

PRÓLOGO ISMAL DILAWAR

(explorador/arqueólogo 4)

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 Padhí 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)

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 pue-

blo 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 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)

Eras un antiguo ballenero de Norhem que perdió una pierna en el ataque de una galara. Como consecuencia de eso, te pusiste una pierna mecánica 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)

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)

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 Cararrajada. Otra diferencia con tus hermanos orcos, es que a ti no te entusiasma eso de sajar y masacar 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 Cararrajada.

PRÓLOGO BARRACUDA

(goblin/cazatesoros 4)

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 Cararrajada que se encaprichó de ti. Por aquél entonces estabas sola y aceptaste navegar con Cararrajada, el cual se lanzó a robar y atacar barcos o poblaciones costeras del mar de Librin. Odiabas a Cararrajada y te planteaste dejarle varias veces, pero nunca encontraste la manera. Tras unos meses en el barco pirata apa-

Por fortuna o por desgracia, Barracuda también se enamoró de ti y no os quedó más remedio que abandonar a Cararrajada 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 enfundarse 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.

reció Hadi, del cual te enamoraste casi al instante y fue cuestión de poco tiempo que abandonarais a Cararrajada 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.

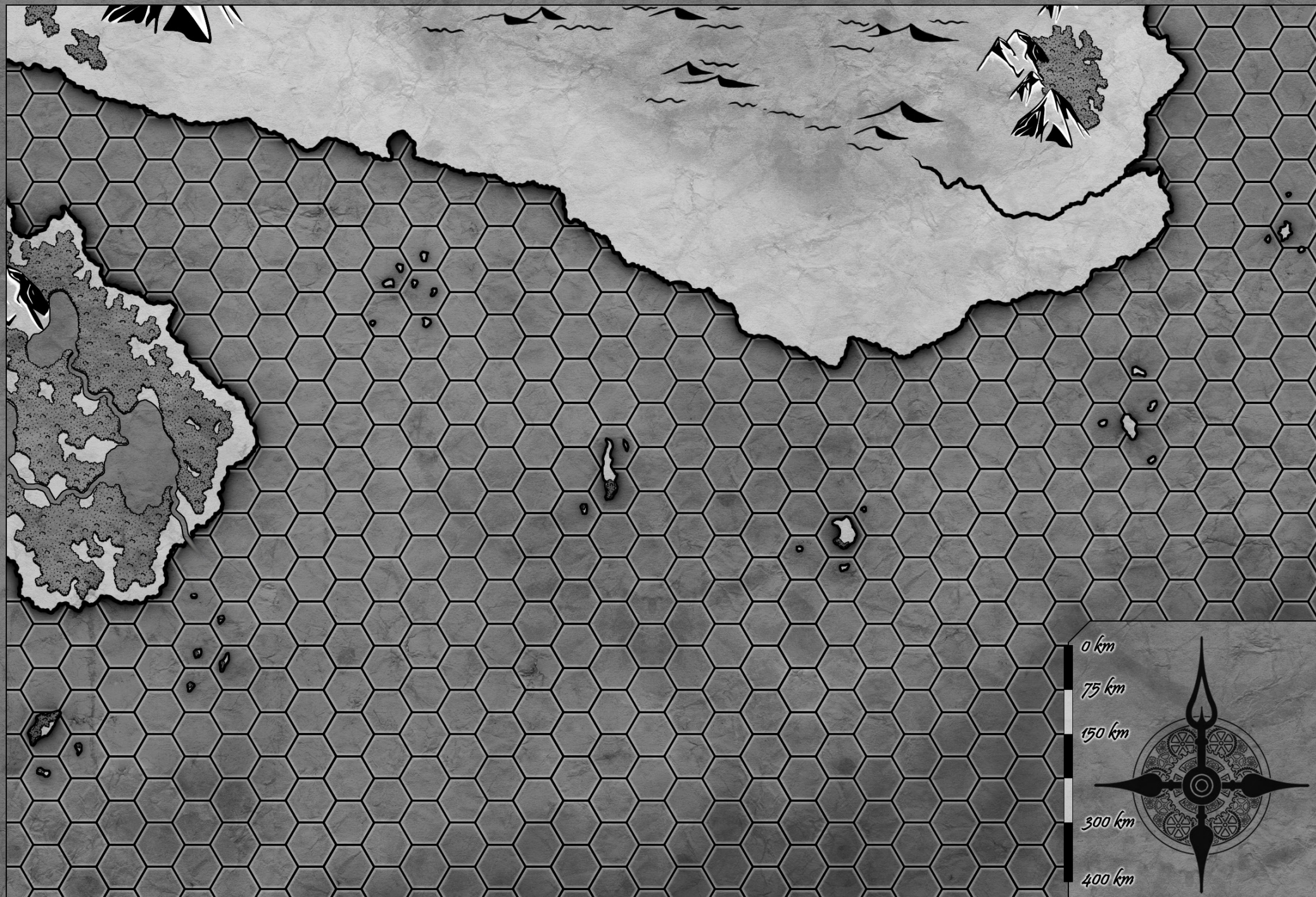


"El Luna Esmeralda fue la joya más exquisita de todas las que surcaron los antiguos mares de Korn. Causaba la envidia y la admiración de todo aquél que posaba sus ojos sobre ella. Era un enorme barco de al menos 50 brazas de eslora cuyas velas bordadas de hilo de oro estaban hechas de la seda verde más 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





JAS'HÚ



0 m
10 m
20 m
50 m
100 m

