

Ambientación para el juego de rol Savage Worlds\_

---

# Bosque Sh3rW00d

Aventuras cyberpunk en el bosque de Sh3rW00d

---

Ver. 0.1





**Fecha estimada de publicación:** Noviembre 2024

## Licencia de uso

---

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia incluso comercial, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la ambientación para Savage Worlds bosque Sh3rW00d creada por Jorge Monclús Fernández (Gwannon) y está disponible de forma gratuita en <https://bosque.gwannon.com> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwannon/bosque-Sh3rW00d>. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es>.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



# La arqueología de Nottingham

Bosque Sh3rW00d es un ambientación CyberPunk para Savage Worlds en un mundo extrañamente parecido a las historias de Robin Hood o Ivanhoe.

\*\*\*

## El mundo actual

\*\*\*

## Nottingham\_

Nottingham es una gigantesca arcología donde viven cientos de miles de personas, creada hace más de 2 siglos por la compañía para sus emplead3s. \*\*\*

\*\*\*

## El bosque de Sh3rW00d\_

El bosque, cuyo primero sector es el Sh3rw00d, es la parte de la arcología que no se llegó a terminar. Se le llama el bosque por que la zona está compuesta con salas y salas llenas de miles y miles de columnas sin nada más. Las columnas de color marrón parecen los troncos de árboles y nanitos de construcción han ido creando extrañas sobre ellos estructuras de material orgánico que le dan aun más aspecto vegetal. \*\*\*

## Las directoras\_

Las directoras son potentes IAs que controlan Nottingham y tratan de que sea lo más beneficiosa económicamente para la compañía. \*\*\*

\*\*\*

## Directora John y sus sheriffs\_

\*\*\*

## Directora R1c4rd\_

---

La directora R1c4rd es la anterior 1A de Nottingham que fue trasladada al departamento de armamentística de la compañía. Si dice que era a diferencia de la directora John era justa y magnanina con los notis. Se recuerda con cariño los años de dirección de R1c4rd y se sueña con su regreso cuando no sea necesaria en el departamento bélico de la compañía.

\*\*\*

## Orden social

---

Las gentes que viven en Nottingham son conocidos como notis. \*\*\*

\*\*\*

### \*\*\* (Nobles)\_

---

\*\*\*

### \*\*\* (Clérigos)\_

---

\*\*\*

### \*\*\* (Campesinos)\_

---

\*\*\*

### \*\*\* (Fuera de la ley)\_

---

\*\*\*

## Vida diaria

---

\*\*\*

## Vida de interior y clima\_

---

El clima, si se le puede llamar así, es siempre igual durante todo el año. La temperatura de la arcología es de entre 23 y 25 grados con una humedad relativa de entre 45% y 60%. La nieve, la lluvia o el viento son conceptos que conocen pero que muy pocos han experimentado y normalmente de forma muy tangencial. Alguno sabrá como puede ser la lluvia, por ejemplo, al saltar los aspersores anti-incendios, o la nieve y el frío al estropearse los sistemas de climatización y generar demasiado frío e incluso hielo.

\*\*\*

## Sin cielo y sin horizonte\_

---

Los habitantes de Nottingham no conocen lo que son los espacios abiertos, no saben lo que es mirar al cielo o ver el horizonte. \*\*\*

## Comercio e industria\_

---

\*\*\*

## Formas de pago\_

---

\*\*\*

## Granjas y piscifactorias\_

---

\*\*\*

## Teletrabajo\_

---

\*\*\*

## Leyes y justicia\_

---

\*\*\*

## Los juicios\_

---

Las directoras tienen el privilegio de juzgar a todos los habitantes de Nottingham y su decisión no es recurrible. Pero eso genera mucho consumo de ciclos y solo juzga casos importantes. El resto de crímenes son juzgadas por "las 3 sablAs".

Las 3 sablAs son 3 IAs de cualquier tipo (siempre que cumplan unos mínimos de inteligencia y razonamiento) que son seleccionadas una por el defensor, otra por el acusador y una tercera al azar entre todas las IAs de Nottingham.

Las IAs escuchan a las partes, estudian las pruebas y dan un veredicto. El veredicto debe ser unánime. Los 3 votos deben ser iguales, lo cual es curioso ya que una de las IAs es del defensor y otra del acusador y no deberían coincidir nunca, pero discuten a miles de megaherzios y terminan llegando a un acuerdo. Es por ello que no los abogados van ajustando las IAs que más posibilidades tienen de llevarse al resto a su campo.

Durante el juicio que dura entre 12 y 24 horas las IAs solo pueden trabajar en el juicio. No es la primera vez que los ascensores de una sección dejan de funcionar porque su IA tiene un juicio.

## Penas\_

---

\*\*\*

## Cultura y contracultura\_

---

\*\*\*

## Sexo y género\_

---

\*\*\*

## Bajos fondos y crimen organizado

---

\*\*\*



## L3s instalador3s

---

L3s instalador3s son l3s constructor3s primigeni3s de Nottingham que abandonaron la arcología antes de terminarla, como demuestra la existencia del bosque. La compañía se los llevó de Nottingham hace ya 80 años y no se sabe porqué, pero no es raro encontrar su tecnología, que, aun teniendo muchos años de antigüedad, es todavía muy superior y es muy apreciada y codiciada.

\*\*\*

## Tecnología de l3s instalador3s\_

---

La tecnología de l3s instalador3s se basa principalmente en los nanobots. Miles de microrobots conectados que construyen los diseños de l3s instalador3s. No solo construyen nuevos pisos de la arcología, sino que también reparan, restauran y mantienen los pisos viejos.

\*\*\*

## Los nanitos después de la marcha de l3s instalador3s\_

---

Cuando l3s instalador3s se fueron por orden de la compañía, se llevaron los nanobots, pero no todos. Muchos de los nanitos de zonas en construcción quedaron huérfanos y sus firmwares desactualizado empezaron a fallar o a funcionar por su cuenta y siguieron construyendo ahora con materiales reciclados de origen biológico. Así es como el bosque obtuvo su nombre, al crearse estructuras orgánicas a las columnas techos, suelos y paredes del bosque.

\*\*\*

## La búsqueda de la contraseña de SU\_

---

L3s buscador3s de la contraseña de SU, abreviando l3s buscador3s, son un grupo de personas que creen que l3s instalador3s dejaron en alguna parte un password de "superuser" que al usarlo activará en la arcología una serie de sistemas escondidos que acabarán con el mal y las injusticias del mundo actual.

\*\*\*

# **Я36|45**

**Reglas**

\*\*\*

## Creación de personajes

---

\*\*\*

## Secretos\_

---

\*\*\*

Tod3 personajes debe tener un secreto (mayor???) \*\*\*.

\*\*\*

## Nuevas habilidades

---

\*\*\*

## Idiomas\_

---

\*\*\*

## Leet\_

---

\*\*\*

## Nuevas ventajas

---

\*\*\*

## Nuevas desventajas

---

\*\*\*

## Nacido libre

---

\*\*\*

## Equipo

---

\*\*\*

## Transporte y comunicación

---

\*\*\*

## Monturas: Rollers, skates y ebikes

---

\*\*\*

## Hackeos de los instaladores

---

Los instaladores tenían pequeños hackeos que usaban en su día a día que les permitían usar los elementos de la arquitectura y el equipo de formas para los que no estaban preparados, como acelerar la velocidad de los montacargas o hacer que las puertas de los ascensores se abrieran solas sin que hubiera ascensor.

\*\*\*

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A START

Kazuhisa Hashimoto

\*\*\*

# **c1I3ernia**

**Cibernia**

## Hub de conexión

---

Todo las personas nacidas en una maternidad de la arcología, son implantados nada más nacer con un hub de conexión que le permitirá conectarse a las redes informáticas de su alrededor. Por otro lado permite tener a todo la gente rastreada y controlada.

El hub de conexión permite entre otras muchas cosas.

- Conectarse en realidad aumentada a la red de la arcología.
- Controlar la domótica del hogar.
- \*\*\*

El hub de conexión es obligatorio y solo personal autorizado puede retirarlo, repararlo o modificarlo. Solo l3s hij3s de boskis pueden haber nacido sin hub de conexión, ya que nacieron fuera de las maternidades de la arcología.

# Ciberimplantes

---

Los ciberimplantes (CI) son elementos cibernéticos que sustituyen o mejoran partes del cuerpo. Pueden hacerte más fuerte, más rápido, más listo, ver en la oscuridad, respirar bajo el agua, etc. En estas reglas existen 4 tipos de CI.

- 1 Los que mejoran atributos como Fuerza o Vigor.
- 2 Los que mejoran habilidades como Notar o Pelear.
- 3 Los que permiten ventajas como Mandíbula de Hierro o Esquiva.
- 4 Los que dan Rasgo de bestia como Garras o Infravisión.

Los CI permiten hacer proezas que un personaje normal no puede hacer, pero tienes un gran coste en lo que te convierte en un comodín, es decir, que afecta directamente a tus benis y a tu dado salvaje. **Los implantes tienen un valor en puntos y cada 3 puntos en CI se pierde un beni o si lo prefieres tu dado salvaje.**

Puedes seguir metiendo cables y cromo en tu cuerpo hasta que te quedes sin benis y sin dado salvaje, pero no más. Si te quedarás sin benis y sin dado salvaje, dejas de ser un comodín para convertirte en un secuaz. Esto quiere decir que no puedes ponerte más de 12 puntos en CI.

En otros juegos los ciberimplantes tienen una gran cantidad de reglas sobre qué puedes ponerte, qué no, qué bonus te dan, cuánto cuesta instalarlos en tu cuerpo, cuántos días pasas en el hospital. En Bosque Sh3rWOOD todo esto está simplificado, los CI son una forma de gastar avances con sus propias reglas.

## Reglas específicas para cada tipo de implantes.

---

Cada uno de los tipos de ciberimplantes tiene sus propias reglas.

### CI que mejoran atributos.

---

Estas mejoras permiten aumentar un nivel el dado del atributo.

- Puedes gastar un avance en este tipo de CI tantas veces por rango como quieras.
- Puedes gastar varios avances en mejorar el mismo atributo sin límite, pero a partir de 12 los implantes no son camuflables.
- Si alguno de tus implantes no es camuflable todos los del mismo atributo se vuelven no camuflables, pero no recuperas los puntos de CI que gastaste en hacerlos camuflables.

## CI que mejoran habilidades\_

---

Estas mejoras permiten aumentar un nivel el dado de la habilidad.

- El dado de habilidad aumenta un nivel independiente del nivel de su atributo.
- Puedes gastar avances en CI para conseguir subir una habilidad por encima de d12, pero a partir d12 los implantes no son camuflables.
- Si alguno de tus implantes no es camuflable todos los de la misma habilidad se vuelven no camuflables, pero no recuperas los puntos de CI que gastaste en hacerlos camuflables.

## CI que otorgan ventajas\_

---

Al gastar avances en estos CI puedes ponerte una serie de ventajas sin necesidad de cumplir los requisitos. Solo se pueden comprar ciertas ventajas (consultar la lista a continuación). No todas las ventajas están disponibles.

Las ventajas mejoradas como Esquiva y Esquiva Mejorada no se apilan de ninguna forma. Si compraste Esquiva y avances más tarde Esquiva Mejorada pierdes el avance de Esquiva. Podrás quitártelo para recuperar los puntos de Implantes que gastaste.

## CI que otorgan rasgos de bestia\_

---

Al gastar avances en estos CI puedes ponerte una serie de rasgos de bestia. Solo se pueden comprar ciertos rasgos de bestia (consultar la lista a continuación), no todos los rasgos están disponibles.

Los rasgos de bestia acumulables como Armadura no son camuflables a partir de implantes acumulados. Es decir, ponerse armadura 4 hace que las placas dermales sean obvias al verlas a simple vista.

## Quitarse implantes\_

---

Por cada rango puedes quitarte un implante y recuperar los puntos de CI que gastaste en su momento, pero perderas el avance que invertiste.

## CI camuflables\_

Los implantes en condiciones normales son visibles. Se ven partes metálicas y cromadas, cables, leds, etc. pero por un punto extra se pueden hacer camuflables. De esa forma no son detectables a simple vista. Hay que tener en cuenta que tener garras es camuflable hasta el momento en que se sacan y se empieza a desgarrar gargantas. En ese momento por muy camuflables que sean la gente podrá verlas.

## Reparación\_

Los implantes se compran con avances y son como las ventajas o las habilidades, por lo que no se estropean, ni dejan de funcionar, ni se pierden. Sin embargo, si para tu historia tienen que dejar de funcionar o hay que repararlos, cualquier persona con Medicina y Ciencias d8 o más podrá arreglarlos.

## Implantes legales e ilegales\_

Los implantes pueden ser considerados legales o ilegales. Los legales puedes llevarlos por la calle sin ser perseguido por la autoridad, los ilegales deberás llevarlos ocultos o tener algún tipo de licencia que te permita llevarlos.

En muchas ambientaciones los implantes de Armadura serían ilegales, pero un **3** polici**3** podría tenerlos como forma de defensa cuando patrulla y estarle permitido por la ley.

Con cada lista de ciberimplantes planteamos si es legal, tomalo como una guía más que como una regla. En un ambiente civilizado las armas naturales serían ilegales, mientras que en un mundo postapocalíptico realmente no importaría si son legales o no.

## Listas de CI que mejoran atributos

Mejoras de atributos			
Ciberimplantes	Puntos	Legal	Descripción
Mejora FUE	1	Sí	Reemplazos musculares, Inyector de adrenalina
Mejora VIG	1	Sí	Placas dermales

## Listas de CI que mejoran habilidades

Mejoras de habilidades			
Ciberimplantes	Puntos	Legal	Descripción
Apostar	1	Sí	Calculadora de probabilidades cerebral
Ciencias	1	Sí	Base de datos científica
Conducir	1	Sí	Cyberconexión a vehículo
Disparar	1	No	HUB de puntería
Electrónica	1	Sí	Base de datos de electrónica
Humanidades	1	Sí	Base de datos de historia y arte
Interpretar	1	Sí	Cibercuerdas vocales, base de datos musical/teatral
Intimidar	1	Sí	Modulador de voz
Investigar	1	Sí	HUB de información
Latrocinio	1	No	Implante de gancha eléctrica en un dedo
Medicina	1	Sí	Sensores médicos avanzados
Notar	1	Sí	Telemetría ocular
Ordenadores	1	Sí	Entrada I/O intracerebral
Pelear	1	No	Ordenador de combate
Persuadir	1	Sí	Modificaciones estéticas
Provocar	1	Sí	Modulador de voz
Reparar	1	Sí	Sensores de diagnóstico
Sigilo	1	Sí	Generador de ruido blanco
Supervivencia	1	Sí	Estación meteorológica
Tácticas	1	Sí	IA de tácticas

## Listas de CI que permiten ventajas

Ventajas			
Ciberimplantes	Puntos	Legal	Descripción
Ambidextr3	2	Sí	Implante intercortex
Atractiv3	1	Sí	Cirugía estética, ojos felinos, nanitos capilares
Calculador	2	Sí	Ordenador táctico
Curación rápida	2	Sí	Implante médico cervical
Esquiva	2	Sí	Predictor de ataques
Esquiva mejorada	4	Sí	Predictor de ataques mejorado
Gorila	2	No	Nudillos metálicos
Linguista	2	Sí	Base de datos lingüística
Mandíbula de hierro	2	Sí	Refuerzos oseos
Puntería	2	Sí	Conexión a arma
Reflejos de combate	2	Sí	Sistema antiaturdimiento cervical
Temple	2	Sí	Ciberreflejos
Temple mejorado	4	Sí	Ciberreflejos mejorados
Rápid3	2	Sí	Bomba cardíaca

## Listas de CI que otorgan rasgos de bestia

<b>Rasgos de bestia</b>			
<b>Ciberimplantes</b>	<b>Puntos</b>	<b>Legal</b>	<b>Descripción</b>
<b>Acuático</b>	1	Sí	Agallas artificiales, membranas interdigitales
<b>Armadura +1</b>	2	Sí	Estructuras intradermales, esqueleto reforzado
<b>Armas naturales</b>	2	No	Colmillos y garras retractiles, cuchillas
<b>Infravisión</b>	2	Sí	Implantes oculares
<b>Regeneración (lenta)</b>	1	Sí	Cyberplaquetas en la sangre
<b>Regeneración (rápida)</b>	2	Sí	Nanitos en la corriente sanguínea
<b>Resistente</b>	2	Sí	Implante de neoadrenalina, amortiguador cerebral
<b>Visión nocturna</b>	2	Sí	Implantes oculares

## Nanotecnología

---

\*\*\*

## Realidad aumentada

---

\*\*\*

## Mensajería

---

En un mundo hipertecnificado, la forma más fácil de que no te hackeen información es que esta sea física. Los planos de un nuevo ingenio es mejor tenerlos en papel y que los lleve un3 mensajer3 en bici que mandarlos por mensajes digitales.

\*\*\*

## Código de l3s instalador3s

---

\*\*\*

# **I33s71ari0**

**Bestiario**

\*\*\*

## Secuaces

---

\*\*\*

## Sheriffs\_

---

\*\*\*

- **Atributos:** Agilidad dX, Astucia dX, Espíritu dX, Fuerza dX, Vigor dX
- **Habilidades:** \*\*\*
- **Paso:** X; **Parada:** X; **Dureza:** X
- **Desventajas:** \*\*\*
- **Ventajas:** \*\*\*
- **Ciberimplantes:** \*\*\*
- **Equipo:** \*\*\*

## Robots

---

\*\*\*

## Animal animatrónico\_

---

\*\*\*

- **Atributos:** Agilidad dX, Astucia dX, Espíritu dX, Fuerza dX, Vigor dX
- **Habilidades:** \*\*\*
- **Paso:** X; **Parada:** X; **Dureza:** X
- **Desventajas:** \*\*\*
- **Ventajas:** \*\*\*
- **Equipo:** \*\*\*

## Limpiador\_

---

\*\*\*

- **Atributos:** Agilidad dX, Astucia dX, Espíritu dX, Fuerza dX, Vigor dX
- **Habilidades:** \*\*\*
- **Paso:** X; **Parada:** X; **Dureza:** X
- **Desventajas:** \*\*\*
- **Ventajas:** \*\*\*
- **Equipo:** \*\*\*

## Cargador\_

---

\*\*\*

- **Atributos:** Agilidad dX, Astucia dX, Espíritu dX, Fuerza dX, Vigor dX
- **Habilidades:** \*\*\*
- **Paso:** X; **Parada:** X; **Dureza:** X
- **Desventajas:** \*\*\*
- **Ventajas:** \*\*\*
- **Equipo:** \*\*\*

## Comadreja\_

---

\*\*\*

- **Atributos:** Agilidad dX, Astucia dX, Espíritu dX, Fuerza dX, Vigor dX
- **Habilidades:** \*\*\*
- **Paso:** X; **Parada:** X; **Dureza:** X
- **Desventajas:** \*\*\*
- **Ventajas:** \*\*\*
- **Equipo:** \*\*\*

# 4v3n7ur4s

Aventuras

\*\*\*

## Otros relatos salvajes

---

\*\*\*

## Todos los jueves\_

---

\*\*\*

P-14

\*\*\*

**dir3ctori0 de Nottingham**

\*\*\*

## Zona baja

---

\*\*\*

## El rio Trent\_

---

El rio Trent es una mega algafactoria donde se produce \*\*\*. Es lo más parecido a un rio o un mar que han visto l3s notis. \*\*\*

## Modulo prisión ""\_

---

\*\*\*

## Zona media

---

\*\*\*

## El estadio\_

---

\*\*\*

## Plaza Mayor\_

---

La Plaza Mayor es la estancia más grande de la arcología y aun así no será mayor que un estadio de fútbol actual. \*\*\*

Tiene una simulación de cielo que muestra un día soleado y totalmente despejado y una noche demasiado estrellada. No hay ni puesta ni salida de sol. Simplemente glitchea unos segundos y pasa de noche a día o viceversa. De hecho, l3s notis, tienen dos expresiones "glitch de la mañana" y "glitch de la noche" para hablar del alba o del ocaso.

\*\*\*

## Zona alta

---

\*\*\*

## El zoo del director John\_

---

Como parte de una campaña mejora de la opinión publica la directora John creo este zoo de animales clonados y animatronicas. \*\*\*

\*\*\*

## El bosque

---

\*\*\*

## El Gran Roble (GR)\_

---

El Gran Roble (GR) es como se conoce a la zona del bosque, donde viven la mayoría de l3s boskis. \*\*\*

## Transporte público

---

\*\*\*

# Personas

Personas

\*\*\*

Lady Marian

---

\*\*\*

Fraile Tuck

---

\*\*\*

Little John

---

\*\*\*

Scarlet, famos3 grafiter3

---

\*\*\*

# **3|oí10go**

**Epílogo**

## Glosario de terminos

---

\*\*\*

- **bosks:** habitant3s del bosque.
- **glitch de la mañana:** amanecer
- **glitch de la noche:** anochecer
- **notis:** ciudadan3s que viven en la arcología Nottingham.

## Suplementos que puedes usar

---

\*\*\*

### Runners\_

---

\*\*\*

## Atribuciones

---

Como proyecto Creative Commons pasamos a atribuir todo el contenido de terceros que hay en este documento.

### Imágenes\_

---

No soy propietario de ninguna de las imágenes de este documento. Estoy usando imagenes con licencia CC y atribuyendola a su propietario. Si hay algún error , hacedmelo saber para corregirlo. Estas son las imágenes que por diseño no he podido atribuir de manera adecuada enlazándolas correctamente.

- [Portada por Harryarts](#) en Freepik

## Otros proyectos

---

Si os ha gustado esta ambientación podéis probar otros de mis proyectos. Animaros y dadles un poco de cariño.

- [¡Arrrr! Cthulhu](#) Aventuras de piratas en el Continente de los Mitos de Cthulhu
- [Mil y Un Ghūles](#). Aventuras de horror cósmico<sup>35</sup> en los cuentos de las Mil y Una Noches



## Creado por Gwannon

Bosque Sh3rW00d es un ambientación CyberPunk para Savage Worlds Edición Aventura en un mundo extrañamente parecido a las historias de Robin Hood o Ivanhoe.

Este libro contiene:

- 1** Una ambientación que mezcla el Cyberpunk con las historias de Robin Hood. Con descripciones de personas, eventos y lugares a partir de las cuales crear tus propios relatos salvajes.
- 2** Reglas para crear personajes, montones localizaciones, equipo único, un sistema sencillo de ciberimplantes, enemigos de todo tipo y personajes importantes de la arcología de Nottingham.
- 3** X aventuras largas en formato Plot Points para disfrutar plenamente de esta ambientación más X aventuras cortas de 1 o 2 sesiones.

Para jugar esta ambientación solo necesitas el Manual Básico de Savage Worlds Edición Aventura.