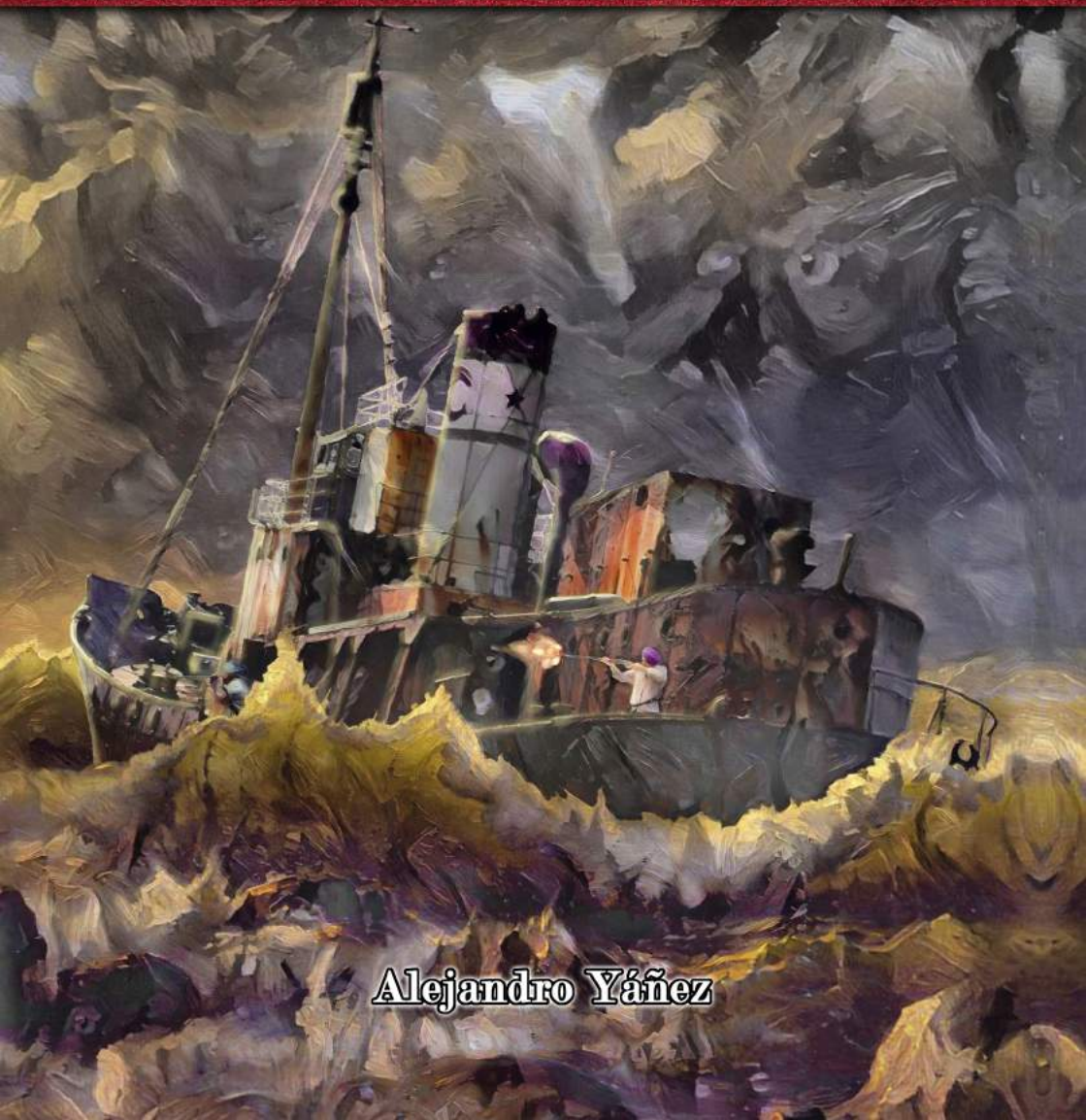




EN BUSCA DEL LUNA ESMERALDA



Alejandro Yáñez

ÍNDICE

Introducción	2
Prólogos de AJs	3
1- La contratación	7
2- La partida	12
3- El rescate del Trono de Mármol	16
4- La vuelta a casa	20
5- Epílogo	24
Apéndice 5º Edición	25
Apéndice Savage Worlds	32
Apéndice FATE	37

CRÉDITOS

Autor: Alejandro Yáñez

Edición: David Molla "Arkerion"

Corrección: Gaiska Gómez

Maquetación: Miguel Torija

Cartografía: Miguel Torija

Ilustraciones: Miguel Torija y Alejandro Lizaur

Agradecimientos: Michel González

"Savage Worlds es una marca registrada de Pinnacle Entertainment publicado en España por HT Publishers"

"FATE es una marca registrada de Evil Hat publicado en España por NosoloRol"

*La aventura que vas a encontrar a continuación ha sido creada para jugar con Jernhest, el Escenario de Campaña steampunk para **Aventuras en la Marca del Este**. Para jugar, solo necesitarás el propio Escenario de Campaña y el reglamento de juego básico. Sin embargo, debido a su sencillez, es muy fácil adaptarla a casi cualquier juego fantástico y aprovechamos la ocasión para incluir un apéndice para que se pueda convertir fácilmente a los sistemas de Savage Worlds y FATE. No obstante, si tienes cualquier pregunta, puedes ponerte en contacto con nosotros a través de la dirección de email o nuestra página web.*

www.jernhest.es

www.bastiondemundos.es

[email: info@bastiondemundos.es](mailto:info@bastiondemundos.es)



INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a En busca del Luna Esmeralda, una aventura corta para Jernhest de corte marino para 6 jugadores con personajes ya pregenerados de nivel 4. Es recomendable ampliar la información aquí dada consultando los países de Samaria y Sagres (pág. 170-181).

La aventura comienza en los arrabales de Zankara, la capital del país desértico de Samaria. En concreto, en la taberna del Marino Seco, único lugar donde se juntan los escasos pescadores y marinos de Zankara. Los arrabales son los barrios

humildes de la esplendorosa capital de Samaria. Son un puñado de casas de adobe y madera construidas sin orden alguno, según llegaban sus habitantes a Ciudad Gema y veían como eran expulsados de su sueño de poder vivir en la ciudad de mármol, teniendo que buscarse la vida en los alrededores.

Parte de los Ajs son la tripulación del Gusano de Mar, un antiguo barco ballenero reconvertido a barco de trabajo submarino. El Gusano de Mar estuvo trabajando en la construcción del canal artificial del

estrecho de Yukai, un largo canal marino que une el Mar de Librin con el mar central del Ojo de Korn, pero una vez terminado el trabajo, el Capitán Connors decidió seguir su agudo olfato para conseguir nuevas oportunidades marchando hacia la costa sur de Sagres y después hacia la Ciudad Gema con el fin de ganar algo de dinero. El instinto de Connors sigue siendo afilado y apenas han atracado en el pequeño puerto de Zankara, alguien les hará una propuesta que no podrán rechazar...

PRÓLOGO ISMAL DILAWAR

(explorador/arqueólogo 4)

Texto de introducción para el personaje:

Eres un joven historiador y arqueólogo, y aunque eres un apasionado de la historia samarí, eres también partidario de la modernización de tu país, Samaria. Eres amigo y apoyas en lo que puedes a Yonah Ibn Lemá, el joven portavoz del Consejo de Ancianos que se enfrenta a las vetustas tradiciones que mantienen a tu pueblo en el pasado, y crees haber encontrado algo que puede ayudarlo a dar el golpe definitivo por el progreso de Samaria. En tu última excavación en las ruinas de lo que fue la antigua ciudad portuaria de Jallawii, has encontrado unos viejos escritos de lo que supones era un antiguo astillero. En esos escritos se hablaba sobre el último viaje del Luna Esmeralda, el barco más impresionante de la antigüedad. Según esas notas,

el Luna Esmeralda partió 50 años antes del Ragnarök con un cargamento excepcional, el Trono de Mármol, un trono enorme hecho del valiosísimo mármol-diamante al que se le perdió la pista cerca de la actual isla de Jas'hú. Según las crónicas, el Sah Padhi IV, se enamoró de una princesa de un antiguo reino desaparecido (se especula que podría ser el reino de Rainia). Como muestra de su amor, el Sah regaló el Trono de Mármol a su amante, pero el Luna Esmeralda, que lo transportaba, nunca llegó a su destino.

Como sea, has convencido a Yonah para contratar a alguien ajeno al gobierno y tratar de encontrar el Luna Esmeralda y afortunadamente un barco recién llegado a Zankara puede cumplir las expectativas.

Zaid es tú estoico hombre de confianza y protector, ha sido tu protector desde que eras pequeño por lo que trata como a un hijo.

PRÓLOGO ZAID BAKR

(yigg-ha/espía 4)

Texto de introducción para el personaje:

Zaid Bakr está muerto. Tú, Igshasha, de los sagrados yigg-ha, lo has matado y has ocupado su posición, tomando su aspecto (una de las habilidades naturales de los hombres serpiente). Zaid es/era el hombre de confianza y protector de Ismal Dilawar, un noble samarí arqueólogo y cronista de las antiguas historias samarís y también

persona cercana a Yonah Ibn Lemá, la figura de poder del gobierno samarí. Hace pocos días un rumor se ha esparcido por la ciudad y es que Ismal Delawar parece haber encontrado un tesoro, al menos Zaid estaba reclutando marineros para participar en una búsqueda. Es por eso que decidiste matar y usurpar a Zaid, para infiltrarte en la expedición, ya que el tesoro es algo que tu pueblo lleva tratando de encontrar desde hace cientos de años, el Trono de Mármol. Inmediatamente has mandado un mensaje al yigg-ha infiltrado de Raskova, la ciudad

Nota importante: La usurpación de Zaid Bakr es un tema complicado de la aventura, ese personaje debería ser para un jugador con dotes interpretativas o con experiencia en los juegos de rol, pues interpreta dos personajes a la vez. Zaid era un hombre serio, callado y sobre todo muy protector con Ismal, al que trataba como a un hijo, pero eso Igshasha no lo sabe ya que apenas tuvo tiempo de estudiar a su víctima. Si empieza a comportarse de manera diferente, Ismal empezará a notar el comportamiento extraño de su guardaespaldas. Recuérdales que pueden preguntarte cosas específicas de su personaje en privado o por notas. Siéntate y disfruta de la función.

de Sagres más importante de la zona. Tu contacto deberá acercarse hasta la villa de Jas'hú y esperarte allí hasta que llegues con el barco y/o el tesoro (en caso de encontrarlo y poder quedarte con él). Intentarás sabotear el barco para que tenga que acercarse hasta Jas'hú y una vez allí, podáis haceros con el valioso trono.

PRÓLOGO CAPITÁN CONNORS

(explorador/piloto 4)

Texto de introducción para el personaje:

Eras un antiguo ballenero de Norhem que perdió una pierna en el ataque de una galara. Como consecuencia de eso, te pusiste una pierna mecanizada y decidiste dar un giro brusco a tu negocio y no dedicarte a pescar cosas tan peligrosas como las ballenas o tiburones gigantes. En un momento crítico donde estuviste a punto de perder tu barco, conociste a Ivanka Korsky, una enana sianka apasionada por el mundo marino. Ivanka te ofreció su dinero para modernizar el Gusano de Mar, a cambio de usar el barco para investigar el fondo marino. La cantidad de dinero era sustanciosa y supuso esa salida que estabas buscando, así que aceptaste gustosamente (a pesar de que era sianka) y desde entonces os dedicáis, entre otras cosas, a buscar tesoros en el fondo del mar o arreglar barcos bajo el agua. Las cosas han ido bien, y desde el último trabajo en el Estrecho de Yukai hace un par de meses



el Gusano de Mar busca nuevos horizontes. Apenas habéis atracado en el muelle de Zankara, tienes esa sensación que te dice que algo grande está a punto de pasar...

PRÓLOGO IVANKA KORSKY

(enana dorada/aventurera 4)

Texto de introducción para el personaje:

Pertenecías a una familia enana adinerada de Siania, y como buena sianka, deberías dar tu vida por el régimen y el Kral, pero no ha sido así. A ti te ha fascinado el mar desde siempre, algo raro en los enanos. Supiste desde siempre qué es lo que querías hacer y eso te supuso muchos problemas con tu familia. En cuanto pudiste, “cogiste prestado” parte de la fortuna de tu familia y huiste en busca de aventuras (marinas, claro), pero tu condición de sianka te cerraba muchas

puertas. No veías claro tu futuro hasta que se presentó la oportunidad que buscabas en forma de un ballenero frustrado y varado en el puerto de Skryrie. Notaste su desesperación y le propusiste un trato que no podía rechazar. Tu intuición funcionó y el Capitán Connors aceptó tu dinero a cambio de hacerte copropietaria del barco y usarlo en nuevos cometidos.

Remodelasteis el Gusano de Mar y lo adaptasteis para trabajos y búsquedas submarinas, comprando un precioso batiscafo con el que buscas y trabajas bajo el agua. Te llevas bien con el Capitán Connors y las cosas han funcionado de manera óptima. Estás encantada de poder navegar por los legendarios mares del Sur y ansiosa por empezar nuevas aventuras.

PRÓLOGO HADI JURDIK

(orco/pirata 4)

Texto de introducción para el personaje:

Eres uno de los pocos orcos que conoces que no sólo no temen, sino que aman el mar. Nativo de Malorn, te desentendiste de todo y viajaste hasta la costa para enrolarte en algún barco y hacerte a la mar, pero nadie quería tener un orco en su tripulación. Trabajaste como estibador en varios lugares hasta que lograste enrolarte en un barco. El problema fue que era un barco pirata capitaneado por un cruel orco llamado Carrajada. Otra diferencia con tus hermanos orcos, es que a ti no te entusiasma eso de sajar y masacrar porque sí y lo único que te mantuvo en el barco pirata era Barracuda, una preciosa goblin temeraria que parecía amar el mar tanto como tú. El problema era que Barracuda era "la chica" de Carrajada. Por fortuna o por desgracia, Barracuda también se enamoró de ti y no os quedó más remedio que abandonar a Carrajada cuando tuvisteis oportunidad, atravesando el Mar de Librin huyendo hasta Sagres.

Por aquél entonces, Connors buscaba en Sargos (la ciudad sagrena a la salida del Estrecho de Yukai) a alguien capaz de encontrarse un traje de buzo. Tú nunca habías hecho nada parecido, pero te pareció una oportunidad de oro, así que te ofreciste voluntario. El tema te encantó, y Barracuda también encontró sitio en el Gusano de Mar,

por lo que desde entonces las cosas han ido viento en popa y estás agradecido con Connors por haberte dado esta oportunidad.

PRÓLOGO BARRACUDA

(goblin/cazatesoros 4)

Texto de introducción para el personaje:

Tu nombre real es Daha Fa'iza, pero desde siempre te han llamado Barracuda, ya que bajo el agua pareces una de ellas. Pertenecías a un pequeño poblado goblin de la costa de Malorn y siempre has estado ligada al mar. Pronto tu poblado se quedó pequeño y decidiste partir. Tras muchos problemas y rondar de un lado para otro, en una taberna portuaria conociste a un orco pirata llamado Carrajada que se encaprichó de ti. Por aquél entonces estabas sola y aceptaste navegar con Carrajada, el cual se lanzó a robar y atacar barcos o poblaciones costeras del mar de Librin. Odiabas a Carrajada y te planteaste dejarle varias veces, pero nunca encontraste la manera. Tras unos meses en el barco pirata apareció Hadi, del cual te enamoraste casi al instante y fue cuestión de poco tiempo que abandonarais a Carrajada y huyerais hasta Sargos, donde, por fortuna, os reclutó el Capitán Connors.

En el Gusano de Mar, Hadi y tú os ganáis la vida haciendo algo que os encanta y desde entonces las cosas han salido mejor de lo que habías imaginado y estás deseando volver a salir a navegar.

1. LA CONTRATACIÓN

Ismael Delawar ha encontrado esos documentos que aseguran que el Luna Esmeralda naufragó o pudo ser hundido en su trayecto hacia Yhisighui. La última referencia que hay en los documentos es sobre un aprovisionamiento cerca de una ciudad perdida en el Ragnarök que pudo estar entre las islas de Twere y Jas'hú, pero esta ciudad tras el Ragnarök probablemente se encuentre en el mar pues las costas cambiaron por el cataclismo. Ismael sabe que el Gremio de Aguadores está en contra de cualquier cosa que pueda suponer un golpe de autoridad para Yonah Ibn Lemá y no permitirá bajo ningún concepto usar ninguna de sus embarcaciones ni de sus recursos, por lo que Ismael ha tenido que pedir dinero a su amigo para financiar extraoficialmente una expedición marina que pueda encontrar el Luna Esmeralda. El portavoz del Consejo accedió a darle dinero a cambio de que la expedición se lleve con la máxima discreción y que no le causen problemas con el Gremio de Aguadores.

Quiso también la fortuna que el Gusano de Mar llegase a Zankara en esas mismas

fechas, por lo que la oportunidad es perfecta.

Ismael sabe que el Gremio de Aguadores (la otra facción de poder de Zankara) le vigila de cerca por lo que debería llegar a la conclusión de que la mejor opción sea enviar a Zaid al Marino Seco.

Nota: Mientras Zaid acude a encontrar a los marinos, puedes darle a Ismael Delawar la Ayuda nº1 con la historia del Luna Esmeralda y la imagen del único tapiz que existe con la imagen del famoso barco.

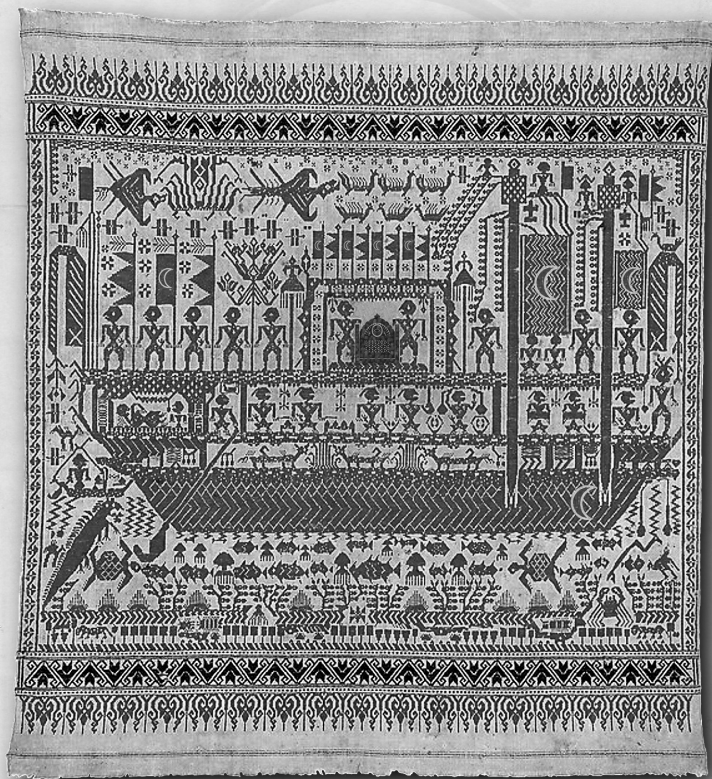
Zaid "solo sabe" que hay que rescatar algo de un barco hundido en la costa sur de Sagres y que los marinos pueden hacerse ricos, "no sabe nada más". Esto debería ser suficiente para que el Capitán Connors y su tripulación acepten el trabajo. Los marinos son llevados a Ciudad Gema de manera clandestina para evitar suspicacias por parte del Gremio de Aguadores.

Aún de noche, los Ajs se sienten sobreco- gidos por la belleza innata de Zankara, la

Ciudad Gema. Una enorme ciudad hexagonal cuyos edificios simétricos de mármol-diamante están contruidos directamente sobre el mármol, sin mampostería o argamasa, como si un enorme cincel hubiera esculpido los edificios sobre un gargantuesco bloque de mármol. También les llama la atención las enormes medidas de la ciudad que parece ser grande incluso para los cíclopes. Bajo la luz de la luna, los aventureros podrán imaginar las leyendas e historias que circulan sobre la

mágica Zankara, la única ciudad que pudo soportar la destrucción del Ragnarök. Uno de esos lugares especiales donde uno aún puede notar las reminiscencias de la magia y el poder de los dioses y Arcaicos.

Aunque entrar en la ciudad ya cuesta la impresionante cantidad de 1 Φ , Zankara es uno de los destinos exóticos por excelencia y es común que entren y salgan barcoglobos (principal modo de transporte para llegar hasta aquí) desde el Gran Templo hacia cualquier lugar de Korn.



El antiguo tapiz encontrado en las ruinas de los astilleros.

“El Luna Esmeralda fue la joya más exquisita de todas las que surcaron los antiguos mares de Korn. Causaba la envidia y la admiración de todo aquél que posaba sus ojos sobre ella. Era un enorme barco de al menos 50 brazas de eslora cuyas velas bordadas de hilo de oro estaban hechas de la seda verde más fina de Kong Sang. Cuentan que cada uno de sus cincuenta remos y sus balaustradas estaban hechos de marfil labrado y que cada una de las lunas que adornaban las tres pequeñas pirámides de cubierta estaba hecha de mosaicos de esmeraldas. El Luna Esmeralda era la envidia de todos los grandes señores de la antigüedad y dicen que nunca surcó el mar un barco de semejante belleza y valor.”

“Según cuentan los anales, el gran Sah Padhí IV se enamoró perdidamente de una princesa extranjera. Su amor era tan grande que dicen que Padhí perdió la cabeza y le hizo el regalo de amor más grande que nunca hubiera hecho nadie... El Sah le regaló el esplendoroso Trono de Mármol.

“El Trono de Mármol era la única pieza hecha de mármol-diamante que no formaba parte de la misma Ciudad Gema, un enorme trono de incalculable valor que le sería enviado en el Luna Esmeralda, pero el majestuoso barco nunca llegó a puerto. Nadie sabe qué pasó, qué desgracia pudo ocurrir. Unos cuentan que el Luna Esmeralda naufragó por el mismo peso del Trono de Mármol. Otros dicen que el Gran Sah se arrepintió de haber regalado el Trono y que él mismo dio la orden de hundir su propio barco para no caer en la vergüenza, aunque la gran mayoría piensa que probablemente alguien atacó y hundió el Luna Esmeralda”.

Ayuda nº1

Tras una pequeña, y muy corta, visita turística a la esplendorosa Ciudad Gema, ya en la casa de Ismal, se producirá la negociación para que el Gusano de Mar logre encontrar el Luna Esmeralda. La casa de Ismal es la típica casa de noble samarí con sillones y alfombras por toda la vivienda, con sus típicas pipas de agua y tapices colgando de la pared. Con un fuerte olor a incienso y canela, los marinos son pasados

al salón donde Ismal los espera con té caliente, frutas, unos antiguos papiros y un extraño tapiz. Tras saludar a sus invitados e invitarles a té o comida, lo normal es que Ismal enseñe el viejo tapiz y les cuente a todos la bella historia del Luna Esmeralda y el trono de Mármol.

Los viejos documentos encontrados en las ruinas del antiguo astillero de Jallawii hablan sobre el último atraco del Luna



Esmeralda. En el año 50 AR, el barco hizo una parada en el puerto de Jallawii, una ciudad ahora inexistente, situada entre las islas de Twere y Jas'hú, aunque muy probablemente antes del corrimiento de tierras estuviera en lo que es ahora el Mar de Librin. Según las anotaciones, el Luna Esmeralda cargó esencias y aceites y descargó telas y funcionarios reales. Según los textos, se esperaba al Luna Esmeralda en el último puerto de Samaria, en lo que ahora podría ser la isla cercana a Anak Yigg conocida como Yhisighui (Anaconda), pero no hay más información porque nadie regresa con vida de Yhisighui.

Así pues, Ismal debería pensar que hay una posibilidad grande de que el Luna Esmeralda pueda encontrarse entre estos dos puntos. Las antaño aguas profundas ahora no lo son tanto tras la subida de tierra producida por el Ragnarök y quizá haya posibilidades de dar con el barco.

Aquí el Narrador debería dejar que los Ajs negocien entre ellos, pero lo que prima para Ismal es recuperar el Trono de Mármol sobre todas las cosas.

Tras la fructífera reunión, sólo tendrán esa noche para poder comprar provisiones y demás material. También deberían pensar cómo van a sacar y transportar el Trono de Mármol y qué pueden necesitar. Ismal Delawar sólo dispone de 1000 ₧ para comprar provisiones para más o menos un mes de búsqueda. El caso es que, aunque Zankara esté literalmente sobre el mar, no es una ciudad de marinos ni su fuerte económico es la pesca, por lo que sólo se podrán proveer de alimentos, algo de combustible y poco de lo demás (otro tipo de equipamiento que no tengan en sus fichas). Aparte, las prisas y la falta de conocimiento y contactos en la zona les harán conseguir la mitad de lo que sea que necesiten. Una vez hayan conseguido

Nota: Los Ajs pueden intentar usar alguna habilidad para conseguir algo interesante o dejar que la enana use su talento innato para comerciar, pero en Ciudad Gema está prohibida la magia y les costará bastante encontrar baterías de Maná para el batiscafo y la turbina marina de Barracuda. Así mismo, se aconseja que el Capitán Connors debería contratar algunos marineros si consideras que la aventura va a ser realmente complicada. Además, puedes optar por hacer que uno de esos marineros trabaje también para el Gremio de Aguadores teniendo sin querer, un espía a bordo.

los objetos arcanotecnológicos prohibidos (por ejemplo, las baterías de maná) se toparan con una patrulla de la Guardia de Mármol (casual o propiciado por el Gremio de Aguadores) y serán inspeccionados para ver qué artículos han comprado. Las baterías de maná son esenciales para el funcionamiento del batiscafo y la turbina marina y perderlas no es una opción, por lo que deberán conseguir que no se las confiscuen y acaben todos en los calabozos.

Si al final optan por combatir deberán ser muy cuidadosos porque atacar a la Guardia de Mármol (y ser capturados) es un delito que conlleva la pena de muerte. Según resuelvan el conflicto, o deberán marcharse a toda prisa de Zankara o regresar para preparar el inminente viaje.

	Oficial Guardia de Mármol (1)	Guardias de Mármol (4)
Tipo	Humanoide	Humanoide
Movimiento	30 m (10)	30 m (10)
Clase de armadura	6 (13)	7 (12)
Dados de golpe	3d10 (20 PG)	2d10 (14 PG)
Ataque	Sable (+5), rifle (+5)	sable (+3)
Daño	Sable 1d8+2, fusil 2d8	sable 1d8+1
Salvación	G3	G2
Moral	11	5
Valor de Tesoro	20 P	12 P
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor PX	50	20

2. LA PARTIDA

Al día siguiente (o tras el desafortunado encuentro con la Guardia de Mármol), el Gusano de Mar zarpa con el Capitán Connors, Ivanka, Hadi, Barracuda, algún marinero más y los dos samarís, Ismal y Zaid. Conforme salgan de Zankara, los samarís se darán cuenta de porqué nadie pesca ni navega sin un buen motivo por el Mar Tempestuoso: es un mar terriblemente bravo donde parece haber una tormenta perenne sobre sus aguas. Grandes olas y fuertes corrientes hacen difícil gobernar el barco y Connors deberá hacer una tirada de **dificultad Normal (10) de Pilotar** para no encallar el barco (Connors es de Norhem, acostumbrado a mares bravos).

El Gusano de Mar es un pequeño buque de vapor de unos 26 metros de eslora, y Connors navega por el Mar Tempestuoso con cautela y seguridad, por lo que el viaje resulta lento. Según vayan yendo al oeste, el mar se va calmando, y en el cuarto día

de navegación ya parece un mar por el que se puede navegar sin miedo.

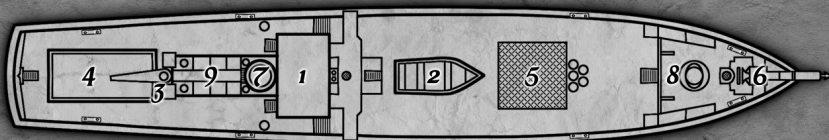
Una vez en aguas más tranquilas, empieza la búsqueda. El método consiste en intentar recrear el mismo viaje que el Luna Esmeralda, bajando el batiscafo si se observa algo que llame la atención, haciendo batidas del fondo marino en los lugares en los que hay menos profundidad y hay más posibilidades de encallar. Hadi también baja con el traje de buzo o Barracuda usa su turbina marina para buscar alguna cosa que pueda parecer un barco hundido.

El mapa de la región está dividido en hexágonos para realizar esta parte de la aventura. Cada hexágono son 75 km (se avanza 1/día) y en cada uno de ellos se puede tirar en la tabla aleatoria de encuentros para determinar que encuentran bajo el mar (cada día de búsqueda se añade un 10% a la tirada, gracias a la información fidedigna sobre el último viaje del Luna Esme-

	Auton.	Km/día	Tripul.	Combust	CA	PGE	Armamento
Gusano de Mar	50 km	30/310	Mínimo 6	C, BM	3(16)	250	Arpón 4d8
Batiscafo	300 m.	10 horas	1 o 2	BM	6(13)	50	Taladro 2d6

GUSANO DE MAR

Cubierta Superior



36 metros

Cubierta Inferior



0 m 1 2 3 4 5 ms

- | | | |
|-------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| 1- Puente de gobierno | 9- Claraboyas sala de máquinas | 16- Camarote Hadi y Barracuda |
| 2- Bote salvavidas | 10- Camarote de Connors | 17- Camarote Ismal y Zaid |
| 3- Grúa del batiscafo | 11- Camarote de Ivanka | 18- Bodega |
| 4- Plataforma batiscafo | 12- Sala de máquinas | 19- Almacén |
| 5- Escotilla bodega | 13- Caldera del motor | 20- Almacén |
| 6- Arpón | 14- Cocina | |
| 7- Chimenea | 15- Comedor | |
| 8- Cabestrante | | |

ralda, pero puede variarse a discreción del Narrador). Si se recorre más de 1 hexágono al día, aumenta la posibilidad de encuentros marinos (1 tirada por hexágono avanzado) y la probabilidad de encontrar al Luna Esmeralda se reduce a la mitad.

Si no se quiere dejar al azar, tras dos semanas de búsqueda, en una de sus inmersiones, Ivanka encuentra algo: un atolón cuya forma es diferente al resto de corales de

la zona. Algo grande y alargado que una vez pudo tener forma de barco pero que ahora parece completamente atrapado en el coral a unos 20 metros de profundidad. ¿Podría ser el Luna Esmeralda?

Por supuesto, se puede ubicar el Luna Esmeralda en un hexágono en concreto y esperar a que lleguen explorando uno a uno cada hexágono, pero puede ser una tarea realmente ardua (y tediosa).

Tirada	Encuentro marino	Tirada	Encuentro marino
01	Galara	49-55	Barco pirata de Anak Yigg
02-10	Nada	56-60	Nada
11-15	Ciudad hundida con 1d4 x 100 ₪ en antigüedades	65	Barco hundido 1d3 x 1.000 ₪ en antigüedades
16-20	Banco de peces extraños	66-72	Pequeña isla desierta con víveres para 4 días
21-26	Nada	73	Kraken
27	Botella a la deriva con una nota de un naufrago pidiendo auxilio	74-78	Nada
28	Tiburones devorando los restos de alguien o algo	79-80	Cientos de medusas venenosas
29	Elemental de agua furioso	81	Ciudad hundida 1d4 x 100 ₪
30	Barrera de coral	82-83	Tiburón blanco gigante agresivo
31	Huracán. Mov. x3 y el barco navegará en una dirección aleatoria	84-85	Isla habitada por monos asesinos
32-35	Barco pesquero hundido	86-95	Pecio hundido sin nada de valor
36-40	Ventisca (mov x2) y 10% de inundarse por el oleaje	96-99	Banco de delfines que siguen la estela del Gusano de Mar
41	Coral con conchas marinas (1d4 perlas por valor de 50 ₪ cada una)	100	Una barca a la deriva con una mujer inconsciente y deshidratada. Es un licántropo mujer rata.
42-45	Tortugas gigantes	101-109	Un barril flotando en cuyo interior hay: 2 botellas de grog, ½ kg de cecina, 2 cigarros puros y un revólver Barroso con 4 balas ígneas.
46-47	Buque de guerra sianko	110-119	Redes y aparejos de pesca a la deriva que averían la hélice
48	Veta de esencia marina 1d6 x 100 ₪	120	El Luna Esmeralda

SAGRES

SAMARIA

• Wahhaab

Mar Tempesthoso

Mar de Irôrin

Mu'izz-ad-Din •

Hamelqart •

Dolchok •

Gallawij

| Raskova

Kahari |

• Jabbar

• Ayywal

Twere

Jashû

ANAK YIGG

Misighui

0 km
75 km
150 km
300 km
400 km



3. EL RESCATE DEL TRONO DE MÁRMOL

Hadi se pondrá el traje de buzo y tras descender, quita la arena y los trozos de coral de lo que podría ser la quilla de proa del barco, del que asoma una especie de semiluna verde. ¡Han encontrado el Luna Esmeralda!

Una vez pasada la euforia, deberían primero anclar el Gusano de Mar y empezar a prepararlo todo para encontrar el Trono de Mármol y poder sacarlo del barco hundido. El problema es, que cuando alguien empiece a dar golpes fuertes al barco,

despertarán a la serpiente marina cuya morada están invadiendo y que atacará por sorpresa a los Ajs.

SERPIENTE MARINA GIGANTE

Tipo: Monstruo

CA: 1 (18)

DG: 10

Movimiento: 60 m (20 m) bajo el agua

Ataque: Mordisco (+8), coletazo (+8), presa (+10)

Daño: 1 mordisco 1d10+5 /1 coletazo 1d8+5 /1 presa 2d10+5 (puede hacer daño estructural)

Salvación: G12

Moral: 11

Valor del tesoro: 200 ₪ (escamas)

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 3.800

Nota importante: Aquí, Zaid/Igsha-sha tiene un problema, y es que la serpiente marina es una criatura sagrada para su raza y debes hacérselo saber. El cómo consiga escurrir el bulto y no parecer sospechoso, queda enteramente en manos del jugador. Si los jugadores desconfían de Zaid, pueden hacer tiradas enfrentada de Percepción contra Actuar, pero ese gesto ya les pondrá sobre aviso de que su compañero trama algo.

Para este combate bajo el agua, pueden usarse algunas de las reglas de combate aéreo adaptadas al combate submarino. Esto es, teniendo un +1 al ataque si se hace desde más arriba (por ejemplo, disparando al agua desde el barco). Hadi y Barracuda tendrán un -1 al combate dentro del agua y Hadi otro -1 por el peso del



equipo de buzo. Si Ivanka usa el batiscafo para combatir puede usar el taladro del batiscafo (1 vez cada 2 asaltos para poder ponerse en buena posición de embestida) pero para ello tiene que hacer una tirada de **difficultad Difícil (15) de Pilotar** para golpear a la serpiente y causarle 2d6 de daño por el taladro mecánico. Los marineros contratados huirán aterrorizados al interior del barco y no lucharán a menos que sus vidas corran verdadero peligro.

Una vez logren acabar con la serpiente y si nadie ha acabado muy maltrecho, tendrán que pensar cómo sacar el Trono de la bodega del barco y saquear el barco, pues hay algún que otro remo de marfil y las semilunas de la quilla y de otras partes del barco están hechas de esmeraldas. Tirar 1d4+1 para determinar los miles de ga-

lantes de oro en antigüedades que sacan de lo que queda del Luna Esmeralda. Aparte del taladro, el batiscafo tiene también una pinza mecánica para atrapar cosas y, enganchando el ancla o el cable que sube el batiscafo, podrían subir el Trono al barco. Una vez hayan logrado enganchar el Trono solo queda tirar de él y arrancarlo, si bien en el agua no pesa (muy sorprendentemente) ni la mitad de lo que pesa fuera de ella y cuando saquen el Trono del agua, la grúa del batiscafo o lo que sea que usen para subir el Trono se estropeará por el peso. Después de superar una tirada de **Difficultad Normal (10) de Mecánica**, podrán arreglar la grúa y terminar de subir el Trono, que pesa mucho más de lo que debería (1500 kg respecto a los 500 kg que pesa dentro del agua).



Cuando limpien el Trono, podrán ver una extraña gema de color negro con un símbolo grabado en ella y que está fuertemente engarzada al mármol (imposible de arrancar sin magia). Cualquiera que vea la gema sentirá un pequeño escalofrío y deberá hacer una **tirada de TS contra Sortilegios +2** para no sucumbir al extraño poder de la Gema del Abismo. Si no superan la tirada deberán tirar en la tabla de Terror del manual de Jernhest página 280. Zaid/Igshasha en cambio sentirá una fascinación y una terrible atracción al verla y deseará poseerla casi al instante. Ismal sabe que si arrancan la gema el trono perderá gran parte de su valor. A Connors, Hadi, Barracuda e Ivanka, el símbolo de la gema no les sonará de nada; Zaid lo ha visto alguna vez que otra en Zankara, sin saber qué significa, e Ismal reconoce ese símbolo, tras hacer una tirada Difícil (15) de Folclore, como algo que ha visto grabado en algunos muros de Zankara, sobre todo en los estanques de la ciudad y una gran escalinata en el lado sur de la ciudad

que da al mar. La gema tiene la forma del símbolo del arcaico Dagón (quien construyó Ciudad Gema mediante la magia y con un material que no es de este mundo, el mármol-diamante). El Trono en sí, es un trono de gran tamaño, grande incluso para un cíclope, cuyo asiento es un ancho banco y su respaldo está labrado de for-

Nota: El arcaico Dagón es más conocido en Korn como Lorthan y en algunas regiones, como Leviatán, por lo que ese nombre no debería sonarles a ninguno. Para los yigg-ha, la Gema del Abismo es una reliquia sagrada. Piensan que tiene el poder de llamar a Yig, y conseguirla es una de sus prioridades, si bien no sabían que se encontraba engarzada en el Trono de Mármol y que se encontraba tan cerca de su territorio. Igshasha no sabe que es la Gema del Abismo si bien ha sentido su poder.

ma intrincada en un estilo que recuerda a ciertas estructuras de Zankara. Está hecho, efectivamente, de mármol-diamante y la gema está engarzada en su respaldo.

Aunque este encuentro es opcional, el Narrador puede darle otro ápice de emoción -si no han acabado demasiado destrozados tras el encuentro con la serpiente- ya que al estar pendientes del barco y del Trono, quizá no hayan visto llegar al barco pirata de Cararrajada. Esa bandera de un orco con cuchillos en el rostro, es inconfundible. El "barco" de Cararrajada, por llamarlo de alguna manera, es un pequeño velero hecho con piezas de otros barcos. Está cochambroso y parece caerse a cachos, pero tiene

instalado un pequeño motor de vapor que le permite perseguir e interceptar barcos de vela.

Cararrajada no puede creer su suerte, aparte de poder abordar un barco sin casi oposición encima sus tripulantes son los traidores de Hadi y Barracuda (a los que odia a muerte). El pirata orco no negociará ni hará ningún tipo de trato, embestirá si no tiene más remedio su barco contra el otro, matará si puede a toda la tripulación, dándoles un trato especial a Hadi y a Barracuda, por supuesto, y se quedará con el Gusano de Mar y lo que sea que hayan sacado del fondo marino. Hoy puede ser un gran día para el pirata orco.

	Cararrajada	Piratas (8 piratas o a discreción del Narrador)
Tipo	Humanoide	Humanoide
Movimiento	30 m (10)	30 m (10)
Clase de armadura	5 (14)	7 (12)
Dados de golpe	6d8 (45 PG)	2d6 (12 PG)
Ataque	Sable (+7) /trabuco (+5)	Revólver (+3), 2 cuchillos (+4), pistola de chispa (+3), garrote (+4) u otras armas a discreción del Narrador.
Daño	Sable 1d8+2, trabuco 4d4/2d4/-	Revólver 2d6, cuchillo 1d4+1, pistola de chispa 2d6, garrote 1d4+1
Salvación	Orco 6	L2
Moral	11	5
Valor de Tesoro	50 P	2 P
Alineamiento	Caótico	Caótico
Valor PX	320	20

4. LA VUELTA A CASA

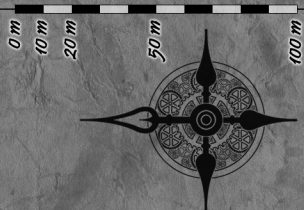
Así pues, con el pretexto del ataque pirata, del ataque de la serpiente marina gigante y/o como consecuencia del sabotaje de Zaid/Igshasha, el Gusano de Mar necesita reparaciones y Zaid/Igshasha promete tener un familiar en Jas'hú que puede ayu-

darles con el barco. Por lo que, en el regreso a Zankara podrían parar en la pequeña ciudad costera de Jas'hú (al ser el destino más lógico por cercanía).

En Jas'hú, Zaid/Igshasha debería encontrarse con Yaghsser, su contacto yigg-ha

	Yaghsser	Xigsza	Matón orco	Matones humanos (3)
Tipo	Humanoide	Humanoide	Humanoide	Humanoide
Movimiento	30 m (10)	30 m (10)	30 m (10)	30 m (10)
Clase de armadura	4 (15)	5 (14)	5 (14)	8 (11)
Dados de golpe	6d6+6 (30 PG)	4d6+4 (23 PG)	3d8 (16 PG)	2d6 (10 PG)
Ataque	Espada ceremonial (+6) /mordisco(+7)	Revólver (+5), mordisco (+4)	Hacha 2 manos (+6)	Cuchillo (+2), arco corto (+3), clava (+2)
Daño	Espada ceremonial 1d6+2, mordisco TS contra Veneno o 3d6 y ceguera 1d5 horas.	Revólver 2d6, mordisco TS contra Veneno o 3d6	Hacha 1d10 +3	Cuchillo 1d4, arco 1d6, clava 1d6
Salvación	Yigg-ha 6	Yigg-ha 4	Orco 3	Ladrón 2
Moral	11	5	5	3
Valor de Tesoro	50 P	20 P	10 P	3 P
Alineamiento	Caótico	Caótico	Caótico	Caótico
Valor PX	320	200	100	20

JAS'HÚ



de Raskova, quien ha contratado a algunos matones para hacerse con el Trono. El Gusano de Mar llegará de noche y lo normal es que bajen al puerto la mayoría de los Ajs, excepto quizás el Capitán Connors y alguno de los marineros contratados (si siguen vivos).

Nota: El punto de encuentro con Yaghs-ser es en una vieja taberna portuaria llamada El Bajel. Zaid/Igshasha no se conoce la ciudad y es posible que sus compañeros se percaten de ello, pero claro, tener familia en la isla no implica porqué conocer la isla. Yaghs-ser y otro yigg-ha los llevan esperando varios días (en forma humana) junto a 4 matones, 3 humanos y un orco).

Al entrar en la taberna verán parroquianos cuyo aspecto no tiene nada que ver con lo que debería ser un pescador o un aldeano de Jas'hú. Sea cual sea la reacción, Yaghs-ser y sus matones los atacarán por sorpresa. Aquí Zaid/Igshasha debería romper su mascarada aunque puede ser prudente y esperar el resultado del combate. En medio de este combate, escucharán ruidos y gritos de terror en el pueblo. Si los Ajs salen de la taberna, verán un espectáculo terrible.

La escena que ven les helará la sangre, docenas de criaturas humanoides con as-

pecto de pez surgen del mar y suben por el embarcadero atacando a los aldeanos de Jas'hú, emitiendo unos quejidos guturales al unísono que podría ser: Daaaaaaa-goooooon. Aunque muchas de esas criaturas sajan y matan en la villa, la mayoría se dirige hacia el Gusano de Mar donde una criatura de estas con aspecto siniestro, parece comandarlas desde el embarcadero.

Nota: Aquí, deberías usar la regla opcional de Terror (pág. 279-280 del manual de Jernhest), haciéndoles tirar a los Ajs una TS contra Sortilegios o sucumbir al terror de ver a docenas de estas horribles criaturas tan espantosas.

Profundos (2d10 +20)

Tipo: Humanoide

CA: 6 (13)

DG: 3

Movimiento: 20 m (7 m), 40 (13 m) bajo el agua

Ataque: Mordisco (+3) /garra (+3)

Daño: Mordisco 1d6, garra 1d4

Salvación: E2

Moral: 9

Valor del tesoro: -

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 200



Creo que su color predominante era un verde grisáceo, aunque tenían un abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez, con prodigiosos ojos grandes y saltones que nunca cerraban. Al lado del cuello tenían agallas palpitantes y sus largas zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y a veces en cuatro patas. . . Sus voces croantes, aullantes. . . poseían todos los matices de expresión que le faltaba a sus caras.

H.P. Lovecraft, La sombra sobre Innsmouth

Los profundos parecen no tener fin y atacan sin dudar, mientras gritan esa terrible salmodia. Si alguien está en el Gusano de Mar, notará que los engendros marinos tiran del Trono y muchos muerden o intentan romper el cable metálico, la cuerda o lo que sea que sujeta el Trono de Mármol. A alguien se le puede ocurrir soltar el Trono (cosa que puede salvarles la vida) pues los profundos no se marcharán hasta que se hayan llevado la gema, tiempo que será un máximo de 5 o 6 asaltos (si no han querido soltar el trono). Una vez se hayan llevado la Gema del Abismo, los profundos se marcharán tal y como aparecieron, dejando varios cadáveres en la arrasada aldea de Jas'hú.

5. EPÍLOGO

Una vez finalizado el brutal combate, los Ajs tendrán sentimientos y emociones agrídulces. Por un lado, los supervivientes sentirán el inmenso alivio de haber sobrevivido a semejante horror, pero por otro lado, si ha habido bajas entre los aventureros, sentirán la terrible pérdida de perder a un amigo y compañero.

A cambio, los tripulantes del Gusano de Mar se han hecho ricos y parece ser que encontrar barcos hundidos y rescatar sus tesoros es un buen negocio. Para Connors, a pesar de los peligros y el tiempo perdido, buscar naufragios merece la recompensa.

Zaid/Igshasha puede quedar al descubierto o no, dependiendo de que Yaghsser o el otro yigg-ha al morir, recuperen su aspecto real a la vista de todo el mundo.

Respecto a la pérdida del Trono o la Gema, Ismal podría maldecir su suerte, si bien ahora tiene algo más de información concerniente a los misterios que siempre han envuelto a Zankara. Con un nombre y un símbolo grabado a fuego en su mente, Ismal tiene nuevos misterios que resolver...

EXPANDIR LA AVENTURA

¿Qué harán Connors y su tripulación a partir de ahora? ¿Reinvertirán las ganancias en el Gusano de Mar y seguirán buscando tesoros hundidos? ¿Ayudarán a Ismal a revelar los secretos que se guardan en Zankara? ¿Murió alguien del Gusano de Mar en el ataque de los profundos? ¿Querrán vengarse si fue así? ¿Qué harán Hadi y Barracuda, bajarán del Gusano de Mar y formarán una familia o seguirán a bordo del barco?

¿Qué eran esas criaturas y por qué se querían llevar la joya? ¿Qué era esa oscura Gema negra? ¿Por qué las criaturas gritaban esa palabra? ¿Qué o quién es Dagón y por qué el símbolo de la Gema aparece en varios lugares de Zankara?

¿Se descubrió la trama del yigg-ha? ¿Qué hará ahora el hombre serpiente si mantiene intacta su tapadera? ¿Informará a sus superiores sobre la Gema Negra? ¿Intentará conseguirla por sí mismo y volverá a Anak Yigg convertido en un héroe para su pueblo?

¿Lograron los profundos rescatar la Gema del Abismo? Si es así, ¿adónde la llevan? ¿Pedirá ayuda el capitán Connors o volverá a Zankara a por refuerzos?

Muchas son las incógnitas y muchas las posibilidades de ampliar la aventura. El Narrador puede optar por alargar la trama tanto como desee llevando los Ajs a

Zankara o a otro lugar donde puedan encontrar información sobre todo lo que han visto. Ismal puede decidir ir en busca de la Gema hasta una ciudad sumergida o a la misteriosa isla de Mu, pero necesitarán magia o un barcoglobo para poder llegar hasta allí.

APÉNDICE: 5ª EDICIÓN

OFICIAL DE LA GUARDIA DE MÁRMOL

Humano mediano, legal neutral

Clase de armadura 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe 18 (3d8 + 6)

Velocidad 30 pies

Habilidades Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Valor de desafío 1/2 (100 PX)



ACCIONES

Visión táctica: El oficial de la guardia tiene ventaja en las tiradas de iniciativa. Los soldados de la ciudad bajo las órdenes del oficial, toman su turno en la misma iniciativa que el oficial.

Fusil. Arma a dist.: +5 golpear, alcance 80/240 pies. **Golpe:** 8 (2d8) daño perforante.

Sable. Arma c/c: +4 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 4 (1d6 + 1) daño cortante.

GUARDIAS DE LA GUARDIA DE MÁRMOL

Humano mediano, legal neutral

Clase de armadura 12 (cuero)

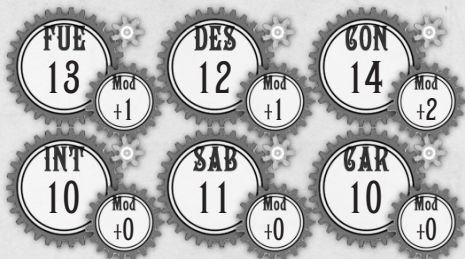
Puntos de golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies

Habilidades Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Valor de desafío 1/8 (25 PX)



ACCIONES

Sable. Arma c/c: +3 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 4 (1d6 + 1) daño cortante.

SERPIENTE MARINA GIGANTE

Bestia enorme, no alineada

Clase de Armadura 13 (natural)

Puntos de Golpe 76 (10d12 + 10)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

Habilidades Percepción +2

Sentidos vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Valor de desafío 3 (700 PX)



ACCIONES

Mordisco. Ataque c/c: +7 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 11 (2d6 + 4) daño perf.

Constreñir. Ataque c/c: +7 golpear, alcance 5 pies, una criatura. **Golpe:** 13 (2d8 + 4) daño contundente y el objetivo es apresado (escape CD 16). Hasta que la presa termine, el objetivo esta neutralizado y la serpiente no puede apresar otro objetivo.

CARARRAJADA

Orco mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 14 (armadura pieles)

Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad 30 pies

Habilidades Intimidar +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Desafío 1/2 (100 PX)



Tácticas de Grupo. Cararraja tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Cararraja puede realizar dos ataques de cuerpo a cuerpo.

Sable. Ataque c/c: +4 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 5 (1d6 + 2) daño contundente.

Trabuco. Ataque a dist.: +3 golpear, alcance 30/90 pies. **Golpe:** 10 (4d4) daño perf.

PIRATAS

Humanoides medianos, caótico malvado

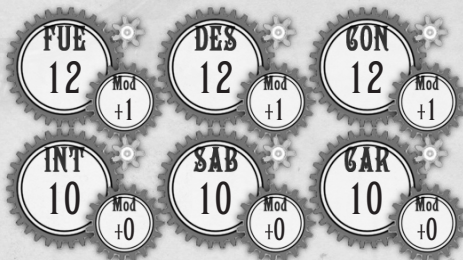
Clase de armadura 12 (armadura cuero)

Puntos de golpe 11 (2d8+2)

Velocidad 30 pies

Sentidos visión en oscuridad 60 pies,
percepción pasiva 10

Valor de desafío: 1/8 (25 PX)



ACCIONES

Revólver. Arma a dist.: +3 golpear, alcance 40/120 pies. **Golpe:** 6 (2d6), daño perf.

Cimitarra. Ataque c/c: +3 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 4 (1d6+1), daño cortante.

YAGHSSER

Humanoide mediano (Yigg-ha), neutral malvado

Clase de armadura 15 (cuero)

Puntos de golpe 38 (7d8+7)

Velocidad 30 pies

Habilidades Engañar +6, Percepción +6,
Juego de manos +6, Investigación +5,
Perspicacia +4, Persuasión +6, Sigilo +6

Inmunidades a daño veneno

Inmunidades a condiciones envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad a 60 pies y más allá como si fuese penumbra.
Percepción pasiva 16

Valor de desafío 2 (450 PX)



Acción astuta. En cada uno de sus turnos, puede usar una acción extra para usar las acciones de Embestida, Retirada u Ocultarse.

Ataque furtivo (1/Turno). Yaghsser hace 7 puntos de daño extra (2d6) cuando golpea con su arma si tiene ventaja en ese ataque, o cuando el objetivo está a 5 pies de un aliado de Yaghsser que no esté incapacitado y que él no tenga desventaja en su ataque.

Cambiaformas. Como una acción puede adoptar la forma de otra criatura humanoide (incluso otra en concreto que haya visto en persona) de tamaño Mediano. No puede usar de nuevo esta habilidad hasta haber realizado un descanso largo, aunque sí puede revertir a su forma natural como una acción. Si muere revierte a su forma nativa.

ACCIONES

Ataque múltiple: Yaghsser hace dos ataques de melee.

Mordisco (sólo en forma de Yigg-ha). Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Golpe:** 4 (1d6 + 1) de daño penetrante más 6 (1d12) de daño de veneno (TS constitución).

Espada corta: Ataque c/c +5 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 6 (1d6+3) daño perf.

Ballesta de mano: Ataque a dist.: +5 golpear, alcance 30/120 pies. **Golpe:** 5 (1d6+2) daño perforante.

XIGSZA

Humanoide mediano (Yigg-ha), neutral malvado

Clase de armadura 15 (escamas)

Puntos de golpe 43 (4d8+8)

Velocidad 30 pies

Habilidades Engañar +4, Percepción +3,
Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5

Inmunidades a daño veneno

Inmunidades a condiciones envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad a 60 pies y más allá como si fuese penumbra.

Percepción pasiva 11

Valor de desafío 1 (200 PX)



Acción astuta. En cada uno de sus turnos, puede usar una acción extra para usar las acciones de Embestida, Retirada u Ocultarse.

Cambiaformas. Como una acción puede adoptar la forma de otra criatura humanoide (incluso otra en concreto que haya visto en persona) de tamaño Mediano. No puede usar de nuevo esta habilidad hasta haber realizado un descanso largo, aunque sí puede revertir a su forma natural como una acción. Si muere revierte a su forma nativa.

Tácticas de manada. Xigsza tiene ventaja en sus tiradas de ataque contra una criatura si alguno de sus aliados está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. Puede hacer dos ataques cuerpo a cuerpo, aunque sólo uno puede ser de Mordisco.

Mordisco (sólo en forma de Yigg-ha). Ataque cc/c: +3 impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Golpe:** 4 (1d6 + 1) de daño penetrante más 6 (1d12) de daño de veneno (TS constitución).

Espada larga: Ataque c/c: +4 at, alcance 5 pies. **Golpe:** 5 (1d6+2) daño cortante.

Ballesta pesada: Ataque a dist.: +2 at, alcance 100/400 pies. **Golpe:** 5 (1d10) daño perforante.

ORGO

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura 12 (cuero)

Puntos de Golpe 15 (2d8 + 6)

Velocidad 30 pies

Habilidades Intimidar +2

Sentidos visión en oscuridad 60 pies,
Percepción pasiva 10

Valor de desafío 1/2 (100 PX)



ACCIONES

Gran Hacha. Ataque c/c: +5 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 9 (1d12 + 3) daño cort.

MATONES

Humano mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 12 (armadura cuero)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies

Sentidos Percepción pasiva 10

Valor de desafío 1/8 (25 PX)



ACCIONES

Clava. Ataque c/c: +3 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 4 (1d6) daño contundente.

Cuchillo. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 3 (1d4) daño cortante.

Arco corto. Ataque a distancia: +3 para golpear, alcance 80/320 pies, un objetivo. Daño: 5 (1d6) daño perforante.

PROFUNDOS

Aberración Mediana, legal malvado, Raza servidora menor (acuática)

Clase de armadura 13 (armadura natural)

Puntos de golpe 12 (2D8+4)

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies

Habilidades percepción +7, sigilo +7, atletismo +10

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 15

Valor de desafío 2 (450 PX)



Anfibio limitado. Los profundos pueden respirar aire y agua, pero necesitan sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar sofocarse.

ACCIONES

Ataque múltiple: Los profundos realizan tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco: Ataque c/c: +5 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 7 (2D4+2) daño perforante.

Garras: Ataque c/c: +5 golpear, alcance 5 pies. **Golpe:** 6 (1D4+4) daño perforante.

APÉNDICE: SAVAGE WORLDS

⊗ OFICIAL DE LA GUARDIA DE MÁRMOL

- Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8
- Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8(2)
- Habilidades:** Disparar d8, Intimidar d8, Nadar d6, Navegar d4, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6, Tregar d6
- Ventajas:** Ardor, Reflejos de combate
- Desventajas:** Exceso de confianza
- Equipo:** Cota de malla (+2), Sable (FUE+d6), Rifle (15/30/60, 2d8, recarga2)

GUARDIAS DE MÁRMOL

- Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
- Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7(2)
- Habilidades:** Intimidar d8, Nadar d6, Navegar d4, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d6
- Equipo:** Cuero (+1), Sable (FUE+d6)

⊗ SERPIENTE MARINA GIGANTE

- Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d10
- Paso:** 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 18 (2)
- Habilidades:** Pelear d8, Intimidar d10, Nadar d12, Notar d10
- Ventajas:** Arma distintiva (Mordisco), Temple Superior.
- Capacidades especiales:**
 - **Acuático:** Las serpientes marinas respiran agua normalmente y pueden respirar aire por pequeños períodos, pero no pueden moverse en tierra seca. Su velocidad nadando es de 10.
 - **Armadura+2:** Armadura natural.
 - **Enorme:** -4 a las tiradas de ataque a objetivos medianos, ellos ganan un +4 al ataque por su enorme tamaño.

- **Mordisco:** Fue+d8
- **Tamaño +8:** Incrementa su dureza en +8
- **Visión en la penumbra:** Las serpientes marinas ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

⊗ CARARRAJADA

- Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10
- Carisma:** -6; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8(1)
- Habilidades:** Disparar d8, Intimidar d10, Nadar d6, Navegar d10, Notar d8, Pelear d10, Provocar d8, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tregar d8
- Ventajas:** Adaptación a la luz del día*, Difícil de Matar, Frenesí, Mando, Truco Sucio
- Desventajas:** Avaricioso, Sanguinario
- Capacidades especiales:**
 - **Infravisión:** Reduce a la mitad las penalizaciones por iluminación.
 - **Tamaño +1**
- Equipo:** Cuchillo (FUE+4), Sable (FUE+6), Trabuco (10/20/40, 1-3d6, Recarga 2. Cargada correctamente, funciona como una escopeta, otorgando un +2 a disparar), Armadura de cuero (+1).

**Adaptación a la luz del día es una nueva ventaja que saldrá en la adaptación de las reglas de Jernhest a Savage Worlds. Con esta ventaja, se pueden ignorar los penalizadores de algunas criaturas cuando actúan a la luz del sol.*

PIRATAS

- Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
- Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- Habilidades:** Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Nadar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6
- Ventajas:** Truco Sucio
- Desventajas:** Avaricioso, Canalla
- Equipo:** Cuchillo (FUE+4), Machete (FUE+6), Pistola (5/10/20, 2d6+1, recarga 2)

⊗ YACHSSER

-Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6

-Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7(2)

-Habilidades: Conocimiento Religión d8, Callejear d8, Disparar d6, Intimidar d8, Nadar d6, Notar d8+2, Pelear d10, Provocar d8, Sigilo d8, Tregar d6

-Ventajas: Arma distintiva (Espada espiritual), Bloqueo, Fuga

-Desventajas: Canalla, Forastero, Manazas

-Capacidades especiales:

- **Cambio de aspecto:** Los Yigg-ha pueden adoptar el aspecto de cualquier criatura humanoide de su tamaño, lo que les hace unos excelentes espías. Este cambio requiere un gran esfuerzo por parte del Yigg-ha, lo que requiere que coman antes y después de la transformación. Pueden imitar cualquier sonido y voz con los músculos de sus cuerdas vocales. Mientras estén haciéndose pasar por otra persona, no sufren penalización al Carisma.

- **Inmunidad al veneno:** El efecto de sus propias toxinas en sus cuerpos han conseguido que los Yigg-ha se hayan vuelto totalmente inmunes a los venenos de cualquier tipo.

- **Veneno:** Como acción gratuita, los Yigg-ha pueden segregar un potente veneno cuando atacan con sus colmillos. Con un ataque con éxito de Mordisco (FUE+d4 de daño) y aturdiendo o hiriendo al objetivo, la víctima debe realizar una tirada de Vigor o quedar paralizadas 2d6 rondas.

- **Visión en la penumbra:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

-Equipo: Espada Espiritual (FUE+d6), Armadura de mallas (+2)

XIGSZA

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

-Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5(1)

-Habilidades: Conocimiento Religión d6, Callejear d6, Disparar d8, Intimidar d6, Nadar d6, Notar d6+2, Pelear d8, Provocar d6, Sigilo d8, Tregar d6

-Desventajas: Forastero, Manazas

-Capacidades especiales:

- **Cambio de aspecto:** Los Yigg-ha pueden adoptar el aspecto de cualquier criatura humanoide de su tamaño, lo que les hace unos excelentes espías. Este cambio requiere

un gran esfuerzo por parte del Yigg-ha, lo que requiere que coman antes y después de la transformación. Pueden imitar cualquier sonido y voz con los músculos de sus cuerdas vocales. Mientras estén haciéndose pasar por otra persona, no sufren penalización al Carisma.

- **Inmunidad al veneno:** El efecto de sus propias toxinas en sus cuerpos han conseguido que los Yigg-ha se hayan vuelto totalmente inmunes a los venenos de cualquier tipo.

- **Veneno:** Como acción gratuita, los Yigg-ha pueden segregar un potente veneno cuando atacan con sus colmillos. Con un ataque con éxito de Mordisco (FUE+d4 de daño) y aturdiendo o hiriendo al objetivo, la víctima debe realizar una tirada de Vigor o quedar paralizadas 2d6 rondas.

- **Visión en la penumbra:** Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

-**Equipo:** Sable (FUE+d6), Revólver (12/24/48, Daño 2d6+1, Recarga 2), Armadura de cuero (+1)

MATÓN ORGO

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

-**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8(1)

-**Habilidades:** Intimidar d10, Notar d6, Pelear d10, Supervivencia d8, Tregar d8

-**Capacidades especiales:**

- **Infravisión:** Reduce a la mitad las penalizaciones por iluminación.

- **Tamaño +1**

-**Equipo:** Hacha 2 manos (FUE+10. PA1, Parada -1, Armadura de cuero (+1))

MATONES HUMANOS

-**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

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

-**Habilidades:** Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6

-**Equipo:** Cuchillo (FUE+d4), Arco (12/24/48, 2d6), Armadura de cuero (+1)

PROFUNDOS

-**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10

-**Carisma:** -; **Paso:** 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 8(1)

-**Habilidades:** Pelear d6, Intimidación d6, Conocimiento Religión d6, Supervivencia d8, Nadar d12, Notar d8, Sigilo d6

-**Ventajas:** Frenesí

-**Capacidades especiales:**

•**Anfibio:** Velocidad Nadar 12. No puede ahogarse, y además, puede respirar aire y sobrevivir indefinidamente en tierra.

• **Armadura +1:** Armadura natural

• **Duro:** Un segundo aturdimiento no se convierte en una herida.

• **Garras:** Fue+d6

• **Humanoide:** Afectado por hechizos que solo funcionen en humanoides.

• **Visión en la penumbra:** Los profundos están acostumbrados a la oscuridad. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

APÉNDICE: FATE

OFICIAL DE LA GUARDIA DE MÁRMOL

-Aspectos: "Jefe de patrulla de la Guardia de Mármol", "Mi lealtad la paga el Gremio de Aguadores", "Las calles de Zankara son mi territorio"

-Habilidades: Disparar +3, Carisma +2, Voluntad +2, Atletismo +1, Provocar +1, Provocar +1

-Proezas:

- Todos a mi señal: +2 a Carisma para crear ventaja cuando organiza o da órdenes a sus tropas.

-Equipo: Rifle de la Guardia (Arma: 2), Sable de la Guardia de Mármol (Arma: 2), Uniforme (Armadura: 1)

-Estrés: ☐ ☐ -Consecuencia leve

GUARDIAS DE MÁRMOL

-Aspectos: "Guardia de Mármol de Zankara", "Poco acostumbrados a los problemas"

-Habilidades: Pelear +2, Atletismo +1, Provocar +1

-Equipo: Sable de la Guardia de Mármol (Arma: 2), Uniforme (Armadura: 1)

-Estrés: ☐

SERPIENTE MARINA GIGANTE

-Aspectos: "Serpiente marina gigante", "Instintos de bestia salvaje", "El Luna Esmeralda es su guarida", "Nada es demasiado grande para ser engullido", "Cazador paciente"

-Habilidades: Físico +5, Pelear +4, Atletismo +3, Percepción +3, Sigilo +2, Voluntad +2

-Proezas:

- **Constrictora:** Si atrapa a alguien y le coloca un aspecto como "constricción" o algo por el estilo, el enemigo atrapado recibe dos puntos de daño al comienzo de cada turno en el que tenga el aspecto.

• **Escamas impenetrables:** Recibe Armadura: 2 contra impactos de armas físicas, como sables, balas, flechas, arpones, etc.

• **Coletazo:** Pagando un punto FATE, la Serpiente de mar puede atacar con su cola a todas las criaturas de una zona (hasta a una zona de distancia de ella) con su ataque completo.

-**Armas:** Grandes colmillos (Arma: 2)

-**Estrés:** □□□ -Consecuencia leve, moderada y grave

CARARRAJADA

-**Aspectos:** "Orco sanguinario capitán del Diente de Tiburón", "Ciego de rabia", "Hadi y Barracuda pagarán por su traición", "Todo lo que pueda tomar es mío", "El miedo es tan mortal como un sable".

-**Habilidades:** Pelear +3, Provocar +3, Disparar +2, Físico +2, Atletismo +2, Voluntad +1, Engañar +1, Conducir +1.

-**Proezas:**

• **Al abordaje:** +2 a Atletismo para Superar cuando se mueve por un barco o para pasar de un barco a otro.

• **Presencia terrorífica:** +2 a Provocar para Crear Ventaja cuando intimida a su enemigo.

• **Golpe mortal:** Al infligir daño a tu objetivo, puedes gastar un punto FATE, para impedir que pueda gastar estrés para absorber el daño, deberá sufrir consecuencias directamente.

-**Equipo:** Sable descomunal (Arma: 2), Trabuco (Arma: 3 □), ropas de cuero (Armadura: 1)

-**Estrés:** □□□ -Consecuencia leve y moderada

PIRATAS

-**Aspectos:** "Los crueles piratas de Cararrajada", "Ni una pizca de decencia, disciplina o compasión".

-**Habilidades:** Pelear +2, Disparar +1, Atletismo +1

-**Equipo:** Cuchillos y Garrotes (Arma: 1), Revólver (Arma: 1 □□□), Pistola de chispa (Arma: 2 I_I) y ropas de cuero (Armadura: 1).

-**Estrés:** □□

YAGHSSEER

-Aspectos: "Yigg-ha infiltrado en Raskova", "Hay emociones que traspasan el disfraz", "Igshasha es mi compañero de caza", "El cazador astuto lleva a su presa hasta la trampa"

-Habilidades: Engañar +3, Pelea +3, Atletismo +2, Sigilo +2, Carisma +2, Contactos +1, Saber +1, Voluntad +1, Percepción +1

-Proezas:

• **Mordisco venenoso:** Al causar daño con un ataque de mordisco, puedes gastar un punto FATE para obligar al objetivo a marcar, como mínimo, una consecuencia leve para absorber el daño. El daño restante puede ser absorbido con casillas de estrés o con otras consecuencias como es habitual. La consecuencia adquirida será "Envenenado".

• **Disfraz de mentiras:** +2 a Engañar cuando estás disfrazado de otro ser y el objetivo no sospecha de ti.

-Equipo: Espada ceremonial (Arma: 2), ropas gruesas (Armadura: 1)

-Estrés: □□ -Consecuencia leve y moderada

XIGSZA

-Aspectos: "Yigg-ha guardaespaldas de Yaghsser", "La serpiente no debería cazar con ratones", "Ningún arma es tan mortal como el veneno de Yigg"

-Habilidades: Pelear +3, Atletismo +2, Engañar +2, Disparar +1, Sigilo +1, Físico +1

-Proezas:

• **Mordisco venenoso:** Al causar daño con un ataque de mordisco, puedes gastar un punto FATE para obligar a objetivo a marcar, como mínimo, una consecuencia leve para absorber el daño. El daño restante puede ser absorbido con casillas de estrés o con otras consecuencias como es habitual. La consecuencia adquirida será "Envenenado".

-Equipo: Revólver (Arma: 1 □□□), ropas de cuero (Armadura: 1)

-Estrés: □□ -Consecuencia leve

MATÓN ORCO

-Aspectos: "Matón orco contratado por Yaghsser", "Se deja llevar por su sed de sangre"

-Habilidades: Pelea +2, Atletismo +1, Provocar +1

-Equipo: Hacha a dos manos (Arma: 3), ropas de cuero (Armadura: 1)

-Estrés: □□□

MATONES HUMANOS

-Aspectos: "Matones contratados por Yaghsser", "Su lealtad reside en la plata"

-Habilidades: Pelea +2, Atletismo +1, Disparar +1

-Equipo: Cuchillo (Arma: 1), arco corto (Arma: 1), ropas de cuero (Armadura: 1)

-Estrés: ☐☐

PROFUNDOS

-Aspecto: "Hombre pez siervo inquebrantable de Dagón", "Carece de voluntad propia", "El mar es mi hogar ahora"

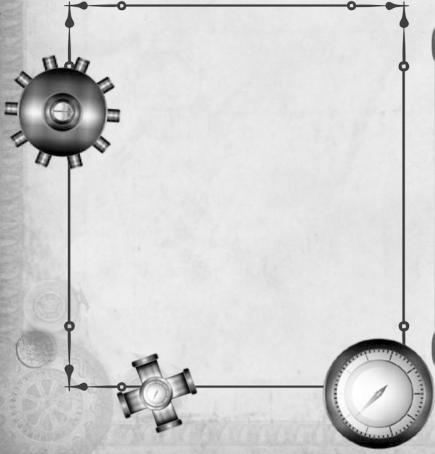
-Habilidades: Pelea +2, Atletismo +1, Sigilo +1

-Proezas:

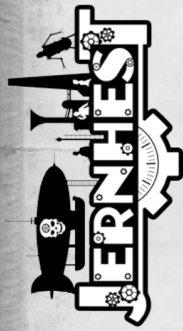
- **Garras:** Tus ataques con garras se consideran Arma: 1.

- **El territorio de Dagón:** Recibes +2 a Atletismo para superar cuando te mueves por el mar.

-Estrés: ☐☐



Clase social
Flus
Medio
Reza



Personaje: Ismal Delawar

Jugador:

Clase/Arquetipo: Explorador / Arqueólogo

Alineamiento: Legal Origen: Samaria

Edad: 27 Altura: 1'76 m Peso: 65kg

Características

For

13

Med

+1

Des

15

Med

+1

Con

13

Med

+1

Int

14

Med

+1

Sab

16

Med

+2

Car

16

Med

+2

Movimiento

Base	Cómbate	Carrera	Cargado
30m	10m	60m	15m

Heridas

P. de golpe

Nivel

28

4

Descripción arquetipo

Habilidad especial: +2 en Percepción para encontrar yacimientos/lugares ocultos.

Habilidades

Clase de armadura

Superar d20

	Mod.
10 Veneno Muerte	+1
11 Varitas mágicas	+1
12 Petrificación Parálisis	+1
13 Aliento de dragón	+1
14 Sorólogos, varas y báculos	+2

GA Base/Armadura

1

Ropa gruesa

Escudo

Sorprendido

Otros mod.

Des

1

12

Int

+1

Percepción(Sab) +6

Historia (Int) +5

Folclore (Int) +5

Armas

Bono Nv. Base Des

Varios

Total

Máx. Bonif. Modif. Especial

Fluence

Cimitarra	+6	Ataque
Revólver	+4	Ataque
		Ataque
		Ataque
		Ataque

3	+	1	+	2	Daño
3	+	1	+		Daño
	+		+		Daño
	+		+		Daño
	+		+		Daño

1d8+1	1	+	+	+	+
2d6	=	=	=	=	=
	=	=	=	=	=
	=	=	=	=	=
	=	=	=	=	=

10/20/30					



1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



- Ropa gruesa
- Revólver
- Cartuchera de cintura con 30 balas
- Cimitarra de calidad superior (+3 At)
- Maletín de arqueología: contiene cepillo, cincel, martillo, lupa, paleta, ácido diluido para limpiar, etc.
- 3 luces alquímicas: pequeños tubos cilíndricos de vidrio/ferro que cuando se agitan, lucen como una antorcha durante 30min.
- 2 elixires curativos suaves: 1d6+1

Maná



Dinero



<input type="text"/>



<input type="text"/>



5/

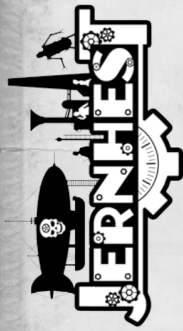
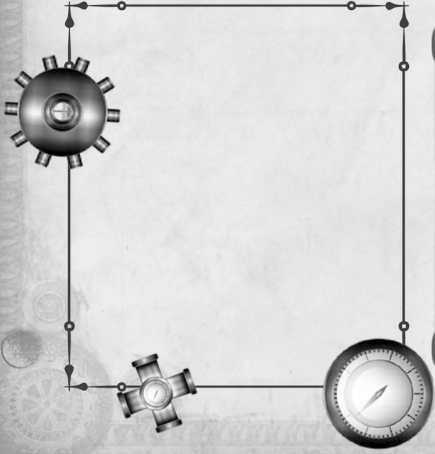


Explorador

- +1/nivel cuando ataque a criaturas del desierto. +4 At
- Sólo puede ser sorprendido con un 1 en una tirada de 1d6; y podrá identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-5 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-4 en 1d6).
- Puede identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-5 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-4 en 1d6).
- Son expertos en el combate con dos armas, pueden combatir con un arma pequeña (incluyendo armas de fuego cortas) en la otra mano con un penalizador de -2 al ataque o dos armas medianas con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria.
- Además, gana 1 habilidad cada 3 niveles, en vez de cada 4 (nivel 1, 3, 6, 9, 12, etc.).
- Pueden usar armas de fuego cortas y largas.



Idiomas: Samari, alannés, mahri
<input type="text"/>
<input type="text"/>



Heridas

Nivel

P. de golpe

Personaje: Zaid Bakr

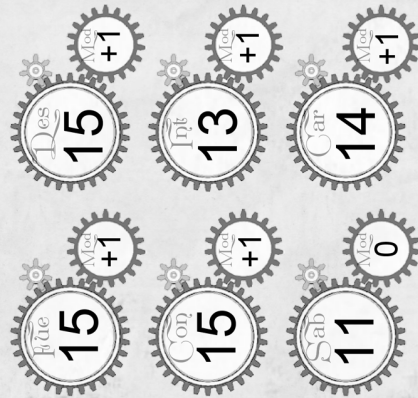
Jugador:

Clase/Arquetipo: Luchador / Guardaespaldas

Alineamiento: Legal Origen: Samaria

Edad: 40 Altura: 1'79 m Peso: 75kg

Características



Trampas de salvación

Superar d20

10	Veneno/Muerte	+1
11	Váritas mágicas	+1
8	Parálisis/Parálisis	+1
8	Aliento de dragón	+1
12	Sortilegios, varas y báculos	

Clase de armadura

CA Base/Armadura

14	Camisa mallas	3
	Escudo	
	Sorprendido	
+1	Otros mod.	1
	Des	

Habilidades

Percepción(Sab) +4
Acrobacias (Des) +5
Actuar (Car) +5

Armas

Cimitarra	Ataque	+4
Carabina	Ataque	+5
	Ataque	
	Ataque	
	Ataque	

Total Bono Nv. Base Des Varias

3	+	1	+	
3	+	1	+	
	+		+	
	+		+	
	+		+	

Total Mátte Bonif. Modific. Especial Flanquea

1d8+1	=	+				
3d4	=	+				
	=	+				
	=	+				
	=	+				

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30m	10m	60m	15m



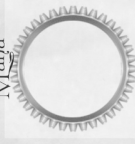
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



- Camisa de mallas
- Carabina modificada: +1 al ataque, 2 balas, -5m alcance.
- Canana con 30 balas
- Cimitarra
- 1 elixir curativo suave: 1d6+1

Maná



Dinero



<input type="text"/>



<input type="text"/>



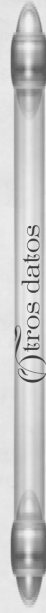
2/



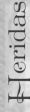
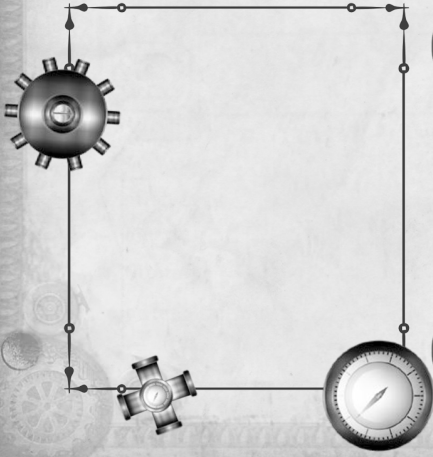
- Cambio de aspecto: Un yigg-ha puede adoptar el aspecto de un humanoide con poco pelo en unas horas y el de un humanoide de poblado pelaje en algo más de un día, gastando una buena cantidad de esfuerzo, por lo que deberá ingerir comida antes y después de la transformación. Lo único que no pueden imitar es la dentadura ya que sólo poseen sus dos colmillos retráctiles por lo que suelen llevar su propia colección particular. Pueden imitar cualquier sonido y por descontento cualquier voz debido a los músculos de las cuerdas vocales.

- Veneno: Pueden morder (1d4) inoculando veneno, ese veneno causa 3d6 a menos que se supere una TS contra Venenos. A nivel 5 el veneno es más fuerte y también causa ceguera. A nivel 10 causa 3d6, ceguera y parálisis (1d6 turnos) y a nivel 15 la muerte. Genera 2 dosis al día.

- Inmunidad al veneno: Los yigg-ha son inmunes a todo veneno.



Idiomas: Samarí, alannés, yiggrio



Personaje: Capitán Connors

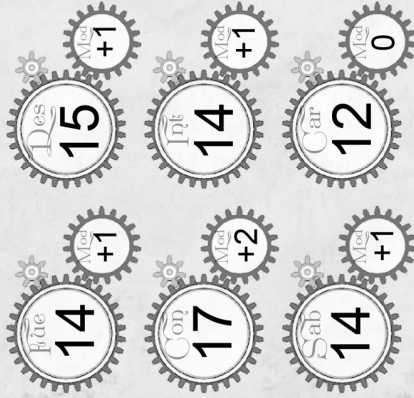
Jugador:

Clase/Arquetipo: Explorador / Piloto

Alineamiento: Neutral Origen: Norhem

Edad: 38 Altura: 1'80m Peso: 95kg

Características



Trampas de salvación

Superar d20

	Mod.
10 Veneno/Muerte	+2
11 Varitas mágicas	+1
12 Petrificación/Parálisis	+2
13 Aliento de dragón	+1
14 Sorcery, varas y báculos	+1

Clase de armadura

CA Base/Armadura

cuero	2
Escudo	
Sorprendido	
Otros mod.	1
Des	

Habilidades

Navegación (Sab) +6
Oficio: mecánico (Int) +5
Conocimiento de monstruos (Int) +5

Armas

Escopeta recortada	Ataque
Arpón ballenero	Ataque
	Ataque
	Ataque
	Ataque

Total Bono Pv. Base Des Varias

+4	3	1	+	
+4	3	1	+	
			+	
			+	
			+	

Total

3d6*	
4d8	

Módulo

+	+	+	+	+
=	=	=	=	=

Bonif. Modificación Especial

*3d6/2d6/1d6				

Fleaque

5/10/15				
40/60/100				

Movimiento

Base	Cómbate	Carrera	Cargado
30m	10m	60m	15m



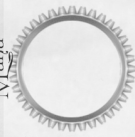
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

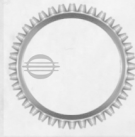


- Armadura de cuero
- Escopeta de 2 cañones recortada
- Canana con 20 cartuchos
- Botiquin de primeros auxilios
- Garfio marinerio (1d4 daño)
- Caja de herramientas
- Binoculares (triple distancia de visión)
- Píera mecánica: funciona con carbón
- 10 arpones balleneros

Maná



Dinero



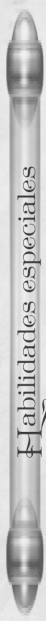
Equipo

Px

Px sig. Nivel

Alma/Imp.

3/



Habilidades especiales

Explorador

- +1/nivel cuando ataque a bestias marinas. +4 At
- Sólo puede ser sorprendido con un 1 en una tirada de 1d6; y podrá sorprender con 1-3 en 1d6.
- Puede identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-5 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-4 en 1d6).
- Son expertos en el combate con dos armas, pueden combatir con un arma pequeña (incluyendo armas de fuego cortas) en la otra mano con un penalizador de -2 al ataque o dos armas medianas con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria. Además, gana 1 habilidad cada 3 niveles, en vez de cada 4 (nivel 1, 3, 6, 9, 12, etc.).

Pueden usar armas de fuego cortas y largas.



Otros datos

Alumnas: Alannés, debirio



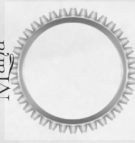
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

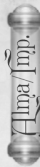


- Armadura de cuero
- Cuchillo
- Elixir curativo moderado: Cura 2d6 +2 puntos de golpe
- Caja de herramientas
- Arpón Hiriente +1: arma creada en el reino del bosque de Éirann, cuentan las leyendas que este tipo de armas fueron creadas por una raza de antropocetáceos ya extinta. Tiene una fina y resistente cuerda de 15m que de un tirón se puede recuperar. Al extraer el arpón de la víctima causa 1d6 adicional de daño.
- Perla Negra de Boidak: Esta preciada y mágica perla otorga un +1 CA pero son altamente inestables cerca de otras perlas negras, tienen un 95% de volverse perlas normales al estar cerca de otra perla negra perdiendo ambas su color (y su poder) por lo que es muy extraño ver a alguien con más de una o dos perlas negras.
- Equipo de buzo autónomo: incluye un equipo completo de buzo (plomos y escafandra) con un sistema autónomo de respiración con bombonas de oxígeno. Es necesario tener una CON 12 y una FUE 13 para poder usar un equipo de buzo autónomo. Otorga +4 CA, -1 AT y -10m al movimiento base.

Maná



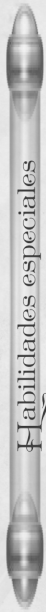
Dinero



--

--

2/

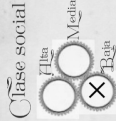
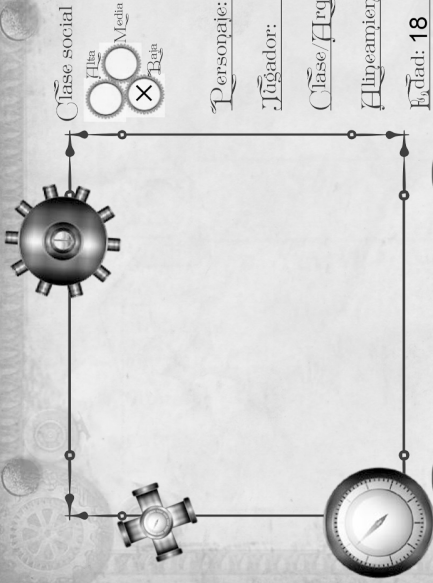


- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Sensibilidad a la luz: -1 al ataque y habilidades que dependan de la vista a plena luz del día.
- Su nueva forma de vida en la superficie les ha permitido desarrollar su capacidad para rastrear en espacios abiertos (1-2) en 1d6.
- Su gran Fuerza le permite derribar puertas con (1-3) en 1d6.
- A nivel 12 ganan un segundo ataque.



Debro, alannés

Idiomas:



Clase social

Personaje: Barracuda

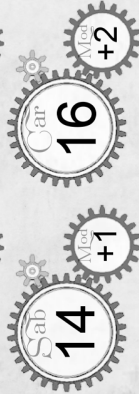
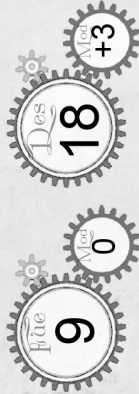
Jugador:

Clase/Arquetipo: Goglin / Cazatesoros

Alineamiento: Neutral Origen: Malorn

Edad: 18 Altura: 95 cm Peso: 20 kg

Características



Movimiento

Base	20m
Combate	7m
Carrera	40m
Cargado	10m

Heridas

P. de golpe

Nivel



Descripción arquetipo

Habilidad especial: Una vez al día cada 3 niveles puede repetir una tirada de salvación contra trampas que se haya fallado.

Habilidades

Clase de armadura

Superar d20

Clase de armadura

10	Veneno/Muerte	+3
11	Váritas mágicas	+3
12	Petrificación/Parálisis	+3
13	Aliento de dragón	+1
14	Sorbidoras, varas y báculos	+1

CA Base/Armadura

Ropa gruesa

Escudo

Sorprendido

Otros mod.

Des

3

Pilotar (Des) +7

Percepción (Sab) +5

Nadar/Bucear (Con) +4

Armas

Bono Nv. Base Des

Módulo

Bonif. Modificación Especial

Fleance

Pistola de chispa	Ataque	+5
Lanzaarpiones	Ataque	+5
	Ataque	
	Ataque	
	Ataque	

Total	Bono Nv. Base Des	Varios	Total	Módulo	Bonif. Modificación Especial	Fleance
+5	2	3	2d4+1	=	1	6/12/18
+5	2	3	1d6+1	=		5/10/15
				=		
				=		
				=		



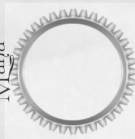
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



- 3 pistolas de chispa con balas de azogue (+1 daño). Se tarda 3 asaltos en recargar.
- 20 balas de azogue
- Bandolera múltiple (3 pistolas)
- Kit de recarga de armas de chispa
- Ropa gruesa (+1 CA)
- Lanzaarpones: arma pensada para usar debajo del agua capaz de lanzar arpones. Se tarda 1 asalto en recargar.
- 10 arpones
- Gema de apresuramiento: +1 iniciativa
- 2 pócimas de respirar agua: permite respirar agua durante 5 horas.
- Turbina personal marina: es una turbina de hélice de forma cilíndrica ovalada para una persona que sólo funciona bajo el agua y mediante baterías de maná. Alcanza los 20 km/h.

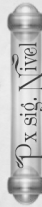
Maná



Dinero



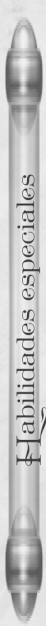
--



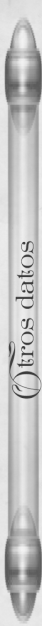
--



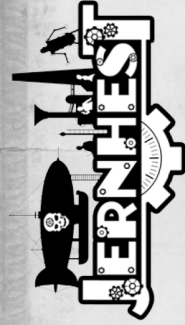
3/



- Acostumbrados a vivir bajo tierra, los goblins han desarrollado su visión en este medio, lo que les otorga infravisión a 20 metros.
- Gracias a su tamaño obtienen un +2 a su armadura cuando son atacados por cualquier criatura más grande que un humano (gigantes, trolls, ogros).
- Sensibilidad a la luz: -1 al ataque y habilidades que dependen de la vista a plena luz del día.
- Los goblins están acostumbrados a tender emboscadas a sus enemigos para compensar su falta de fuerza, por lo que obtienen moverse en silencio y esconderse en las sombras como un ladrón de 2 niveles menos.
- Nadie sabe por qué pero tienen cierta afinad tecnológica. Con un 1-2 en 1d6 son capaces de hacer funcionar cualquier máquina durante 1d6 horas. Con 1 en 1d6 podrían intentar hacer funcionar un aparato arcanotecnológico durante 1d6 asaltos.
- Los goblins siempre acusan algún tipo de tic nervioso que se desata cuando están asustados o estresados. A estos tics los llaman síndrome goblin y suele consistir en proferir insultos, palabras obscenas o comentarios inapropiados y despectivos.



Idiomas: **Debro, samarí, alannés**



Personaje: Ivanka Korsky

Figador:

Clase/Arquétipo: Enana dorada / Aventurera

Alineamiento: Legal

Edad: 170 Altura: 1'06 m Peso: 65kg

Características

Superar d20
 Mods.

6	Vampiro/Muerto	+3
7	Varitas mágicas	+2
8	Petrificación/Parálisis	+3
10	Fluente de dragón	+2
10	Soraterlogías, varas y báculos	+2

Clase de armadura

Armas

Revólver Destro	f ⁱ eaque	+2
Martillo "Desmantelador"	f ⁱ eaque	+5
	f ⁱ eaque	
	f ⁱ eaque	
	f ⁱ eaque	

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
20m	7m	40m	10m

Descripción arquetipo

Habilidad especial: +1 a las TS

Habilidades

Navegación (Des) +5
Pilotar batiscafo (Des) +5
Folclore (Int) +5

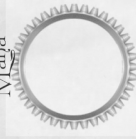
Total	M. Fine	Bonif. M. Fine	M. Fine special	Alcance
100	100	100	100	100

10/20/3						
4/crit.x3						
+	+	+	+	+	+	
2						
2d6+4						
1d6+2						

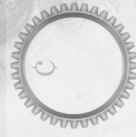


Riquipo

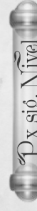
1	2	3	4	5	6	7	8	9



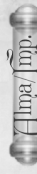
Dinero



T



Px sió. Nível

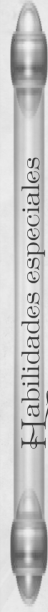


Alma/Imp.

1000

2000

4/

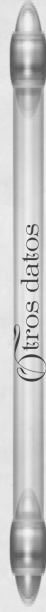


habilidades especiales

- Revólver Destro de 4 balas, se tarda 1 asalto en recargar. Pesado y difícil de manejar.
- Cartuchera de cintura con 15 balas
- Martillo "Desmantelador" +1, +2 contra constructos.
- Ropa gruesa (+1 CA)
- Lentes de prisma de diamante: permiten ver la esencia.
- Tónico reconstituyente mejorado: +2 a una característica durante 10 min.
- Bastiscafo

- Ver en la oscuridad (infravisión 20 metros).
- Debido a su hábito de trabajar con metales y piedras preciosas, pueden detectar una falsificación solo con tocarla.
- Gracias a su experiencia comercial tienen un bono de +2 a cualquier prueba de carisma que tenga que ver con una compra/venta.
- Por su frecuente interacción con otras razas conocen el pldgin del comercio y otro idioma adicional a su elección.

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.



Otros datos

Idiomas: Sianko, samarí, debirio, alannés

Pidgin del comercio

**THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS
MADE BY WIZARDS OF THE COAST!
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

Designation and Product Identity

The name Jernhest, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

The names Aventuras en la Marca del Este and La Marca del Este, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

Designation Open Game Content

All text and tables, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e)

"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant

You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open

Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2003. Wizard of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R.Cordell, John D.Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Jernhest Escenario de Campaña 2016 Copyright. Autores Producciones Wyvernass CB y David Molla (Bastión de Mundos).

Aventuras en la Marca del Este 2010-2017 Copyright. Autor Pedro Gil.

End of licence

Aventuras **LA MARCA DEL ESTE**

“Nunca un barco tan majestuoso surcó los mares del sur. Por desgracia, el Luna Esmeralda desapareció sin dejar rastro, hasta ahora”.

Ismael Delawar

El Capitán Connors y su tripulación acaban de llegar a la misteriosa Zankara en busca de una oportunidad. Ismael Dilawar ha encontrado indicios de donde pudo ocurrir el naufragio del Luna Esmeralda. El Gusano de Mar puede ser la oportunidad perfecta que está buscando Ismael... Les ofrecerá un negocio que no podrán rechazar.

“En busca del Luna Esmeralda” es una ventura para 4-6 personajes de nivel 4.

