

À l'abordage!



**POWERED
BY OCYO**



Concepto y redacción

Francesc Montserrat

Ilustraciones y cartografía

Francesc Montserrat

Aventuras

Alberto Blanco
Francesc Montserrat

Índice

<i>Índice</i>	1
<i>Presentación</i>	2
<i>El Mar Caribe, siglos XVII y XVIII</i>	3
<i>Reglamento</i>	10
<i>Listas de precios y equipaje</i>	22
<i>Aventuras en el Caribe</i>	26
<i>Glosario</i>	38
<i>Foja de personaje</i>	40

Presentación

Este no es un suplemento para OCYO, al menos no en el sentido de ser un añadido. Hemos decidido incluir las reglas de OCYO en este mismo volumen para facilitar todo lo posible la labor del master y el disfrute de los jugadores.

En este manual encontrareis todo lo necesario para revivir la edad de oro de la piratería caribeña en vuestras partidas.

En esta primera parte del libro están todas las reglas para poder crear personajes y jugar con un sistema de reglas ligero y ágil, dejando todo el protagonismo de las partidas a los jugadores y sus personajes.

Esperamos que lo disfrutéis.

¿Qué es un juego de rol?

“rol”.

(Del ingl. role, papel de un actor, y este del fr. rôle).

1. m papel (función que alguien o algo cumple).”

Diccionario de la Real Academia Española de la lengua

El juego de rol (en inglés *Role Playing Game* o, abreviado, RPG), consiste básicamente en desempeñar un determinado rol o personalidad. Para tal cometido, los participantes en el mismo interpretan sus diálogos y describen las acciones que realizan sus personajes respectivos.

En un juego de rol no hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia está condicionado a las decisiones de los jugadores y las acciones de sus personajes. La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio favorecen el desarrollo de este tipo de juego.

Además de los jugadores que interpretan a un personaje, existe un tipo de jugador, comúnmente llamado Master (aunque otros nombres, como director de juego o narrador también se le pueden aplicar). El master cumple la función de mediar entre los demás jugadores y el desarrollo del juego. Se puede considerar al master como a un jugador que controla todo aquello no controlado por los jugadores (animales, plantas, otros personajes, meteorología, sucesos físicos, sucesos paranormales...).

Normalmente el master es quien prepara y dirige las partidas vividas por los personajes, dando unas directrices generales para el desarrollo de las mismas. El guión no esta preestablecido, pero si existe un entorno y unos condicionantes que ayudan a los personajes a vivir aventuras únicas.

No es necesario que los jugadores interpreten un papel como si realmente fuera una obra de teatro, porque realmente todo lo que hagan los personajes se ira improvisando sobre la marcha respondiendo a las diversas situaciones planteadas por el master.

Lo más importante de un juego de rol, es que es un juego de cooperación, no un juego competitivo. Acaben como acaben las partidas, no hay vencedores o vencidos, si no simplemente jugadores que han querido vivir una aventura con su imaginación.

Finalmente, para poder jugar a un juego de rol clásico como este, necesitareis lápices, gomas de borrar y aunque no es obligatorio, si que es recomendable algo que picar y algo para beber durante las partidas.

El Mar Caribe, siglos XVII y XVIII

El presente capítulo pretende aportar datos para que el master pueda enriquecer las partidas ambientadas en tan turbulenta región del mundo en la época que nos ocupa.

El lapso temporal abarca desde aproximadamente cien años, de 1620 a 1720, para dar la mayor variedad posible a vuestras partidas dentro de la misma ubicación.

Se suele llamar Caribe o El Caribe, a la zona que ocupa el mar del mismo nombre y las cosas que baña, tanto en el continente americano o en las islas Antillas. Esto último hace que a veces se conozca a este mar como Mar de las Antillas.

El mar esta limitado al oeste por Centroamérica, al sur por Suramérica, al norte por las llamadas Antillas Mayores y al este con las Antillas menores

Las Antillas mayores comprenden las islas de Cuba, la Española (isla compartida por Haití y la Republica Dominicana en la actualidad) y Puerto Rico y las Antillas menores, con una gran cantidad de islas e islotes muy larga para enumerar aquí pero entre las que constan islas como Antigua, Barbuda, San Juan o Tortuga.

Adicionalmente, al norte de las Antillas mayores podemos encontrar las islas Bahamas, también con más de treinta islas y más de seiscientos islotes.

La edad de oro de la piratería

Antes de 1620: Corsarios

Esta época, si bien es remarcable por la actuación de corsarios, y por ser la época en la que el mayor botín de la historia navegaba regularmente entre las colonias de America y España en la llamada flota de la plata, pocos piratas luchaban por cuenta propia. La escasez de habitantes y recursos en las colonias provocaba que aquellos que se dedicaban a la piratería, asaltaran sus presas por sorpresa, en pequeñas embarcaciones. Los autenticos piratas de la época, bien equipados y pertrechados, luchaban bajo patente de corso o de marca, en nombre de un rey a quien entregaban parte de su botín sustraído a naves de paises enemigos.

1650-1680: Bucaneros

Con el fin de las guerras de religión en Europa, los países implicados pudieron retomar el desarrollo de sus actividades coloniales, lo cual, implicaba mucho comercio marítimo y una recuperación de la economía, lo que implica que mucho dinero viajaba en barco.

Al mismo tiempo, los españoles trataban de deshacerse de los bucaneros franceses establecidos al norte de La Española, lo que provocó su traslado a Tortuga, una isla más pequeña, pero defendible con mayor facilidad. Siendo esta una isla con muchos menos recursos, los bucaneros dejaron de ser cazadores y tramperos para pasar a ser plenamente piratas.



El aumento de las actividades de los bucaneros desde Tortuga coincide con la captura por los ingleses de Jamaica en 1655. Los británicos permitían a estos bucaneros comerciar libremente en Port Royal, lo cual aumento el provecho que podían sacar de sus capturas. Asimismo, el gobernador francés de tortuga, emitía patentes de corso tanto para sus propios habitantes como para ingleses de Port Royal.

1693-1700: La Ronda Pirata

El aumento de piratas en el Caribe, así como la mayor cautela y fortificación de sus presas, provoca que muchos piratas miren más allá del calido mar. La vuelta a las hostilidades anglo-francesas elimina la colaboración entra Jamaica y Tortuga, y para empeorar las cosas, en 1692, Port Royal es arrasada por un terremoto, dejando a los piratas sin un mercado rico para comerciar con los bienes capturados.

Por si fuera poco, las ricas ciudades españolas del continente habían sido expoliadas hasta la saciedad. Si ir más lejos, Maracaibo fue saqueada hasta tres veces entre 1667 y 1668.

Paralelamente a estos sucesos, las colonias inglesas en Norteamérica, sometidas a las *Navigation acts* de la corona inglesa, padecían una grave escasez de efectivo y de productos manufacturados (estos últimos con su producción en las colonias prohibida por las *acts*). Esto llevó a que muchos gobernadores y mercaderes vieran la posibilidad de hacer tratos con piratas, o incluso patrocinarles, para evitar los fuertes impuestos de la corona.

Ir más allá del caribe, llevo a los piratas al Océano Indico, donde la ausencia de las armadas de las potencias coloniales y la producción asiática de artículos de lujo, tales como sedas o algodones estampados, lo convertían en un lugar ideal para ejercer su profesión.

1713-1730: Después de la guerra de sucesión española

En 1713, la firma del Tratado de Utrech terminaba con la guerra de sucesión en España. Este hecho, comportaría que un gran número de marineros con experiencia se quedaran sin trabajo, lo que, unido al fin de las patentes de corso de los corsarios británicos provocó un gran aumento en el número de piratas en todos los mares.

Esta alarmante situación provoco una respuesta militar de los estados europeos, así pues, después de una particularmente exitosa acción contra un cargamento español de oro, piratas como Charles Vane vieron como el gobernador de Jamaica no les permitía atracar y gastar sus ganancias en la isla con lo que se vieron obligados a fundar nuevas bases para la piratería en Nassau, en la isla de New Providence en las Bahamas.

Un nuevo objetivo se presentaba para la piratería durante esta época con el floreciente comerciό entre Europa, África y América. Los buques que seguían esta ruta, vendían productos manufacturados, entre ellos armas, en África, a cambio de materias primas y esclavos, que luego serian vendidos en las colonias americanas, a cambio de tabaco, cacao, azúcar y otros productos americanos.

La abundancia de marinos, tras la guerra, provoco una bajada en los sueldos y un empeoramiento general de sus condiciones de vida, hecho que llevó a muchos a preferir una vida libre como pirata a una mal pagada vida como marino asalariado.

Tras esta época, la piratería tradicional fue duramente castigada por las armadas de los diversos países, hecho que provoco una casi total desaparición en el Caribe.

Piratas famosos y personalidades del Caribe

Piet Heyn: Corsario neerlandés del primer cuarto del s. XVII, que si bien fue comandante de flotas corsarias y tuvo un historial de ataques a ciudades y fortalezas bien extenso, es más conocido por ser el único pirata que capturó la flota de la plata española en 1629 bajo el patrocinio de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales. Con el botín que capturó se pudo armar una nueva flota y el mismo fue nombrado almirante.

Bartolomeu Portugués: Pirata de origen portugués, como indica su sobrenombre, que estuvo activo en el Caribe durante la década de 1660. Su mayor aportación a la piratería, aparte de sus hazañas como la captura de barcos o una épica huida a través de un centenar de kilómetros de selva, fue uno de los primeros códigos piratas. Pese a su activa labor filibustera, Exquemelin nos indica que murió en la indigencia años más tarde.

Rock, el brasileño: Este pirata de origen portugués viene precedido de una fama de cruel bucanero. Operaba desde Port Royal, en la isla de Jamaica desde 1654 y antes que eso como corsario en Bahia (Brasil). Sus hazañas más conocidas son el motín que le llevo a adoptar la vida de pirata, una captura muy sustanciosa en su primer ataque y haber sido capturado por la corona de España para luego conseguir huir. No se sabe cual fue el final de el brasileño pero si que navegó en compañía del Olonés y de Sir Henry Morgan.

Mansveldt: Bucanero de las indias orientales, nacido en Curaçao de padres holandeses, entra en 1665 al servicio de del gobernador de Jamaica para tomar precisamente la isla de Curaçao a favor de los ingleses. Desoyendo lo pactado, atacó y saqueó Sancti Spiritus en Cuba. De ahí se dedicó a atacar Granada, Nicaragua y a saquear y quemar posesiones españolas en Centroamérica y Suramérica. Al volver a Jamaica solo fue levemente reprendido por el gobernador por sus actos. Muerto al poco de su vuelta, Henry Morgan toma el mando de su flota de quince naves.

Jean-David Nau, el Olonés: Este pirata francés, con base en la isla de Tortuga, es conocido como el pirata más cruel que surcó el Caribe. En los ocho años que duró su carrera se ganó el apodo de Azote de los Españoles, capturó numerosos barcos, saqueo plazas fuertes como Maracaibo. Es famosa su afición a la tortura, a arrancar el corazón del pecho de sus enemigos y a arrasas las ciudades por las que pasaba aunque hubiera cobrado rescate por ellas. Su muerte no pudo ser más adecuado, descuartizado y devorado por una tribu de antropófagos en el continente mientras huía del ejército español.

Sir Henry Morgan: Corsario británico nacido en Gales. Elegido almirante por los bucaneros en 1666, destruyo Puerto Príncipe (Camagüey) y Porto Bello en 1668. Ocupó el fuerte de Chagres en 1670, atravesó el istmo y se apoderó de la ciudad de Panamá de donde se retiró con un abundante botín. Carlos II de Inglaterra le dio el título de sir y lo nombró gobernador de Jamaica en 1674. Por abuso de poder, fue destituido en 1683 de su cargo.

Alexandre Oliver Exquemelin: Poco se sabe de la vida de este cirujano de origen francés de finales del siglo XVII, salvo que publicó un libro titulado *De Americaensche Zee-Roovers* (Los Bucaneros de América) donde relataba sus experiencias en compañía de piratas tan conocidos como el Olonés o Sir Henry Morgan. La mayor parte de la información sobre el modus operandi y la vida privada de estos piratas, la debemos a su publicación.

Lorencillo: De origen holandés, Laurens Cornelis Boudewijn de Graaf, más conocido como Lorencillo debido a su escasa estatura, empezó su carrera como filibustero al ser su nave abordada por dos naves corsarias que le ofrecieron unirse a ellos a cambio de su vida. Su carrera fue más de ataques a ciudades que piratería en el mar, y son famosos sus asaltos a Veracruz y la provincia de Tabasco, donde destruyó la capital, San Juan Bautista, en varias ocasiones.

Grammont: Michel de Grammont o Caballero de Grammont, Corsario al servicio del rey de Francia, comandante de la flota que operaba contra los españoles en las inmediaciones de Tortuga y La Española. Más tarde, durante el conflicto franco-holandés, atacó la isla holandesa de Curaçao y tomó el mando de la flota corsaria francesa en las Antillas. Entre sus logros está el atacar Venezuela, llegando al interior hasta Trujillo y también el ataque al puerto de La Guaira. Más tarde se apoderó de Toulha (Brasil), Puerto Cabello y Veracruz (Méjico) y Cumaná (Venezuela). Su brillante carrera corsaria le valió el nombramiento de gobernador adjunto de La Española, pero no llegó a ejercer el cargo, ya que desapareció en el mar en abril de 1685.

Kidd: El caso extremo de mala suerte en el mundo de la piratería recae en Kidd. Un hombre con patente de corso para atacar buques franceses a finales del s. XVII, cuya tripulación decidió atacar presas más fáciles y ricas, como los mercantes ingleses, sin demasiado éxito por otra parte. Por ello, fue capturado, ahorcado y su cuerpo colgado en una jaula en Inglaterra en 1701.

Barbanegra: De nombre Edgard Teach, nacido en Inglaterra, centró sus actividades en las Indias Occidentales (el Caribe) y la costa este de las colonias americanas durante los primeros años del siglo XVIII. En 1716 se unió a los piratas de la isla de New Providence y rápidamente consiguió el *Queen Anne's Revenge*, el que fuera su primer buque ganándose una reputación temible. Su mote viene de la espesa y negra barba que lucía, donde incluso ataba mechales encendidas para atemorizar a sus rivales con su mera presencia. Pese a todo, no era conocido como un pirata cruel, y no hay noticia que acabara con la vida de ninguno de sus tripulantes o prisioneros. Barbanegra murió el 22 de Noviembre de 1718 a manos de marinos bajo el mando del gobernador de Virginia.

Charles Vane: Pirata Inglés con base de operaciones en la isla de New Providence, en las Bahamas. De infame reputación debido a su crueldad con los buques capturados, torturando a sus tripulantes y en general no respetando el código de los piratas, matando a marinos rendidos después de prometerles clemencia o engañando en las particiones del botín a su propia tripulación. Perdió su puesto de capitán a favor de Jack Rackham, después de mostrar cobardía frente a una nave de guerra francesa, pero posteriormente logro recuperar su status. Capturado en 1719 por los ingleses y ahorcado en Port Royal en 1721.

Calico Jack: También conocido como Jack Rackham (su nombre real) fue un capitán pirata inglés que desarrollo su carrera en los primeros años del siglo XVIII. Su sobrenombre viene de sus coloridos ropajes de calicó (un tejido de algodón de brillantes estampados de origen hindú). Entre otras cosas, también se le conoce por llevar a bordo a dos mujeres pirata de fama, como fueron Anne Bonny y Mary Read, una rareza, pues los supersticiosos piratas creían que llevar una mujer a bordo traía mala suerte. Rackham acabo sus días ahorcado en Por Royal en 1720.

George Lowther: Antes de dedicarse a la piratería Lowther fue oficial del *Gambia Castle*, un barco esclavista. Es sabido que era más popular entre la tripulación que el capitán y eso provoco un enfrentamiento entre sus miembros. Una día que el capitán se encontraba en tierra, Lowther huyó con el navío para empezar su carrera en el Atlántico. Con el tiempo Lowther se hizo con una pequeña flota pirata operando en las Carolinas, las Caimán y la costa de Guatemala. Cuando, en 1723, finalmente fue acorralado cerca de una isla llamada Blanquilla, este escapó a la misma y se disparo en la cabeza antes de ser capturado.

Bartholomew Roberts: Pirata de origen galés cuya carrera tuvo lugar entre 1719 y 1722. Fue el pirata de más éxito conocido pues en el breve tiempo que duraron sus actividades se cree que capturó más de 400 naves. Conocido por su elegancia, jamás bebía ron y trataba a las mujeres con toda caballerosidad. Murió en combate tras ser malherido por una descarga de artillería el 10 de febrero de 1722, fecha en la que por convención se fija el final de la edad de oro de la piratería.

Refugios piratas

Port Royal: Situada cerca de las rutas marinas que unían Panamá y España, fue uno de los puertos más seguros para los piratas del mar Caribe. Originalmente colonia española en la isla de Jamaica, en 1655 los ingleses la tomaron de forma definitiva.

Los nuevos dueños de la ciudad construyeron un fuerte sobre una lengua de tierra que formaba un puerto natural. En 1659, doscientas casas, tiendas y almacenes rodeaban ya el fuerte, convirtiendo el lugar en una presa interesante para cualquiera. Dada la escasez de tropas inglesas para defender el lugar, los gobernadores de Jamaica vieron en los piratas un recurso para la defensa de la ciudad contra españoles, franceses y los propios piratas.

La cercanía de Port Royal a las rutas comerciales permitía un rápido acceso a las presas, y además, un puerto seguro al que retirarse, ya que su gran tamaño permitía realizar tareas de mantenimiento en los buques. Asimismo, Port Royal era una excelente base para atacar puertos como Panamá, Portobello o Maracaibo, tal como hiciera Henry Morgan.

Ya en la década de 1660, la ciudad se había ganado la reputación de ser la Sodoma del Nuevo Mundo, con una población formada mayoritariamente por piratas y aquellos que se beneficiaban de su presencia.

Es en esta década, con Port Royal convertida en una de las ciudades más importantes en la economía de las colonias inglesas cuando se pueden encontrar la sorprendente proporción de una taberna por cada diez habitantes. En esta época, y hasta 1692, la ciudad tuvo una media de 6500 habitantes. La prosperidad era tal, que a diferencia del resto del Caribe donde el trueque era la forma mayoritaria de comercio, se usaba de forma preferente la moneda.

El final de Port Royal como puerto pirata coincide con el ascenso a la posición de gobernador de uno de ellos. Henry Morgan emitió leyes anti piratería en 1687, poniendo fin de forma efectiva a una época. Port Royal, pasó de ser un puerto pirata a ser el lugar donde se les ejecutaba.

La decadencia de la ciudad, tuvo que ver con una serie de terremotos que tuvieron lugar el 7 de Junio de 1692, hacia mediodía, que hundieron dos tercios de la ciudad bajo las aguas. De hecho, corría la creencia que tal devastación era un castigo divino por la reputación de la ciudad. Si bien después de esto, Port Royal ha seguido existiendo, nunca más fue un puerto rico o seguro.

Tortuga: También conocida como Isla Tortuga, es una isla comparativamente pequeña, de forma alargada, pero dotada con un buen puerto. La proximidad de Cuba, proporcionaba ricos botines a los piratas que salían de su puerto. Los bucaneros que habitaban la isla, se llamaban a sí mismos La Hermandad de la Costa, y para unirse a ellos había que jurar una serie estricta de normas, conocidas en su conjunto como las Costumbres de la Costa. La mayoría de los piratas de Tortuga eran franceses o ingleses, pero algunos, como el Olonés, eran de origen holandés.

En 1650 los franceses tomaron control de la isla, pero se seguían sirviendo de los bucaneros como defensa, y daban la bienvenida a cualquier pirata con la condición que compartiera el botín con el gobernador Le Vasseur. Tras la muerte de Le Vasseur los franceses perdieron la isla a favor de los españoles, que expulsaron a los piratas. Más adelante, en 1656, los ingleses hicieron con la isla, invitando a bucaneros y piratas a retornar, como modo de defensa. Tres años más tarde, los franceses recuperaron la isla, pero al estar en guerra con Inglaterra, dependían de las tripulaciones piratas para su defensa.



Hacia 1670, los piratas buscaron otros puertos como base de operaciones, y alrededor de 1688, Tortuga dejó de ser un puerto seguro para los piratas.

New Providence: El último gran refugio de pirata que cobró importancia en el Caribe fue en New Providence, en las Bahamas. Una colonia fundada en 1656 en un isla un tanto más grande que Tortuga.

Aparte del hecho que proporcionaba una base segura, dada la gran cantidad de escondites y calas presentes en las Bahamas, New Providence ofrecía la posibilidad de atacar los puertos y ciudades de las colonias norteamericanas.

El hecho más notable de New Providence era en puerto de Nassau, un puerto natural de gran tamaño, capaz de albergar hasta quinientas naves, protegido por una pequeña isla en su entrada y una barra de arena que evitaba que las grandes naves de más de 500 toneladas entraran en el puerto. Así pues, los ligeros navíos piratas podían resguardarse en un puerto donde las grandes naves de guerra no podían seguirles. Rodeando el puerto, una serie de colinas facilitaba una atalaya desde la que poder ver grandes distancias en el mar, en busca de presas o buques enemigos.

El periodo de uso como base pirata de New Providence se extiende desde 1670 hasta 1716, cuando el gobernador Woodes Rogers se instaló en la isla procedente de Inglaterra. Su estrategia consistió en primero prohibir la piratería otorgando el perdón real a quienes se entregaran, segundo contratar a los ex piratas para capturar y combatir a quienes no se habían entregado y tercero, ejecutar de forma sumaria grandes números de piratas capturados. Alrededor de 1718, la piratería en el Caribe se había reducido drásticamente.

Reglamento

Los dados

Para jugar vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.

Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor número de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y está numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no está numerado del uno al diez, sino del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar el juego, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

Como crear un personaje

Para poder jugar a OCYO será necesario tener un personaje que interpretar. Para ello, bastaría con rellenar una copia de la hoja de personaje incluida con el juego, pero para hacerlo realmente una experiencia gratificante, recomendamos seguir los siguientes pasos.



El concepto

En este punto, el jugador deberá decidir a grandes rasgos que tipo de personaje va a crear, siempre de acuerdo con la ambientación en la que tendrá lugar la partida. No hace falta extenderse demasiado, con un esbozo general tendremos, por el momento, suficiente. Una frase que describa al futuro personaje, con sus rasgos más destacados, su carácter, lugar de origen y su aspecto físico nos ayudarán en los siguientes apartados.

Este concepto puede anotarse como parte de la descripción del personaje en su hoja, un nombre y algunos datos personales le darán entidad.

Decidiendo los atributos

Los personajes de este juego se definen primariamente por sus atributos, que son: Cuerpo, Mente y Espíritu.

El atributo de cuerpo, hace referencia a las actividades físicas, a la fuerza innata del personaje y a su constitución física general, Mente nos habla de su inteligencia, sus conocimientos y su capacidad de análisis, finalmente Espíritu engloba aquello menos tangible, como es el carisma, la fuerza de voluntad o la empatía del personaje.

Basándonos en el concepto que hemos definido, podremos decidir ahora que es lo más importante para este personaje y le otorgaremos un valor de d10. Seguidamente otorgaremos un valor de d8 en aquello donde no destaque especialmente y d6 a su punto más flojo.

Habilidades

Todo personaje recién creado dispone de cuatro puntos para repartir como mejor le parezca en cada grupo de habilidades (es decir, doce puntos en total). Dichos grupos se definen por su relación con uno de los atributos mencionados en el anterior apartado.

Todas las habilidades tienen un valor de 1 al crear al personaje y cada punto invertido aumenta en uno su valor (es decir, ningún personaje tendrá un valor de 0 en sus habilidades).

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
Armas cuerpo a cuerpo	Artillería	Actuar
Armas de proyectil	Bajos fondos	Iniciativa
Atléticas	Burocracia	Intimidar
Esquivar	Esconderse	Liderazgo
Lanzar	Idiomas	Negociar
Montar	Juego	Percepción
Nadar	Leer / Escribir	Psicología
Pelea	Medicina	Seducir
Sigilo	Navegación	Voluntad
Vigor	Pilotar navío	
	Supervivencia	

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de personaje en el momento de hacer esta distribución. No sería lógico que un arcabucero y experto cazador no recibiera puntos en la habilidad de Armas de Proyectil, o un erudito no supiera leer y escribir mejor que un mozo de cuerdas.

Las habilidades listadas en la hoja de personaje pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su personaje. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el master y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo Mente o Acrobacias en el grupo Cuerpo.

Puntos de Destino

Los puntos de destino es aquello que separa a una persona normal de alguien excepcional. Cuando la muerte acecha y fallar una tirada puede dar al traste con la vida y esperanzas de un personaje, este puede recurrir a los puntos de destino.

Todos los personajes empiezan con un punto de destino, y a medida que sobreviven a aventuras, pueden comprar más al coste de 1 punto de destino por cada 5 puntos de experiencia invertidos.

Un punto de destino puede usarse de tres maneras distintas:

- 1- El jugador puede repetir una tirada que acaba de hacer.
- 2- El jugador puede hacer repetir una tirada que le afecta directamente.
- 3- Si a causa de una herida el personaje muere, el jugador puede usar un punto de destino para salvarle la vida. El personaje queda con 1 único punto de vida. Este último modo de uso depende de la autorización del master, nadie sobrevive a una caída libre de trescientos metros por muchos puntos de destino que use.

Cuando gasta un punto de destino, el personaje no lo recupera hasta la próxima sesión de juego.

Toques finales

Una vez hayamos terminado de crear a nuestro personaje de modo numérico, hay que indicar los puntos de vida que tiene. Estos son iguales al valor del dado del atributo de cuerpo, así 10 puntos para d10, 8 para d8 y 6 para d6.

A discreción del master, el personaje puede equiparse acorde a su perfil o clase social, normalmente con una cantidad monetaria inicial a discreción del master. Para tal fin, consultar el capítulo referente al equipo.

Experiencia

A medida que los personajes vivan aventuras, irá progresando y mejorando sus habilidades. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el master otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada personaje.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional y 0 por una realmente nefasta.

Para aumentar una habilidad usando puntos de experiencia, basta con invertir



tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos.

El sistema de juego

Para determinar el éxito de las acciones de los personajes se utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el master a la acción o tarea que se quisiera realizar.

Como hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada resultado máximo adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8,8 y 4, se cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

En ocasiones hay tiradas expresadas como un número de dados y una suma o resta de un número entero. Por ejemplo 3d8+2. En este caso hay que hacer la tirada con normalidad, determinar el valor más alto, añadir lo que sea necesario por repetición de valor máximo y finalmente sumarle 2 a ese resultado para obtener el resultado de la tirada. Por ejemplo, en la tirada de 3d8+2, obteniendo 8,8 y 3, el resultado sería 11, 8 de la tirada, más uno por repetir el valor máximo una vez, más dos como modificador.

También pueden encontrarse tiradas cuyo resultado es la suma (o resta) de otras tiradas, así pues, una tirada de 2d6+2d6 tendría un resultado igual a la suma del resultado de ambas tiradas. Obteniendo 4 y 3 en la primera tirada y 2 y 2 en la segunda el resultado sería de 6 (4+2)

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: se realiza la acción sin más.

Fallo: se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la acción

Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

Un éxito crítico representa que el personaje ha llevado a cabo la acción tan espectacularmente bien que hay un resultado positivo adicional a discreción del master. Estos resultados pueden ser desde llevarse algo de regalo en un regateo con un mercader a ganar la iniciativa automáticamente en el siguiente turno de combate después de una acrobacia bellamente ejecutada.

Las pifias, sin embargo, representan que el personaje lo ha hecho tan mal como podía hacerlo, no ha tenido suficiente con fallar su acción. Así como los éxitos críticos reportan beneficios, las pifias perjudican de forma especial al personaje, por ejemplo matando al que intentaba curar, dejando caer su arma en mitad de un combate o cayendo de culo mientras se ejecutaba una danza.

Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el master en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6, pero en ocasiones esto puede suceder. No es lo mismo hacer malabarismos con tres pelotas de tenis, que hacerlo con granadas de mano y los ojos vendados.

Como orientación, decir que la dificultad 1 no existe, que la dificultad 2 es algo extremadamente fácil, 4 una dificultad media y 6 algo muy difícil.

Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el personaje no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro personaje. Como por ejemplo en un pulso, una partida de póker o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador. En caso de empate, se decide el ganador por los siguientes criterios, de más a menos importante: El que tire el tipo de dado mas grande gana (d10 gana a d8 y d6, d8 gana a d6). En caso de nuevo empate, gana el que haya tirado más dados (es decir, el que tenga un valor más alto de habilidad. Si aún así persiste el empate, se repite la tirada de nuevo.

Daño y curación.

Los personajes pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente.

Un personaje tiene tantos puntos de vida como el valor del dado de su atributo de cuerpo. Cuando le queden la mitad o menos de esos puntos, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un personaje es reducido a 0 o menos puntos, se considera que esta muriendo y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del master usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un hachazo en la cabeza o ha caído de gran altura.

Tipos de daño

Hay dos tipos de daño, Letal y Temporal. El daño letal es el que producen las armas o los accidentes de cierta gravedad. Ser reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño acaba normalmente en la muerte del personaje dañado. El daño temporal es el que producen las peleas, las contusiones y otros percances, quedar reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño solo implica la pérdida de consciencia.

Un personaje causa tanto daño en combate sin armas como su dado del atributo Cuerpo. El daño así causado es de tipo temporal.

El daño letal se cura al ritmo de 1 punto por día de reposo absoluto. O un punto cada cinco días si no se descansa. Para heridas causadas por objetos sucios, tales como una bala, o si se ha estado en ambientes insalubres durante un tiempo antes de prestarle la atención debida, es posible que estas se infecten. Cuando el master crea que esto puede darse, determinará un dado, de 6,8 o 10 para indicar el riesgo de infección, y realizará una tirada enfrentada contra el atributo de Cuerpo del jugador afectado. Si gana la tirada el jugador, la herida empieza a sanar, si sucede lo contrario, el jugador recibe un punto de daño letal adicional y la tirada se repite pasadas 24 horas.

El daño temporal se cura al ritmo de 1 punto por hora pues no son más que pequeñas heridas o contusiones, sin efectos permanentes en el personaje.

Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensará en términos de altura de caída. Cada tres metros de caída causan 1d6 de daño, hasta 9 metros se considera daño temporal. A partir de 9 metros se considera daño letal y al doble de esa altura, los dados de daño suman sus valores en vez de tomar solo el resultado más alto. Las armaduras solo protegen del daño en caso de caídas de 3 metros o menos.

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el arrollamiento por un caballo al galope o un desprendimiento de rocas, el master deberá hacer una valoración y compararlo con una caída apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el personaje. Si la diferencia es positiva, el personaje deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

El daño de las armas y la protección de armaduras y otros elementos funciona como las habilidades, es decir, un tipo de dado y un número de veces tirarlo. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos.

El combate

Durante el juego se pueden producir situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su personaje. Una vez hecho esto, actuarán los personajes por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada personaje podrá realizar una acción por turno.

Movimiento

Durante un turno de combate un personaje puede moverse aproximadamente tres metros y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta unos diez metros) se considera que no está combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad básica, salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, en defensa sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad básica para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el personaje no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros personajes, se aplica para estos una dificultad básica.

Lucha mixta: el personaje puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra.

El tipo de lucha lo declara cada personaje en su primer turno, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes.



Luchar portando un escudo, añade uno a la dificultad para golpear al personaje en lucha cuerpo a cuerpo o a distancia con armas primitivas como una cerbatana o un arco. Las armas de fuego ignoran la protección que ofrece un escudo.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor.

Armas de fuego

Las armas de fuego precisan de un turno entero para cargarse, salvo las piezas de artillería que requieren de 5 turnos y al menos dos personas trabajando en ello.



En los siglos XVII y XVIII las armas de fuego son poco fiables, por tanto, cabe la posibilidad que fallen. En la tabla de armas de fuego en equipo viene dado el número de fallo, si el resultado de la tirada al disparar está entre esos valores, el arma habrá fallado y se habrá perdido el disparo, debiendo volverse a cargar. Cabe la posibilidad además que el arma no falle simplemente, si no que además se encasquille o explote, si se quiere aplicar este extremo, el master lanzará 1d10 después del fallo de un arma, si el resultado está comprendido entre los números de fallo del arma de nuevo, esta explotará, causando daño a su usuario por valor de 1d6 de daño letal en las armas de mano o todo el daño en las piezas de artillería.

En la tabla de armas de fuego viene dado también el alcance básico, esto es, el medio alcance. Menos de la mitad de ese alcance se considera un tiro a quemarropa y resta 1 a la dificultad para impactar y hasta cinco veces ese valor es el largo alcance, aumentando en +2 la dificultad para impactar.

Explosivos

La polvora es el explosivo de esta época. Un barril de polvora podía provocar daños catastróficos en una nave si detonaba en el lugar adecuado, pero esto rara vez ocurría. La polvora se usaba de dos maneras principales: como método para disparar armas o contenida en granadas montadas a mano.

Si en algún momento hay que determinar los efectos de una explosión de polvora, o de una granada, estimaremos el daño que puede causar por kg de polvora. Un kilo de polvora causa 1d8 puntos de daño a todo lo que esté hasta a 1 metro de distancia del punto de la explosión. Una granada, contiene un kilo de polvora, por tanto, hará 1d8 de daño en el área. Para cantidades más grandes, estimaremos que cada kilo suma 1d8 de daño al total y aumenta en un metro el alcance, eso sí, perdiendo potencia a medida que se aleja la explosión de su epicentro. Para determinar el daño que causan cantidades

mayores de pólvora tomaremos el número de d8 en kilos, y sumaremos el valor de todos los dados al tirarlos, ese es el daño que hará en el primer metro. A partir de ahí, quitaremos el dado con el resultado mayor, volveremos a sumar, y eso nos dará el daño en el siguiente metro. Y así sucesivamente hasta agotar la potencia de la explosión. Como ejemplo, un barril de 3kg de pólvora explota, por tanto lanzaremos 3d8 de daño, los resultados 8, 5 y 2, en total, 15 puntos de daño a todo lo que se encuentre dentro del primer metro de radio. Acto seguido, retiramos el 8, y sumamos 5 y 2, 7 puntos de daño para todo lo que se encuentre en el segundo metro, y finalmente, retiramos el 5, todo lo que se encuentre entre dos y tres metros de la explosión, recibe 2 puntos de daño. Más allá del tercer metro, la explosión ya no tiene efecto.



Navegación y combates navales

Una buena brújula, mapas y habilidad para usar estas herramientas y otras algo más sofisticadas, es lo que necesita un piloto de barco para llevar a destino una nave. Normalmente, una tirada diaria con éxito de la habilidad de navegación (dificultad 4) permite llegar al destino previsto sin problemas. En caso de circunstancias adversas, haber fallado alguna tirada en días anteriores o pilotar una nave dañada, pueden aumentar la dificultad.

Algo más complejo resulta el combate en el mar, pues situar la nave en una buena posición de ataque no es nada fácil. Para ello adjuntamos el siguiente sistema, que si bien es sencillo, servirá a nuestro propósito.

Cuando dos naves interactúan entre si, se pueden dar diversos escenarios:

- Ambas naves desean perderse mutuamente de vista.
- Una nave desea entablar combate, mientras la otra desea huir.
- Pueden querer entablar combate ambas naves.

En el primer supuesto, como es obvio no hará falta recurrir a ningún tipo de resolución mediante tiradas, es en los otros dos, donde es necesario recurrir a los dados.

Caso que una nave prefiera alejarse de su atacante, el master dará una distancia entre 1 y 5 millas náuticas¹, que es la que separa ambas naves. Una vez conocida la distancia, se harán dos tiradas por navío, una de navegación de cada capitán, y una de pilotar navío de cada timonel, estas tiradas pueden verse modificadas por el tipo de barco y su atributo de maniobra (ver listas). Si el barco que obtiene un total combinado de ambas tiradas mayor que el otro es el que huye, aumentará la distancia un número de millas igual a la diferencia entre las tiradas de los dos buques. Si es al revés, reducirá esa distancia entre ambas naves. Entre cada turno de tiradas y su resultado, puede transcurrir hasta una hora de tiempo. Una vez la distancia queda reducida a 0 o menor, se pasa al siguiente punto para resolver un combate entre barcos.

Cuando dos naves están trabadas en combate, se sigue el mismo sistema de tiradas enfrentadas modificadas por el atributo de maniobra. El ganador de esta tirada, gana la iniciativa y puede optar por una de las siguientes maniobras, resolverla y luego dejar actuar a la nave oponente antes de pasar a un nuevo turno:



- Huir, hacer las tiradas enfrentadas pertinentes y volver al punto anterior de persecución.
- Posicionar el buque y hacer una descarga de artillería.
- Acercar la nave y proceder a un abordaje.

Para determinar el éxito de un ataque de artillería, se tira el daño directamente. Una vez hecho esto, se puede volver a lanzar 1 dado de una tirada concreta por cada nivel de artillería del maestro artillero de la nave. Si el resultado final de la tirada es mayor al inicial, se utilizará en sustitución de este.

El combate termina cuando una nave consigue huir, es tomada al abordaje con éxito o se hunde.

¹ 5 millas nauticas es una aproximación a la visibilidad máxima, más allá de esto, los tripulantes de una nave no serán capaces de ver a la otra.

La siguiente lista incluye varios tipos de barcos, no son ni mucho menos todos, pero son suficientes para jugar con este reglamento.

Barco	Tripulantes	Maniobra	Estructura	Daño
Pinaza	5 a 50	+3	25	1d6
Balandra	6 a 100	+2	30	3d6
Bergantín	15 a 100	+1	35	1d8+1d8
Carraca	50 a 200	-1	30	2d8+2d6
Fragata	30 a 300	+1	40	4d8+2d10
Filibote	25 a 100	0	40	2d8
Galeón	25 a 250	-2	50	3d10+3d10

El valor de maniobra indica cuan rápido o maniobrable es un barco respecto a otros, el de tripulación cuantos hombres aptos tiene a bordo, el de estructura, cuanto daño puede soportar antes de hundirse y el daño, la potencia de fuego que es capaz de desplegar en una descarga de artillería, distinguiendo tres calibres entre d6, d8 y d10. Estructura y Daño funcionan igual que los puntos de vida de los personajes, pero a una escala mucho mayor, si un personaje es alcanzado por un cañonazo, puede irse despidiendo de este mundo (salvo que gaste un punto de destino para salvar su pellejo y la bala no le haya dado de lleno).

Cuando un barco esta a la mitad de sus puntos de estructura, empieza a hundirse, y durará a flote tantas horas como puntos le queden. Si dedica al menos la mitad de su tripulación a achicar agua o taponar vías, evitarán el hundimiento.

Cuando un barco llega a estructura 0, tiene demasiados agujeros para seguir siendo llamado barco, y se hunde a gran velocidad en el océano.

Reglas opcionales

Las reglas aquí expuestas son meramente opcionales, y su aplicación depende en gran medida del acuerdo entre los jugadores y el master. Su objetivo es dar mayor variedad al juego, no aumentar su complejidad, así que antes de proponerlas hay que pensar si ayudarán a mejorar el ambiente y el desarrollado de vuestras partidas.

Idiomas

Generalmente es más práctico asumir que todo el mundo habla una suerte *lingua franca* o lengua común, para facilitar la comunicación entre personajes.

Si aun así se quieren usar diferencias idiomáticas en las aventuras que se jueguen, existe una manera para regularlo. El personaje habla de inicio su propio idioma, y por cada nivel adicional en la habilidad Idiomas, es capaz de hablar y entender otro idioma más.

Las tiradas en dicha habilidad pueden usarse para entender dialectos de un idioma conocido, textos de alto nivel cultural, textos legales u otras formas poco claras de comunicación.

Modo héroe

Los personajes son héroes, y como tales pueden aguantar mucho más que cualquier persona común. Esto se refleja en una mayor cantidad de puntos de vida.

Dependiendo del tipo de héroe que convenga, el total de puntos de vida se multiplicará por un valor establecido. Tener el doble de puntos de vida por ejemplo, nos da héroes bastante humanos, aunque notablemente más resistentes que cualquier otra persona. Tener cinco veces los puntos de vida iniciales, nos permite jugar con alguien que puede parecer imparable a ojos de sus enemigos.

Realmente no hay un límite a los puntos de vida que puede tener un personaje heroico, pero no es recomendable superar el límite de puntos de vida x 5.

Carga

Si así se desea se puede llevar un control del peso del equipo que lleva cada personaje. Un personaje puede llevar hasta el doble del valor del dado en su atributo de cuerpo (12 para d6, 16 para d8 y 20 para d10) sin penalizaciones. Una vez superado este umbral, por cada cantidad de kilos adicional igual o inferior al valor del dado de su atributo de cuerpo, la dificultad de sus acciones aumenta en 1.



Listas de precios y equipo

En este capítulo trataremos el sistema monetario además de dar una lista orientativa de precios sobre bienes y servicios.

Que nadie vaya a pensar que en los siglos XVII y XVIII los sistemas monetarios eran los cómodos sistemas actuales con base decimal. De hecho, las equivalencias entre monedas no estaban ni mucho menos fijadas.

Para mayor comodidad de jugadores y master, emplearemos la moneda más abundante en el Caribe durante esa época, es decir, la moneda española.

La base de la moneda española es el maravedí, en la época una pequeña moneda de cobre. Treinta y cuatro maravedís, equivalían a un real de plata, teniendo los reales monedas de medio, uno, dos, cuatro y ocho. Esta última era la famosa pieza de a ocho, que también recibía el nombre de peso. Superior al real estaba la moneda llamada escudo, acuñada en oro y que equivalía a treinta y dos reales (es decir, a 1088 maravedís), que también podía encontrarse en diversos valores de moneda, pero que nosotros mantendremos en valores de uno y dos escudos, esta última conocida como doblón...

Todos los precios irán bien en reales, o en maravedís cuando las cantidades sean muy pequeñas.

Equivalencia rápida de monedas

1 real = 34 maravedís

1 peso (pieza de a ocho) = 8 reales = 272 maravedís

1 Escudo = 4 pesos (4 piezas de a ocho) = 32 reales = 1088 maravedís

1 doblón = 2 escudos = 8 pesos (8 piezas de a ocho) = 64 reales = 2176 maravedís

Moneda	Material	Peso (simplificado)
Doblón	oro	7 gr.
Escudo	oro	3,5 gr.
Peso	plata	27,5 gr.
Real	plata	3,5 gr.
Maravedí	cobre	2,5 gr.

Si se quieren utilizar los múltiplos de moneda, basta con multiplicar el peso de la moneda con valor unitario para tener un peso aproximado.

Armas

Armas blancas	daño	Precio	peso
Cachiporra	1d6	17 maravedís	0,5 Kg.
Cuchillo	2d6	20 maravedís	0,5 Kg.

Daga	3d6	4 reales	1 Kg.
Florete	2d8	64 reales	1 Kg.
Sable	3d8	32 reales	2 Kg.
Hacha de abordaje	3d10	16 reales	4 Kg.

Armas de fuego	Daño	Fallo	Alc.	Precio	Peso
Pistola	2d8	1 a 2	10 m	98 reales	1 Kg.
Mosquete	3d8	1 a 2	20 m	125 reales	1,5 Kg.
Rifle	3d10	1	30 m	170 reales	1,5 Kg.
Trabuco	4d8	1 a 3	5 m	120 reales	2 Kg.
Falconete*	2d8+2d8	1	50 m	360 reales	100 Kg.
Cañón*	4d10+4d10	1	100 m	2300 reales	500 Kg.
Polvora	1d8/kg	1	-	10 reales	1 kg

*piezas de artillería, el daño es para calcular desperfectos en estructuras, un impacto directo en un personaje resulta en una muerte rápida y en extremo sucia.

Armaduras

Tipo	Protección	Precio	peso
Ligera	1d6	30 maravedíes	5 Kg.
Media	2d6	10 reales	12 Kg.
Pesada	3d6	400 reales	20 Kg.

Ropas

Tipo	Precio	peso
Harapos	1 real	2,5 Kg.
De clase baja	3 reales	2,5 Kg.
De calidad	8 reales	2,3 Kg.
Lujosas	50 reales	3 Kg.
Nobles	200 reales	3 Kg.
Regias	1000 reales o más	4 kg.

Una pieza de ropa individual, como un sombrero, unas botas o una camisa, tiene un precio igual a una décima parte del tipo de ropa al que pertenezca.

Iluminación

Nombre	Precio	peso
Vela	6 maravedíes	0,1 Kg.
Antorcha	5 maravedíes	0,5 Kg.
Lámpara de aceite	10 maravedíes	1 Kg.
¼ litro de aceite (5 horas)	5 maravedíes	0,2 Kg.
Yesca y pedernal	3 maravedíes	0,05 Kg.

Accesorios

Nombre	Precio	peso
Mochila	12 maravedíes	0,5 Kg.
Zurrón	10 maravedíes	0,3 Kg.
Escarpías (10)	20 maravedíes	1 Kg.
Martillo	1 real	1 Kg.
Martillo de herrero	3 reales	5 Kg.
Ganzúas	8 reales	0,1 Kg.
Anzuelos de pesca (5)	10 maravedíes	0,05 Kg.
Caña de pescar	2 reales	1 Kg.
Cubo de madera	1 real	1,8 Kg.
Yunque	300 reales	30 Kg.
Cuerda normal (por metro)	20 maravedíes	0,5 Kg.
Cuerda doble trenzada (1 m)	1 real	1,5 Kg.
Cuerda tratada (1 m)	2 reales	1 Kg.
Cabo náutico (1 m)	8 reales	5 Kg.
Cantimplora (1 l)	20 maravedíes	0,3 Kg.
Taza de arcilla	2 maravedíes	0,2 Kg.
Vaso de madera	10 maravedíes	0,1 Kg.
Copa de cobre	1 real	0,3 Kg.
Copa de plata	20 reales	0,3 Kg.
Copa de oro	200 reales	0,4 Kg.
Plato de madera	15 maravedíes	0,2 Kg.
Plato de cobre o peltre	2 reales	0,4 Kg.
Olla de cobre	5 reales	4 Kg.
Sartén de hierro	16 reales	2 Kg.
Plumillas de junco (5)	5 maravedíes	0,05 Kg.
Pluma de escritura	1 real	0,05 Kg.
Papel de escritura (100)	30 reales	1 Kg.

Material de acampada

Nombre	Precio	peso
Lona embreada	10 reales	5 Kg.
Tienda de 3 plazas	200 reales	25 Kg.
Tienda de 5 plazas	300 reales	40 Kg.
Pabellón de 10 plazas	800 reales	110 Kg.
Saco de dormir de lana	12 reales	1,5 Kg.
Piel curtida de cabra	10 reales	1 Kg.

Bienes de consumo

Nombre	Precio	peso
Botella de vino	2 reales	1 Kg.
Jarra de cerveza	1 maravedí	0,5 Kg.
Comida económica	3 reales	-

Una buena comida	8 reales	-
Banquete para dos	50 reales	-
Carne cruda	3 reales	1 Kg.
Legumbres	4 maravedíes	1 Kg.
Leche (5 l)	20 maravedíes	5 Kg.
Pan	5 maravedíes	1 Kg.
Queso	10 maravedíes	1 Kg.
Aceite de oliva (1 l)	1 real	0,9 Kg.
Miel	12 maravedíes	1 Kg.

Alojamiento diario

Tipo	Precio
En posada pobre	1 real
En posada normal	4 reales
En posada de calidad	8 reales
Alquiler de habitación	20 reales

Transporte

Tipo	Precio
Carreta vulgar	80 reales
Carrera de 2 ruedas	320 reales
Carreta de 4 ruedas	640 reales
Vagón cubierto	1500 reales
Barca pequeña de dos remos	500 reales
Barca pequeña de vela	1300 reales
Pinaza	22000 reales
Balandra	30000 reales
Carraca	95000 reales
Fragata	200000 reales
Filibote	180000 reales
Galeón	250000 reales
Buey de tiro	300 reales
Caballo de monta	1000 reales
Pura sangre	100000 reales

Trabajos

Tipo	Precio diario
Mano de obra no cualificada	1 real
Maestro artesano	40 reales
Médico	20 reales
Guía	8 reales
Mensajero	8 reales
Escribano profesional	6 reales por carta
Prostituta	de 8 a 100 reales

Aventuras en el Caribe

En este capítulo incluimos aventuras ya preparadas para poder a jugar de inmediato. Su lectura y un poco de preparación previa por parte del master darán un mejor resultado a la hora de jugar.

Viejos Camaradas

En una isla cualquiera, en lo más profundo del Caribe, unos simples piratas disfrutaban de una copa de grog. El ron caliente alimentaba sus gatzates mientras lanzaban bravuconadas y contaban viejas historias de tiempos mejores. Las monedas empezaban a escasear, habían gastado casi todas sus ganancias en los viajes y saqueos antes de decidir tomar tierra por un tiempo. La noche discurría tranquila, cuando la puerta de la taberna se abrió de par en par. Un hombre desaliñado, con una barba muy descuidada, así como el resto de su aspecto e higiene, entró con los ojos desorbitados, diciendo incongruencias, con un papel arrugado en su mano derecha. Sus ojos parecieron lúcidos por un segundo, en el que miraron a los hombres sentados alrededor de sus copas de grog. El mendigo se acercó y de un golpe en la mesa dejó el papel. Antes de que pudieran hacer algo al respecto, el indigente se marchó dejando un interrogante en el aire y las caras atónitas de los piratas mirando alternativamente el extraño hombre y el papel arrugado.

El hombre desapareció sin dejar rastro, se perdió entre la multitud embriagada de la taberna para desaparecer en la oscura noche. Tras un rato deliberando, los piratas, superando una tirada de Mente, podrán recordar que se trataba de un viejo camarada, Anthony DeClerc, encargado de comerciar con las mercancías robadas y saqueadas en un barco en el que estuvieron enrolados durante varios años, el Athenea. DeClerc, de origen francés, tenía una labia sin igual y era capaz de hacer pasar por antiguas reliquias las baratijas más desastrosas. El aspecto del otrora mercader era siempre impecable, vestía con las mejores ropas, contaba con un exquisito gusto y siempre que se vislumbraba la posibilidad de combatir no se sabe muy bien como, pero desaparecía hasta que todo volvía a la calma. Aún así, era un hombre de confianza del capitán, Lucius Hartley.

El papel es una parte de un cuaderno de bitácora. En él se puede entre ver que un barco pretendía llegar a la isla para vender algunas mercancías de dudosa procedencia. En el papel también se habla de escaramuzas y peleas dentro de la tripulación, malestar y otras cosas que posiblemente desembocarían en un motín en toda regla. No hay nada peor que un pirata sin su paga.

Buscando a DeClerc

Las cinco jarras de grog que habían engullido más que bebido los piratas había hecho el efecto deseado. En el estado de embriaguez en el que se encontraban era difícil encontrar alguna pista de DeClerc. (Aplicar un +1 a la dificultad a las tiradas hasta que descansen como es debido)

El despojo humano en que se había convertido Anthony salió de la taberna, fuera de sus cabales, desorientado, o eso parecía a simple vista. Salió de la ciudad portuaria y se internó en la espesura de la jungla que circundaba. Un hombre así no pasa desapercibido para nadie, así que si los jugadores preguntaran a alguien, sobre todo guardias previo pago de la tarifa correspondiente, podrían indicarles que salió. La isla tiene fama de poseer una de las faunas más activas y peligrosas del Caribe, es mejor salir preparado. Podrían encontrar algunos esclavos en venta para ser guiados o simplemente para usarlos de carnaza. Encontrarán también si lo desean y si buscan adecuadamente, un mapa tosco pero bastante útil. (Ayudará en tiradas de orientación y para encontrar fuentes de agua o alimento en caso de perderse)

Otra información a tener en cuenta es la cantidad de pequeños poblados o aldeas de nativos que se encuentran dispersos por la isla. No son nada amables con los extranjeros, pues han sufrido lo indecible por culpa de ellos, podrán ser hostiles si los jugadores se pasan de listos o actúan de manera sospechosa. La guardia y el gobernador se desentenderán de los intereses de unos simples marinos, así que si tienen intención de molestarle, podrán dar fácilmente con sus huesos en la cárcel. Por lo demás, la ciudad contará con los servicios habituales de una ciudad próspera, para bien como para mal.

Una vez decidan salir de la ciudad, divisarán que tras los muros de piedra, los rumores y habladurías eran más que ciertos. Una densa jungla se alza amenazante ante los pies de los jugadores. El camino de salida se va haciendo más y más estrecho según se aleja de la ciudad y se interna en la jungla casi desapareciendo por completo. Los ruidos del mar rápidamente se disiparán hasta hacerse inaudibles por la cantidad de actividad selvática.

Se recomienda hacer algún tipo de encuentro dentro de la jungla, ya sea de nativos en su jornada de caza, de pequeños depredadores si es de día o grandes si es de noche. Además, de cuando en cuando se deberá realizar una tirada de rastreo para seguir las posibles huellas dejadas por DeClerc. En caso de fallar, se realizarán tiradas de orientación para tratar de regresar a un punto conocido donde aún no se había perdido el rastro. Si estas tiradas también fallaran, intensificar los encuentros, mezclándolos con lugares extraños, lagunas pantanosas, manglares... quien sabe, incluso una cueva de panteras negras. A continuación se darán algunas descripciones de lugares que podrán ver, tanto si se pierden como si no. Lo importante de esta aventura es tratar de mantener la tensión, hacerles si pudiera ser, llegar a un estado de paranoia considerable. Estos son solo unos ejemplos, añade los que quieras.

Manglar: El suelo poco a poco se humedece hasta desaparecer y pisar directamente sobre agua que cubre hasta la rodilla. Unas grandes y robustas raíces empiezan a divisarse por doquier, y lo que antes era densa jungla se convierte en una inmensa balsa de agua repleta de dichas raíces y rodeada por una arboleda imponente. En el agua casi siempre inmóvil resuena al ser removida por lo que podrían ser caimanes. Las raíces resuenan como quebrándose a cada paso, bajo sus pies, a su alrededor, a varios metros, por doquier.

Caimán:

Vida: 12

Ataque: 3d6 de Mordisco. Daño 2d6.

Piel: 1d6 de protección.
Iniciativa: 2d6



P

Laguna: Una pequeña senda lleva a un claro dominado por una laguna de agua dulce. Por aquí y por allí puede verse algún tocón de arboles de bastante grosor. Hay un círculo de rocas con cenizas en el interior, claro síntoma de que ha habido alguien en 1 o 2 días. Con una tirada de percepción verán varias sombras moverse rápido entre la espesura, como rodeándoles. Si permanecen mucho tiempo allí una oleada de dardos

envenenados caerá sobre ellos. Tras los dardos tres o cuatro guerreros nativos armados con arcaicas lanzas les atacarán.

Guerreros:

Vida: 8

Dardo: 2d8. Daño 1d6. Si hace daño se requiere una tirada de Vigor. Si la tirada falla, el veneno empezará a hacer reacción, aumentando en 1 la dificultad a cualquier tirada cada 2 asaltos. Pasados tantos asaltos como valor de Cuerpo tengan, caerán inconscientes.

Lanza: 2d6. Daño 2d6.

Iniciativa: 1d8

En caso de que caigan todos inconscientes, despertarán atados con enredaderas a los árboles, con una tirada de cuerpo se romperán fácilmente. Cualquier cosa de valor que tuvieran, incluso la ropa excepto los pantalones, habrá desaparecido. Los guerreros portarán consigo varias raíces, que si se ingieren detendrán el efecto del veneno.

Cueva: La maleza en este lugar parece empezar a crecer en la vertical. Una pared de roca cubierta de hierbajos y enredaderas se empieza a alzar según se avanza. Tras unos metros varias columnas cubiertas de esa misma maleza custodian un agujero horadado en la roca, negro como un abismo infinito. De dentro llegará a oídos de los jugadores el resonar de gotas de agua cayendo. Superando una tirada de percepción encontrarán una estatuilla tallada en hueso de un hombre cubierto de lo que podrían ser joyas y collares, con una tripa digna de los mejores obispos. Se tratará de quién se tratará, sin duda era alguien rico y opulento. Los rasgos son claramente nativos, no del hombre europeo. Si decidieran entrar, cada paso la cueva será más oscura. Tras unos 2 o 3 minutos de marcha hacia el interior, girando varias veces hacia los lados, perderán de vista la salida. Una ráfaga repentina de aire apagará cualquier antorcha que porten encendida. Es en este momento cuando puedes empezar a divertirte. Oirán rugidos extraños, pequeñas rocas desprendiéndose de techo o paredes. Hazles pasar un mal rato, y si se envalentonan, una o dos panteras negras harán acto de presencia tras derrumbarse una de las paredes y dejar al descubierto una pequeña cavidad al aire libre, donde volverá a entrar la luz.

Pantera:

Vida: 15

Mordisco: 3d8. Daño 3d6.

Zarpazo: 3d6. Daño 2d8.

Esquiva: 2d8. No cuentan con armadura natural por su pelaje (o si decides que tengan que sea bastante leve, 1d6 bastara) pero son muy ágiles y rápidas esquivando ataques cuerpo a cuerpo. A cada ataque que reciban realiza una tirada enfrentada con Esquiva.

Iniciativa: 2d8

Si lo consideras, puedes dejar alguna recompensa al final. Puedes hacer que sea un pozo de ofrendas, donde encuentren algunas monedas, algún collar, joyas. O bien puedes dejarlo vacío y mosquear al personal.

El barco varado

Tras las peripecias vividas anteriormente y tres o cuatro jornadas después de salir de la ciudad, el rastro les lleva a un acantilado. El sol comienza a caer, ocultándose tras una gran montaña que domina la isla. Las sombras se alargan hacia la playa, hacia el acantilado. Hay una pequeña cala accesible trepando por el acantilado, unos 4 metros de alto. En la cala se encuentra un bote en condiciones bastante aceptables. A su lado un par de cadáveres en descomposición y mordisqueados por cangrejos, peces o vete a saber que otras alimañas. Podrán reconocer los cadáveres, compañeros del Athenea.

Con un catalejo o con una tirada de percepción difícil podrán divisar en el horizonte lo que parece un barco en no demasiado buenas condiciones. Con ayuda del bote podrán llegar hasta el barco. Tras remar durante unos 20 minutos, se toparán con un arrecife, donde se encuentra varado el barco. Podrán hacer pie en perfectas condiciones, apenas cubriéndoles el agua hasta el tobillo. El barco, ya a escasos metros muestra una gran oquedad en el casco. Un agujero de grandes dimensiones por el que entra algo de agua.

Con una tirada de percepción difícil encontrarán una marca ennegrecida alrededor del boquete, y descubrirán que los restos de la madera posiblemente salieron del interior al exterior. (O sea, parece una explosión interna) Varios cadáveres más flotan en el agua, tanto dentro como fuera del casco del navío. A simple vista se diría que se puede entrar sin riesgo.

Dentro del barco muchas partes han cedido y se han hundido, otras han sido inundadas por el agua. La visión es un espectáculo dantesco, cadáveres, miembros amputados, marcas de sangre, quemaduras... Al entrar el olor a quemado lo impregna todo, sienten náuseas y un ligero mareo. El sol casi ha desaparecido por completo al llegar al barco, la noche comienza a caer.

Al fondo de un pasillo cubierto por barriles rotos se oye un quejido, parece una voz. Subiendo en pendiente el pasillo, tras una puerta entreabierta el quejido se hace más audible, seguido de una tos bastante fea. La habitación parecía un camarote bastante lujoso, aunque actualmente se encontraba bastante destrozado, con restos humanos, ropas hechas jirones y maderas rotas. Hay diversas velas que pueden encenderse para poder ver algo en la oscura habitación. En una hamaca hay un hombre, del que parecen provenir los quejidos. Con una respiración bastante dificultosa, con mucha tos, podrán reconocer a Lucius Hartley, los ojos entreabiertos, de un rojizo que asusta, la cara quemada, le falta parte del cuero cabelludo, bien por un desgarró al caer alguna viga de madera o por el fuego. Presenta algunos tajos en sus brazos posiblemente producidos por sables al tratar de protegerse.

Tras un rato mirará a los jugadores y empezará a reír entrecortado por la tos. Empezará a decir palabras incongruentes, sin sentido ninguno. Se escucharán susurros que rodean a los personajes, cambiando de intensidad y gravedad, la voz de Lucius parecerá resonar más ronca. Entre mezclado con balbuceos y palabras irreconocibles con una amplia sonrisa en la boca que dejara ver sus dientes podridos dirá repetidamente: “Estáis malditos. Maldiiiiiiiitooooooooos.” Sus risotadas y carcajadas irán en aumento hasta que cesarán repentinamente, al igual que su respiración. Las llamas, bien de la antorcha que lleven, bien de las velas del camarote, vibrarán, creando sombras estiradas en las paredes que parecerán bailar al son de los susurros.

Trata de crear la mayor tensión y miedo que puedas. Adorna las descripciones, añade visiones o ruidos que puedan asustar o hacer que los jugadores estén tensos y nerviosos.

La luna, casi llena, iluminará tras las rendijas de las maderas del casco del barco, creando un halo espectral en el interior del barco. La atmósfera se recargada hace que los jugadores empiecen a tener dolor de cabeza. Al salir del barco se alzarán de la nada varios esqueletos. (Tantos como jugadores)

Esqueletos:

Vida: 8

Sable: 2d6. Daño 2d6.

Iniciativa: 2d6

Mareados, oyendo susurros espectrales y viendo sombras que les rodean y bailan a su alrededor, lo lógico es que quieran huir de allí cuanto antes. La luna se irá cubriendo de nubes, haciendo que la noche se torne oscura, lóbrega.

La boca del diablo

Apenas manteniéndose conscientes, los personajes entrarán en un estado enfermizo, paranoide y psicótico. Desconfiarán de sí mismos, de sus compañeros, de lo que vean, de lo que sientan.

La corriente les llevó de nuevo a tierra, pero no al lugar de partida. La confusión y las corrientes de agua les llevaron a un denso y oscuro manglar. Las ramas y raíces parecían estirarse para querer tocar a los piratas, cogerlos y llevarlos a un profundo e infinito mundo de pesadillas. En los troncos de los árboles, en las ramas y hojas parecen adivinarse rostros torcidos, macabros, que les observan con odio. Rumores y sonidos extraños, acompañados incesantemente por los susurros les rodearán durante el resto de la aventura. La entrada al manglar parece con la poca iluminación existente las fauces de una criatura llegada del más profundo de los abismos.

La balsa se interna lentamente en el manglar, donde se levanta una niebla tétrica que cubre varios palmos por encima del agua.

Aquí puedes hacer que alguno de los jugadores tenga la visión de que un árbol estire sus ramas con forma de mano para cogerle del cuello y tratar de asfixiarle, cuando lo que en realidad ocurre es que él mismo se ha liado con una rama que sobresale, autoahorcándose por un instante. Puedes lanzar un dado de 6 y restarle la mitad del resultado como heridas, e incluso realizar una tirada de equilibrio para ver si cae al agua, donde algún caimán quisiera intentar darse un festín. Ni que decir tiene que habrá bandadas de murciélagos saldrán del lugar menos esperado, produciendo heridas o un posible desequilibrio de la balsa al impactar con los jugadores, quienes nerviosos intentarían zafarse de las criaturas. Son solo dos ejemplos, pero como anteriormente en la selva, puedes crear todos los efectos que quieras, intentando mantener el nerviosismo que hemos estado creando durante toda la partida.

La balsa continua su lento peregrinar por la boca del diablo donde se introdujo. En la lejanía y entre la neblina se intuye una hoguera y varias voces guturales, cánticos sombríos que hacen que la noche sea aun más aterradora. Inexorablemente se acercarán al lugar donde proceden los cánticos, divisándose claramente cuando se encuentren a escasos 10 metros, un pequeño lugar donde la tierra le gana la partida al manglar. La niebla del lugar, así como una densa humareda que se levanta alrededor de la hoguera dificultará realmente que los que allí se congregan vean llegar a los jugadores.

En un círculo dos o tres hombres de piel oscura, vestidos a la usanza de los nativos, se postran alrededor de la hoguera, levantando únicamente los brazos al ritmo de unos timbales invisibles. Atado a un poste se encuentra DeClerc, con los ojos enrojecidos, víctima del mayor pánico que puede sentir una persona, con los ojos llorosos lanzando improperios. De pie, un nativo con la cara pintada de blanco, rojo y negro, simulando una calavera en su rostro, lanza puñados de una extraña hierba seca a la hoguera, levantando mayor humareda.

El hombre parece en trance, guiando los cánticos siguiendo el ritmo de los timbales. Cuando los jugadores se acerquen lo suficiente, unos 5 metros, el brujo abrirá los ojos mostrándolos completamente blancos y sonriendo de oreja a oreja en una mueca sombría.

Lanzará con ambos puños hierbas a la hoguera produciéndose un estallido y una intensa llamarada. Los canticos cesarán por completo, haciéndose aun más intensos los susurros, hasta tal punto que casi ensordecen a los jugadores. El brujo habrá desaparecido, dejando paso a una pantera negra de gran tamaño, por su parte los hombres que rodeaban el fuego se habrán convertido en serpientes del mismo tamaño que tenían en su forma humana.

Usa el numero de enemigos que desees acorde a la dificultad que quieras darle a la aventura y al número de jugadores.

El brujo, ahora convertido en pantera, permanecerá inmóvil durante un corto periodo de tiempo, fijando sus oscuros ojos y mostrando sus afilados colmillos al pobre DeClerc. Los hombres serpiente reptarán con la intención de devorar a los piratas, intrusos en su ritual. La pantera se lanzará tras varios asaltos (unos 4 o 5) contra DeClerc.

Brujo-Pantera:

PV: 20

Colmillos: 3d8 Daño 3d6.

Zarpa: 2d6 Daño 2d6

Iniciativa: 3d8

Piel: 1d6 de protección

Hombres-Serpiente

PV: 8

Mordedura: 3d6. Daño 2d6

Iniciativa: 2d6

Al comenzar el combate caerán unas primeras gotas de lluvia de una tormenta tropical que en muy pocos segundos dejará caer un torrente de agua acompañado de ruidoso e intenso aparato eléctrico. Las llamas de la hoguera se apagarán pronto, dejando un hilillo de humo al consumirse. La tormenta iluminará por los rayos el combate.

El último o dos últimos enemigos en morir, caerán al suelo en su forma humana original, imitando los movimientos del animal que eran, hasta perecer. Momento en el cual todos los demás volverán a tener su apariencia humana. Los primeros rayos de luz iluminan despacio el lugar. Los susurros, sombras y demás visiones habrán desaparecido. Llegados a este punto, DeClerc puede estar vivo o no. En caso de estarlo, les explicará lo ocurrido, entre sollozos. En caso contrario, lamentablemente se quedaran con la duda.

“Hace varios meses que las cosas no iban bien a bordo. Las patrullas marítimas han aumentado mucho, las provisiones estaban escaseando y los botines eran muy pobres. Por si fuera poco, algunas decisiones del capitán no eran del agrado de la mayoría, así que planeaba la sombra del motín. Lucius oyó que en esta isla podía vender muchas de las mercancías robadas que teníamos, que aquí no habría control en el puerto, así que pusimos rumbo a la isla. Yo... yo no lo sabía, lo juro, no tenía ni idea. Pensé que podía sacarme un extra, como iba... Tenía en mi poder varios sacos de una extraña planta, confiscada en una aldea de salvajes, ya sabéis. Algunos de esos monos aún tienen oro, sólo tendría que engañar al chamán para desplumarlos. No sé cómo, pero alguien del barco me robó un puñado de esa hierba. Creían que era tabaco o algo parecido, eso que fuman en Port Royal. Las cosas se torcieron más. Los que lo probaron se volvieron violentos, asustadizos, desconfiados. Empezamos a oír y ver cosas extrañas. Sentía pavor, ni una sola noche pudimos dormir. Los nervios estaban a flor de piel, así fue como inevitablemente comenzó el motín. No sé cómo ocurrió, pero el barco encalló, oí una explosión y todo es muy confuso a partir de ahí...”

Lo que ocurrió es que algunos marinos fumaron de esa planta, volviéndose oscos, violentos y desconfiados. Se sucedieron las peleas, las alucinaciones y visiones de espectros y rumores a las espaldas. La tensión anterior se unió al malestar producido por la falta de descanso y la desconfianza, estallando el motín. Durante la refriega, un barril de pólvora estalló, quemando a su vez uno de los sacos de la dichosa planta. Muchos murieron en la explosión, otros se ahogaron, otros pelearon entre ellos o contra nada hasta perecer por sus propias heridas o por las causadas por los demás. El capitán Hartley herido, se encerró en su camarote hasta que, encontrado por los jugadores, diciéndoles que estaban malditos, así como ellos mismos se sintieron estar. El humo proveniente de la planta inundó los restos del barco, afectando a la percepción de los jugadores. Las corrientes de agua les llevaron hasta donde un chamán pretendía hacer un sacrificio a sus dioses salvajes, matando a DeClerc, portador de la hierba sagrada usada en el ritual.

Como puedes imaginar, no hay mayores recompensas que las que han podido recolectar (si así lo decidiste) durante su expedición en la isla. Otorga de 2 a 3 puntos de experiencia a los jugadores que mejor hayan actuado e interpretado el personaje. A los demás 1 o 2 y un punto o dos extra si consiguieron salvar a DeClerc.

Vivos valen más dinero

Esta aventura puede jugarse por si sola o bien como el gancho para enrolar a los personajes en una tripulación, de modo que inicien su carrera de piratería en el mar.

El planteamiento es sencillo, bien como un encargo a cambio de una paga puntual, o bien como prueba para ser admitidos como miembros de confianza de la tripulación, los personajes deberán secuestrar a un rico miembro de la Compañía de las Indias Occidentales holandesa.

En la taberna del Jack el Justo

La taberna de Jack el Justo es un antro poco recomendable en las inmediaciones del fuerte de Port Royal. Para sentarse solo hay bancos y taburetes y las únicas mesas que se pueden encontrar son barriles vacíos.

Los personajes han sido informados que en este lugar hay alguien que les puede dar trabajo (o enrolarles en su nave, según la motivación personal de los mismos).

El contacto en cuestión es un viejo pirata, desdentado y bebedor, contraamaestre de un buque llamado “Vieja Sue”, anclado en el puerto desde la semana anterior.

Piet Huygens, pues así se llama el hombre, es un holandés que habla y entiende el español y el inglés, su conversación es ruda, y tenderá a menospreciar a los personajes y a amenazarles con graves consecuencias si fracasan.

El objetivo es Jong Van de Bruul, comisionado de la Compañía de las Indias Occidentales, recién llegado de Europa, de rica familia mercader y por el que se puede pedir un jugoso rescate en oro.

Si los personajes pretenden entrar a formar parte de la tripulación de la “Vieja Sue”, su pago será ese y una parte cuando se cobre el rescate. En caso de ser un trabajo puntual, recibirán a la entrega de Van de Bruul vivo 50 doblones españoles de oro.

Se les da un plazo de una semana para emprender el secuestro, y se les entrega una pieza de ocho marcada con un cincel. Simplemente entregar esta moneda al contraamaestre del puerto de Aruba, quien está compinchado, pondrá en marcha el mecanismo para sacar de la isla durante esa noche a los personajes y su prisionero.

Aceptado el trabajo, los personajes deberán buscar la manera de llegar a Aruba, donde tiene la residencia su objetivo. Bien pagando pasaje, bien convenciendo a alguien que los lleve, o incluso navegando con embarcación propia, no es un viaje largo desde Port Royal.

La Hacienda de Van de Bruul

Aruba no es una isla especialmente prospera o rica, pero es una excelente base de operaciones para los mercaderes holandeses, quienes empiezan a construirse mansiones alejadas de la ciudad, imitando el estilo colonial de los nobles españoles.

La mansión de Van de Bruul se encuentra situada a una hora a pie del puerto, en un claro ganado a la selva, es una casa grande de dos plantas, con patio interior.

Acompañándolo siempre está el servicio, consistente en un mayordomo, una cocinera, dos sirvientas y el mozo de la finca, que viven en el pequeño pabellón contiguo, además de cuatro soldados holandeses, de los cuales siempre hay dos de guardia delante de la puerta mientras los otros dos duermen en la planta baja.

Se puede acceder a la casa de forma silenciosa, y secuestrar al mercader, pero si se hace rápido, es más sencillo entrar por la puerta principal. Al ser de noche, y con el abundante ruido de insectos las tiradas de percepción se ven penalizadas con un +1 a la dificultad.

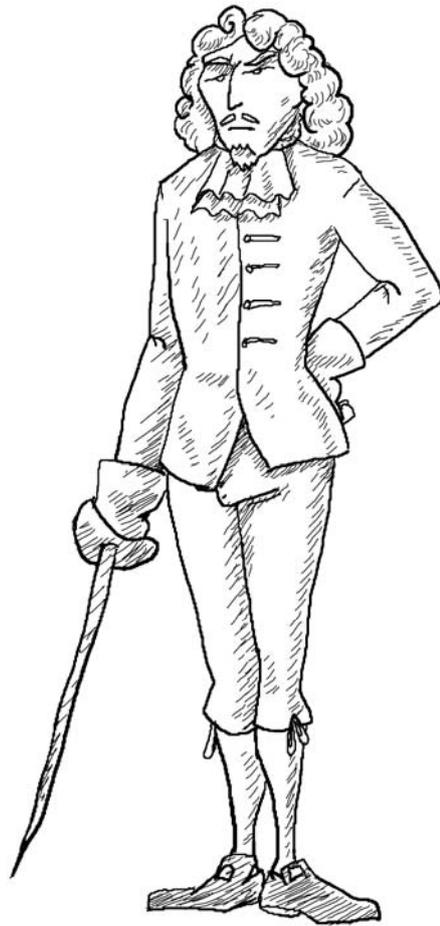
Si los personajes presentan batalla o son descubiertos, en tres turnos estarán despiertos y en la puerta los dos soldados que duermen, y en cinco, harán presencia el mozo y el mayordomo armados con sendas pistolas y acompañados por dos perros de guardia.

Van de Bruul se encuentra en su dormitorio en el primer piso, tiene dos pistolas cargadas y un florete a mano en previsión de esta eventualidad.

Saliendo de la isla

Una vez hayan capturado al holandés, hay que atravesar unas millas de selva durante la noche, en dirección este, donde según el plan les esta esperando un pequeño balandro que los embarcará en dirección a Port Royal con su preciado botín. Van de Bruul no va a cooperar en la travesía nocturna, si le intimidan o convencen del algún modo podrán llegar al embarcadero en un par de horas, en caso contrario, llegarán justo antes del amanecer.

Si la cosa se retrasa más por que alguno de los personajes ha resultado herido, o se les escapa su prisionero, en la playa les estarán esperando cinco soldados holandeses con mosquetes, y ni rastro de la recogida. En ese caso. Deberán ingeniárselas para salir con vida del lugar.



Si consiguen cumplir su cometido con éxito, nada más llegar a Port Royal, embarcarán a Van de Bruul en el “Vieja Sue” junto con los jugadores si iban a ser tripulantes, en caso contrario, les dejarán en el puerto con una bolsa de 50 doblones españoles de oro.

Recompensas y experiencia

Aparte de la recompensa monetaria por Van de Bruul, los personajes pueden robar objetos de valor de casa del holandés, por cada diez minutos que pasen buscando en la casa pueden hacer una tirada de percepción (dificultad 5) para encontrar objetos de valor que puedan cargar. Los objetos pueden ser cualquiera de esta lista:

- Pequeña caja de caudales, para gastos, hay medio kilo de plata en lingotes
- Astrolabio de alta calidad, bien vendido pueden sacar 200 reales
- Catalejo con decorados en oro, puede venderse hasta por 500 reales

Aparte de las armas que hay en la hacienda.

Si los personajes sobreviven a esta aventura, ganarán automáticamente 2 puntos de experiencia por cabeza. Valorando la interpretación de los jugadores, puede darse a uno o varios personajes hasta 1 punto de experiencia adicional. Si además de sobrevivir, tienen éxito, cada personaje recibirá 1 punto de experiencia adicional. Por actos memorables de valor o ingenio, uno o varios personajes pueden hacerse acreedores de otro punto de experiencia más.

Personajes no jugadores

Piet Huygens, Contraamaestre del “Vieja Sue”, algo viejo para ser pirata, pero duro como un tablón de roble. Tiene 8 puntos de vida.

Hace todas sus tiradas con d8, destaca en armas cuerpo a cuerpo (4) y en pelea (4), conoce idiomas (4) además de iniciativa (2) y psicología (2). Va siempre armado con dos pistolas cargadas (2d8 de daño) y un sable. Lleva un jubón de cuero como protección (armadura ligera, 1d6).

Jong Van de Bruul, rico mercader y agente de la Compañía de las Indias Occidentales holandesa, ronda la treintena de años, de porte altivo.

Hace todas sus tiradas con d8, sabe manejarse en combate cuerpo a cuerpo (4) y no se le da mal con las armas de proyectil (3). Por lo demás solo destaca en idiomas (5). Va armado con dos pistolas (2d8 de daño) y con un florete (2d8). Tiene 8 puntos de vida.

Mayordomo y Mozo de Van de Bruul, a la vista salta que no son combatientes, y han dedicado toda su vida al servicio, cercanos a los 50 años. Uno calvo y el otro con el pelo largo canoso recogido en la nuca.

Hacen todas sus tiradas con d6, en combate cuerpo a cuerpo y en armas de proyectil tienen la misma habilidad (2). Llevan cada uno una pistola (2d8 de daño) y a los dos perros de la correa. Tienen 6 puntos de vida cada uno.

Perros, hacen sus tiradas con d8, su habilidad de pelea es de 4 y su iniciativa de 3. Hacen 1d6 de daño por mordisco en combate. Tienen 6 puntos de vida cada uno.

Soldados Holandeses, soldados holandeses en el ejercito profesional, su tarea consiste en defender los intereses de neerlandeses en el Caribe.

Hacen todas sus tiradas con d8, combate cuerpo a cuerpo (3), armas de proyectil (4) e iniciativa (2). Van armados con sable (3d8 de daño) y con mosquetes (3d8 de daño). Tienen 8 puntos de vida cada uno.

Glosaria

En este apartado se incluye un breve glosario sobre terminos marinos, no pretende ser exhaustivo ni completo, pero ayudará a dar ambiente a vuestras partidas.

Babor: Lado o costado izquierdo de una embarcación, mirando de popa a proa

Balandra: Embarcación pequeña con cubierta y un solo palo

Barlovento: Parte de donde viene el viento, con respecto a un punto o lugar determinado.

Bergantín: Buque de dos palos y vela cuadra o redonda.

Bucanero: Sinónimo de pirata, proviene del nombre de un tipo de cazador que se daba en el caribe.

Cabo: El nombre marino para cuerda.

Carraca: Nave de transporte de hasta 2000 toneladas.

Código pirata: Código según las normas del cual se regían los piratas a bordo de un buque. Pese a haber gran cantidad de ellos y muy diferentes, las acciones punibles tenían que ver con la desobediencia a un superior, ocultar botín o hacer trampas en el juego entre la tripulación. Los castigos más comunes solían ser el abandono o *marooning* del infractor o la entrega de este a las autoridades.

Corsario: Se dice del capitán de un buque corsario y de su tripulación. Dicho estatus viene dado por una patente de corso dada por alguna nación.

Estribor: Banda derecha del navío mirando de popa a proa.

Filibote: Embarcación grande de dos palos, muy ancha por el centro pero de cubierta estrecha, y que sirve para el transporte de granos y otros géneros. Su nombre se origina en el *fluyt* neerlandés, un tipo de nave mercante con estas características.

Filibustero: Sinónimo de pirata, palabra de origen francés.

Fragata: Buque de tres palos, con cofas y vergas en todos ellos. La de guerra tenía solo una batería corrida entre los puentes, además de la de cubierta.

Galeón: Bajel grande de vela, parecido a la galera y con tres o cuatro palos, en los que orientaban, generalmente, velas de cruz. Los había de guerra y mercantes.

Jolly Roger: Nombre con el que se conoce popularmente a la bandera pirata clásica, normalmente negra, decorada con huesos y calaveras blancos. Si bien, hay multitud de variantes, la mayoría de ellas asociadas a piratas famosos.

Marooning: Castigo severo aplicado a un pirata que no respetara el código. Consistía en abandonar en una isla desierta al ofensor con una botella de agua, y un arma de fuego cargada con una sola bala. Eufemísticamente, el castigo recibía el nombre de “ser nombrado gobernador de una isla”.

Patente de corso: Cédula o despacho con que el Gobierno de un Estado autorizaba a un sujeto para hacer el corso contra los enemigos de la nación. Esto es, atacar sus naves. Generalmente había un reparto de botín entre el corsario y la nación que expedía la patente, además de refugio seguro en sus puertos.

Pinaza: Embarcación pequeña, estrecha y ligera de remo y de velas.

Pirata: Persona que, junto con otras de igual condición, se dedica al abordaje de barcos en el mar para robar o en ocasiones, ataca ciudades costeras con las mismas intenciones.

Popa: Parte posterior de una embarcación.

Proa: Parte delantera de la nave, con la cual corta las aguas.

Sotavento: La parte opuesta a aquella de donde viene el viento con respecto a un punto o lugar determinado.



Nombre:

Jugadores:

Descripción

Cuerpo

Mente

Espíritu

Armas cuerpo a c.

—

Artillería

—

Actuar

—

Armas de proyectil

—

Bajos Fondos

—

Iniciativa

—

Atléticas

—

Burocracia

—

Intimidar

—

Esquivas

—

Demoliciones

—

Liderazgo

—

Lanzas

—

Escondere

—

Negociar

—

Montar

—

Idiomas

—

Percepción

—

Nadar

—

Juego

—

Psicología

—

Pelea

—

Leer / escribir

—

Seducir

—

Sigilo

—

Medicina

—

Voluntad

—

Vigor

—

Navegación

—

—

—

Pilotar navío

—

—

—

Supervivencia

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

Arma

Epo

Daño

Puntos de vida

Armadura

Epo

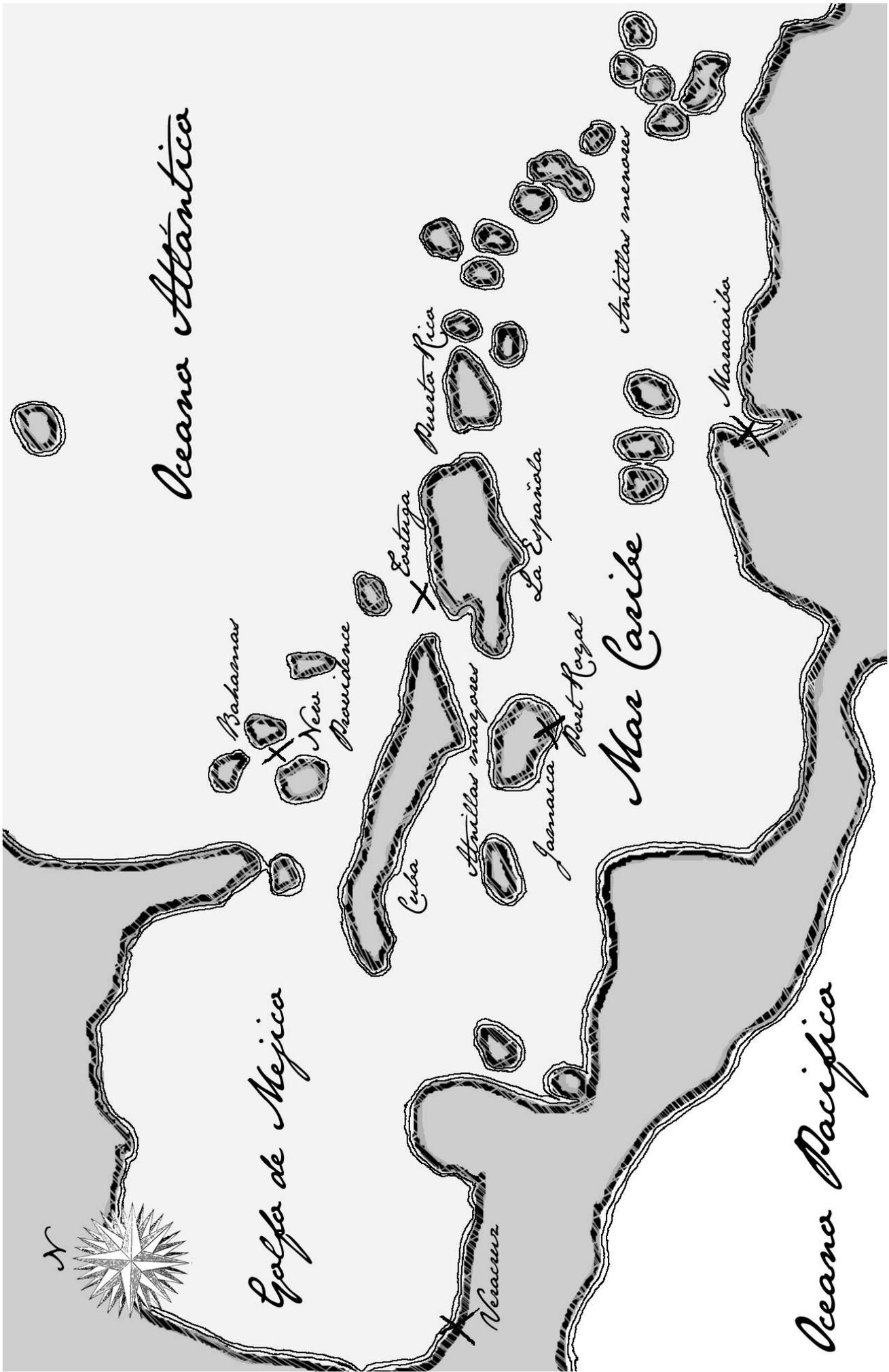
Protección

0000000000

Equipo

Puntos de Destino

Peso del equipo:
40



Oceano Atlántico

Golfo de Mejico

Mar Caribe

Oceano Pacifica

Bahamas

New Providence

Castro

Puerto Rico

La Española

Antillas menores

Maracaibo

Cuba

Antillas mayores

Jamaica

Port Royal

Vera Cruz

N