

Historias secretas: El viaje hacia Madeira

Una aventura para Aquelarre – por orthanc (www.persorol.blogspot.com.es)

Aventura para 1-2 jugadores con capacidad de manejar un arma con soltura, y cuya posición social sea villano, burgués o Baja Nobleza. No estaría de más que su profesión fuera Marino o que tuviera algún porcentaje en Navegar. *Esta aventura está basada en el módulo “El mar de los Sargazos”, escrita y editada por Dani Vicente ‘Yimbo’ Ilustraciones/ Litografías: Dominio Público – CC, y Maquetada por Miguel A. (Cable)*

Introducción para jugadores

En 1419, los navegantes portugueses João Gonçalves Zarco, Tristão Vaz Teixeira y Bartolomeu Perestrel llegaron a la isla de Madeira por primera vez. Habiendo tomado nota del potencial de las islas de ese archipiélago, así como de la importancia estratégica de éstas, su colonización comenzó alrededor de 1425, la cual fue una iniciativa de João I y del Infante Don Enrique, su hijo (Enrique el Navegante). Los tres navegantes llevaron en su primer viaje colonizador a sus respectivas familias: un pequeño grupo de personas de la baja nobleza, gente de condición modesta y algunos ex prisioneros del reino. Allí intentarían ser los primeros repobladores de Madeira. Los jugadores serán integrantes de ese grupo durante el viaje en alta mar.

I. El Sucesos en alta mar

Año del Señor de 1425.

Puerto de Lagos, Reino del Algarve portugués.

Los Pjs están a las órdenes del capitán João Gonçalves Zarco y viajarán en una nao partiendo desde la ciudad portuaria de Lagos hasta Funchal, en la isla de Madeira (ciudad fundada por él mismo cuatro años antes). El trayecto viajan junto al navegante y la tripulación su familia, bastantes sirvientes y algún que otro esclavo que servirá para tareas algo más desagradecidas. La encomienda de los Pjs como amigos personales del capitán portugués será la protección de su esposa Constança, así como todos sus hijos pequeños, durante el viaje a Madeira. El capitán no escatimará en un sinuoso pago a cambio de la seguridad de los suyos (o tal vez de un buen favor futuro). Tras zarpar de puerto la tripulación navegará un par de jornadas con tiempo claro y soleado.

El DJ añadirá uno de los siguientes sucesos durante la navegación en estos dos días de viajes, los cuáles pondrán en un aprieto a los jugadores. Es libre de elegirlo o de lanzar un 1d6:

1-2: el capitán Joao mandará a los Pjs a buscar a su hija Isabel, la pequeña de cuatro años. Es su cumpleaños y quiere darle un regalo, pero no la encuentra por ningún sitio. Podrán preguntar a sus hermanos o sirvientes, pero ninguno la habrá visto. Tan sólo la encontrarán escondida en la bodega, bajo unos sacos que tapan algunas provisiones. Está tan bien escondida que sólo darán con ella (a no ser que revuelvan todo) con una tirada de **Descubrir**. Está llorando porque se le ha perdido un collar que le hizo su madre antes de partir. Tal vez la niña quiera recuperarlo, y puede ser tarea para los PJ el hacerlo para contentarla. (¿Se le habrá caído por la borda? ¿se le habrá quitado alguno de sus hermanos? ¿O tal vez se la habrá robado algún sirviente con el propósito de venderla posteriormente?).

3-4: ¡Hombre al agua! será lo que alertarán los marinos en cubierta: Uno de los sirvientes ha caído al mar, el cual se está hundiendo irremediablemente. Si ninguno de los PJ se lanza a salvarle será el capitán Joao quien les ordene hacerlo. Tras atarse una cuerda a la cintura y ser sujetado por la tripulación desde cubierta, el PJ salvador habrá de realizar dos tiradas de **Nadar** para llegar hasta el sirviente. En caso contrario éste se desaparecerá bajo el mar. Es

posible aplicar las reglas de *Asfixia* (página 102 del manual) al propio PJ en caso de errar en las tiradas. Si lo salvan, y una vez arriba, el sirviente asegurará que alguien le empujó. Tal vez Joao mande esclarecer los hechos mediante investigación a bordo para identificar al culpable y sus razones.

5-6: En cubierta se oirán quejas acerca de una plaga de ratas en la nao. La mujer de Joao, Constança alertará de que sus sirvientas han visto roedores en los camarotes; además, el capitán de la nave teme que corrompan los alimentos, por lo que dispondrá registrar cada rincón del barco para encontrarlas (Bodega, camarote del capitán, bajo el castillo de popa, etc.). En cada uno habrá un 30% de posibilidad de encontrarse alguna (y tal vez acabar con ella). Eso sí, si los PJ superan una tirada de **Rastrear** para encontrar excrementos que les faciliten la búsqueda, ese porcentaje aumentará hasta el 80%. En total hay 1d6 ratas pululando discretamente por doquier y sería de agradecer acabar con todas...

II. Temibles encuentros

Al día siguiente todo cambiará, comenzando por el clima. En plena mañana un fuerte viento racheará el barco, empujará con fuerza en las velas y provocará gran tensión en numerosos los cabos, nudos y cuerdas. Por la tarde, desde el noroeste, el cielo se verá difuminado con el gris de una masa nubosa con muy mala pinta. Cualquiera podrá verlo a simple vista: hacia la nao se acerca una desconcertante tormenta. Virar sería inútil, pues no llegaríais a tiempo para navegar sobre aguas fuera de su expansión. Al caer la noche tendrán irremediamente la tormenta sobre sus cabezas. Un aguacero les acompañará sin descanso. La familia de don Joao y el resto de tripulantes se refugiará en camarotes, y la marinería se afanará en evitar que el barco zozobre a merced del terrible viento o algo peor. Las violentas olas harán que los jugadores tengan que superar una tirada de **Templanza** para no perder la compostura...

En algún momento, el capitán Joao ordenará a los PJ que vayan a cubierta, concretamente al castillo de popa, para ayudar al timonel. El marinero, pese a ser un viejo navegante curtido en la mar, caerá sin remedio desde lo alto del castillo por la borda. Lejos de ser víctima del vaivén o el viento, el motivo es que un enorme tentáculo de unas cuatro o cinco varas lo ha golpeado empujándole hacia la negrura de las olas. Su cuerpo fue rodeado por el mismo y tiró de él hacia el mar. Los PJ serán testigo de esta desgracia, y sabiendo que aquello no es en absoluto normal ganarán automáticamente 2 puntos de IRR (sólo han visto una parte de un terror oceánico muy cercano...).

Nadie excepto los PJ habrá presenciado el hecho. Otros marineros se afanan en cubierta intentando mantener a flote la nao, pues el temporal es incontrolable. Barriles, cubos, herramientas y cabos serán lo que más se aprecie entre lo que la cortina del aguacero deje ver, y las olas seguirán azotando el barco. El DJ debería pedirle al PJ de profesión marino dos de tiradas de **Navegar**:

- **Uno o dos éxitos:** El PJ habrá salvado a la tripulación. Su gran maestría en el manejo del timón habrá hecho que la nave aguante al temporal.
- **Sin éxitos:** el pilotaje de la nave no ha sido el adecuado, y habrá propiciado que las olas sigan golpeando la nao. Los jugadores serán empujados por una gran ola y perderá 1d6 puntos antes de perder la consciencia y despertar horas después (a no ser que superen una tirada de **Suerte x2**)

Posteriormente, tras haber amainado la tormenta (tal vez minutos o tal vez horas después, es decir, habiendo amanecido), los PJ podrán hablar con el capitán, y éste le informara de los daños: el timón se ha partido en su parte inferior y están varados. Algunos marineros han caído por la borda y no se han visto señales desde entonces. Además, Joao les hará otear el mar y los PJ comprobarán que están rodeados a muchas varas a la redonda por una gran capa de algas gigantes que flotan sobre la superficie. Si los PJ le cuentan el suceso del tentáculo el capitán se extrañará, pero enseguida aumentará su preocupación por el bienestar de su familia. Además, éste le pedirá que organicen unos turnos de

vigilancia y realicen un inventario de las provisiones (pues algunos criados aseguran que se ha perdido muchos alimentos durante la fiera tormenta).

Horas después (tal vez un día después, según la disposición de los jugadores y la gestión de las actividades), durante o después de alguna de éstas tareas en alta mar, con una tirada de **Descubrir** los PJ podrán divisar al este sobre la línea del horizonte un navío también a la deriva. Está a unas dos leguas de distancia (distancia que, por cierto, sigue infectada de los sargazos gigantes). Sea por su propia iniciativa o enviados por el capitán portugués, los PJ habrán de echar un batel al agua y aventurarse a indagar aquel navío enclavado en el mismo sitio. Si por alguna casualidad los PJ se aventuran a nadar en medio de aquellos sargazos notarán la gran dificultad, y su porcentaje de Nadar se verá reducido a la mitad.

III. Demonios de alta mar

Tras una media hora de viaje remando sobre el batel (en el que el DJ habría de remarcar una extraña sensación de inseguridad más allá del mar), los PJ y de 1 a 3 marineros (según estime el DJ) lograrán alcanzar al mediodía lo que parece una vieja coca. El aspecto de la misma es desolador: su casco está lleno de podredumbre, carece de palos y velas y parece que ha estado en ese estado de abandono durante muchas semanas. Para ascender al buque, los PJ necesitarán superar dos tiradas de **Trepar** (cuidado si se caen, pues sufrirán un daño de 2d6). No obstante, si utilizan garfios o cuerdas para ascender las tiradas de Trepar doblarán su porcentaje.

Al subir a cubierta verán que ahora es un conjunto de maderas ennegrecidas. A cada paso les acompañaran los crujidos de los tablones podridos. Si bajan a la parte inferior podrán atravesar un maltrecho pasillo y llegar hasta los camarotes. Los PJ comprobarán que muchos muebles se conservan: hamacas, barriles, ropas y objetos esparcidos por doquier. Si los PJ superan una tirada de **Descubrir** encontrarán los restos de algunos mapas de navegación empapados y un pequeño libro de anotaciones (el cuaderno de bitácora). Está casi deshecho. Si alguno de los PJ posee cierto % en **Leer/Escribir** más allá de su característica podrá saber algún párrafo de su contenido:

...no sabe uno lo que hay en lo profundo del océano. Seguimos anclados. Un marino subido a la cofia logró ver su piel metálica y lo ancho de su cuerpo cuando emergía. Su presen...

Con una tirada similar, en caso de obtener un crítico, podrán leer algo más.

...las velas, y éstas cayeron. Sabía de algún modo que sin ellas quedaríamos a su merced, si no lo estábamos ya. Algunos marineros se arrojaron por la borda, desesperados. Otros lanceamos su cuerpo, y eso pareció asustarle. Pero sabemos que emergerá de nuevo, notamos su presencia a ca...

Además, no será difícil encontrar 1d6 armas, entre lanzas cortas (Daño 1d6+1) y espadas cortas (Daño 1d6+1) diseminadas por algún camarote que pueda ser recogidas por el grupo. Por supuesto, no encontrarán ninguna provisión aprovechable para llevar de vuelta a la nao. Finalmente, cuando suban a cubierta de nuevo oirán un terrible chasquido: del mar emergerá una criatura gigantesca, de más de veinte varas de altura, (semejante a un pulpo) e incontables tentáculos (2d6+10). La visión aterrará a los PJ, y éstos perderán 1D10+2 de Irracionalidad si se falla una tirada de Irracionalidad con un penalizador de -25%. En esos momentos la criatura, emergida de las aguas, se lanzará contra ellos. Una tirada de **Leyendas** les hará saber que puede tratarse de un terrible mito del gran océano en el que se encuentran (el *Kraken*, pág. 296 del manual).

Comenzará la batalla, y cada uno de los PJ y PNJ lucharán contra un tentáculo. Si lo derrotan la criatura les atacará con más tentáculos. Para derrotarla en su totalidad han de atacarla directamente con armas arrojadas (lanzas, arcos, etc.), lo cual la herirá directamente y con un multiplicador al daño de x2, o bien

abatiendo poco a poco a cada tentáculos, lo cual irá restando poco a poco puntos de vida (ver *Dramatis Personae, Poder especial*). Por cierto, huir será imposible, pues el batel ya no está (se ha hundido tras haber sido amarrado junto al casco) y la idea de alejarse nadando puede ser una locura (estarían a merced de la criatura y los sargazos les impedirían avanzar rápidamente).

Una vez consigan derrotarla, los PJ notarán que las grandes algas comienzan a hundirse y liberan toda la superficie acuática. Además, comprobarán que se aproximan dos buques. Enarbolan la bandera de la corona portuguesa y tras divisarlos podrán ser recogidos mediante una escala. En uno de ellos viaja la el capitán Joao, su familia, marinos y criados. Joao les contará que han sido encontrados y recogidos por el capitán Tristão Vaz Teixeira (que se dirigía también hacia Madeira). Tras dos días de navegación, los PJ llegarán finalmente al puerto de Funchal, con la certeza que *Mare Tenebrosum* ostenta tal nombre por una buena razón.

Dramatis Personae

Kraken (ser de las profundidades)

FUE: 30 **Altura:** 23 varas
AGI: 15 **Peso:** ¿? kg.
HAB: 0 **RR:** 0%
RES: 35 **IRR:** 225%
PER: 15
COM: 0
CUL: 0
Protección: Piel gruesa (5 puntos)
Armas: Tentáculo 60% (5d6), Atrapar con tentáculo 50% (2d6 por asalto)
Competencias: Descubrir 75 %
Hechizos: Carece.
Poderes especiales:
Tentáculos: Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura.

Ratas del barco

FUE: 3 **Altura:** 23 varas
AGI: 10 **Peso:** ¿? kg.
HAB: 0 **RR:** 0%
RES: 5 **IRR:** 225%
PER: 10
Protección: Carece.
Armas: Mordisco 45% (1d4)
Competencias: Saltar 45 %, Esquivar 60%

