



Reglas especiales para “Yernhest” (Jernhest con Y-system)

JERNHEST

(Ambientación steampunk original de La Marca del Este)

Presentación

¡Muy buenas juventud!

¡Aquí me tenéis de nuevo! Sí, a mí mismo, a Liborio Martínez, natural de Olmeda de la Cuesta.

Hoy os vengo a contar que, ahora que los viajes del IMSERSO han vuelto, hace unas semanas estaba yo de “relá” con mi Mari Puri en el “pab” del Bigote de la playa de Valdelagrana y que allí me encontré con un tal Oceanorrolero que decía ser “yotuber” y tener un “canal” (yo en ese mismo momento le pregunté si conocía a Juan y Medio). Cuando me explicó que su canal no era para abueletes como nosotros sino para “viejuners” amantes de los juegos de rol, pues pensé que ni de vacaciones me podía librar de estos “frikis” que me mientan cada dos por tres.

Me contó que jugaba a un juego muy raro de “estinpan” que al parecer está de moda ahora con eso de la serie Arcane del “Nesflis” y Carnival Row (yo esta última confieso que sí la he visto con mi Mari Puri en casa, ella para ver a su Orlando y yo para ver a mi Cara). Decía que lo había jugado muchas veces, pero que al parecer sus reglas no le convencían demasiado para la experiencia que buscaba.

Yo le conté que los zagales del centro cultural lo habían jugado con FATE, pero él me dijo que eso era muy moderno para lo que quería.

Después del segundo café con Baileys, le dije que porqué no probaba con Savage, y me dijo que tenía muchas cosas para lo que necesitaba.

Aburrido ya de este gachón, y con mi Mari Puri y la guía del circuito llamándome para volver al autobús, le dije que le diera una oportunidad a un sistema de reglas genérico muy sencillo, versátil y peliculero que habían hecho las buenas gentes de Walhalla Ediciones...

... y de esta historieta surge “Yernhest”, Jernhest con Y-system.

Nuevas Habilidades

Jernhest dispone de 28 habilidades “no-mágicas” y 3 habilidades mágicas. **Y-system** dispone de 24 habilidades “no-mágicas” y para la magia el manual básico sugiere que se creen las habilidades necesarias para la ambientación.

Lo que se ha hecho en esta adaptación es añadir a las 24 habilidades básicas de **Y-system** las 3 mágicas del manual de **Jernhest** (así de simple). Así tendrás una habilidad específica para la alquimia, una para la arcanotecnología (esa extraña mezcla de ingeniería y magia propia de esta ambientación) y otra para la magia propiamente dicha.



Reglas especiales para “Yernhest” (Jernhest con Y-system)

Con respecto a las habilidades “no-mágicas” de **Jernhest**, su correspondencia y aglutinamiento con las de **Y-system** es más o menos directa.

En Korn, el mundo de Jernhest, la magia no es tan común como podría ser en Glorantha. Por ello, a la hora de crear tu personaje, sólo si éste es usuario de alguno de los tres tipos de “magia” de Jernhest podrá tener dados en algunas de estas habilidades. Al crear tu “mago” puedes elegir una de las siguientes opciones:

1. Poner 3D en sólo una de estas tres habilidades mágicas (*estás especializado*).
2. Poner 2D en una (*tu dominio principal*) y 1D en otra (*tu dominio secundario*).

Para que no se enfaden el resto de jugadores “no-magos”, regálales 3D para que se los repartan como quieran en las 24 habilidades básicas de **Y-system** (*teniendo presente que la puntuación máxima en una habilidad es 3*).

Nuevo Rasgo para Y-system: ALMA

El Alma es la parte esencial y espiritual de cada ser, aquello que diferencia a una criatura racional de las bestias. El Alma, respecto a los arcanoimplantes, es la capacidad que tiene un organismo de soportar el trauma psicológico y físico que supone la implantación.

Hay un número máximo de implantes que un personaje puede llevar, resultado de la media aritmética de los bonificadores de FUE, CAR y PER (*por tanto, oscila entre 1 y 4 puntos de Alma*).

Cada implante cuesta 1 punto de Alma, y al gastar el primero se adquiere un segundo defecto leve relacionado con el tipo de implante instalado (*por ejemplo, una pierna ortopédica que chirría de vez en cuando*).

Cuando el personaje se queda sin puntos de Alma, además de no poder tener más implantes, adquiere un segundo defecto grave relacionado con la pérdida de humanidad y el control de su cuerpo (*si el personaje sólo tenía 1 punto de Alma adquiere el segundo defecto leve y grave a la vez*).

Un personaje sin puntos de Alma es una bomba de relojería. En caso de pifiar una tirada en la que estuviese implicado alguno de sus implantes, el jugador perdería el control de su personaje, y éste se convertiría en un PNJ salvaje, descontrolado y carente de humanidad.



Reglas especiales para “Yernhest” (Jernhest con Y-system)

Adaptación de regla a Y-system: TRAUMA

Tras cualquier tirada fallida de Resistencia Física, el jugador puede evitar el desmayo adquiriendo un *Trauma*; esto, según el manual de **Jernhest**, conlleva la adquisición forzosa de un implante para “arreglar el estropicio” (*la gravedad del trauma deberá estar relacionada con el umbral de Salud traspasado a la hora de realizar la tirada de Resistencia Física*).

Sobre la Clase Social de tu personaje

En **Y-system** no se cuentan monedas de oro como ocurre en **La Marca del Este**. No obstante, se ha considerado conveniente mantener el rasgo “Clase Social” de **Jernhest** en **Y-system** para representar el poder adquisitivo y el estatus social del personaje.

Este indicador le servirá al DJ como referencia a la hora de que el personaje realice un gasto importante o como posible modificador a la dificultad de las tiradas de habilidades como “Conversación” (*dado el clasismo imperante en este mundo de juego*).

Adaptaciones en ciernes...

- Trasladar los arquetipos de Jernhest a Y-system para así complementar la creación de personajes.
- Conversión de conjuros (según uso). Criterio inicial:
 - Los conjuros de La Marca del Este de niveles 1 a 3 son hechizos de dificultad 10 en Y-system.
 - Los conjuros de La Marca del Este de niveles 4 a 6 son hechizos de dificultad 15 en Y-system.
 - Los conjuros de La Marca del Este de niveles 7 a 9 son hechizos de dificultad 20 en Y-system.