

LA MALDICIÓN DEL ÍDOLO DE ORO

*Una aventura para Piratas!!!
escrita por Hermes.*

Una terrorífica aventura de piratas con zombies vudú y un dios primordial que yace bajo R.....

1. Naufragio

Es navidad de 16-- faltan unas dos horas para anochecer y que suba la marea, los PJ se encuentran navegando, no importa el motivo deja que ellos decidan. El mar está en calma aunque hace dos noches hubo una gran tormenta que los PJ no recordaban de hace tiempo.

Todo ha de ir bien hasta que el vigía o el PJ con mayor percepción y reflejos divisa a babor una extraña bruma o niebla. Lo más seguro es que a nadie le apetezca ir hacia allí pero al cabo de unos minutos se divisa entre la niebla una isla. Una tirada fácil de cartografía o conocimientos del zona/Caribe hace saber que en esta latitud no se conoce ninguna isla grande, así que debe ser una isla muy pequeña.

Si van hacia la isla en poco más de tres cuartos de hora llegan a la costa, mientras se acercan ven como en la costa hay un barco encallado. La playa es de piedras y rocas, nada de arena. El cielo oscurece y la marea sube poco a poco pero sin parar. Encallado en unas grandes rocas hay una balandra, tiene unas fisuras aunque no se puede entrar por ahí. Con una tirada de trepar se puede subir al barco si se falla la tirada, se cae desde 3 metros de alto causando 15 pts de daño. El estado del barco es lamentable, la cubierta está destrozada, mástiles caídos, velas rotas...

El interior del barco está a oscuras pero es más desolador, todo está roto y volcado, aparte de la poca luminosidad sólo se oye algún goteo y el ruido de alguna rata. la destrucción es grande y la soledad provoca escalofríos en este barco. por supuesto el naufragio es muy reciente. Mientras los PJ se asustan y buscan restos del tesoro, uno y solo un jugador escuchará unos gemidos que vienen de la bodega más profunda. Del rincón más profundo de la bodega se oyen unos débiles gemidos que al ser alumbrados se ve entre las tinieblas el rostro de un hombre pálido como la muerte, sudoroso con los ojos inyectados en sangre, el resto del cuerpo está atrapado por una gran viga de madera. El hombre no puede hablar a no ser que lo liberen, para mover la viga requiere un VIG de 50 y hacer una tirada de VIG de la suma de todos los jugadores divididos entre el número de participantes. Por cada fallo se pierden cinco minutos, algo jodido porque la marea sube y se ha filtrado por una fisura y en pocos minutos inundará la bodega. (El máster decide cuanto tiempo tienen los jugadores para ello) En caso de que liberen al pobre desgraciado respirará fuertemente y hablará como un loco (en neerlandés) «¡Estamos malditos! ¡MALDITOS!» «¡No teníamos que matar al negro!» y caerá como un plomo para no alzar nunca más la voz.

¿Qué habrá querido decir el pobre diablo? ¿Qué negro? ¿Estaremos nosotros también malditos? Lo único negro es la noche que se ha instalado fuera del barco. De la isla surgen extraños sonidos que perturban a cualquiera. Si bien los PJ pueden volver al barco, aún no saben donde están el resto de la tripulación ya que no han visto ningún cadáver y ni rastro del tesoro aunque quizá tampoco quieran saberlo.

2. Sobrenatural

La isla está fuertemente poblada de vegetación tropical, hierbas, árboles, plantas, enredaderas, ramas, raíces que hacen una selva densa y tupida. No hay playas de arena sino de piedras. La isla es llana y no hay montañas. Así que la única opción es internarse en la jungla. Una tirada fácil de seguir rastros permite descubrir un rastro de sangre, el rastro dura una hora de camino a corte de machete. El interior de la selva es oscuro apenas llega la luz del sol (si es día) y apenas se oyen sonidos a veces algún extraño y lejano ruido asusta a los PJ. Al final tras un corte de machete a unas plantas los PJ descubren en el suelo un cadáver, se trata de un marinero al lado tiene un machete ensangrentado, pero lo más horrible de todo es que tiene el vientre abierto, con todas las vísceras sacadas, un millar de moscas se amontonan sobre él. Tirada de VIG o frialdad para mantener la calma. Un detenido examen al cuerpo revelará que tiene los ojos ¡totalmente en blanco!

Los PJ no saben qué sucede pero si quieren saberlo deberán seguir adelante. No mucho más allá los PJ recibirán por sorpresa una hondonada de disparos y de un pequeño promontorio de no más de 3 metros cuatro piratas bajarán a atacar a los jugadores gritando: "Os destruiremos bestias del infierno", "Hijos de Satanás". Al tercer asalto uno de los piratas mandará parar la pelea (¿Los PJ le harán caso?) "¡Alto! estos son hijos de Dios" dirá el pirata que se presentará como Phillip du Rotterdam contramaestre de la Flor de Amsterdam (el barco encallado en la costa), es alto y fuerte, algo mayor y con una larga melena pelirroja. Lamentará la confusión pero pensaba que ellos eran los únicos en esa endiablada isla. A continuación le preguntará que hacen allí los PJ, si se muestran convincentes Phillip podrá explicar muchas otras a los PJ.

Sobre el barco hundido y el negro narrará cómo... "hace cuatro días encontramos en una isla desierta a un alto y desgarrado negro que portaba una extraña estatua, iba dando tumbos y gimiendo cosas raras. El Capitán mandó subirlo a bordo, algunos como yo nos opusimos a que subiera ya que tenía mala pinta y podría traernos mala suerte como así fue, pero el capitán lo hizo subir, el negro no se percataba de nosotros solo gritaba y alzaba la estatua. ¡Que me parta un rayo si esa estatua no era toda de oro auténtico! El capitán la cogió y se la quitó al negro que de golpe se enfureció e intentó estrangular al Capitán, cuando pudimos reducirlo el negro nos habló en nuestro idioma y nos maldijo a todos aún puedo recordar sus palabras: «*Maldigo a todos vosotros, habéis perturbado el sueño del Dios y os maldigo para siempre*». Entonces el Capitán le atravesó con su alfanje y lo lanzamos por la borda y nos quedamos con el oro, ese fue nuestro error.

A los dos días una gran tormenta acabó con la mitad de nuestros hombres y el barco embarrancó en esta isla. Perdidos como estamos decidimos deshacernos del ídolo ya que el negro contó algo sobre devolverlo a algún sitio y aquí estamos presos de esos monstruos del diablo que nos matan, es la maldición del negro."

Este es el relato de la tripulación de la Flor de Amsterdam. Phillip no tiene porque contar todo, solo la parte que al máster le convenga, igualmente Phillip no contará nada más porque al pronunciar esa última frase una veintena de hombres se arrojan sobre los PJ y sus nuevos compañeros. De los atacantes algunos son marinos del Flor de Amsterdam y otros son indios, pero muy raros tienen deformaciones físicas en manos y pies y dan miedo. Todos ellos tienen los ojos blancos. Del resultado de la batalla al menos todos los marineros de la Flor de Amsterdam han de morir. Si algún PJ es mordido en la batalla se convertirá en zombie en 1d6 horas pasando a PNJ. Sí, estos hombres de ojos blancos son zombies. Un registro a los marinos revela que ninguno de ellos lleva el ídolo de oro, o lo tenían escondido o que más gente viva.

3. Pila de calaveras

Los PJ deberían llegar a este punto por la noche. concretamente a unas ruinas, un antiquísimo complejo de edificios de piedra derruidos, hay unas cuatro casas y una pequeña pirámide de no más de cuatro metros de alto. Una tirada fácil de percepción permite descubrir unas luces en una

de las casas, en realidad son tres paredes sin techo llenos de vegetación, lo curioso es que hay varias antorchas encendidas y en el centro de la habitación hay una gran pila de calaveras (repetir la misma tirada que al ver el cadáver).

Pero no están solos allí están el resto de la tripulación cuatro marineros más. No se mostrarán hostiles ante los PJ pero exigirán una explicación por su presencia en la isla. Sobre el ídolo de oro ellos no lo tienen, dicen que lo tiene su capitán, que no está presente en ese momento y no saben donde está. Sobre sus antiguos compañeros saben que ellos son los únicos que quedan vivos ya que los demás han sido muertos por unos extraños indígenas. La relación entre los PJ y los marineros queda a manos de los PJ, pero en un principio los marinos no tomarán las armas.

Al cabo de un poco aparece el Capitán, un hombre alto y fuerte de largo pelo negro liso, que viste una larga casaca y un gran sombrero negro. Tras saludar a los suyos se dirigirá a la parte de atrás de la pila de calaveras donde habrá un atril de negra madera y en él un inmenso libro. El Capitán lleva, por cierto, el ídolo de oro que es una extraña estatua de un bicho amorfo con tentáculos y alas y es todo de oro. El capitán se pondrá tras el atril y dirá que piensa devolver el ídolo para liberar a todos de la terrible maldición, noticia que será bien acogida por la mermada tripulación del Flor de Amsterdam, pero en ese momento y sin que puedan hacer nada los jugadores...

El Capitán tras el atril alza el ídolo de oro con las dos manos, baja la cabeza y empieza a recitar con voz solemne un pasaje del infame libro:

«Romperé la puerta de su morada, después bajaré a las regiones del mundo inferior y haré subir a los muertos para que devoren a los vivos.

¡Y los muertos serán, así, más numerosos que los vivos!»

Tras pronunciar estas terribles palabras, la tierra se sacudirá haciendo caer a los PJ. El Capitán caerá fulminado como un rayo y no despertará nunca más. Tras el estremecimiento, cientos y cientos de zombies excavan la tierra para subir a la superficie.

Ahora solo queda una cosa que hacer, llegar a la costa hasta el barco para huir, pero no será fácil porque tendrán una hora corriendo hasta la playa, y la isla está llena de zombies que buscan carne fresca. El Máster debería hacer tiradas cada tanto tiempo o espacio recorrido para ver los encuentros que se producen. El Máster debe decidir también el número de zombies encontrados aunque deberían de ser entre 3-7 por Jugador. Estos zombies no son lentos, pueden correr, aunque no tanto como los PJ, también se pueden hacer tiradas de AGI para no caerse en la huida.

4. La Maldición del ídolo de oro.

Si los PJ llegan al mar están salvados. Por otra parte han podido coger y llevarse consigo el ídolo de oro, quien se lo haya llevado debería hacer tiradas de AGI para no caerse durante la vuelta ya que pesa bastante. Igualmente el ídolo está maldito y el Máster está en todo su derecho de que los jugadores paguen las consecuencias de poseer esa estatua en siguientes aventuras. Ningún marino de la Flor de Amsterdam debe sobrevivir a la huida hacia la playa, es más dramático si mueren cuando ya están llegando a la playa.

Cuando los jugadores estén a salvo en su barco y zarpen verán como la extraña isla desaparece entre una misteriosa y repentina niebla, para no volver a verse jamás ¿o sí?

5. Conclusión

El objetivo de la misión es lograr salir con vida de la isla, con o sin el ídolo de oro. Por salir con vida de la isla son 3 p.x. para cada uno, por salvar al marino del barco 1 p.x. Si los PJ han interpretado bien sus papeles reparte entre 1 y 3 p.x. más.

Puede que los marinos de su barco crean la hazaña que han hecho los PJ y la narren en todos los puertos que atraquen si es así los PJ ganan 5 p.f.

Anexo 1 Sobre la maldición del ídolo de oro.

La maldición del ídolo de oro pretendía ser una aventura corta de Piratas pero que mezclara elementos de terror, por así decirlo una historia de piratas de miedo. Elementos como una isla que no sale en los mapas, un extraño ídolo que representa a un dios, zombies, libros malditos, pilas de calaveras...

En ningún sitio se afirma que los indios deformados son profundos, que el libro maldito es el Necronomicón, que la isla es R'lyeh, y que el ídolo es Cthulhu. Pero tampoco nadie lo niega.

La cita del libro maldito ha sido extraída de la epopeya épica "El poema de Gilgamesh" ed. Tecnos. Trad: Federico Lara Peinado.

La huida de la isla infestada de zombies está inspirada en la portada del "Fragmentos de terror" módulo de La Llamada de Cthulhu. La pila de calaveras inspirado directamente de la portada del "Pile of Skulls" de Running Wild.

Esta aventura fue escrita el 27 de noviembre de 1999 por Hermes. Fue revisada, corregida y convertida a HTML por Cpt. Rouge para [El Sextante](#) en 2002.

Anexo 2: Tabla de PNJs

Zombie

VIG 10 MAN 10 AGI 10 PER 10 VOL 0 CON 0 ENC 4

Ref 0 Cor -6 Coc -6

Mordisco 11 Machete 12 Esquivar 10 P.V: 40

Estas características valen para todo tipo de zombies. A los zombies no les afectan las tiradas de Herida ni de Inconsciencia.

Marino

VIG 10 MAN 10 AGI 10 PER 10 VOL 10 CON 10 ENC 10

Ref 0 Cor 0 Coc 0

Arma corta 13 Arma larga 13 Machete 12 Cuchillo 12 Esquivar 10 Herida 10 Inconsciencia 10

[Cubierta Principal](#) | [¡Al Abordaje!](#)