

Búsqueda 6

EL SECRETO DE ELENA

“Yo creo que mi cuerpo no es nada más que la escoria de mi mejor ser. De hecho, que se lleven mi cuerpo, quienquiera que vaya a hacerlo, digo, ése no soy yo”. *Moby Dick*

INTRODUCCIÓN

Puertoceniza es tierra de temerarios piratas. Sus barcos surcan las aguas sembrando el terror a su paso. Pero los rumores han comenzado a circular en la ciudad. Un pirata se ha hecho con el control del estrecho entre Puertoceniza y la tierra del Peñón de fuego. Nadie ha visto su nave, ni siquiera una prueba de su existencia, salvo los navíos a la deriva de otros piratas o mercantes que llegan incluso a los puertos, silenciosos, destrozados, vacíos.

Un viejo pero desconocido pirata llamado **Deiven** ha atracado en el puerto de Puertoceniza con una imponente nave, “**El Secreto de Elena**”, cargada hasta los topes de pertrechos y acompañado de una tripulación de (30) **mercenarios** venidos de los confines de Valdanar, dispuestos a dar caza al misterioso pirata.

CLAVES

Hubo antes otra nave llamada “El Secreto de Elena”. Deiven fue grumete cuando sólo era un niño. El secreto que hacía honor al nombre del barco era que su capitán, **Firon** “lengua salada”, permitía que su hija **Elena** viajara entre la tripulación disfrazada de chico, pues la joven amaba el mar sobre todas las cosas.

Hasta que un día Firon asaltó un mercante procedente del otro lado del mar, hallando entre montañas de oro y gemas, un **rubí** del tamaño de un puño, rojo como la sangre.

Tal fue la atracción que ejerció el rubí entre la tripulación que se amotinaron, desollando en vida a Firon y embadurnando su cuerpo con sal marina. Elena se descubrió ante los alaridos de su padre. Durante dos años fue esclavizada de formas terribles, y su antaño bello rostro quedó deformado por los excesos de la tripulación. Sólo el joven Deiven, todavía un niño, se mantuvo al margen de aquella atrocidad.

Elena, ciega, sorda y mutilada, encontró el rubí. Sin saber cómo, ni porqué, llegó a conjurar una maldición, atando a la tripulación a su servicio eterno. Elena, convertida en una *[Muerto Viviente]* junto a su nueva tripulación de Esqueletos, dejó huir a Deiven al otro lado del mar.

El joven creció, convirtiéndose en un notable pirata. Pero lejos de olvidar el mar y los horrores que vivió al servicio de Firon, se obsesionó con el poder de Elena, y en el otoño de su vida decidió arrebataréelo para vivir y navegar eternamente. Para ello se gastó todas sus riquezas en la construcción de una réplica exacta de “El Secreto de Elena”, y persiguió rumores hasta llegar a Puertoceniza.

Ahora prepara una tripulación para ir en busca de Elena, arrebatarle el rubí y así su poder.

DESENCADENANTE

—Soy un hombre que no paga con promesas. Daré una 1pr a todo hombre adulto o niño que acceda a embarcar bajo mi mando. Los tesoros del pirata misterioso serán repartidos a partes iguales de la misma forma. Será entonces cuando me devolveréis la moneda que hoy os ofrezco —asegura sobre la pasarela que conduce a “El Secreto de Elena”.

—El mar nos llama ¿no lo oís? No demoraré mucho más mi estancia lejos de su abrazo.

LA MISIÓN

Deiven no descansará hasta avistar a Elena. Una vez encontrada, piensa perseguirla hasta los confines del mundo si es necesario, para abordarla y robarle el rubí. Lee las estadísticas de Deiven, la tripulación y el barco para familiarizarte con ellos.

Aparte de las situaciones no planificadas que se vayan presentando, deberás tener en cuenta los siguientes aspectos de la misión: **Cuaderno de bitácora** (d6), **Motín**, **Climatología** (d4) y **Encuentros con El Secreto de Elena I** (d6). Lanza los dados indicados cuando el barco zarpe.

CUADERNO DE BITÁCORA (d6): El resultado indicará los días transcurridos antes de un posible Encuentro con El Secreto de Elena I. Compara el resultado acumulado en la tabla de Motín.

d4	CLIMATOLOGÍA*
1	Buenos vientos: buena temperatura, vientos favorables...
2	El vaivén de las olas: Una TS FOR CD10 diaria para no echar la comida por borda...
3	Mar embravecido: Las tiradas para pilotar la nave tienen Desventaja.
4	¡Tormenta! Igual que 3. Todas las tiradas de Atributo, Ataque o Salvación basadas en DES tienen desventaja.

*El clima indicado persistirá durante los días indicados en el Cuaderno de bitácora.

Días	MOTÍN* (PROBABILIDAD)
1-9	10% —Quizá deberíamos lanzar al mar a ese viejo loco y repartirnos el botín.
10-19	20% —Está obsesionado con ese pirata... nos conducirá a todos a la muerte.
20-29	35% —No quiere el botín. Busca a una mujer del barco... moriremos todos.
30+	50%+1% por cada día por encima de 30 —No pienso entregar mi vida a un imposible, sin comida, sin agua...

*Sofocar el motín exige tiradas de CAR con resultado variable: CD10: 1/3 de la tripulación abandona el motín; CD15: 1/2; CD20: motín sofocado.

d6	ENCUENTROS “EL SECRETO DE ELENA”*
1-3	La soledad del navegante
4	¡Objetivo a la vista! Elena esperará hasta una distancia de d100 metros. A partir de ahí intentará huir (en realidad, alejar en lo posible de la costa a Deiven).
5	¡Nos siguen! Elena aparecerá entre una bruma mágica a una distancia de d100 metros. A partir de ahí iniciará una persecución con el fin de abordar la nave de Deiven.
6	¡Nos atacan! Elena aparece de entre la bruma, abordando por sorpresa.

***PERSECUCIÓN:** las naves *navegan* a un máximo de 30 metros por turno (10 nudos). Es necesaria una tirada de DES para *dirigir* la nave en una persecución. Cualquiera que intente dirigir la nave que no sea Deiven, Elena, o no tenga un trasfondo marítimo, no puede usar su posible *competencia* de DES a la tirada. Elena no sufre la posible Desventaja a causa del *clima*. Se realizan tiradas separadas para los dos capitanes: CD10: 15 metros, CD15: 20 metros, CD20: 30 metros (esa es la velocidad que las naves alcanzarán ese turno).

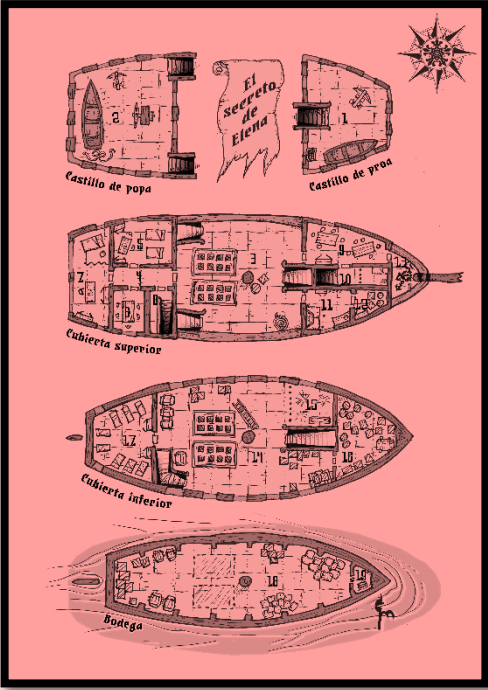
***ABORDAJE:** Elena usa *ganchos* para inmovilizar la nave enemiga; *pasarelas* (5) para que crucen los esqueletos, mientras otros se lanzan al agua para después *trepar* por el casco. Elena lanza un total de 30 *esqueletos*, huyendo si sus huestes son derrotadas. Ella no luchará por debajo de la 1/2 de sus PG.

Para el combate entre ambas tripulaciones, *tira d4 por bando cada dos turnos* para calcular las respectivas bajas. Cada diferencia de 5 en uno u otro bando, *aumenta* en 1 el nivel de dado para la facción con ventaja (d6...d8...). Las *balistas* de las naves pueden usarse contra los enemigos, causando 1 *baja extra* cada dos turnos por cada balista que se use (ten en cuenta la posición de los barcos en el momento del abordaje para poder usar las dos balistas). Las balistas tan sólo necesitan de 1 artillero para usarla correctamente.

NOTA: si la tripulación de Elena es derrotada o su nave es dañada lo suficiente, querrá huir para regresar en el próximo Cuaderno de bitácora con el barco y la tripulación intactos.

EL FINAL

EL SECRETO DE ELENA (nave maldita):



- Castillo de proa.** Restos de huesos por todas partes. Algunos restos sobre las balistas se recompondrán para usarlas contra los Pjs (están listas para disparar, +3(1d6+6)[G]). Al mismo tiempo, (2) esqueletos saltarán del interior del bote, y otros (2) del bote ubicado en (2), con los arcos preparados.
- Castillo de popa.** (2) esqueletos saldrán del interior del bote (si no han salido antes, **ver** 1). Cualquier personaje que toque el timón debe superar SAL VOL CD10 o se aferrará, *[Paralizado]*, al timón, hasta que alguien libere sus manos superando una tirada enfrentada de FUE. Al mismo tiempo, la maroma (animada) se enroscará en otro personaje si no supera una SAL REF CD15, para lanzarlo a continuación al mar si no supera una tirada de Atributo de FUE CD15.
- Cubierta.** La maroma se aproximará sinuosamente a los Pjs. Todavía conserva el alma de uno de los anteriores piratas de Firon. Desea salir del barco y es capaz de anudarse y desanudarse a voluntad, si se le pide. Sin embargo es tímida y miedosa, y pedirle

algo requiere superar una tirada de CAR CD10. Si se pega la oreja en la puerta que conduce a (9), puede escucharse una tonada marina cantada por varias voces.

- Pasillo** Estrecho y en mal estado.
- Camarote de oficiales** Húmedos y nauseabundos, esconden 25pn en un armario, entre cangrejos vivos y ropa podrida.
- Estancia de reuniones** Una lámpara de araña oscila colgada del techo. El chirriante sonido puede oírse desde fuera.
- Camarote de Elena** Dibujos y relatos inconexos de amor al mar descansan sobre la mesa. En uno de los armarios pueden encontrarse diversos recuerdos de puertos lejanos. SAB CD10 permite descubrir (3) ostras cerradas. (2) de ellas contienen sendas perlas de valor 30pn cada una. La otra contiene un líquido verde y venenoso al contacto (SAL FOR CD10 o muerte por necrosis). Olerla previamente puede advertir del hediondo olor que encierra.
- Escaleras** Ver 9 y 10.
- Comedor** Desde el exterior puede oírse una canción pirata cantada a coro. “*Acariciar tus olas, saborear tu espuma y sal, sumergirme en lo más oscuro... joscuro y sal, espuma y sal!*”. En cuanto se abra la puerta, la canción dejará de sonar, revelando una estancia vacía.
- Escaleras** Descender estas escaleras sin cantar la canción de (9) obliga a una SAL VOL CD15. Quien la falle saldrá en (8) y, *[Encantado]*, se dirigirá a la cubierta para arrojarla al mar (para “sumergirse en lo oscuro”). Este estado desaparecerá al oír la canción. Quien supere la SAL, también saldrá en (8), pero sin más efectos. Bajar las escaleras entonando la canción, conduce a la cubierta inferior. Bajar por (8) conducirá a (10) o a la cubierta inferior en los mismos términos.
- Aseo** Sin más
- Pequeño almacén** Vacío
- Un esqueleto se retuerce desmembrado bajo el ancla.
- CUBIERTA INFERIOR** Aquí espera Elena. Usará su acción Bonus para llamar a la Horda de Ratas de (16) y (17) y enfrentar a los Pjs. En (15), varios esqueletos con reminiscencias de su vida pasada permanecen encadenados mientras cumplen condena eterna tras los barotes. Piden comida y agua como si tuvieran un lugar en su cuerpo donde depositarla.
- Bodega** El suelo está sembrado de “polvo flamígero”. Cualquier antorcha o luz por combustión tiene un 15% cada turno de provocar un incendio que quemará un nivel del barco cada 3 turnos. Con una INT CD15, un espacio secreto revelará el rubí que Deiven tanto desea.

EPÍLOGO

Deiven se lanza entre las llamas hasta alcanzar el rubí. Sus ropas comienzan a crepitar entre el fuego que se extiende en la bodega y las sombras que emergen de la joya. Jamás pensó que Elena no compartiría su secreto con nadie.

PERSONAJES

DEIVEN Pirata n2
Claves: [Humano] [Medio] <i>[mano amputada sustituida por un garfio]</i>
FUE 11 DES 14 CON 12 INT 11 SAB 13 CAR 11
FOR+1 REF+2 VOL+1 PG22 MV12 CA13 BC+2
Multiaque. +4 alfanje (1d6+2)[C], +4 garfio (1d4+2)[P]
TALENTOS: competente en tiradas relacionadas con el mar

ELENA Muerto Viviente n3
Claves: [Maligno] [Medio] <i>[Muerto viviente] Desfigurada, cabello largo</i>
FUE 16 DES 17 CON 10 INT 11 SAB 10 CAR 8
FOR+3 REF+3 VOL+0 PG30 MV12 CA13
Mordisco +5 (2d8+3)[P]; Garras +5 (2d6+3)[P] Paralizante
TALENTOS: Inmune a expulsión, Visión de la Oscuridad 24m INV [V]; Inmortal (regresa de los muertos al poco tiempo si no se la separa del rubí); Llamar a la Horda de Ratas: como acción Bonus, puede llamar a una Horda de Ratas.

ESQUELETOS m
Claves: [Maligno] [Medio] <i>[Muerto viviente]</i>
FUE 10 DES 14 CON 15 INT 6 SAB 8 CAR 5
FOR+2 REF+2 VOL+0 PG12 MV12 CA13
Espada c.: +3(1d6+2)[C]; Arco corto: 32/128m +3(1d6+2)[P]
TALENTOS: Visión en la oscuridad 24m; INV [O] VUL [G]

PIRACH6 m
Claves: [Humanoide] [Medio]
FUE 10 DES 16 CON 10 INT 10 SAB 11 CAR 10
FOR+1 REF+1 VOL+0 PG11 MV12 CA12
Alfanje: +3(1d6+1)[C]; Hacha de mano: 8/24 +3(1d6+1)[C]
TALENTOS: Comp. DES relacionada con acrobacias/trepar

HORDA DE RACH6 n5
FUE 10 DES 16 CON 10 INT 6 SAB 2 CAR 5
FOR+0 REF+3 VOL+0 PG12 MV16 CA18 INI+5
Tantos ataques como nivel actual. Máx 2x enemigo. Mordisco: (1d6+2+nivel de Horda)
TALENTOS: CA: se resta 1 x nivel Horda. PG: el nivel de Horda baja en uno por cada PG=0, entonces se reinician los PG. Si el nivel llega a 0, muere. Olfato agudo.

El secreto de Elena es una ayuda de juego creada por +Peronn IH para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García. El plano es obra de +Eneko Menica. La “Horda de Ratas” es creación de +Daniel Andújar “Danielus”

