

Bandera roja

Publicado anteriormente en la desaparecida revista Dragón núm. 22 (octubre 1995).



Firteen men on the dead man's chest

Yo-ho-ho, and a botle of rum!

Drink and the devil had done for the rest

Yo-ho-ho, and a botle of rum!

R.L. Stevenson

Prólogo

¿Jugar una ambientación de piratas caribeños con el suplemento de **Villa y Corte**? ¿Y por qué no? La lista de competencias cubre la mayor parte de las situaciones en las que pueden verse envueltos los Pj: Arengar a una tripulación en una batalla no es más complicado que organizar una defensa o un ataque en tierra (competencia de Mando), presentar batalla contra otro buque se puede resolver igual que si se tratase de una batalla campal (competencia de Táctica) y manejar un barco sigue haciéndose con la competencia de Navegar... Como mucho, a la hora de crear los Pj, habría que darles un porcentaje (pongamos su Cultura x 3) en Patois, esa habla criolla y bastarda, mezcla de francés y multitud de palabras inglesas, españolas, indias, africanas... que era el habla propia de los bucaneros

Introducción

Basse-Terre, Isla Tortuga, en el año de Nuestro Señor de 1671. Aunque las iniciativas del gobernador francés Bernard d'Ogeron han pacificado bastante a los otrora revoltosos bucaneros, la ciudad sigue siendo puerto seguro para los filibusteros, y sus numerosas tabernas y prostíbulos un buen lugar para gastar el dinero "*honradamente ganado*" en el mar... o para enrolarse en algún barco pirata. Y es allí donde se encuentran ahora los Pj, varados en tierra sin un mísero doblón en el bolsillo ni patrón al que servir... al menos de momento.

1. Un tal Coeur de Pierre

Por supuesto, no tendrán que esperar mucho. En las tabernas o en el puerto es muy fácil oír el rumor de que Chandagnac "el Marsellés", el contraamaestre de *Coeur de Pierre*, está reclutando gente para su patrón en la taberna de Gordo Tristán... Y parece que la paga es buena...

Si los Pj no se lanzan de cabeza alocadamente hacia la taberna del Tristán, y deciden antes hacer un par de averiguaciones acerca de ese tal *Coeur de Pierre*, una tirada de Elocuencia (o Seducción en el caso de querer sonsacar a las parlanchinas ramera del puerto) les permitirá saber que su nombre completo es *Stephen Coeur de Pierre*, y que se trata de un pirata francés que desde hace unos cinco años está dando bastante que hablar. Parece ser que navegó con Bartholomeu el portugués durante algún tiempo, hasta que pudo adquirir su propio navío, *Le Sauvage*. Su bandera es roja como la sangre, y dicen que cuando la enarbola no conoce piedad ni cuartel. A su paso, solamente quedan hombres muertos y mujeres violadas... Por supuesto, nadie sabe a ciencia cierta qué presa anda buscando ahora, aunque se rumorea que piensa seguir la flota de la plata, a ver si las tormentas separan de ella a algún galeón español cargado de riquezas...

Hechas estas averiguaciones, a los Pj les toca decidir si van a la taberna o no (en ese caso, se acabó la partida, lo siento).

2. En la taberna del Gordo Tristán

El Gordo Tristán es un negro de estatura casi tan impresionante como su barriga, que se fugó de Cuba hace ya unos cuantos años. Según parece fue Cimarrón primero y Bucanero después, y con las buenas piezas de a ocho que robó a españoles, franceses, holandeses e ingleses montó su taberna, que no es mejor ni peor que las otras. En ella hay lo de siempre: Unas tablas encima de barriles haciendo las veces de mostrador, varias mesas y bancos de madera desvencijados y un suelo de tierra apisonada. Allí los piratas juegan a las cartas o los dados, hacen competiciones de fuerza, son abordados por prostitutas blancas, negras y mulatas, o simplemente comen, beben y charlan. Evidentemente, en ocasiones también hay disputas... que la corpulencia de "Gordo" y su buen hacer con el garrote impiden que se salgan de madre. Sea como fuere, no es mal lugar para reclutar nuevos miembros de una tripulación, cosa que está haciendo *El Marsellés* en este momento.

Chandanag el marsellés es un tipo delgado, de pelo largo y rubio, barba escasa y un parche en el ojo izquierdo. El brillo fiero y salvaje que desprende su ojo sano y las dos enormes pistolas cruzadas en su faja quitan a cualquiera la idea de gastarle bromas acerca de su cuidada y sedosa cabellera.

Chandanag está sentado en una mesa, junto a un par de piratas, veteranos de la tripulación del Sauvage. Tiene ante sí un pequeño barril de ron, un papel para que los nuevos reclutas firmen y unas buenas condiciones: Del botín que se saque cuatro partes serán para el capitán y dos para el contraamaestre, el resto se repartirá a partes iguales entre toda la tripulación. Aparte de ello, los que resulten tullidos en el combate recibirán las recompensas de costumbre. El botín será en metálico: no se tomarán prisioneros. El que deserte o se revele en mitad de la travesía será castigado con la muerte. Los que estén conformes pueden estampar su firma o su marca en el papel y tomarse un vaso de ron a la salud de su nuevo capitán.

Por mucho que lo intenten, los Pj no podrán sonsacar a Chandanag cuales son el destino o los planes de Stephen. Según se les dirá "*el capitán ya lo comunicará en persona a la tripulación cuando lo considere oportuno*".

Diez aventureros, incluyendo a los Pj, firmarán el contrato.

3. "Le Sauvage"

Chandanag conducirá a los nuevos reclutas al puerto, para embarcarse inmediatamente. Si alguno de los Pj no dispone de armas, o precisa algo de equipo, es el momento de solicitarlo al contraamaestre, el cual hará un alto para adquirir lo necesario... y apuntar cuidadosamente lo que cuesta. Esa cantidad, por supuesto, será descontada de la parte del botín del Pj en cuestión a la hora de hacer el reparto. Si los Pj son demasiado tímidos, quizá se animen al ver como un par de PnJ exigen "ir de compras" antes de subir a su nuevo barco.

Le Sauvage es un bergantín de dos mástiles, velas triangulares y una única cubierta, en la que se encuentran 24 cañones ligeros (10 por banda más cuatro en la proa) y cuatro falconetes (culebrinas). Cualquiera que pase una tirada de *Navegar* puede darse cuenta que bastan quince marineros para manejar la nave sin dificultades. No obstante, los bergantines piratas llegan a tener a veces una tripulación de hasta 100 individuos...

Ante la llegada de los nuevos una treintena de piratas se precipitarán en cubierta, saludando a los recién llegados con chanzas y puyas, riéndose de ellos y afirmando que *con la primera andanada que oigan temblarán tanto que quizá hagan escorar el barco* y cosas así. El jolgorio terminará bruscamente... cuando haga su aparición en cubierta un individuo de casi dos metros, vestido con una casaca roja, calzones, medias y sombrero del mismo color, y con una larga cabellera de gruesos bucles negros cayendo sobre sus hombros.

Una corta barba y un par de fieros y afilados bigotes completan el conjunto: evidentemente, se trata de Stephen, *Coeur de Pierre*... el nuevo capitán de los Pj.

Una tirada de Percepción x 3 permitirá identificar sus labios gruesos, su nariz achatada y su piel color canela como rasgos negroides: es evidente que su nuevo capitán es un mulato. Una nueva tirada (esta vez x 1) permitirá darse cuenta de que su larga cabellera debe ser en realidad una peluca.

Stephen mirará despreciativamente al grupo, se desinteresará casi inmediatamente y caminará hacia popa. Chandanag se reunirá con él, estarán unos segundos hablando en voz baja y, finalmente, se girará para empezar a gritar ordenes: *¡Venga, hijos de mala madre! ¡Soltad amarras! ¡Timonel, pon rumbo a mar abierto! ¡Ya hemos ganduleado bastante!*

4. La vida a bordo

El bergantín toma rumbo sur/suroeste, cruzando el Canal de los Vientos (zona marítima comprendida entre Cuba y la Española). Esto anima a la tripulación, pues en esa dirección se encuentran Caracas, Maracaibo y Panamá... y la ruta de los Mercantes españoles cargados de riquezas. Claro está que por esa zona patrullan los barcos de guerra españoles... ¡Parece ser que la travesía no será precisamente un paseo!

A los Pj se les asigna un rincón bajo cubierta donde colgar su hamaca y dejar sus cosas. Nadie les explicará que será mejor que, si tienen algo de valor, lo lleven encima... pero si no caen en ello pronto descubrirán que, a las cosas que pueden valer algo, tienden a crecerles "patas".

En los primeros días a bordo alguno de los Pj descubrirá una parte de la bodega separada del resto por una escotilla. Si se asoma a mirar verá un espacio de unos 15 m²... donde se hacían una veintena de hombres. Apenas hay luz, así que es posible que piense que se trata de esclavos. Solamente una tirada de Otear (con un malus de -50%) le hará darse cuenta de que no hay cadenas que los sujeten... Los hombres, si es que puede llamárseles así, no reaccionarán en absoluto ante la presencia del Pj. Este tampoco podrá investigar demasiado más, ya que la aparición de Chandanag lo devolverá a sus obligaciones... posiblemente con una patada en el trasero.

Si comenta la existencia de estos hombres a algún veterano, solamente obtendrá una mirada evasiva y un hosco silencio. El Dj puede insinuarle que quizá habría que sonsacarle información más adelante, cuando el grupo se halla integrado más con la tripulación...

Los Pj pronto se acostumbran a rutina a bordo del Sauvage: el manejo del bergantín no da trabajo a más de veinte marinos, por lo que hay dos turnos de trabajo, de 12 h. cada uno. Durante su turno, aquellos Pj con experiencia marinera (es decir, que tengan la competencia de Navegar) se dedicarán a realizar faenas propias de la marinería de cualquier barco: arriar e izar velas, tensar y reponer cabos, desliar nudos, asegurar drizas, llevar el timón, etc. Los Pj que no sean duchos en el oficio... se dedicarán a baldear la cubierta hasta deslomarse.

Mientras tanto, el resto de la tripulación está ociosa... y su única fuente de diversión cercana son los novatos. A no ser que los Pj se ganen su respeto (demostrando ser marinos competentes o haciendo gala de su ingenio, valor o fuerza)... pueden sufrir algunas bromas pesadas, las cuales pueden variar desde colgar al desafortunado Pj por los pulgares un ratito ("*nada más que para divertirse*") hasta hacerle subir al palo mayor (a punta de machete, si es preciso) pasando por

obligarle a hacer el turno de algún veterano, con lo que trabajará 36 h. seguidas (malus de -10% acumulable a todas sus acciones por cada 6 h. de trabajo a partir de 12 h. En caso de sacar una pifia en algún momento, desmayo por agotamiento... además de las consecuencias obvias de fallar en lo que esté haciendo).

Si el/los Pj se niegan a dejarse avasallar por los veteranos, el asunto puede arreglarse a puñetazos. Ganen o pierdan la pelea, su demostración de coraje les granjeará suficiente respeto como para que los dejen tranquilos.

En caso de que las cosas se salgan de madre, el contraamaestre intervendrá, castigando a los infractores según la ley de a bordo: a los que se insolentan de palabra se les golpea en los dientes con una cabilla de maniobra (posibilidad de que al desgraciado le salten 1D6 dientes, según decisión del perverso DJ). Una falta leve se castiga simplemente con perder una parte del botín (que, evidentemente, se descontará del total). Faltas más graves se castigan con el látigo (10 azotes) o pasar por la quilla (ser atado con cuerdas y pasado por debajo del barco... "afortunadamente" a lo ancho)... y la muerte de un compañero, con el expeditivo sistema de atar al asesino al cadáver y arrojarlos a ambos por la borda.

Por lo demás, las cosas tampoco son tan malas. El trabajo no es ni mucho menos agotador, se reparte comida dos veces al día (carne asada al estilo boucan, tasajo, carne de tortuga hervida, queso, bizcocho duro y a veces agusanado... el menú en concreto depende del humor del cocinero y del estado de las provisiones). También se reparte una medida (pinchel) de Grog (ron mezclado con agua) tres veces al día por persona.

Por las noches muchos se sientan al fresco, en cubierta, y beben un par de tragos o fuman en pipa, contándose unos a otros viejas historias de piratas en general... y de su capitán en particular. ¡Un buen momento para que algún Pj carismático consiga algo más de información!

5. Historias del castillo de popa

El Dj puede lucirse ahora con toda una lección de ambientación: describir la luna, brillante y leprosa como si surgiera del infierno... las sombras de las nubes, más intuídas que vistas... el brillo del mar, que parece de plata líquida... el susurro del viento entre las velas, que a ratos recuerda el susurro de las almas en pena. Y en mitad de este barroco decorado, un grupo de hombres andrajosos, vestidos con ropas de colores chillones, que beben y fuman silenciosamente mientras escuchan al narrador. ¡Si el Dj consigue que los jugadores empiecen a hablar en voz baja, será señal de que a logrado el efecto adecuado!

Las historias favoritas de los piratas suelen ser las relacionadas con venganzas sangrientas, fantasmas, misterios sin explicación y magia vudú. Una tirada de Psicología revelará que sienten auténtico terror por estos temas en general... y por estas historias en particular. ¿Superstición... o conocimiento de causa nacido de la (siempre dolorosa) experiencia personal? Quien sabe...

Es un buen momento para que los Pj se enteren de algunos chismorreos sobre su capitán (si es que no se preocuparon de preguntar por él al inicio de la aventura). Una tirada de Elocuencia hará que los relajados piratas se decidan a hablar de él, pese al respeto que les impone. Poca cosa más que añadir a lo dicho al principio... excepto que corre sangre negra por sus venas y que

es un *Hungan* (sacerdote Vudú) especialmente poderoso... Tiene una veintena de zombis encerrados bajo cubierta, que le obedecen solamente a él.

En ese momento, como si hubiese notado de que hablaban de él, hará su aparición en cubierta *Coeur de Pierre* en persona. No dirá nada... pero su mera presencia provocará que el grupo de curtidos piratas se disperse sin más. Parece que, por esa noche, la reunión ha terminado. El capitán pirata dedicará una mirada especial al Pj que formuló la pregunta sobre su persona... una de esas miradas capaces de secarle a uno la sangre de las venas.

6. La leyenda del Olonés

Uno de los asiduos a estas reuniones nocturnas es el viejo Micael, el cocinero-cirujano de abordó. Según parece no hace demasiado tiempo que navega con Stephen, y se rumorea que no se lleva excesivamente bien con el capitán pirata, aunque las cosas no han pasado nunca a mayores.

Sea como fuere, una noche en la que se le haya pasado la mano con el ron contará una historia muy interesante... la verdadera historia del legendario Olonés:

"El Olonés era apenas un muchacho cuando llegó a la Tortuga, pero ya había vivido lo bastante para llenar diez existencias de hombres normales: En Francia había sido condenado por asesinato, y había sido vendido en la Martinica como esclavo. Dicen que durante ese tiempo se hizo amigo de varios negros, que le llenaron la cabeza con cosas que mejor nunca hubiera oído.

Sea como fuere pronto se ganó fama en la isla. Se escapaba por las noches con sus amigos negros, y practicaba con ellos ritos horribles, que lo unían cada vez más con el Diablo. Con solamente diez compañeros y una Pinaza se colocó al abrigo de la noche al lado de una fragata española de 30 cañones, trepó por el costado y degolló a todos sus ocupantes. Dicen que personalmente les cortó la cabeza a los ilusos que quisieron rendirse... y que lamía la sangre que goteaba por su machete tras cada golpe. Muchos empezaron a murmurar que estaba poseído por uno de los Diablos de los negros, y se apartaron de él. No importaba. Otros muchos se unían a él, y sus éxitos se multiplicaban. Llegó a mandar una escuadra de ocho naves, con las que saqueó Maracaibo y Gibraltar. Era un héroe, y su salvajismo se le perdonaba. Pero tras cada victoria debía pagar tributo: degollando, torturando, haciendo matanzas masivas de indios... al final incluso llegó a comerse los corazones crudos de sus víctimas, como hacen los salvajes caribes. Nada era suficiente para saciar al Diablo que llevaba dentro.

Finalmente, los últimos restos de cordura que quedaban en él se impusieron, y se decidió a deshacerse para siempre de su Diablo, de su Loa... O quizá quería hacer un pacto con otro más poderoso... Sea como fuere se dirigió a las costas de Darien, en busca de no se qué laguna, y se internó en las marismas con varios hombres de confianza, mientras el resto de la tripulación esperaba con el barco en la bahía. ¡Ya la primera noche se desató una tormenta de mil demonios, y todo el que tuviera orejas en la cabeza podía oír a todos los demonios del Infierno gritando dentro de la selva! ¡Y las luces! ¡Salían rayos de la espesura como si todos los fuegos del Infierno abrasaran la selva! Así que los que estábamos en el barco y aún no nos habíamos vuelto locos hablamos con el segundo de abordó, decidimos que el pobre Olonés había muerto y levamos anclas, dejando que se lo comieran los salvajes, como ya sabréis que pasó... ¡Y que el Infierno se lleve a aquellos que practican la magia de los negros!" concluirá mientras escupe por la borda.

7. Encuentro en el Mar

Durante más de una semana, *Le Sauvage* prosigue su travesía, y aunque el vigía avista un par de veces posibles presas, el capitán no da la orden de preparar el abordaje. La tripulación empieza a murmurar qué diablos pretende el capitán, pero la fuerte personalidad de Stephen, el ascendiente que tiene sobre sus hombres y la mano dura que sabe imponer Chandanag evitan el menor asomo de motín... ni siquiera cuando, a partir del octavo día, es perfectamente visible en el horizonte la línea de la costa. De la Tierra Firme. La zona más vigilada por los guardacostas españoles.

El noveno día de viaje el vigía grita *¡Vela a babor!* Aquellos que tengan un catalejo (o pasen una tirada de Otear con un malus de -50%) se darán cuenta que se trata de una Galeaza. Y una nave así, en esas aguas, solamente puede significar dos cosas: Españoles y Problemas. No necesariamente por este orden.

El capitán se muestra imperturbable, Chandanag ladra nerviosamente algunas órdenes, los piratas sueltan todo el trapo que pueden, intentando salvar el pellejo... pero el Diablo parece haber abandonado a *Le Sauvage*. No sopla apenas viento, y el barco se mueve perezosamente, con una lentitud casi exasperante. Mientras tanto, la Galeaza ha descubierto la nave pirata y se acerca a buena velocidad, gracias a la acción combinada de remos y vela... ambas naves no tardarán mucho en estar dentro del alcance de los cañones...

Al darse cuenta de ello, la atmósfera dentro de la nave pirata cambia: Un par de hombres empiezan a mojar las velas, para evitar que ardan. Los obenques se sustituyen por cadenas, y los cañones son colocados en los portillos, preparados para disparar. La tripulación prepara sus armas y resguarda cuidadosamente la pólvora, envolviendo los barriletes en tela mojada para que no estallen en caso de ser alcanzados por metralla ardiente. También se disponen a arriar un par de las velas más ligeras, pero el capitán se niega a ello, diciendo: *Aguantad un poco, perros del mar. Pronto tendremos todo el viento que nos haga falta...*

Seguidamente se acercará a la escotilla de proa y gritará unas palabras en lengua extraña. Cinco de los veinte hombres encerrados subirán a cubierta, con movimientos algo rígidos. Stephen les dará un par de ordenes más y éstos empezarán a bailar en su zona de cubierta, de una manera algo torpe, mientras Stephen salmodia una especie de letanía y quema unas hierbas en un brasero. El resto de la tripulación procurará concentrarse en los preparativos del combate, ignorando la excéntrica actuación de su capitán.

Mientras tanto, la galeaza española se ha colocado en posición, lanzando un disparo de aviso que estalla algunos metros a proa del *Sauvage*. Chandanag da la orden de contestar con los diez cañones de la banda de babor (buena ocasión para que alguno de los Pj con la competencia de Artillería se luzca). El barco, escorado a babor, se nivelará casi completamente por el retroceso de los cañones, disparados casi simultáneamente. Una tirada de Otear permitirá ver (posiblemente con cierta satisfacción) una nube de astillas alzándose en el barco enemigo, algunos agujeros nuevos en el casco y cierta confusión en los remos, que han roto, al menos de momento, el ritmo de la remada... y entonces le tocará el turno a los 16 cañones de la banda de estribor de los españoles. Un estruendo sacudirá el *Sauvage*, un huracán de metralla y proyectiles de 5 kg. que barrerán la cubierta mutilando o matando a 2D6 piratas. Cada Pj deberá tirar por Suerte: si saca una pifia es uno de los agraciados en el "reparto" y el Dj deberá determinar la localización del impacto de la metralla, lanzando un D10 (según localización de la pág. 29 del

manual). Si la herida se sitúa en una extremidad... pues el Pj la perderá. En caso de ser pecho, abdomen o la cabeza... pues se acabó lo que se daba. ¿Quién te dijo que la vida de los piratas no fuera dura?

Un segundo estruendo, casi gemelo al anterior, sacudirá nuevamente el barco. No se sabe cómo se ha desatado una terrible tempestad, la lluvia azota a los piratas caídos, heridos o aturdidos, los rayos rasgan el cielo y los vientos hinchán las velas como si quisieran arrancarlas de sus mástiles. Y Stephen sonríe, como un demonio salido del Infierno, sin importarle que dos de sus acólitos hayan sido casi partidos por la mitad por la andanada enemiga, que otro acabe de ser alcanzado por uno de los rayos de esa diabólica tormenta y que él mismo sangre abundantemente por la pierna, allí donde una astilla de madera de casi un palmo de largo se le ha incado, mientras exhibe en la mano derecha alzada, como si de un trofeo se tratase, un grueso cordón al que acaba de deshacer tres nudos (ver descripción del hechizo *Vientos*, en la pag. 26 de **Rerum Demoni**). El primero en salir de su estupor es Chandanag, quizá más acostumbrado que los demás, el cual empieza a gritar órdenes, obligando a los piratas que aún pueden mantenerse en pie a aprovechar el viento favorable. La Galeaza, menos marinera que el bergantín, pronto se queda atrás.

8. El tesoro del Portugués

Una vez puestos a salvo, repuestos los aparejos destrozados, remendados (de aquella manera) los heridos y arrojados (sin mucha ceremonia) los muertos por la borda, los ánimos de los piratas están bastante caldeados. Gruñen que el capitán se ha vuelto loco, y que va a hacer que los maten a todos. Será entonces cuando Stephen hará reunir a su tripulación en cubierta, diciéndoles lo siguiente:

" ¡Hasta mis oídos han llegado vuestros ladridos, perros del mar! ¿Qué demonios queréis? ¿Que oigan vuestros gruñidos en Sevilla? ¿O es que ya no os fiáis de vuestro capitán?

Os habéis quejado de que no abordábamos ningún barco. El motivo de ello es que nuestra presa es mucho más rica, casi tan rica como podría serlo la captura de uno de los galeones de la flota de la plata: ¡Vamos en busca del tesoro del Bartholomeu, el portugués!

Ya sabéis que navegué con él cierto tiempo, y que naufragó en costas españolas, volviendo enfermo y miserable a Jamaica. Lo que pocos saben es que al naufragar su barco estaba cargado con un rico botín, un botín que escondió en la misma isla en la que naufragó, al no poder llevárselo consigo... ¡Una isla que está a apenas un día de viaje, amigos! ¡Y lo único que hemos de hacer es ir allí y coger las riquezas que contiene! ¿Aún queréis regresar? ¡Pues los que quieran hacerlo ya pueden arrojarse por la borda y volver nadando, porque yo y los que quieran morir ricos seguimos!

Con este discursito logrará recuperar la confianza de sus hombres, los cuales empezarán a lanzar vivas en su honor, disparando sus armas. Si alguno de los Pj no comparte su entusiasmo... pues quizá haría bien en callarse. Una tirada de Psicología mostrará que no todos comparten ese entusiasmo: El viejo Micael está apoyado en la borda, con el semblante sombrío, y su única reacción ante las palabras del capitán es escupir por la borda. Si alguno de los Pj se acerca a él e intercambia algunas palabras, Micael le dirá: *No me gustan los que usan magia negra...*

9. La isla

Al amanecer del día siguiente el vigía rugirá un *¡Tierra a la vista!* Ante los excitados ojos de los piratas aparecerá el contorno de una isla de pequeño tamaño, una más del rosario de islotes y arrecifes que pueblan los mares cercanos a Tierra Firme. Esa es la isla del portugués, el lugar donde el viejo pirata naufragó y escondió su tesoro. Stephen hablará nuevamente a su tripulación:

"Había pensado ir yo mismo a por el tesoro de Bartholomeu... ¡pero esta maldita herida en la pierna me lo impide! Así que en mi lugar irá Chandanag, junto con doce de vosotros, mis diablos del mar. Desembarcarán con la chalupa y remontarán el río, siguiendo las indicaciones del mapa que ahora os daré. El resto costaremos la isla hacia el sur. Según me dijo el portugués allí hay una pequeña cala, donde fondearemos el barco, y quizá podamos recoger algo de fruta fresca para el viaje de vuelta."

El contraмаestre elegirá rápidamente sus doce hombres... entre los que, por supuesto, estarán los Pj. Los piratas se armarán hasta los dientes, e incluso instalarán una culebrina en la proa de la chalupa. Si los Pj se extrañan ante esto, cualquier pirata al que pregunten se encogerá de hombros diciendo simplemente *"estas costas están infestadas de indios... y casi todos son caníbales..."*

En el momento de marchar Stephen se acercará cojeando hasta su contraмаestre, lo agarrará bruscamente por la pechera de la camisa y le susurrará algo. Cualquiera que pase una tirada de Escuchar oírás como le dice entre dientes: *¡No se te ocurra volver sin el tesoro... ni vivo ni muerto!*

A continuación le entregará, a la vista de todos, un pergamino, arrugado y doblado varias veces... ¿El mapa del tesoro?

10. En busca del tesoro

... Y así, los últimos rayos del amanecer contemplarán como la chalupa de los Pj se separa de *Le Sauvage* y se introduce a fuerza de remos en la desembocadura de un riachuelo, tranquilo y no demasiado caudaloso. En la popa, Chandanag maneja el timón, marcando el ritmo de los diez remeros. Un par de piratas, en la proa, se mantienen alerta, dispuestos a dar la voz de alarma (y usar la culebrina) en caso que aparezcan indios.

Sería buena cosa que el Dj se explayara un poco, describiendo con detalle el ambiente opresivo que rodea a los Pj mientras avanzan: el agua del riachuelo, de corriente tan débil que no es difícil remar contra ella, cuya superficie aceitosa se altera con el movimiento rítmico de los remos, formando, a los ojos de aquellos que se fijan en ella, dibujos de manos engarfiadas, rostros retorcidos, formas imposibles y amenazadoras... También la vegetación, leprosa, que se cierra poco a poco sobre la embarcación, parece cada vez más opresiva, y su tono verde puede recordar a alguien quizá demasiado imaginativo el color podrido de los ahogados. A ambos lados, las torres nudosas de los árboles parecen más encapuchados agazapados para atacar que cualquier otra cosa del reino vegetal. A todo esto se une la lluvia, fina y caliente, que empezará a caer al poco, y los omnipresentes ruidos de la selva tropical: chillidos, aullidos, gritos... Si ante tu

descripción alguno de los Pj traga saliva un par de veces, no sería mala cosa que se le recordara que el número de tripulantes de la chalupa es de 13 (doce piratas más Chandanag)... El tradicional número de la mala suerte...

Al cabo de poco más de media hora de travesía el grupo oirá algunos cañonazos, apagados por la distancia... Solamente pueden pertenecer a *Le Sauvage*. Alguno de los piratas sugerirá regresar, pero Chandanag se mantendrá firme. ¡Sabe que su pellejo está en juego!

Al cabo de poco la corriente se hace un poco más viva, y el río se estrecha hasta tal punto que los remos han de usarse como pértigas. Unos 10 min. mas tarde el grupo llegará hasta una pequeña cascada, y Chandanag ordenará saltar a tierra. Mientras sus hombres arrastran la embarcación a tierra, el contramaestre trepará por las rocas de la cascada, posiblemente para orientarse un poco. Según parece encontrará lo que buscaba, ya que lanzará una pequeña exclamación... antes de emitir un sonido parecido a un gorgoteo y caer de la roca... con una flecha clavada en la garganta.

Sobre el grupo de piratas se precipitará una lluvia de flechas, cogiéndolos totalmente por sorpresa... a no ser que alguno de los Pj especificara al Dj que se mantenía alerta. En ese caso el Dj hará una tirada oculta de su Percepción x 3. De pasarla tendrá la sensación de que están siendo rodeados, y podrá dar la voz de alarma, no ha tiempo de salvar al contramaestre pero sí para ponerse a salvo (arrojándose al suelo o al interior del bote, por ejemplo).

Si se da la voz de alarma, los Pj (y los Piratas) pueden actuar según su tirada de iniciativa normal. En caso contrario lo harán con 1D5 en lugar del 1D10 (ver reglas de ataques por sorpresa en la pág. 27 del manual), mientras cae sobre ellos una salva de ocho flechas.

Hay unos diez guerreros indios atacando al grupo. Su táctica consiste en lanzar una descarga de flechas y luego moverse a una nueva posición, esperando que los piratas descarguen frenéticamente sus armas donde ellos estaban un segundo antes. Los Pj pueden darse cuenta de esta maniobra con una tirada de Táctica, o una tirada de Otear o Escuchar con un malus de -50% (para distinguirlos entre la espesura). Los indios no son tontos, y no atacarán al grupo a cara descubierta a no ser que lo debiliten hasta casi el exterminio. Por el contrario, si varios de ellos son alcanzados por fuego de mosquete (o alguien dispara la culebrina con buen tino) huirán silenciosamente (por el momento), llevándose sus muertos y heridos si pueden.

Estos guerreros no tienen ninguna intención de dejar que alguno de los piratas salga vivo de la selva... y tienen un buen motivo para ello: Son originarios del poblado con el que se acaba de tropezar *Le Sauvage*, el poblado que Stephen, siempre sediento de sangre, ha decidido bombardear, obligando a los escasos nativos supervivientes a huir tierra adentro. Este grupo se ha tropezado con la chalupa pirata... y están decididos a vengarse...

Entre muertos y heridos han caído 1D6 piratas, y el resto de PnJ ha huido despavorido por la selva (ya darán buena cuenta de esos cobardes los indios, como pronto se verá), así que el grupo de Pj está ahora solo. Evidentemente, pueden volver atrás... pero es dudoso que Stephen los reciba con los brazos abiertos si llegan con las manos vacías. Lo más juicioso sería seguir.

11. El Infierno verde

Registrando el cuerpo del pobre Chandanag, los Pj se encontrarán con el pergamino de *Coeur de Pierre* le diera antes de separarse. En él hay un tosco mapa en el que figuran la situación de la isla (latitud y longitud), sus contornos más o menos someros y algunos accidentes geográficos, junto con ciertas indicaciones escritas en portugués. Si algún Pj sabe dicha lengua no habrá ningún problema, y hasta podrá descifrarla si habla castellano, catalán, francés o italiano. Claro que...¿alguno de los Pj sabe leer?:

Remonta el río hasta la cascada, y a partir de ahí sigue en dirección Este buscando la roca en la selva. A sus pies está el muerto que custodia mi tesoro.

Los Pj pueden orientarse con una brújula (si la tienen) o según el Sol (Tirada de Percepción x 5). Si además imitan al contramaestre y suben a la peña de la cascada (o a un árbol) podrán ver que, en dirección Este, hay una peña que destaca entre los árboles, como un guijarro gigantesco caído del cielo. Evidentemente, esa es la "*roca en la selva*" que figura en el mapa.

Llegar hasta la peña supondrá media hora más de marcha, en la que tendrán que abrirse paso por la selva a machetazos. De cuando en cuando oirán algún disparo de mosquete y algún que otro aullido infrahumano... parece ser que los indios están cazando a los piratas huidos.

Al llegar a la roca una tirada de Buscar u Otear permitirá a los Pj encontrar una tosca inscripción gravada en la piedra: representa (de aquella manera) una calavera humana, y una cruz debajo. Si los Pj cavan a sus pies se encontrarán con los huesos de un ser humano, posiblemente uno de los piratas compañeros de *el portugués*. Se trata, por supuesto, del muerto que custodia el tesoro. Cavar debajo de los huesos unos cinco minutos más revelará la existencia de dos cofres de mediano tamaño, bastante pesados, fuertemente cerrados con barras y cerrojos. Si éstos se fuerzan (o se saltan de un balazo) los codiciosos ojos de los Pj podrán contemplar un tesoro de joyas y monedas de oro por un valor de (más o menos) unos 5.000 pesos (ducados).

Esperemos que los Pj no se precipiten a dar saltos de alegría, ya que en esos momentos irrumpirá en el claro donde se encuentran uno de los piratas que los acompañó en la chalupa, con las ropas hechas harapos, sollozando y totalmente cubierto de sangre. Mirará a los Pj sin verlos en realidad, balbuceará algo, expulsará una bocanada de sangre y caerá muerto a sus pies... con tres flechas clavadas en su espalda... Los Pj harían bien en no olvidarse de los indios.

La vuelta hasta la costa debería ser una auténtica pesadilla, con los guerreros indios hostigando al grupo una y otra vez, lanzando flechas de cuando en cuando o incluso, si tienen tiempo, preparar alguna trampa sencilla contra el grupo. Una de sus primeras acciones será atacar la chalupa, rematando a los posibles Pnj (heridos) y desfondando la embarcación. No obstante, los Pj pueden improvisar una pequeña balsa (previa tirada de Artesanía) con los restos, sino para ellos si al menos para llevar mejor los cofres del tesoro.

12. El agradecimiento de Stephen

Heridos y más muertos que vivos los supervivientes del grupo lograrán llegar a la costa, donde les espera el bergantín pirata y un más que impaciente Stephen. Caso que vuelvan sin el tesoro

los hará matar de la manera más cruel posible, en caso de que traigan al menos uno de los cofres toda la tripulación estallará en vivas hacia los Pj, y el mismo *Coeur de Pierre* sonreirá satisfecho, atusándose el bigote y sin lamentar en absoluto la pérdida de su contramaestre. Ordenará levar anclas inmediatamente, poner rumbo a la Tortuga y abrir un barril de ron para celebrarlo. Los piratas festejarán su buena suerte y su nueva fortuna alegremente... pero al caer la noche se llevarán una sorpresa: Los zombis de Stephen subirán a cubierta y, sin ninguna expresión en sus rostros muertos, empezarán a atacar a los desprevenidos piratas. Stephen, en popa, se atrincherará detrás de una culebrina, junto al timón, dispuesto a lanzar una nube de metralla contra aquél que se acerque hasta él.

Los piratas, borrachos, no son rival contra los implacables zombis, y los Pj están demasiado heridos como para lograr la victoria. Si a pesar de todo (por alguna extraña razón) el grupo consigue torcer la tortilla y tiene alguna posibilidad de vencer a las tropas de Stephen... entonces *Coeur de Pierre* saltará bajo cubierta, a la zona de la Santa Bárbara, con una mecha encendida... ¡y hará estallar el barco algunos asaltos más tarde!

De una manera u otra, la única posibilidad que tienen los Pj de salir vivos de ésta es arrojarse al mar por la borda. Una tirada de Otear les permitirá ver que el viejo Micael está bajando frenéticamente un bote al agua, en el que hay sitio para todos. Mientras Le Sauvage se aleja, con su tripulación de muertos (o estalla en pedazos, según como hayan ido las cosas) los Pj podrán oír una horrorosa carcajada, que bien podría haber lanzado el Diablo en persona. El viejo Micael sacudirá la cabeza, escupirá al mar y gruñirá una vez más: *¡Que el Diablo se lleve a los que usan la magia de los negros!*

Conclusión

El Dj repartirá 60 P.Ap para cada Pj superviviente (y se lo habrá ganado). Respecto al destino de los Pj ahora... bueno, pueden intentar dirigirse a Tierra Firme (corriendo el riesgo de que los maten los españoles o los indios) o pueden intentar alcanzar algún puerto amigo con el bote (hazaña casi imposible, heridos, con un barco tan pequeño y casi sin comida ni agua) o puede que prefieran confiar en que algún barco los recoja, haciéndose pasar por honrados marineros naufragados... y es que la partida ha terminado...

Pero la aventura continúa...

P.N.J

(por orden de aparición)

Gordo Tristán

Negro de estatura tan impresionante como su barriga

FUE 20 Alt: 195 Peso: 110 kg.

AGI 10 RR: 35% IRR: 65%

HAB 20 Apariencia: 4

RES 20

PER 15

COM 5

CUL 10

Armas: Garrote 65% (2D6); Pelea 80%

Armadura: Carece

Competencias: Psicología 75%, Tortura 85%

Chandanag el Marsellés

Un tipo más o menos decente, para ser un pirata

FUE 12 Alt: 1'75, Peso 55 kg

AGI 15 RR: 45% Irr: 55%

HAB 15 Apariencia: 18

RES 15

PER 20

COM 20

CUL 15

Armas: Cutlass 75%, (3D4+1)

Pistola 45% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Competencias: Discreción 50%, Mando 75%, Navegar 80%, Psicología 75%, Táctica 60%

Stephen Coeur de Pierre

Un tipo siniestro... y peligroso.

FUE 15 Alt: 1'95 Peso: 120 kg.

AGI 15 RR: 05% IRR: 95%

HAB 15 Apariencia: 8

RES 22

PER 20

COM 5

CUL 12

Armas: Ropera 75% (1D8+1D4+1)

Pistola 75% (1D8+1D4+1)

Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)

Competencias: Cabalgar 60%, Con. Mágico 95%, Discreción 70%, Psicología 90%, Mando 85%, Navegar 90%, Torturar 70%, Tregar 65%

Hechizos: ¡Muchos!

Piratas del Sauvage

Bravucones, fanfarrones, pendencieros... Lo habitual.

FUE 14 Alt: 1'75 m Peso: 80 kg.

AGI 12 RR: 35% IRR: 65%

HAB 12 Apariencia: 11

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Cutlass 60% (2D4+1)

Pelea 35% (1D3)

Trabuco 35% (2D4+2)

Artillería 40%

Armadura: Ropas acolchadas (Prot. 2)

Competencias: Tregar 65%, Saltar 60%, Navegar 50%

El viejo Micael

Cocinero, barbero, sacamuelas y cirujano (no necesariamente por este orden)

FUE 7 Alt: 1'70 m. Peso: 60 kg.
 AGI 12 RR: 65% IRR: 35%
 HAB 12 Apariencia 12
 RES 12
 PER 17
 COM 15
 CUL 12

Armas: Cuchillo de cocina 60% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 50%, Elocuencia 45%, Leyendas 75%, Medicina 35%, Primeros Auxilios 60%, Psicología 85%

Zombis de Stephen

Unos tipos raros que hablan más bien poco.

FUE 15 Alt: 1'69 m. Peso: 50 kg.
 AGI 10 RR: 0% IRR: 110%
 HAB 10 Arm. nat: Carece
 RES 15
 PER 5
 COM 0
 CUL 0

Armas: Cutlass 45% (2D4+1)

Armadura: Carecen

Competencias: Navegar 10%, Tregar 10%

Poderes especiales: Como muertos vivientes solamente serán caerán al ser totalmente despedazados... Es decir, cuando reciban un total de 30 puntos de daño.

Guerreros Indígenas de la isla

Unos tipos algo rencorosillos...

FUE 12 Alt: 1'65 Peso: 50 kg.

AGI 18 RR: 40% IRR: 60%

HAB 15 Apariencia: Variable

RES 15

PER 20

COM 5

CUL 10

Armas: Lanza corta 65% (1D6+1d4+1)

Arco corto 60% (1D6+1D4)

Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Pelea 60% (1D3)

Armadura: Carecen

Competencias: Discreción 80%, Esconderse 60%, Esquivar 45%, Nadar 50%, Otear 60%, Rastrear 50%



[Volver a la página principal](#)