes:** Necesitan una reliquia hecha a partir de un cadáver, e invocar al espíritu que una vez lo habitó. Necesitan meditar para mantener el espíritu bajo control. **Ornamentos:** maldiciones y manifestaciones malignas.
- **Toikalokke:** Los caminanieblas elfos requieren el uso de un arpa estelar y la contemplación de las estrellas. **Ornamentos:** manifestaciones de los elementos naturales y rasgos animales.

Al escoger este trasfondo arcano hay que escoger qué religión se sigue y anotarlo como si se tratase de una especialización de la habilidad *Fe*. Los milagros se pueden distinguir de una religión a otra según el modo de invocación: **Stormkelt** (Gerbanismo), **Gavliano** (Nideísmo), **Bruida** (Tradición antigua), **Noaj** (Hamingjes) e **Ihana** (Toikalokke). Identificar milagros de otro tipo de sacerdote se haría con un -2.

Trasfondo arcano (Herrero Thuul)

- **Habilidad arcano:** Fe (Espíritu).
- **Poderes iniciales:** 2.
- **Puntos de poder:** 15.

Adquirir este trasfondo requiere un d6 como mínimo en la habilidad **Artesanía** (con la especialización que elija el jugador). Los enanos han aprendido a imbuir el poder de la montaña en objetos, creando un vínculo entre el enano y el objeto que ha fabricado. Para ello se graban a fuego la runa que van a utilizar sobre su cuerpo, y luego la inscriben sobre el objeto. Para activar la runa del objeto, el herrero gasta los puntos de poder apropiados.

Los herreros sagrados enanos obtienen, de forma automática, la ventaja **Artífice**. A su vez, adquiere la desventaja **Obligaciones (mayor)**, ya que debe cuidar sus objetos sagrados y afilar sus armas con esmero cada día.

Al escoger este trasfondo arcano hay que anotar **Forja Thuul** como si se tratase de una especialización de la habilidad *Fe*. Identificar milagros de otro tipo de sacerdote se haría con un -2.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Para esta adaptación se han usado algunas reglas de ambientación y subsistemas presentes en SWEA.

Miedo (pág. 172 de SWEA), ya que es una parte importante de la ambientación de Trudvang. Del DJ depende adaptar el Factor de Horror que se menciona en la página 60 del MdD a los valores de Náusea y Terror indicados en SWEA.

Convicción (pág. 197 SWEA), que les permite disponer de un d6 adicional por interpretar bien y sufrir logros y fracasos debido a sus ventajas y desventajas.

Especialización en habilidades (pág. 200 de SWEA), que ya se ha explicado en la sección correspondiente a las habilidades.

Límite de heridas (pág. 201 de SWEA), puesto que los enemigos a los que se van a enfrentar son mucho más duros de lo que aparentan.

Rechazo dinámico (pág. 203 de SWEA), que hace que fallar en el uso de la magia y los milagros tenga consecuencias funestas. Sin embargo, para esta regla se va a añadir una modificación, como explicaremos a continuación.

Además, los **Benis** pasan a ser llamados **Puntos de Raud**, para usar la misma terminología del juego original, aunque su funcionamiento sigue siendo el mismo.

Las nuevas reglas que se aplican en Trudvang Salvaje son:

MAGIA FUNESTA Y MILAGROS FALLIDOS

El vitner desea ser libre y los dioses no perdonan la incompetencia. **Cuando se falla una tirada de Vitner o de Fe se pierde 1PP**, pero se puede volver a intentar el conjuro o el milagro. Sacar una pifia, no obstante, puede traer consecuencias más graves.

Tira 2d6 y consulta la tabla de Magia Funesta en el caso de pifiar una tirada de Vitner, o la tabla de Milagros Fallidos en el caso de pifiar una tirada de Fe.

TABLA DE MAGIA FUNESTA

2d6	Efectos
2	Perdido en la energía: El hechicero es seducido por el vitner y acumula demasiada energía en su cuerpo, que le acaba quitando 2d8 de daño y le deja inconsciente. Pierde todos los PP que le quedasen y la capacidad de ver el vitner durante 2d6 días.
3	Luz cegadora: El cuerpo del hechicero emite una explosión de luz que le causa 2d6 de daño, y la mitad de ese daño a todos los que encuentren a menos de 10 metros de él. Tras la explosión, el hechicero queda inconsciente.
4	Error fatal: El hechizo tiene éxito tal y como si se hubiera lanzado con un aumento, pero afecta a un objetivo distinto al deseado, y con el peor resultado posible. Si es algo pernicioso o dañino afectará al aliado más débil, y si es algo beneficioso o curativo afectará al adversario más fuerte.
5	Sobrecarga: La canalización del vitner abrasa al hechicero por dentro. Sufre 2d6 de daño junto con el coste en PP del poder lanzado, incluyendo cualquier modificador de poder que se declarase al lanzarlo.
6-8	Metamorfosis: El vitner recorre el cuerpo del hechicero, provocando cambios físicos notables que durarán 1d6 días. Debe tirar 1d6 y aplicar el siguiente resultado: 1 = Los dedos del hechicero se vuelven el doble de largos. Sufre un -2 en todas las tiradas que impliquen el uso de las manos, incluyendo <i>Vitner</i> . 2 = La piel del hechicero se transforma en madera. El daño que reciba por calor o fuego se duplica. 3-4 = El pelo del hechicero se transforma en musgo húmedo. Sufrirá un -2 en todas las tiradas de interacción social a menos que se lo corte por completo. 5 = La piel del hechicero se cubre de pelo. Sufrirá un -1 en todas las tiradas de interacción social. 6 = Una de las personas (al azar) que se encuentren cerca del hechicero sufre la metamorfosis en su lugar. Deberá tirar 1d6 por él, pero si saca otro 6 acabará afectando a todos los que se encuentren presentes en un radio de 10 metros (menos a él) y tendrá que tirar de nuevo. Si se vuelve a sacar un 6, se repite hasta que salga un resultado distinto.
9	Drenaje: El conjuro falla, y además se pierden todos los PP que se habían empleado en su lanzamiento, junto con 1d6 PP adicionales.
10	Daño cerebral: El hechicero queda conmocionado (pág. 147) y tiene un -2 a todas sus tiradas de Vitner hasta el final del encuentro. Si volviese a sufrir este efecto, los penalizadores no se acumularían.
11	Exhausto: El vitner le roba al hechicero parte de su propia energía. El hechicero sufre un nivel de fatiga.
12	Los caprichos del vitner: El conjuro acaba lanzado de forma correcta y como si se hubiera conseguido un aumento, sin que le cueste ningún PP al hechicero.

TABLA DE MILAGROS FALLIDOS

2d6	Efectos
2	Castigo: Los dioses usan el milagro del sacerdote para hacerle ver sus errores. Sufre 2d6 de daño más el coste en PP del poder lanzado, incluyendo cualquier modificador de poder que el personaje declarase. También pierde todos los PP que le quedasen y la capacidad de realizar milagros durante 1d6 días, a menos que realice algún acto de contrición a discreción del DJ.
3	Penitencia: Los dioses no perdonan la torpeza. El caminanieblas pierde todos los PP que le quedasen, y la capacidad de realizar milagros durante 1d6 días, a menos que realice algún acto de contrición a discreción del DJ.
4-5	Expulsión: Los dioses le han dado la espalda al caminanieblas. Pierde todos los PP que le quedasen y la capacidad de realizar milagros durante 1d6 horas.
6-8	La ira de los dioses: El caminanieblas sabe que la furia de los dioses no puede ser ignorada. Deberá superar una tirada de Espíritu, y tratar los fallos como si la naturaleza del miedo fuese de Náusea (pág. 172 de SWEA).
9-10	Carga mental: El sacerdote queda conmocionado (pág. 147) y tiene un -2 a todas sus tiradas de Fe hasta el final del encuentro. Si volviese a sufrir este efecto, los penalizadores no se acumularían.
11	Exhausto: El esfuerzo mental acaba dejando huella en el sacerdote. Sufre un nivel de fatiga.
12	Colmado de bendiciones: Los dioses perdonan el desliz del caminanieblas. Su milagro no solo se realiza con éxito, sino que lo hace como si hubiera conseguido un aumento y no gasta ningún PP.

REGLAS DE VIAJE

Las siguientes reglas de viaje son una adaptación de **Distant Journeys**, un suplemento publicado por Veiled Fury Entertainment en Drivethrurpg, así como las reglas de viaje de Aventuras en la Tierra Media.

Trudvang está repleto de terrenos inexplorados, bosques oscuros y terribles, montañas escarpadas y valles ocultos. En el Capítulo 3: Campaña del MdD se describen los distintos entornos, peligros y requisitos de un viaje por la naturaleza salvaje.

A la hora de dirigir una secuencia de viaje, el DJ puede tener en cuenta la distancia que se tiene que recorrer para calcular el tiempo que se puede tardar, siguiendo la tabla de Tasas Medias de Desplazamiento de SWEA (pág. 169). Sin embargo, en lugar de narrar de forma pormenorizada cada día del viaje, usaremos una versión más narrativa.

Para empezar, para realizar un viaje con éxito debemos cubrir cuatro tareas básicas:

- **Guía:** el encargado de la planificación del viaje debe tener un conocimiento aproximado de la ruta que quieren tomar, dónde se puede descansar y qué peligros pueden encontrarse en el camino. Para ello usará la habilidad **Conocimientos generales (Geografía)**.
- **Explorador:** una vez en el terreno, el explorador es el encargado de valorar el camino que tienen por delante, decidir qué rutas son más sencillas o seguras, y cómo vadear los peligros inesperados. Para ello usará la habilidad **Supervivencia (Orientación y rastreo)**.
- **Cazador:** incluso llevando todas las raciones que se puedan, los viajeros necesitan comida fresca y agua para poder sobrevivir, y esa es la labor del cazador. Para ello, usará la habilidad **Supervivencia (Caza y pesca)**.
- **Vigía:** hay muchos peligros que superar en el camino, y los bandidos, los animales salvajes y las bestias malignas pueden acabar con cualquier grupo de viajeros, a menos que el vigía haga su trabajo. Para ello, usará la habilidad **Percibir**.

Cada una de estas tareas supone una ocupación constante, así que lo ideal es que una persona realice solo una de ellas.

En el caso de contar con **más de cuatro viajeros**, y que estos quieran colaborar, las tareas podrían contar con un líder (que es el que realiza la tirada) y un +1 por la ayuda de uno de sus compañeros sin ocupación, siempre que tengan la misma habilidad y especialización. Pero es importante tener en cuenta que solo se puede ayudar en una de las tareas, ya que esto también supone un trabajo agotador.

En el caso de contar con **menos de cuatro viajeros**, alguno de ellos puede realizar dos tareas, pero acabará con 1 nivel de fatiga al terminar la segunda. Si acaba incapacitado debido a esto no caerá inconsciente, pero deberá encontrar un sitio para descansar de forma apropiada y detener el viaje un tiempo. ¡Puede que sea el momento de contratar algún aliado para ayudar en el viaje!

Una vez asignadas las tareas esenciales del viaje a sus respectivos encargados, realizamos el viaje siguiendo los siguientes pasos:

PASOS DE UN VIAJE

Primer paso: Planificación

El **Guía** utiliza sus conocimientos geográficos para trazar una ruta óptima hasta su objetivo. Conocer el terreno y haberlo transitado recientemente (o haber hablado con alguien que lo haya hecho) puede ser de vital importancia. Realiza una tirada de **Conocimientos generales (Geografía)** aplicando los siguientes modificadores:

El guía...	Modificador
... no conoce estas tierras.	-1
... no ha viajado por esta ruta en años.	-1
... no tiene la especialización Geografía.	-2
... ha consultado mapas recientes.	+1
... cuenta con información de otros viajeros.	+1
... cuenta con la ayuda de un compañero.	+1

- Con un **éxito**, la planificación les lleva por una ruta con buenos sitios para acampar y bastantes oportunidades de caza. Con un **aumento**, su pericia le ha conseguido un +1 a una sola de las tiradas de viaje de sus compañeros (explorador, cazador o vigía).
- Con un **fallo**, la planificación ha sido insuficiente. El viaje les lleva el doble de tiempo, o una sola de las tiradas de viaje de sus compañeros sufre un -2. Con una **pifia**, el viaje dura mucho más de lo esperado y todas las tiradas de viaje de sus compañeros sufren un -2.

Segundo paso: Exploración

El **Explorador** busca los sitios más apropiados para acampar, los senderos más directos o sencillos, y la forma de sortear los obstáculos inesperados. Su experiencia en este tipo de entornos marcará la diferencia. Realiza una tirada de **Supervivencia (Orientación y rastreo)** aplicando los siguientes modificadores:

El explorador...	Modificador
... no conoce estas tierras.	-1
... se crió en un terreno diferente (montañas, bosques, llanuras, etc.)	-1
... no tiene la especialización Orientación y rastreo.	-2
... se crió en este mismo terreno (puede que ésta sea su tierra natal).	+1
... cuenta con la ventaja Leñador.	+2
... cuenta con la ayuda de un compañero.	+1

- Con un **éxito**, el grupo atraviesa las tierras salvajes por los caminos más seguros, descansando cómodamente por las noches. Con un **aumento**, el explorador encuentra un atajo que les permite reducir el tiempo de viaje un 25%.
- Con un **fallo**, el explorador comete algún error, haciendo que todos los viajeros adquieran 1 nivel de fatiga. Con una **pifia**, el territorio que han recorrido era tan hostil que lo que sufren es 1 herida (en lugar de la fatiga).

Tercer paso: Caza

El **Cazador** se encarga de abastecer a los viajeros de comida y agua fresca. Debe estar atento y aplicar su pericia para que el grupo no tenga ninguna carencia, pero las presas no siempre abundan. Realiza una tirada de **Supervivencia (Caza y pesca)** aplicando los siguientes modificadores:

El cazador...	Modificador
... no encuentra suficiente presa (la población animal es escasa).	-1
... no encuentra suficiente vegetación o agua (la tierra es yerma).	-1
... no tiene las herramientas adecuadas (útiles de caza).	-1
... no tiene la especialización Caza y pesca.	-2
... cuenta con la ventaja Leñador.	+2
... cuenta con la ayuda de un compañero.	+1

- Con un **éxito**, al grupo no le falta la comida y disfrutan de abundante agua fresca. Con un **aumento**, consiguen abastecerse tanto como para poder venderlo después, ya sean pieles, comida o algún tipo de planta (consultar mercancías y comida en la pág. 83 del MdD).
- Con un **fallo**, el grupo deberá racionar lo poco que encuentran. Todos sufren 1 nivel de fatiga debido al hambre. Con una **pifia**, el cazador acaba atrayendo a un grupo de depredadores al campamento, y deberán derrotarlos o ahuyentarlos. Puede jugarse como un encuentro normal o con una Resolución Rápida de Escena (pág. 207 de SWEA).

Cuarto paso: Peligros

El **Vigía** siempre otea el horizonte, buscando penachos de humo y restos de otros campamentos. No siempre se puede evitar a los enemigos, pero estar sobre aviso siempre es clave para la supervivencia. Realiza una tirada de **Percibir** aplicando los siguientes modificadores:

El vigía...	Modificador
... desconoce la fauna local.	-1
... desconoce a los habitantes de la zona.	-1
... tiene los sentidos disminuidos.	Según desventaja.
... cuenta con la ventaja Alerta.	+2
... cuenta con la ayuda de un compañero.	+1

- Con un **éxito**, el vigía consigue detectar los peligros con tiempo suficiente como para poder evitarlos. Con un **aumento**, podrían incluso preparar una emboscada, comenzando el combate con Superioridad (pág. 156 del Manual Básico de SW) si se quiere jugar el encuentro de forma normal, o con un +2 para todo el grupo en una Resolución Rápida de Escena (pág. 207 de SWEA).
- Con un **fallo**, el grupo tiene que defenderse a menudo y todos reciben 1 herida. Con una **pifia**, el grupo fue sorprendido mientras dormían, y además de hacerles la herida les robaron algún objeto personal importante o alguna mercancía valiosa. Alternativamente, puede jugarse como un encuentro normal en el que los atacantes tienen superioridad, o como una Resolución Rápida de Escena (pág. 207 de SWEA) en la que sufren un -2. Hay que tener en cuenta que el objetivo es robarles, no matarlos.

¡Importante!

No todos los viajes son iguales, ni los viajeros idénticos. No es lo mismo acompañar a una caravana de un pueblo a otro en las regiones más civilizadas de Vastermark, que planear un viaje por las Llanuras Heladas en pleno invierno. Y tampoco es lo mismo un nutrido grupo de exploradores y guerreros que una compañía de estudiosos y eruditos que no ha cazado en su vida.

Las reglas de viaje que se incluyen en esta adaptación deberían considerarse como una más de las opciones en manos del DJ para hacer los viajes, y sus sesiones de juego, interesantes. En SWEA hay otras dos opciones que puede que se ajusten mejor a lo que se quiera conseguir en la mesa de juego: Exploración y viajes (pág. 169), e Interludios (pág. 171).

Incluso se podría considerar la mezcla de alguno de estos sistemas, como por ejemplo usar las reglas de viaje para todos los elementos relacionados con la travesía, y jugar un Interludio de Inactividad o Trasfondo después de cada paso.

Recuerda que lo más importante es conseguir una sesión de juego divertida e interesante, así que utiliza las herramientas que más te ayuden en ese propósito.