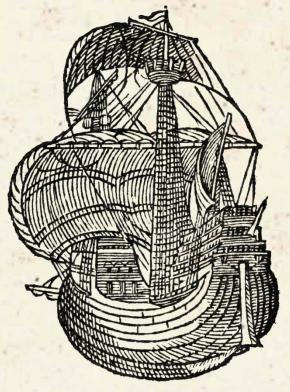
# Pautica Homicidium



Un módulo para



Escrito por Isaac. Gastón

# Nautica Homicidium

# Escrito por Isaac. Gastón

# Contexto



sta aventura para Aquelarre está pensada como un módulo para solo dos jugadores, con una duración medianamente corta, entre una o dos sesiones, a lo mucho tres; su temática es similar a una historia de misterios detectivescas, con la única diferencia de

que ocurre en medio del mar. Si has leído o visto El nombre de la Rosa, o cualquier relato de Agatha Christie, o cualquier historia detectivesca del tipo "Clue" (muere alguien, están encerrados y todos son sospechosos), entenderás mi punto. Cada PNJ morirá uno a uno hasta descubrir al asesino o solo queden los PJs para enfrentarse a quien está acabando con cada uno.

El barco viaja desde la península ibérica hasta la península itálica. Todos los tripulantes se dirigen al centro religioso, Roma. ¿A qué va ahí cada PJ? Pues depende de ellos: asuntos de negocios, realizan una penitencia, asuntos religiosos, a la guerra, prisioneros, emigran, escapan de la justicia, son obligados, etc.

# Información al Director

La tripulación no sabe que hay un brujo entre ellos e invocará cada noche (o durante el día si es necesario) a un ser infernal para ser alimentado durante el viaje, pues su misión principal es liberarlo en la capital cristiana ante los ojos de los feligreses para perturbarlos y si es posible asesinar al papa.

Como director debes dar a entender que cada muerte es un asesinato común, haciendo creer que hay un homicida y no un demonio. Además, ten en cuenta que los tripulantes morirán totalmente al azar, con excepción de los PJs, por lo que será deber y necesidad de estos, descubrir qué ocasiona estas muertes tan horrendas.

Para estas muertes azarosas tira un dado que corresponda con la cantidad de tripulantes vivos. Cada tripulante tiene asignado un número para identificarlo (o también puedes asignarlo tú). Cada vez que se reduzca el número de tripulantes, vuelve a enumerarlos.

Número de tripulantes	Tirada de Tripulantes
10	D10
9 a 8	D8 (el 9 vivirá)
7 a 6	D6 (el 7 vivirá)
5	D10 dividido 2
4	D4
3	D6 dividido 2
2	D4 dividido 2 o tira 1 moneda

También ten en cuenta que el brujo no debe estar en las Tiradas de Tripulantes, así que no debes incluirlo al hacer la tirada para que no muera, ya que el brujo es el que invoca al ser infernal.

Será difícil intuir quiénes quedarán vivos tras cada asesinato, así que para dar interés a la investigación cada PNJ tendrán su descripción, la razón para ser sospechosos y coartadas para que así los jugadores puedan interrogarlos sin importar quién vive o muere.

# Introducción

El puerto de Valencia está medianamente transcurrido durante este día, el sol es brillante, pareciera despejar las tinieblas del mal con su alegre luz a los alegres pescaderos y pueblerinos que comercian y compran en este lugar.

Entre los barcos en el muelle, se encuentra el Perséfone, un carguero oscuro, pero elegante. Dentro del Perséfone hay muchas figuras con las cuales podrán conversar los PNJs antes que el capitán Cristóbal se presente como tal (excepto los marinos que están muy ocupados): Maese Rafael, la condesa Ana, don Julián y maese Roque.

Sus razones que tienen para viajar están descritas más adelante, por si el tema de conversación toma ese rumbo, aunque es necesario que la personalidad de cada PNJ sea diferenciada y misteriosa.

Si terminaron de conocer a sus compañeros de viaje o se saltaron esta parte (durante la noche también se puede dar), se presenta el capitán Cristóbal, un hombre de edad, claramente libertino y alegre (quizá más por el vino que por razones para estarlo).

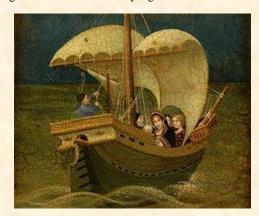
Se presentará y silbará a sus marinos para que se acerquen a presentarlos a cada uno por sus singulares nombres, pareciera ser incluso que están adiestrados para ordenarse en cierta posición en una línea de izquierda a derecha:

Estos son Segundo, Cuarto, Sixto, Octavio y Décimo.

Si algún PJ tiene curiosidad por estos nombres tan particulares, si no es así, un PNJ podría preguntarlo, el capitán Cristóbal les dará este razonamiento para nada ilógico:

Siéndoos sinceros, soy muy desmemoriado con los nombres. Así que hace años los escogí solo para llamarlos de memoria. Octavio sabe que nos llevó tiempo encontrar marinos con nombres de números. Cuarto en realidad se llama Juan, porque es el cuarto con su nombre, pero Décimo fue difícil.

Después de esta conversación podría haber una cena, para dar la oportunidad de socializar con los tripulantes, si es que no lo hicieron antes. También podrían revisar un poco la nave, pero si no se hace nada llegará entonces la noche... y algo ocurrirá.



# Primer Evento: Primera Noche

Durante la primera noche notarán que uno de los cinco marinos se quedará a su guardia (elígelo tirando 1D10 dividido 2), esto en principio no debería parecer extraño, alguien debe quedarse a navegar mientras el capitán duerme cuando no hace la guardia.

Horas más tarde, mientras cada tripulante está en su camarote, se oye un terrible golpe al costado del barco, pareciera haber chocado con algo, y todos los pasajeros salen a ver. Sin embargo, ante este temor de un posible naufragio, se observan muchas actitudes sospechosas.

En primer lugar, cuando salen observan que maese Rafael en su mano tiene sangre, pero una tirada de Percepción les hará notar que tiene un paño blanco untado en sangre ocultándolo y trata de esconderlo en la habitación. Una tirada de Descubrir les deja ver que está muy pálido, como si estuviese mareado o enfermo. Si alguien pregunta o desea ayudarlo él dirá: *No es nada, solo fue un corte en la mano*.

Además, maese Roque corre asustado hacia abajo, casi pareciera asustado. Si alguien lo siguió, verán que también está el marino de guardia revisando las cajas, Roque le insulta y le echa de allí. Si le preguntan por qué había bajado dirá: ¿Quería revisar que mis cajas estuvieran rotas? Aunque ya vemos que hay ladrones.

En tercer lugar, uno de los marinos decide ir a la habitación de la condesa diciendo: *Señora*, ¿está bien? Apenas abre él profiere un: *Oh*, *Dios mío*. Si van a ver observan a la condesa Ana vistiéndose mientras grita: ¿Qué hacéis aquí miserables? Salgan. Al otro lado de la cama don Julián se viste y cierra la puerta.

En cuarto lugar, si suben apenas oyen el ruido a ver qué ocurrió, observarán al capitán intentando sujetar las amarras de un bote, el cual se tambalea y golpea al barco. Si algún PJ intenta ayudarle, el bote caerá al mar, lo cual iba a ocurrir igualmente. Pero si se detuvieron antes en las demás situaciones solo verán al capitán y un bote menos, quien se excusará diciendo que notó que las amarras estaban muy flojas e intentó arreglarlas, pero se le cayó (se nota que está ebrio).

Antes de que vuelvan a sus camarotes uno de los marinos les preguntará preocupado a los PJ si saben dónde está el guardia. Si no recuerdan el nombre de cada marino, debido a los nombres tan complicados, les será difícil saber de quién habla, pero si saben quién es y si además vieron la escena de Roque lo sabrán.

Cuando vuelven a sus camarotes, ven a dos de los marineros cuchicheando y Roque está volviendo a su habitación.

Todo se ve muy extraño y sospechoso para los PJ, pero nada grave ha ocurrido, aún. Solo cuando todos hayan sucumbido al sueño de la noche, la muerte se llevará a un tripulante.

Antes que todos despierten y se levanten, el director tirará el dado para saber quién murió en la noche, el cuerpo de esta primera víctima quedará en su camarote (o en el caso de un marino, estará en la despensa). Cuando ya sepan quién murió relata los siguientes hechos sin nombrar al muerto.

# Segundo Evento: Hav un Muerto

Amanece un día oscurecido por culpa de las nubes que no permiten que el sol ilumine con propiedad, muchos suben a cubierta, y parecen nerviosos con lo acontecido anoche, ya sea la extraña actitud del capitán, o la sangre en Rafael, o la sospechosa huida de Roque, o los cuchicheos de los marinos, o la relación de la condesa.

Mientras pasan los minutos después de comer notarán que falta alguien, si los PJ no lo notan, lo hará un PNJ, sin embargo, cuando ya pasen horas será preocupante y se les insinuará (o directamente ordenarán) que los busquen donde descansa.

En el momento en que lleguen donde está el cadáver, ven que su cuello fue abierto y está desangrado, una tirada de Templanza evitará que se desmayen o vomiten.

Si quieren revisar la herida una tirada combinada de Medicina y Descubrir pueden fijarse que el corte fue hecho con un arma cortante pequeña de 30 cm o menos (una garra de la criatura), así que deja que los PJ intuyan que podría ser un cuchillo y daga, no una espada ni un estoque. Si revisan la sangre una tirada de Descubrir les hará notar que intentó ser limpiada pero no con la intención de cubrir el asesinato, como si solo hubieran trapeado sin ganas la sangre. Y si tiran Rastrear verán que las manchas de sangre se arrastran hacia la salida donde terminan antes de llegar a la puerta, parecieran haber sido hechas con pelo o cabello largo y luego siguen las típicas gotas.

\* Desde aquí en adelante la investigación progresará en entrevistas o búsqueda de pistas, por lo tanto, los detalles del barco, los objetos, tripulantes y otros, serán descritas al final. Mientras tanto las demás secciones ocurrirán a medida que la investigación avance sin encontrar al asesino.

\*El cadáver será envuelto en sábanas blancas

\*Cuando llegue la noche los personajes serán categóricos en no querer dormir o estar junto a otros (es decir, los PJ), debido a que quieren su propia privacidad. Algunos no creen que ocurrirá un nuevo asesinato, dirán cosas como: "Tal vez se lo mereció" o "Seguramente era un pecador, eso hace Dios contra ellos", así que no les preocupa estar solos en sus habitaciones.



# Tercer Evento: Escuché un Ruido

Si la investigación no avanza nada, entonces la segunda noche es muy probable que haya un segundo muerto. Digo muy probable, porque puede ocurrir que algún PJ creativo impida que todos los tripulantes estén solos, así el brujo no podrá invocar a la criatura.

Este segundo muerto tiene ahora una herida abierta en todo el vientre, pero lo verdaderamente extraño es que la herida está realmente expuesta, alguien intentó dejar una abertura que permite ver el interior del cuerpo.

Una tirada de Templanza dejará ver la extrañeza de esta situación. Si se vuelve a hacer una tirada combinada de Medicina y Descubrir, se percatan que las entrañas no están en sus lugares que corresponden y la sangre ha sido levemente vaciada.

Mientras investigan notarán a uno de los tripulantes inquieto meditando sobre algún pensamiento (escógelo con una Tirada de Tripulante), si le pregunta dirá que cree haber escuchado algo, pero cree que no es algo importante, así que si logran superar una tirada enfrentada de Elocuencia (PJ) contra Empatía (el tripulante) les dirá:

Creí oír en la noche a un animal por los pasillos, parecía un perro gruñendo, pero quizá el temor o el sueño me confundieron, porque no hay ningún animal en este barco.

En este contexto Roque dice que cree que eso es imposible y algún otro pasajero propondrá culpables sin pruebas o con pocas pruebas (ver sección de Los Tripulantes).

# Cuarto Evento: Ha muerto Roque y...

Al llegar la siguiente mañana, o bien cuando Roque sea el sospechoso principal y esté por ser descubierto, él fingirá su propia muerte para distraer la atención y quedar libre de toda sospecha. Primero habrá dejado que el demonio se devore a alguien más, elegido con la Tirada de Tripulantes, luego Roque se hará una herida no letal y beberá la poción Velo de la Muerte, haciendo que su cuerpo parezca y se sienta totalmente muerto.

Por lo tanto, lo que los jugadores verán será a Roque muerto en su camarote y a otro tripulante muerto en su otro camarote (excepto algún marino, que morirá lejos de sus compañeros).

Cuando investiguen el cuerpo, una tirada combinada de Descubrir y Medicina les revelará que la herida no parece ser mortal, aunque no hay duda de que murió (si se hace una tirada de Medicina con dificultad Muy Fácil será evidente que está muerto, aunque no se haya desangrado).

El otro tripulante tiene un agujero en la frente de la cabeza del cual ya no sale mucha sangre, porque ya casi no queda sangre dentro, esto se comprobará fácilmente con una tirada de Descubrir o si lo mueven, pues no caerá sangre o solo muy poca.

# Quinto Evento: Riñas y Amenazas

Hay un nuevo muerto y este será solo reconocido por la ropa, debido a que su rostro está totalmente desfigurado. Los que deseen investigar el cadáver con una tirada exitosa de Templanza, notarán que lo único que queda del rostro de la víctima es un ojo colgando, parte de los dientes, pero sin lengua.

En este momento deberías pedir una tirada (sin decirle de cual competencia), y deberás revisar si tuvieron éxito en Conocimiento Animal, si es así, entonces les dirás que las heridas son claramente hechos por colmillos de una especie de perro o lobo. Lo mejor es no decirles cuál tirada es porque solo nombrar "Conocimiento Animal" ya les hará deducir qué ocurrió.

Al lado de la víctima hay un arma con manchas de sangre, una tirada de Descubrir les dará a entender que la víctima vio a la criatura e intentó defenderse, e incluso logró defenderse. Por lo tanto, los PJ deberían intuir que la bestia está herida en apariencia.

Con una tirada exitosa de Rastrear podrán averiguar que las manchas de sangre terminan de desaparecer en la bodega, donde parece que se sanó, porque desaparece la sangre.

En este punto de la aventura es normal que los personajes estén paranoicos y sospechen de todos por temor a ser la siguiente víctima. Cuando encuentran al próximo muerto con las mismas heridas, realiza la tirada de tripulantes para saber quién se volverá violento y atacará a los PJs. En el momento deberás crear una excusa para que se comporte de forma errática y lance acusaciones que cree que son correctas: ha sido interrogado mucho, los ha visto solos, les parece sospechoso, etc.

La pelea puede muy probablemente acabar con la vida de este tripulante, en cuyo caso se contará como otra muerte más, aunque no por el asesino que investigan; la otra opción es dejarlo inconsciente para dejarlo apresado (en caso que sea la condesa, don Julián intervendrá en la lucha).



# Sexto Evento ¿Quién Pactó con Satanás?

El siguiente muerto aparecerá ya no con un corte simple, esta vez habrá sido casi devorado y las marcas con símbolos que están alrededor del cuerpo son claramente de un culto al demonio.

Si observan a uno de los tripulantes (haz la tirada de tripulantes), admitirá que vio el fantasma de dos de los muertos anoche, uno estaba muy lejos y envuelto en sombras, aunque su silueta era alta (nombrará a cualquier tripulante muerto), pero el otro, por su contextura gruesa parecía ser maese Roque.

Una tirada de Empatía les señalará que efectivamente no es una mentira, aunque sea un hecho fantástico lo que nombró. Esto podría hacer que crean que maese Roque sigue vivo o que efectivamente es un espectro.

La paranoia debería apoderarse de los que quedan, no confiarán en nadie y se recluirán con armas para protegerse, aunque esto no servirá cuando llegue la noche.

Desde este momento los personajes comenzarán a morir en cualquier momento y circunstancias, puesto que se alejarán de los PJ, debido a la desconfianza. Esta situación debería continuar así hasta que queden pocos tripulantes (dos o uno vivo), sin contar a los PJs, para que así se dé paso al Séptimo Evento.

# Séptimo Evento: La Sombra y el Demonio

Este evento debe ocurrir cuando estén por descubrir la verdad, o queden muy pocos tripulantes, así se podrá dar un paso al final.

Cuando aún el sol no surge totalmente, y por lo tanto los PJ siguen durmiendo o solo ven negrura, uno de ellos será atacado por Roque. Este se meterá en su habitación y tratará de asfixiarlo con una almohada para que su compañero no lo escuche.

El PJ podría intentar hacer ruido agitándose, entonces así, si hace una tirada de Habilidad exitosa, su compañero dormido podrá hacer una tirada de Escuchar (difícil) para oírlo. Si ya tienes un objeto ruidoso a mano y con él haga despertar a su compañero, la tirada de Escuchar del compañero se reduce (fácil). Otra cosa que podría hacer es lanzar un objeto a su compañero durmiente, en tal caso deberá hacer una tirada de Habilidad (muy difícil).

Cada asalto el PJ sufrirá daño por asfixia, aunque podría intentar golpear a su agresor hasta dejarlo al menos herido, de este modo Roque apartará levemente la almohada y el PJ tendrá la oportunidad de gritar. Si los Puntos de Vida del PJ llegan hasta quedar Inconsciente lo dejará, creyendo que está muerto.

En el momento en que esto ocurra el Demonio estará matando a otro tripulante (a menos que todos hayan muerto).

# Otros eventos

 Si muere don Julián y aún vive maese Rafael, el médico, pero no han descubierto su secreto, entonces la condesa podrá tratar de seducir al mozo, ya sea por su propia iniciativa o porque los PJ le plantean esta idea para obtener información de él si es sospechoso. Los PJ oirán un grito agudo y cuando vean a la condesa ella dirá:

Qué horrible. Rafael no es un hombre. No me refiero a humano. No es un varón. Es mujer. (Tras una pausa, quizá los PJ la calmen. Si le preguntan cómo lo descubrió con vergüenza les dirá:) Quise acercarme a él, no debí cometer ese pecado, pero cuando le acaricié, no tenía virilidad, sino la misma flor que de las mujeres.

Igualmente, este evento podría ocurrir si los PJ ya saben la verdad, pero no los demás tripulantes, lo cual haría un excelente caos y acusaciones de brujería. A ver cómo la defenderán los jugadores, sobre todo cuando encare a los demás tripulantes diciéndoles ignorantes, estúpidos y supersticiosos.

 Si muere la condesa, pero aún vive don Julián, entonces este soldado llorará desconsoladamente y admitirá todo lo que hizo para estar junto a ella y tras esto, se quitará la armadura, sacará su espada y dirá esto antes de clavarse su arma:

Así lo quiso Dios, o quizá, Satanás, pero no viviré sin mi amor.

Los PJ podrían evitar que se mate, pero él se defenderá, y si ya está con la herida abierta podrían intentar sanarlo (los PV de don Julián quedarán negativos igual a la mitad de sus PV totales).

 Algunos personajes tienen antecedentes de ser asesinos, ya sea por causa justa o injusta, sería bueno, usar este momento para dar dramatismo o crear sospecha:

El capitán tuvo que matar a Primo (ver descripción del Capitán en Tripulantes), este se siente arrepentido por haber matado a su propio familiar, si se le presiona mucho tras un par de horas decidirá suicidarse colgándose (si alguien alcanza a verlo podrá ayudarlo antes que muera por asfixia).

Aunque Roque es el villano de la historia, su historia también llegará a ser conmovedora (ver descripción de Roque en Los Tripulantes), él se referirá a sí mismo como un hombre que ha cometido errores, y aún trata de enmendarlos.

La condesa ordenó una muerte (ver descripción de Ana y don Julián en Los Tripulantes), y aunque parece ser una femme fatale, en ocasiones lo es, cuando declare su verdad hablará entre lágrimas que ha sido una mujer abusada, se casó siendo niña.

- Si algún PNJ se entera que le robaron su diario se alarmará (lo cual debes dejar en claro que es natural), y pedirá una reunión con el capitán, otra autoridad o un personaje que lo ayude para que se lo devuelvan.
- Si algún PNJ es acusado de brujería, con pruebas, es probable que se realice un linchamiento en vivo, que los PJ no podrán evitar.
  Probablemente sea un inocente, pero si es Roque, el Demonio seguirá asesinando.

# Desenlace: Hacia Roma

Si logran tener un gran avance en la investigación podrán descubrir más pronto a Roque y su demonio, así que cuando tengan un enfrentamiento con ellos, claramente las opciones para el final de la aventura son:

# 1. Los PJ vencen y lograron salvar muchas vidas.

En este caso habrá testigos que ayuden a los PJ a declarar lo ocurrido en el Perséfone, por más descabellado que suene, así que agradecerán que la iglesia tome este caso de barbárica brujería y podrían recibir, además de techo y comida, alguna recompensa por sus servicios a la Santa Iglesia.

### 2. Los PJ vencen, pero son los únicos vivos o casi.

Si no quedan supervivientes, o son solo uno o dos (peor si son solo marineros), será difícil que les crean la historia de un demonio que asesinó a toda la tripulación y a gente tan correcta, pues pueden llegar a creer que son brutales asesinos que usan como excusa una historia del infierno o creerán que son siervos del maligno si encuentran las señales debajo. Así que sería recomendable que los PJ huyan apenas lleguen a puerto o se enfrenten a la cruel justicia medieval.

Esto no aplicará si tienen de su lado a la condesa, una mujer muy influyente, o al capitán, quien debería cuidar a su tripulación. En tal caso, se aplica el Desenlace 1.

## 3. Los PJ mueren junto con los demás tripulantes.

En el caso de morir junto con los demás tripulantes, Roque se alzará con gran alegría y entre la niebla de la mañana observará a lo lejos el puerto de Italia. El demonio se acercará a Roque deseoso de llegar y le dice a la criatura:

Roma está pronto a presenciar el poder del Infierno. Solo espero que el papa nos esté esperando.

# 4. Nos morimos todos (cuando digo todos es TODOS)

Es probable también que absolutamente todos mueran, los tripulantes, los enemigos, los jugadores y el demonio en el enfrentamiento final. En este caso solo deberás narrar a modo de epílogo, cómo las autoridades entraron al Perséfone y vieron con horror la cantidad de muertos que el mar trajo. Nadie sabe lo que ocurrió, nadie sabe quién lo hizo, quizá el Diablo o un demonio, pero nadie sabrá que se logró evitar que se liberara.

Siguiendo estos eventos se creará una historia en que la tensión y el suspenso irá creciendo, sin embargo, deberás saber llevar estas historias al mismo tiempo que los jugadores investiguen más o menos las pistas.

Este es solo el esqueleto de la historia, el desarrollo se verá según los descubrimientos que harán los PJ, para ello están las siguientes secciones:

El Perséfone es el escenario detallado con cada una de sus habitaciones, objetos y niveles, algunos de estos se pueden ver alterados según los eventos que ocurran.

Los Tripulantes darán información de cada PNJ con tal de que la historia se desarrolle como un policial, encontrando declaraciones, sospechosos, motivaciones, lucha de personajes, etc.



# El Persétone



ste barco es un amplio escenario, pero limitado, en el cual los PJ podrán investigar todas las secciones, algunas estarán cerradas o prohibidas para ellos, debido a que los PNJ se podrían negar a que revisen sus pertenencias (algo comprensible) o porque están cerrados con llave.

Algunos de estos lugares se podrán investigar si el habitante ha muerto o la presión por demostrar su inocencia permita revisarlo.

Todas las habitaciones que estén señaladas con (Abierto) es que no tienen puerta para dejar cerrada, o tiene una forma de abrir fácil o es que simplemente la persona dejó esa puerta abierta. Mientras que las que estén señaladas con (Cerrado) es porque están trabadas, con cerradura, u otro aparato que no permite abrirlas.

# Cubierta

Este es el lugar superior del barco, a los costados están las amarras que sostienen los mástiles y las velas. Si por alguna razón no quedan los marinos, la única forma de ayudar a manejar las amarras es haciendo una tirada de Navegar (revisar las reglas de Competencias en el manual de Aquelarre tercera edición).

**POPA:** La popa es una sección trasera y elevada del barco en el exterior, se accede subiendo escaleras. La popa es lugar que conduce la navegación y por lo tanto se puede encontrar el timón y un mástil menor.

**CAMAROTE DEL CAPITÁN:** El camarote del capitán se ubica justo debajo de la popa, es decir, de la sección que permite la navegación, algo común debido a que así los capitanes podían ir rápidamente a revisar el curso.

Este es un lugar bastante lujoso comparado a las habitaciones de los demás pasajeros o de los marinos.

Escritorio: (Abierto) El escritorio del capitán tiene una mesa tallada la cual tiene cajones a los costados. Dentro de los cajones hay una daga, sobe la mesa hay un gran mapa de las tierras alrededor del mar mediterráneo, herramientas de capitán (lupa, compás, brújula, etc), una libreta de cuentas, el diario del capitán, pluma y tinta. Dentro del escritorio hay cajones cerrados con llave Detrás hay un baúl que contiene una bitácora del anterior viaje, un abrigo de piel, libros sin interés, y dos espadas.

\*El baúl solo se abre con llave. Si no tienes la llave una tirada de Forzar Cerradura (si tienes alambre o ganzúa será dificultad Normal, sino dificultad Difícil).

El diario habla de muchos viajes, tripulantes sin importancia, pero dos entradas son muy importantes:

(Hace 3 meses) No puedo describir lo ocurrido, pero Primo recibirá un castigo ejemplar, no importa quién es él, todos deben ver que la justicia se reparte a cualquiera.

(Hace 1 mes) No escribiré los detalles de lo que hice. Pero desde ahora este grupo debe guardar silencio por lo que ocurrió con Primo, si alguien se entera, podrían acusarnos de un gran pecado. Luego se retoman viajes comunes y corrientes, aunque la letra del capitán cambia, es temblorosa y la lectura parece no dar importancia de ningún tema.

Comedor: (Cerrado) Este comedor es solo para el capitán, el médico, maestre e invitados de honor (la condesa). Hay una amplia mesa, encima tiene un mantel, muchos platos, cubiertos elegantes y un candelabro fino, si revisan debajo de la mesa, observarán que se tallaron estas palabras: "No me olvidaré de Primo". Si a nadie se le ocurrió, diles que hagan una tirada de Rastrear.

**Dormitorio**: (Cerrado) En el dormitorio hay una cama única, junto a un velador, con una farola, hay un baúl pequeño abierto (solo hay mudas de ropa), afuera del baúl están las botas del capitán. Si retiran la cama, podrán ver marcas hechas con cuchillo, no se distinguen las palabras, pero con una tirada de Leer y escribir con dificultad Difícil, podrán reconocer que dicen las palabras: *PRIMO* y *MUERTO*.

**PROA:** La proa es la sección delantera media elevada del barco, aquí hay un mástil y permite observar hacia adelante en el mar para el conductor del timón que está en la popa.

COCINA: (Abierto) La cocina está debajo de la proa, tiene una estufa de hierro, una pila de platos y ollas. Junto a la estufa hay palos de leña. También hay cajas de comida, si el cocinero las ha pedido traer Aquí trabaja uno de los marinos (a menos que como tripulante pueda estar a cargo uno de los PJ).

# Primer Nivel

**CAMAROTES ESTRIBOR:** Estribor es la parte derecha del barco, si uno mira hacia adelante, hacia donde avanza el barco.

Camarote PJ: En este dormirán los PJ sin importar su condición social, ya que ambos deberían dirigirse al mismo destino por las mismas razones, así que van juntos. Las camas están en forma de literas, así que cada uno decidirá donde se acuesta. Los objetos que haya en la habitación dependerán de lo que hayan traído.

Camarote Rafael: (Cerrada) En este lugar duerme el médico Rafael, entre sus pertenencias están bolso lleno de utensilios médicos (cuchillo, etc.), además de una caja protegida con paja en la que hay medicamentos y venenos en frascos. Tiene un baúl con llave en que se oculta paños, algunos cuantos están manchados con sangre (muy poca), y debajo de muchas ropas de hombre, hay dos mudas de ropa de mujer de villa esquinadas para permanecer ocultas. En el velador hay una Torá en hebreo, y un diario en hebreo. Rafael se negará a que entren a su cuarto a investigar, a menos que caiga ante los encantos de la condesa.

Camarote de Roque: (Cerrada) En este lugar se ven objetos de mediano lujo, ropas de burgués, botas lustradas, y alguna pintura con el retrato de una familia (si tiran Investigar notarán que el hombre del retrato es el mismo Roque, los demás deberían ser su esposa y su hijo). Oculto en su velador hay un diario en que se lee su vida, la historia de su mujer y su hijo, pero el diario cambia de idioma entre español y latín:

(Hace 20 años. Español) Cierto día un hombre poderoso acusó a mi hijo sin pruebas de un pecado atroz, fue sentenciado sin juicio y ejecutado ese mismo día. Mucho imploré a Dios, pero no fui respondido. Así que me vengué de ese hombre y lo maté, quizá la justicia requiere acciones que van contra las leyes.

Después de esto se habla de su vida sin su hijo y su alejamiento de su esposa, explica que por sus negocios a Roma debe manejar el idioma así que escribe el resto en Latín.

(Hace 20 años. Latín) He encontrado un maestro de la magia negra, no sé si sea correcto entrometerme en temas tenebrosos, pero si Dios no me quiso ayudar quizá el Diablo sí.

(Hace 1 mes. Latín) Ahora el plan está listo, no fue solo ese obispo quien acusó a mi hijo, fue la Iglesia y su Dios, así que ellos deben ver la realidad del poder del Diablo, quizá el papa también.

El latín es un idioma difícil de manejar a menos que seas un erudito o un monje, un médico podría leer algunas frases. Pero hay mucha suerte de que un jugador supiera latín a la perfección, lo mejor será cambiar el idioma por otro, por ejemplo, el Catalán o Aragonés, ya que en Valencia estos pueblos son frecuentes.

El diario dejará de estar disponible en el camarote cuando Roque finja su muerte, y como cualquier otro tripulante si ve que le falta su diario pedirá al capitán, otra autoridad o personaje que lo apoye, a que le devuelvan su diario.

**CAMAROTES BABOR:** Babor es la parte izquierda del barco, si uno mira hacia delante, hacia donde avanza el barco.

Camarote Ana: (Siempre abierta) El camarote de la condesa es lo más lujoso que podría haber en un barco, está muy cerca de las escaleras hacia el exterior y además está finamente decorado, la madera es buena y limpia y la cama de primera calidad. En su baúl solo se encuentran mudas de ropa, entre ellas una bufanda de piel, muy cara.

Camarote Julián: (Cerrado) El camarote de Julián está junto al de la condesa, es un camarote normal. Dentro hay una pequeña caja delgada donde se guardan sus armas (sobre todo espadas y estoques, un arco y 50 flechas, quizá algún hacha).

**Camarote vacío**: el último camarote, está totalmente vacío, apenas se distingue unas marcas rayadas, parecen de cuchillo.

**COMEDOR:** El comedor es para todos los pasajeros que pertenezcan a clases que estén debajo de la nobleza, es decir, aquí comen los marinos, Roque, y don Julián, el cuál solo irá al comedor del capitán para cuidar a la condesa.

# Segundo Nivel

**CAMAROTES DE MARINOS:** Los camarotes de los marinos son una sección del barco que se ubican muy abajo. Aquí los marinos descansan, duermen y a veces retozan con alguien más (si sabes a lo que me refiero), aunque en estas circunstancias es muy difícil, a menos que la condesa tenga mucha necesidad.

Camas: (Abierto) Las camas de los marinos son simples hamacas, que están unas sobre otras, como literas, pero sin la rigidez o seguridad que les caracteriza. Estas tambalean mucho y a veces logran marear a los marinos.

Junto a las hamacas hay cajas con ropa de cada uno. Las cajas de Segundo y Octavio contienen un talismán cada uno, con una forma muy particular de una serpiente o pez. La caja de Décimo tiene una cerradura rojiza (es una *Cerradura Maldita*, por lo que requiere una tirada de Forzar Cerradura con penalizador de -50% o si tienes llave haz una tirada de HABx3), dentro hay objetos de toda índole (hojas, ramas, polvo, partes de animales como colmillos, pieles, escamas, etc.), una tirada de Conocimiento Mágico les dirá que son componentes para crear hechizos (un crítico les añade información, estos hechizos son magia blanca de origen popular).

**Lugar de descanso**: (Abierto) Este es el lugar en el que los marinos aprovechan para jugar a las cartas u otras entretenciones competitivas para relajarse y olvidar el trabajo.

**BODEGA:** (Cerrado) La bodega es el lugar donde se guardan los alimentos, repuestos u otro equipaje, ya sea un bien necesario u objetos que transportan a otro lugar.

Cajas: Las cajas son de Roque y estas contienen especias que este hombre lleva a Roma, una de las cajas está vacía, pero no está marcada.

**Barriles**: Los barriles contienen vino y agua, esenciales para estos viajes. Otros contienen la carne en sal, y otras comidas.

**Techo**: (solo Quinto Evento) si pierden el rastro de sangre con una tirada de Rastrear dificultad Difícil, lograrán ver que en el techo hay unas gotas (a menos que los jugadores declaren que verían al techo). Se ve que unos tablones están sueltos y se puede entrar.

# Entre los Tablones

Esta sección del barco solo se tomará como opción cuando noten las manchas de sangre del herido demonio, o a menos que algún jugador tenga la inesperada idea de plantearlo como posibilidad.

Si algún de los PJ se le ocurre oír tras los tablones, deberán hacer una tirada combinada de Suerte y Escuchar, así sentirán los ruidos de un ser arrastrándose por dentro. La idea es que dé la sensación de no saber dónde o qué estás buscando, y que tardas en encontrarlo si es que tuvo suerte (2d4 horas).

Si ya tienen identificado el lugar donde está el demonio, ya sea por la tirada de Suerte o porque lo vieron entrar en alguna de las entradas, entonces podrán usar constantemente la competencia de Escuchar para seguir sus pasos.

Para atacar se debe hacer una tirada combinada de Escuchar y el Ataque del arma para lograr asestarle un golpe.

No se aconseja entrar entre los tablones, pero si es a gusto del jugador entonces este sentirá una asfixia, pero mucho más lento que lo normal.

# Los Tripulantes



sta no es una sección de Dramatis Personae, es decir, no es la sección para ver las características, puntaje u otra información de ellos.

Aquí se hace una descripción detallada de la personalidad de cada tripulante, sus pertenencias

que puedan ser interesantes, las razones por las que puede ser sospechoso y sus coartadas.

\*Coartada: entenderemos coartada como razones que muestran a razones de ser inocentes del asesinato, para no tener que ser sospechosos, ya sea su fe, personalidad, empatía con los PJ, etc.

Primero ordenemos a los tripulantes como probablemente puedan morir según las tiradas de dado. Recuerda que puedes crear tu propio orden aleatorio, teniendo siempre en mente que Roque y los PJ no se cuentan en esta lista por obvias razones:

- 1. Capitán.
- 2. Maese Rafael.
- 3. La condesa Ana.
- 4. Don Julián.
- 5. Segundo.
- 6. Juan Cuarto
- 7. Sixto
- 8. Octavio
- 9. Décimo

Cristóbal el capitán, es un hombre totalmente despreocupado, parece traumado, se nota que se emborracha incluso en servicio. Cuando ocurran los primeros asesinatos no le dará importancia: "Es normal que estas cosas pasen". Así que no es muy alentador este hombre. En realidad él tiene un trauma debido a que hace unos meses tuvo que ejecutar a su familiar, Pepe, el primer navegante de su tripulación y al que se le ocurrió la idea de enumerar a los marinos pues su apodo es Primo (pues en realidad era primo del capitán). Al capitán se le puede oír en las noches que dice: "Yo lo maté, fui yo".

**Posesiones**: lleva siempre una botella de vino, un estoque, una daga, una brújula, también tiene un diario de bitácora (no lo mostrará), llave de su baúl y de los camarotes (los lleva a la vista).

Sospechoso: la primera noche se le cayó el único bote que tenían, lo cual será grave si alguien quería escaparse. Él dirige todo, así que podría parecer el orquestador de estas muertes. Los primeros dos asesinatos no le importan, como si no sintiera nada por ellos. Además, ¿a quién diablos se le ocurre tener una tripulación con nombres de números? Pareciera ser parte de un ritual. Si descubren el diario secreto además se preguntarán quién es Primo y por qué no está (o por qué murió). Peor será cuando se enteren que él lo mató o le oigan decir entre sueños que mató a alguien.

Coartada: al ser el capitán quiere llegar a tierra y no tener una mala reputación, más de la que ya tiene. La mitad del tiempo está borracho, no pareciera ser una mente criminal. Pepe "Primo", era su mismo primo, fue colgado ya que tenía relaciones sodomitas con marinos temporales, se le dio una amonestación, pero al repetir la acción se aplicó las leyes navales, y él mismo se encargó de realizar la sentencia y ejecución (desde entonces se embriaga).

La condesa Ana, una mujer de actitud vanidosa, vampiresa, con clase, pero despreciativa a los demás, excepto a los hombres bellos (Aspecto 20 o más), a los cuales se insinuará, ya sea a los tripulantes o a los personajes jugadores. Dice que se dirige a Roma por su esposo el conde Enrique, aunque en realidad está escapando. Ella fue obligada a casarse a los 12 años con el conde Enrique (en ese entonces de 25 años y no muy agradable), y este trauma le causó ser muy libertina, así que cuando el conde la encontró acostada con don Julián, y antes de que este marido desenvainara su espada, ella le dijo al soldado que matase primero al conde.

Posesiones: Anillo de casada, vestido caro, vestido de piel, una bufanda de piel de armiño (le falta la cola), una joya exótica colgada en el cuero (puede ser sospechoso si creen que es mágica), alfileres puntiagudos en el pelo (pueden dañar 1d6) y llave de su baúl y camarote (la lleva a la vista).

Sospechoso: se le encontró acostándose con su guardia, así que podría intentar eliminarlos para que nadie revele su relación. Es demasiado poderosa e intocable, podría aprovecharse, su actitud es muy altiva y podría caer mal. Además, tiende a coquetear con jóvenes hermosos, a los cuales se aproximará si se ve en peligro, podría parecerles una vampira o una bruja por esta actitud. Pero será cuando se enteren que pidió a don Julián matar a su esposo. Además, casi no reaccionará si muere don Julián, o al menos sufrirá las primeras horas hasta que busque la compañía de otro.

Coartada: su vida en la nobleza la ha vuelto delicada y cualquier sangre podría hacerla desmayar. Es débil físicamente, así que es poco probable que tenga fuerza de asesina. No usa ni empuña absolutamente ningún arma pues no está adiestrada en aquel arte. Si les dice la verdad de su historia, aunque no empaticen con ella, pueden comprender que no es una asesina, aunque sí libertina.

Don Julián, el soldado, cuida de la condesa Ana en todo momento, incluso en las noches (de manera muy amorosa). Desde hace años ha sido amante de ella, y la tiene en su corazón constantemente. Sabe que este es un amor prohibido, pero su pasión va más allá del peligro al que se pueda enfrentar. Don Julián fue encontrado por el conde Enrique en pleno pecado carnal con su esposa, así que ella le pidió en el momento que lo mate, ahora ambos huyen. Él es el vivo ejemplo del caballero enamorado de su dama.

**Posesiones**: Una espada corta, otra espada de mano, armadura, una prenda de mujer (de la condesa) y una cruz de collar.

**Sospechoso**: es el único que usa armas profesionales y es el más fuerte, podría matar fácilmente a alguien. Defenderá fielmente a la condesa, así que si sospechan de ella él estará dispuesto a apoyarla, lo cual hará pensar que quizá ella le pidió a él matar a otros. Esto lo confirmará si cuentan la historia de por qué huyen.

Coartada: dice ser un siervo de Dios y de la nobleza lo que lo hace ver noble, y no mataría a la condesa porque la ama (se matará si ella muere). Cuando se enteren del asesinato al conde podrían entenderlo como un arrebato de amor, no de un asesino premeditado. Las únicas armas que posee son espadas largas, a diferencia de los cortes realizados a las víctimas.

Maese Rafael, el médico, dice que se dirige a Roma ya que un señor lo contrató como médico de cabecera estable, sin embargo, la realidad es que es una mujer travestida, su nombre es Rafaela. Desde su adolescencia quiso ser un hombre como tal, y aunque siente atracción por las mujeres prefiere alejarse de ellas para que no la descubran. Estudió medicina con un maestro, sin embargo, cuando la descubrieron fue perseguida y está huyendo. El paño con sangre que tiene es debido a que estos días está menstruando, para su mala suerte.

**Posesiones**: estoque, cuchillo de cirujano, venenos y medicinas, además bajo el pantalón usa un paño velludo que absorbe bien, llave de su baúl y camarote (la lleva a la vista).

Sospechoso: al ser médico sabe dónde atacar y herir, además tiene instrumentos cortantes que pueden ser del tamaño apropiado según el corte del asesinato. El día anterior se le vio con un paño lleno de sangre, así que sería muy sospechoso de un asesinato o un ritual de brujería. Además, si la condesa se le insinúa, sobre todo tras la muerte de don Julián, esta podría sucumbir ante los encantos de la condesa, peor será cuando descubra que Rafael es mujer.

Coartada: si logran sacarle la identidad de su sexo, y además si algún PJ es débil por las mujeres, es posible que sientan lástima por ella. Además, es médico, la preocupación de este oficio es mantener la vida, no eliminarla, sin contar que él no tiene gran fuerza para atacar. Por otro lado, si el médico revisó el cadáver claramente se dio cuenta que el corte de la víctima no fue preciso, así que no se usó una herramienta tan delicada y delgadas como las suyas, herramientas de doctor.

Maese Roque, el mercader, es un anciano en buen estado de salud, que pidió el carguero para llevar especias. Este es el brujo que pretende liberar a un demonio en la capital religiosa para causar estragos. Tiene una personalidad medianamente amable, hasta parece comprensivo. Tuvo la mala suerte hace 20 años atrás de que su hijo fue acusado sin pruebas de brujería, y fue sentenciado a muerte. Desde entonces maese Roque ha investigado todo lo que podía de hechicería, estudiado con brujos, para lograr su venganza contra el sacerdote que ordenó la ejecución de su hijo, pero no se conformó con ello y ya con veinte años siendo un brujo quiere vengarse de la Iglesia Católica.

**Posesiones**: Bracamarte, anillo de casado, un cuaderno con notas (lista de sus cajas, especias), anteojos, un libro satánico (no lo tendrá si finge su muerte), llave de su baúl y camarote (a la vista).

Sospechoso: por ser un mercader tiene muchas cajas, las cuales pueden servir para ocultar cosas o animales. La primera noche parecía estar más atento en bajar que en revisar el ruido del bote. Si ven sus diarios y se enteran de su asesinato podrán sospechar fácilmente de él, aunque no revela que fue un sacerdote.

**Coartada**: él no tiene interés en este viaje (aparentemente), sino que fue ordenado a cargar especias hasta Roma. Además, su puñal es demasiado corto para crear la herida de los muertos. Apenas él sea sospechoso principal de los PJ, Roque fingirá su muerte como dice el evento "*Ha Muerto Roque y...*".

Los marinos Segundo, Juan Cuarto, Sixto, Octavio y Décimo, son los trabajadores del barco y ayudan hace años a su capitán.

1. Segundo: Tiene mucha vitalidad, es ignorante, pero en todo lo demás es muy normal. Tiene un gran odio al capitán, pues mató a Primo, el cuál era muy amigo suyo, aunque conocía los gustos extravagantes de él. Muy atractivo.

**Posesiones**: Garrote, anillo de casado, un falso talismán de Bendición de Jonás (se detecta su falsedad con una tirada de Conocimiento Mágico).

2. Cuarto, Juan: Muy fuerte y silencioso. Puede parecer un hombre desagradable y poco sociable, pero simplemente es poco hablador. Tiene una visión de las leyes muy estrictas, cree que la ejecución de Primo fue justa, pues respetó las leyes. Se encarga de las amarras y traslado de objetos pesados. Es un hombre atractivo.

Posesiones: Navaja de afeitar, martillo, usa un collar de una cruz.

**3. Sixto**: Perceptivo, ágil y hábil. Se encarga de vigilar, apoyar al capitán y cocinar. Es un hombre bondadoso, pero es muy fácil de manipular o ser atemorizado, diríamos que se mueve por la masa de personas. Si Rafael le pide unos paños, él se los proveerá.

**Posesiones**: Cuchillo, catalejo, traje de cocinero, paños para limpiarse (un poco de sangre por la carne).

**4. Octavio**: es muy hábil y ágil, pero inculto y poco comunicativo. Se ve en su rostro que está encandilado por la condesa, la cual se podría acercar al inocente joven. Él se encarga de la limpieza, barre y friega el piso, aunque también se encarga de otros trabajos del barco. Es un hombre muy atractivo.

**Posesión**: Clava, escoba, un falso talismán de Bendición de Jonás (se detecta su falsedad con una tirada de Conocimiento Mágico).

**5. Décimo**: es un hombre lleno de energía y muy comunicativo, de todos es el más simpático y cercano. Se encarga de las amarras, junto a Segundo. Él conoció a un mago que le enseñó algunos hechizos populares.

Posesiones: Hacha, clava, cuerda, talismán Bendición de San Nuño, ungüento Cerradura Maldita.

Sospechosos: Sus nombres tan ordenados pueden causar sospecha, como si fueran parte de un ritual. Además, ellos saben que ocurrió con Pepe "Primo", pero no quieren hablar de él, así que parecerán posibles asesinos. Tres de ellos tienen un talismán, así que podrían ser vistos como brujos o hechiceros (solo uno sí sabe brujería, y los otros los compraron a una anciana). Algunos sí tienen armas blancas cortas, y usan escoba para limpiar (sangre, por ejemplo).

Coartadas: Son muy supersticiosos, ninguno es brujo, aunque Décimo conoce hechizos de origen popular, pero no usa nada de magia maligna. Los talismanes son amuletos para protegerse del mar (lamentablemente son falsos y no surten efecto). Si llegan a convencer de que digan la verdad, dirán que ellos no fueron los que mataron a Primo, sino el capitán, y no revelan nada de él porque Primo era sodomita, y podrían creer que ellos fueron cómplices de esos actos.

# La Vida en el Mar en la Edad Media

# ALIMENTACIÓN EN EL MAR



OS viajes en mar eran frecuentes para atravesar largas distancias, así que la alimentación no debía ser administrada igual que otros viajes en tierra. "La comida se regía por un par de principios: Menús muy fijos, consolidados durante siglos,

pensados para largas travesías. Alimentos capaces de mantenerse largo tiempo de modo natural o en sal."

Uno de los alimentos más consumidos era el biscocho, que proviene del latín biscoctus, pues era un pan sin levadura cocinado a doble cocción, resultando un pan muy seco. Así que se remojaba en agua o en vino, que eran los bebestibles comunes en un barco.

Pero también había carne y pescados, pero estos se servían comúnmente en guiso con arroz o legumbres para dar suficiente alimento a todos los tripulantes sin tener que desperdiciar tanta carne, o sea, nada de chuletas ni parrilladas. Debido a que la mayoría de alimentos debían conservarse en sal, como la carne y los pescados, se debía tener mucha agua para evitar la sed.

Las tres comidas al día aportaban muchas calorías, por lo tanto, los tripulantes debían tomar 3 litros de agua, y en climas calurosos, sumado el trabajo duro, el cuerpo de un marino debía consumir 10 litros diarios (algo que el cuerpo no puede resistir), así que la sed era una constante.

Por esta razón la bodega estaba lleno de toneles de agua, que será muy popular la visión de los marinos ebrios, pero el agua aporta más al cuerpo que el vino. En otras palabras, si sumamos comida salada, más mucho calor, más mucha agua que el cuerpo necesita, eso equivale sed pura.

Las verduras y frutas solos se consumían al principio del viaje, así que la dieta se desequilibraba en mitad de viaje, por lo cual, la falta de vitamina C provocaba escorbuto en muchos marinos.

# TRIPULACIÓN Y JERARQUÍA

La directiva del barco se componía en primer lugar por el patrón, una figura técnica y de administración. También estaba el escribano que revisaba los ingresos y gastos en sus registros. Además, también podían estar otro personal especializado, guardas, barberocirujano, cocinero y carpinteros.

En el bajo escalafón están los marineros, quienes comúnmente son personas pobres, sin trabajo, lo cual les obliga a tomar la desesperada decisión de trabajar en el mar. Posteriormente la sociedad los comenzara a ver como gente soez y pagana.

A estos se les bajaba las raciones por cualquier excusa, además los alimentos eran de baja calidad, así que algunos preferían pescar. Para peor se servían su comida en las cajas, solo con cuchillos y en una escudilla (recipiente ancho y hondo) para que todos comieran de ahí, poco higiénico y humilde.

El capitán comía en su cámara junto al maestre y el piloto, aunque solía invitar al cirujano y al escribano. Los biscochos eran más blancos y el vino era mejor. Incluso se daban lujos, como comer pollo asado, frutos secos, frutas en almíbar y otras delicias.

## **NAVEGACIÓN**

El uso de brújulas es un conocimiento muy tardío, durante los años 1200, y era una simple "aguja insertada, fija en un flotador, sujetada en un recipiente de agua".

Los estudios de astronomía eran escasos, así que el sol servía como referencia principal, pero ya que existe la habilidad de Astrología, este uso podría ser flexible para usarlo en altamar, quizá con una tirada de mayor dificultad. Lo anterior se debe a que no existen todavía las cartas marítimas, "la más antigua conocida es la carta partisana, fechada a finales del siglo XIII".

El uso del timón se introdujo entre el siglo XII y XIII de los islámicos, pero entendamos timón como esa pieza que está ubicada debajo de la popa que al moverse a uno u otro lado con una palanca cambia la dirección del mar (la rueda de timón popular es del siglo XVIII).

### **SEXO Y MUJERES**

El mar era para los hombres, y la edad media me lo respalda, para que no malinterpreten el comentario como machista. Esta vida era totalmente llevada a cabo por hombres y se evitaba dentro de lo posible a las mujeres en los barcos, ya que ellas podían "provocar" a los hombres a cometer el pecado. Así que nada de mujeres, ni siquiera tu esposa o tu prometida.

Sin embargo, ello no impedía que ocurriesen relaciones sexuales... ya saben... entre hombres. Este pecado, llamado sodomía, era castigado primero con amonestación, o con la muerte si se volvía a repetir. Además, si la necesidad requería de una mujer, pues algunos marinos traían de polizones a prostitutas o amantes, y al desembarcar, ya saben... "en cada puerto un amor".

Sin embargo, en alguna ocasión algunas mujeres debían viajar, así que estas debían protegerse de las miradas lascivas de los marinos. Las pasajeras casadas siempre estaban acompañadas de su marido, así que también puedo suponer que las poderosas podían estar acompañadas de guardias. También supongo que las doncellas eran resguardadas por el estricto padre para que no caiga a la tentación o un marino se aproveche de ella.

### RECOMENDACIÓN ÉPOCAS

Si ambientarás esta partida entre el siglo V al XII deberás eliminar toda referencia a brújulas, mapas cartografiados y el uso del timón, en cambio si la ambientación prefieres hacerla entre el siglo XIII al XV, mantén esta aventura intacta.

# **Bibliografía**

Jáuregui-Lobera, I. *Navegación e historia de la ciencia: La vida a bordo: los hombres de la mar en el siglo XVI*. JONNPR. 2020;5(3):347-58. Recuperado el 26 de agosto de 2022. <a href="https://revistas.proeditio.com/jonnpr/article/view/3433/HTML3433">https://revistas.proeditio.com/jonnpr/article/view/3433/HTML3433</a>

Molina, A (2000). Los viajes por mar en la edad media. Cuaderno de turismo, 5, 113 - 122

Ibáñez, R (2011). Aquelarre. Nosolorol. Madrid, España.

# Dramatis Personae

# CAPITÁN CRISTÓBAL

FUE	10	Altura	1,64
AGI	15	Peso	125 lb
HAB	15	RR	50%
RES	15	IRR	50%
PER	20	Templar	1z90%
COM	10	Aspecto	15
CUL	15	Edad	39

Protección: Ropas gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Estoque 35% (1D8) y Daga 45% (2D3).

Competencias: Cuchillos 60%, Astrología 60%, Orientarse 80%, Navegar 85%, Mando 55%.

# **CONDESA ANA**

FUE	7	Altura	1,57
AGI	10	Peso	118 lb
HAB	17	RR	80
RES	10	IRR	20%
PER	16	Templan	z20%
COM	20	Aspecto	24
CUL	20	Edad	17

Protección: No tiene.

Armas: No tiene.

Competencias: Cantar 65%, Corte 70%, Degustar 70%, Seducción 90%.

# DON JULIÁN

FUE	20	Altura	1,79
AGI	20	Peso	150 lb
HAB	15	RR	90%
RES	15	IRR	10%
PER	20	Templan	z65%
COM	10	Aspecto	20
CUL	10	Edad	25

Protección: Coracina (5 puntos de protección).

**Armas**: Espada corta 50% (1D6+1) y Espada de mano 50% (1D8+1), Maza 20% (1D8).

**Competencia**: Ballestas 75%, Espadas 50%, Elocuencia 65%, Tormento 75% y Armas de soldado, Sigilo, Cuchillos, Pelea.

## MAESE RAFAEL

FUE	10	Altura	1,64
AGI	10	Peso	125 lb
HAB	20	RR	70%
RES	10	IRR	30%
PER	20	Templar	1z60%
COM	15	Aspecto	22
CUL	20	Edad	28

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Estoque 40% (1D8), cuchillo de cirujano 40% (1D6).

**Competencias**: Medicina 80%, Escuchar 55%, Disfrazarse 90%, Sanar 75%, Latín 45%.

# **MAESE ROQUE**

FUE	10	Altura	1,64
AGI	15	Peso	140 lb
HAB	20	RR	0%
RES	10	IRR	150%
PER	15	Templa	anz80%
COM	20	Aspect	o 10
CUL	20	Edad	55

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de Protección)

Armas: Bracamarte 45% (1D6+2).

Competencias: Cuchillos 45%, Leer y Escribir 60%, Italiano 60%,

Latín 55%, Sigilo 60%.

Hechizos: Casi todos los hechizos.

# **SEGUNDO**

FUE	15	Altura	1,77
AGI	15	Peso	146 lb
HAB	15	RR	50%
RES	20	IRR	50%
PER	15	Templan	z45%
COM	10	Aspecto	19
CUL	5	Edad	31

Protección: Ninguno.

**Armas**: Garrote 40% (1D4+1).

Competencias: Palos 50%, Nadar 60%, Navegar 55%, Trepar 45%.

### **JUAN, el CUARTO**

FUE	20	Altura	1,79
AGI	18	Peso	150 lb
HAB	17	RR	70%
RES	15	IRR	30%
PER	10	Templan	z75%
COM	5	Aspecto	21
CUL	10	Edad	34

Protección: Ninguno.

Armas: Navaja de afeitar 45% (1D6), Martillo 20% (1D6).

Competencias: Cuchillos 45%, Navegar 65%, Nadar 50%, Trepar 45%.

### SIXTO

FUE	10	Altura	1,64
AGI	16	Peso	150 lb
HAB	15	RR	75%
RES	14	IRR	25%
PER	20	Templar	1z40%
COM	10	Aspecto	10
CUL	10	Edad	2.5

Protección: Ninguno.

Armas: Cuchillo 40%.

Competencias: Cuchillos 40% Navegar 55%, Nadar 50%.

# **OCTAVIO**

FUE	15	Altura	1,75
AGI	20	Peso	140 lb
HAB	20	RR	25%
RES	15	IRR	75%
PER	11	Templan	z40%
COM	7	Aspecto	22
CUL	7	Edad	32

Protección: Ninguno.

Armas: Hacha 45% y Escoba 15%.

Competencias: Hachas 45%, Navegar 75%, Nadar 45%.

### **DÉCIMO**

FUE	10	Altura	1,64
AGI	15	Peso	120 lb
HAB	15	RR	60%
RES	20	IRR	40%
PER	10	Templar	z65%
COM	20	Aspecto	8
CUL	10	Edad	35

Protección: Ninguno

Armas: Maza 35% (1D8), Clava 35% (1D6).

Competencias: Mazas 35%, Nadar 40%, Navegar 60%, Trepar

40%.

Hechizos: Solo hechizos de Vis 1 de origen popular.

# CINOCÉFALO

FUE	25	Altura	1,55
AGI	25	Peso	90 lb
HAB	10	RR	0%
RES	25	IRR	150%
PER	30		
COM	1		
CUL	1		

Protección: Piel gruesa (1 punto de Protección).

Armas: Garras 65% (1D8+3D6).

Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%.

Poderes Especiales:

- Furia: En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos, ya sea amigo o enemigo. El arrebato les dura hasta que mueran, no quede nadie vivo cerca de ellos o se calmen (véase más abajo), y mientras dure no sentirán dolor alguno (no podrán quedar inconscientes debido a las heridas ni tampoco perderán su bonificador al daño).
- 2. Vulnerable al alcohol y al sexo: Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cinocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.

