

# 50 Brazas



## - ¡Humo y Pólvara! -

*"¡Al abordaje!", es una ayuda fan gratuita de **Savage Worlds** para el juego de rol **50 Brazas**, publicado en castellano por la editorial española **HT Publishers**.*

*Esta ayuda incluye diversos extras que puedes utilizar en tus aventuras en las siempre peligrosas aguas de Caribdis: una tabla con más de 300 nombres memorables con los que puedes bautizar a tu propio barco pirata o a toda una flota de ellos, otra tabla con información sobre el estado del mar y varias tablas de referencia rápida con listas de eventos aleatorios con los que poder sazonar tus travesías.*

## - La Tripulación -

**Idea, Texto y Maquetación**

Miguel A. Moreno (Cable)

**Revisión y corrección**

Juan Fernando Martín (Doctor Alban)

Gonzalo Durán (Gon)

**Ilustración de Stock**

Male Ratfolk Pirate / Gary dupuis

Purple Duck Games



	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Perla Blanca</i>	<i>Indomable</i>	<i>Kraken</i>	<i>Recio</i>	<i>Malaventura</i>	<i>Buenaventura</i>
II	<i>Halcón</i>	<i>Heraldo</i>	<i>Orca</i>	<i>Bruto</i>	<i>Centella</i>	<i>Estilete</i>
III	<i>Sabueso</i>	<i>Rayo Azul</i>	<i>Albatros</i>	<i>Leviatán</i>	<i>Haceviudas</i>	<i>Princesa de Coral</i>
IV	<i>Terror Austral</i>	<i>Silvano</i>	<i>Rompeolas</i>	<i>Dorado</i>	<i>Consorte</i>	<i>Libertad</i>
V	<i>Cresta de Ola</i>	<i>Impávido</i>	<i>Estrella del Alba</i>	<i>Malaespina</i>	<i>Bribón</i>	<i>Destino</i>
VI	<i>Rompecalas</i>	<i>Holgazán</i>	<i>Hijo Pródigo</i>	<i>Barracuda</i>	<i>Bruma del Alba</i>	<i>Furioso</i>

	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Cabalga Olas</i>	<i>Audaz</i>	<i>Vengador</i>	<i>Escorpión</i>	<i>Cimitarra</i>	<i>Sirena de Ébano</i>
II	<i>Truhán</i>	<i>León Marino</i>	<i>Reina del Mar</i>	<i>Zarpa Real</i>	<i>Siroco</i>	<i>Bruja Escarlata</i>
III	<i>Dama Alegre</i>	<i>Vespertino</i>	<i>Demonio Salado</i>	<i>Paloma Blanca</i>	<i>Titán</i>	<i>Tornado</i>
IV	<i>Cabezota</i>	<i>Delfín Verde</i>	<i>Dragón Azul</i>	<i>Bruja Aullante</i>	<i>Salamandra</i>	<i>Hidra</i>
V	<i>Soñador</i>	<i>Trotamundos</i>	<i>Peligro</i>	<i>Novia Roja</i>	<i>Víbora</i>	<i>Rey de la Marea</i>
VI	<i>Intrépido</i>	<i>Taimado</i>	<i>Esperanza</i>	<i>Baronesa</i>	<i>Plaga</i>	<i>Leal</i>

	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Perdición</i>	<i>Buscavidas</i>	<i>Carnicero</i>	<i>Inquisidor</i>	<i>Pícaro</i>	<i>Merodeador</i>
II	<i>Orgullo Real</i>	<i>Sanguinario</i>	<i>Implacable</i>	<i>Temerario</i>	<i>Mantarraya</i>	<i>Azote de Brujas</i>
III	<i>Buscabrisas</i>	<i>Daga</i>	<i>Atrapavientos</i>	<i>Ramera Errante</i>	<i>Belleza Efímera</i>	<i>Fiero Sureño</i>
IV	<i>Tropicana</i>	<i>Cortanieblas</i>	<i>Aurora</i>	<i>Peregrino</i>	<i>Victoria</i>	<i>Cruel</i>
V	<i>Malavida</i>	<i>Descarada</i>	<i>Bravucón</i>	<i>Fortuna</i>	<i>Azaroso</i>	<i>Norteño</i>
VI	<i>Quiebraquillas</i>	<i>Fantasma</i>	<i>Invicto</i>	<i>Promesa</i>	<i>Calamidad</i>	<i>Infatigable</i>

	I	II	III	IV	V	VI
I	Retribución	Templanza	Vanidosa	Canalla	Cormorán	Dictador
II	Miserable	Pesadilla	Burlón	Patriota	Emisario	Viuda
III	Espectro	Estrella Errante	Nómada	Exhalación	Apocalipsis	Aguerrido
IV	Próspero	Marea Roja	Intachable	Pelicano	Duque Negro	Ave de Presa
V	Bailarín	Socarrón	Grosero	Joya de la Marina	Mercenario	Vigilante
VI	Robavidas	Bravo	Renegado	Ley Marcial	Serenidad	Apostador

	I	II	III	IV	V	VI
I	Opresor	Tizón	Espíritu Salvaje	Costa Verde	Dragón Real	Aguja
II	Condenado	Bofetada	Monstruoso	Cachalote	Sombra Negra	Trinidad
III	Martillo	Fugitivo	Indómito	Corazón del Mar	Tramposo	Gorgona
IV	Arrollador	Aparición	Vándalo	Dormilón	Verga Real	Tempestad
V	Edicto Real	Desertor	Belleza Robada	Emperatriz	Reina Roja	Interceptor
VI	Conquistador	Exiliado	Apestado	Quimera	Majestuoso	Hechicera

	I	II	III	IV	V	VI
I	Jabalina	Pacificador	Regalo Imperial	Última Voluntad	Rebelión	Desollador
II	Resolución	Supremacía	Malicia	Rosa Azul	Desesperanza	Pluma Blanca
III	Aguijón	Granadero Real	Meretriz	Escorado	Tentación	Sable Sangriento
IV	Independencia	Cisne de Plata	Horizonte Final	Lujurioso	Esclavista	Ondina
V	Leyenda Negra	Corsario	Ala de Dragón	Tirano	Ánima Oscura	Tritón
VI	Mastín de Hierro	Gavilán	Unicornio	Gloria del Este	Profecía	Descortés

	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Aguafiestas</i>	<i>Flecha de Hierro</i>	<i>Fuego Fatuo</i>	<i>Astuto</i>	<i>Chacal</i>	<i>Mestizo</i>
II	<i>Descarriada</i>	<i>Sabueso Rabioso</i>	<i>Verdugo</i>	<i>Sanguijuela</i>	<i>Bruja Esmeralda</i>	<i>Ambición</i>
III	<i>Tigresa</i>	<i>Cienfuegos</i>	<i>Zalamera</i>	<i>Señora del Pesar</i>	<i>Pecadora</i>	<i>Última Sombra</i>
IV	<i>Zarpa de Acero</i>	<i>Atronador</i>	<i>Añoranza</i>	<i>Discordia</i>	<i>Golpe de Gracia</i>	<i>Sonriente</i>
V	<i>Bruja del Oeste</i>	<i>Lobo de Hierro</i>	<i>Loto Negro</i>	<i>Dragón Rojo</i>	<i>Matarife</i>	<i>Sable Danzante</i>
VI	<i>Escurridizo</i>	<i>Rencoroso</i>	<i>Malasaña</i>	<i>Reina Bruja</i>	<i>Dama de Hierro</i>	<i>Duquesa Airada</i>

	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Cazadora</i>	<i>Tridente</i>	<i>Lanza de Oro</i>	<i>Pica Marina</i>	<i>Corcel de Hierro</i>	<i>Canto de Sirena</i>
II	<i>Belleza Oriental</i>	<i>Puñalada</i>	<i>Consentida</i>	<i>Colmillo Rojo</i>	<i>Carroñero</i>	<i>Dardo de Hierro</i>
III	<i>Cobra de Plata</i>	<i>Hijo del Mar</i>	<i>Exaltado</i>	<i>Reina Venenosa</i>	<i>Dama Audaz</i>	<i>Perro de Caza</i>
IV	<i>Fantasma Azul</i>	<i>Descarnahuesos</i>	<i>Fauces de Hierro</i>	<i>Danzarín Azul</i>	<i>Demonio Abisal</i>	<i>Rosa de Plata</i>
V	<i>Bastardo Real</i>	<i>Dama de Salitre</i>	<i>Cazafortunas</i>	<i>Magnífico</i>	<i>Ninfa Sangrienta</i>	<i>Invencible</i>
VI	<i>Descastado</i>	<i>Pequeña Golfa</i>	<i>Sirena Marcada</i>	<i>Saqueador</i>	<i>Heraldo del Caos</i>	<i>Sextante Dorado</i>

	I	II	III	IV	V	VI
I	<i>Brisa Soberana</i>	<i>Amor Verdadero</i>	<i>Mirlo Blanco</i>	<i>Belleza Negra</i>	<i>Furia del Mar</i>	<i>Cortaolas</i>
II	<i>Bastión Negro</i>	<i>Galante</i>	<i>Despiadado</i>	<i>Orgullo del Sur</i>	<i>Reina Esmeralda</i>	<i>Mercenario</i>
III	<i>Látigo Negro</i>	<i>Diablosa</i>	<i>Dama Borracha</i>	<i>Malas Noticias</i>	<i>Legendario</i>	<i>Costa Soberana</i>
IV	<i>Reina de Ébano</i>	<i>Brincaolas</i>	<i>Viento del Norte</i>	<i>Venganza</i>	<i>Bahía Blanca</i>	<i>Crin de Espuma</i>
V	<i>Golondrina</i>	<i>Cuervo de Hierro</i>	<i>Rosa de Hierro</i>	<i>Insolente</i>	<i>Espolón</i>	<i>Escupefuego</i>
VI	<i>Destripapuerros</i>	<i>Ramera de Río</i>	<i>Guadaña</i>	<i>Gaviota de Plata</i>	<i>Júbilo</i>	<i>Haragán</i>

# Viajes Peligrosos



## - Navegar en Caribdis -

Surcar los mares de Caribdis no es una tarea sencilla. Infinidad de embarcaciones sufren un aciago final en las aguas oscuras y misteriosas que cubren la mayoría de la superficie del mundo, por eso es importante para los marineros conocer bien el comportamiento del mar y del viento.

El mar puede llegar a convertirse en un personaje más de tus aventuras, un elemento con su propio carácter y comportamiento que, en algunas ocasiones, facilitará la travesía de los personajes y en otras las complicará enormemente, dependiendo de su caprichoso comportamiento o de tus preferencias como director de juego.

Para ayudarte con ello solo debes lanzar **1d12** en la tabla que encontrarás a continuación, en la que se incluyen multitud de datos útiles e interesantes, desde los diferentes estados del mar, la apariencia y altura en metros de sus olas o los diferentes tipos de viento y su velocidad en tanto en km/h como en nudos marinos.

	Tipo de viento	Velocidad	Nudos	Tipo de mar	Altura olas	Aspecto y movimiento del agua
I	Calma chicha	0-1	1-3	Calma total	Sin olas	No hay movimiento perceptible en la superficie del agua.
II	Ventolina	2-9	4-6	Mar llana	0 - 0,10	Ligero movimiento constante en la superficie del agua.
III	Brisa muy débil	10-19	7-10	Mar rizada	0,10 - 0,25	El agua comienza a rizarse, pequeñas olas aquí y allá.
IV	Brisa ligera	20-28	11-16	Marejadilla	0,25 - 0,5	Olas cortas sucesivas pero con poca espuma y fuerza.
V	Brisa moderada	29-38	17-21	Marejada	0,5 - 1,25	Olas largas continuas con marcadas crestas de espuma.
VI	Brisa fresca	39-49	22-27	Fuerte marejada	1,25 - 2,5	Olas continuas, largas con espuma y que rompen con fuerza.
VII	Brisa fuerte	50-61	28-33	Gruesa	2,5 - 4	Olas altas y largas con mucha espuma en sus crestas y fuerza.
VIII	Viento fuerte	62-74	34-40	Muy gruesa	4 - 6	Olas altas y largas muy seguidas, con más espuma y fuerza.
IX	Viento duro	75-88	41-47	Arbolada	6 - 9	Aumenta la longitud, tamaño, frecuencia y fuerza de las olas.
X	Temporal	89-102	48-55	Montañosa	9 - 12	Olas enormes cubiertas de espuma rompen unas contra otras.
XI	Borrasca	103-119	56-63	Muy montañosa	12 - 15	Olas enormes se suceden como cascadas, ruido ensordecedor.
XII	Huracán	+120	+65	Enorme	+15	Olas gigantes que se lo tragan todo, mar revuelta y turbia.



## - EVENTOS DURANTE LA TRAVESÍA I -

*Una tabla de eventos aleatorios para tus viajes en barco por los mares de Caribdis*

A	¡Hombre al agua!	<i>Una situación de extremo peligro tiene lugar cuando en el momento menos oportuno, alguien cae accidentalmente por la borda del navío. El desafortunado deberá ser rescatado de inmediato, antes de que se ahogue o sea aplastado por las olas que lo lanzan como un pelele contra el propio barco.</i>
II-III	Polizón a bordo	<i>Alguien es descubierto viajando como polizón a bordo del barco. Una vez sea descubierto de cualquiera de las maneras, deberá explicar su presencia y comportamiento. El capitán de la nave decretará entonces una forma de compensación con la que pueda pagar por su pasaje o simplemente lo arrojará por la borda, a criterio del Director de Juego.</i>
IV-V	Ajusticiamiento	<i>La justicia en alta mar es rápida e inexorable. Alguien ha cometido una falta o crimen de una gravedad variable a discreción del Director de Juego, o ha mostrado cierta desidia en sus obligaciones, una conducta impropia, temeraria o peligrosa, por lo que su actitud debe ser enmendada y castigada.</i>
VI-VII	Refriega	<i>Una pelea de poca importancia se desata entre algunos de los hombres que conforman la tripulación. La causa de la disputa puede deberse a cualquier consideración menor, envidias, antiguos rencores, amores, trampas jugando a las cartas... En definitiva cualquier cosa a criterio del Director de Juego.</i>
VIII-IX	¡Ratas!	<i>El barco está infestado de ratas y su nociva presencia comienza a pasar factura en el navío. Es apremiante combatir la plaga y reducir su número drásticamente antes de que devoren las provisiones, contaminen el agua o propaguen infecciones y enfermedades por doquier.</i>
X	Sabotaje	<i>Alguno de los aparejos, la carga u otro elemento de vital importancia en la embarcación muestran signos evidentes de haber sufrido un sabotaje. Es imperativo encontrar al culpable antes de que cause más daño en la embarcación.</i>
J	Descontento	<i>La tripulación del navío lleva un tiempo descontenta con el capitán, los oficiales, sus últimas decisiones o por el motivo más variopinto que el director de juego pueda imaginar, y ha decidido que este es el mejor momento para dar a conocer su estado de ánimo.</i>
Q	Muerte	<i>La vida de los marinos en alta mar suele ser con frecuencia bastante peligrosa, y finalmente alguien fallece a bordo. El desafortunado suceso puede tratarse de un crimen premeditado, perpetrado por uno o más asesinos, o ser simplemente un accidente sin más, a criterio del Director de Juego.</i>
K	Motín a Bordo	<i>La violencia estalla repentinamente a bordo del barco. La tripulación se alza en armas revelándose contra el capitán y los oficiales que comandan la nave, tomando el control de la misma. En este punto cualquier cosa puede suceder, siendo imposible anticipar el desenlace del evento.</i>



## - EVENTOS DURANTE LA TRAVESÍA II -

*Una tabla de eventos aleatorios para tus viajes en barco por los mares de Caribdis*

A	Escorado	<i>El barco está inclinándose progresivamente y de manera evidente sobre uno de sus costados, lo que comienza a ser peligroso y dificulta la navegación. El problema en cuestión puede tener múltiples orígenes, desde una mala disposición de la carga, al desplazamiento la misma o puede ser un indicativo de un problema más grave y más urgente que solucionar.</i>
II-III	Sin ancla	<i>El barco ha fondeado y es imposible recuperar el ancla o bien esta se ha perdido de cualquier otra forma. Si fuera necesario los tripulantes pueden llegar a improvisar otra con un mínimo de imaginación y materiales.</i>
IV-V	Problemas con las velas	<i>Las velas de alguno de los palos de la embarcación se han enganchado en una polea o su mecanismo de despliegue y recogida no funciona correctamente. Será preciso que alguien suba al palo afectado en cuestión para subsanar la situación.</i>
VI-VII	Banco de arena	<i>El barco topa con un banco de arena o arrecife que lo hace encallar y detenerse súbitamente en seco con un fuerte impacto. Es posible que la estructura del barco se haya debilitado o dañado con el golpe y no será fácil desencallararlo, si es que es posible.</i>
VIII-IX	A la deriva	<i>El timón de cubierta del barco o el timón de popa se ha dañado o no responde, debiendo de ser reparado o sustituido por algún otro sistema temporal que permita dirigir la embarcación. Mientras tanto el navío será ingobernable y viajará a la deriva llevado por las corrientes oceánicas y el viento.</i>
X	Niebla	<i>El barco se interna en un espeso banco de niebla que dificulta enormemente la visión. En estas circunstancias será imperativo que la nave navegue a velocidad mínima hasta cruzar el banco de niebla, para tratar de evitar así encontrarse con sorpresas y problemas inesperados.</i>
J	Vía de agua	<i>El barco sufre una vía de agua de gravedad variable a criterio del Director de Juego, en algún punto de su estructura. El daño de la embarcación debería ser reparado de inmediato y el agua que se filtra a causa de ella, achicada o pronto podría representar una amenaza para la flotación del navío.</i>
Q	Explosión	<i>Una inesperada explosión tiene lugar en algún punto crítico de la estructura del barco. Tras el tremendo estruendo del evento y el inevitable daño a la estructura del navío, el humo negro de la explosión deja a la vista un daño de considerable importancia en la embarcación, que puede resultar muy difícil o casi imposible de reparar.</i>
K	¡Fuego!	<i>Una campana de alarma resuena en todo el navío alertando de un fuego de consideración variable a criterio del Director de Juego. El fuego se desata a bordo creando el caos y amenaza con consumirlo todo a su paso, presentándose quizás como el enemigo más formidable para un barco en alta mar.</i>



## - EVENTOS DURANTE LA TRAVESÍA III -

*Una tabla de eventos aleatorios para tus viajes en barco por los mares de Caribdis*

A	Naufragio	<i>Aparecen los restos de un naufragio en las mismas aguas por las que en este preciso momento se encuentra navegando el barco de los personajes. El mar arrojará restos de todo tipo contra la quilla del navío, ¿habrá supervivientes a los que rescatar (a criterio del Director de Juego)?</i>
II-III	Mar de sargazo	<i>El barco se adentra en un mar de sargazos que ralentiza su movimiento hasta casi detenerlo por completo. Será necesario limpiar constantemente el paso de la embarcación de dichas plantas acuáticas para poder seguir avanzando regularmente, una tarea que resultará tediosa, lenta y ardua.</i>
IV-V	Ballenas	<i>Un grupo de ballenas avanza a la par del navío, emergiendo de cuando en cuando del agua para observar con curiosidad el barco de los personajes y sus ocupantes. Las ballenas no supondrán una amenaza para la embarcación a menos que se vean asediadas, atacadas o se asusten.</i>
VI-VII	Gaviotas	<i>Un grupo de gaviotas sobrevuela la embarcación en círculos, demostrando una fijación insana con el mismo. Las gaviotas no parecen asustarse fácilmente y asediarán de cuando en cuando a los marineros mostrándose territoriales, agresivas y violentas.</i>
VIII-IX	Volcán submarino	<i>Un volcán submarino ha entrado en erupción recientemente en la zona por la que navega el barco. Aún pueden sentirse las vibraciones de algunos ocasionales maremotos en la zona, violentas y destructivas olas emergen de la nada en un segundo, el agua hierve bajo la nave y con frecuencia chorros de magma, rocas y vapor caliente salen disparados de manera regular e impredecible hacia la superficie.</i>
X	Tierra a la vista	<i>El vigía divisa tierra firme en algún punto cercano de la ruta que cubre el barco. A todas luces parece que ningún mapa advierte de la presencia de isla o islote alguno en la zona.</i>
J	Remolino	<i>Un enorme remolino que gira de manera vertiginosa en el agua, amenaza con arrastrar a la embarcación con su fuerza. Será necesaria una pericia excepcional al mando de la nave para sortear la amenaza (a criterio del Director de Juego).</i>
Q	Abordaje	<i>El navío de los personajes sufre una ataque sorpresa inesperado, ya sea por parte de otro barco, de piratas o de peligrosas y violentas criaturas marinas como tritones, hombres anguila o medusas gigantes, que intentarán abordar el barco a toda costa (a criterio del Director de Juego).</i>
K	¡El Kraken!	<i>Una criatura marina de descomunal tamaño emerge súbitamente desde el fondo marino y ataca sin miramientos a la embarcación. Los personajes deberán luchar por su vida y darle todo si quieren sobrevivir al encuentro.</i>



## - EVENTOS DURANTE LA TRAVESÍA IV -

*Una tabla de eventos aleatorios para tus viajes en barco por los mares de Caribdis*

A	Comida podrida	Los víveres del barco que debían cubrir las necesidades alimenticias de la tripulación muestran un aspecto desagradable y un olor nauseabundo. Con las reservas de alimentos inservibles será imprescindible encontrar otra fuente de sustento y de manera apremiante.
II-III	Hipotermia	El frío y la humedad causados por la inclemencia del tiempo durante el viaje, han calado a bordo y algunos hombres comienzan a sufrir síntomas de hipotermia, dolores articulares, dificultades respiratorias, falta de coordinación y confusión.
IV-V	Depresión	El trayecto está siendo tan agotador física como mentalmente. La moral de la tripulación es muy baja y prevalece un constante ambiente de tristeza, tedio y mal humor en general. Algunos tripulantes han visto agravada esta condición un paso más allá e incluso pueden llegar a intentar suicidarse tirándose por la borda o de cualquier otra forma a criterio del Director de Juego.
VI-VII	Piojos	Una insana plaga de piojos azota el barco dificultando la convivencia enormemente. Será imprescindible una mejora y saneamiento de las condiciones higiénicas de todos los miembros de a bordo, así como una limpieza concienzuda que ayude a controlar la plaga o la neutralice.
VIII-IX	Fiebre y diarrea	Algunos miembros de la tripulación han enfermado y ahora presentan un cuadro típico de náuseas, vómitos, fiebre y diarrea. Es posible que la enfermedad sea infecciosa por lo que será necesario atender y aislar a los enfermos para prevenir que el brote se extienda. La causa de dicha enfermedad queda a criterio del Director de Juego.
X	Insomnio	El trasiego del viaje o cualquier otra circunstancia a criterio del Director de Juego, mantiene en vela a los integrantes de la tripulación que se han visto privados del sueño desde hace días. Algunos miembros de la tripulación comienzan a sufrir síntomas del insomnio como paranoia, alucinaciones y una conducta un tanto errática.
J	Pesadilla	Todos a bordo del barco parecen haber tenido una pesadilla la noche anterior, puede tratarse del mismo sueño o no, a criterio del Director de Juego.
Q	Locura	Alguien a bordo ha perdido completamente la cabeza, actúa de manera extraña y dice cosas sin sentido. Solo el Director de Juego sabrá si se trata de un efecto pasajero o permanente en el afectado.
K	Escorbuto	Algunos marineros comienzan a mostrar los síntomas de escorbuto, la peste del mar, como pérdida de dientes, cabello, palidez o úlceras en el cuerpo. Es importante atajar la situación de inmediato antes de que el resto de la tripulación también enferme.

