

Bandera roja

por Ricard Ibáñez

**Firteen men on the
dead man's chest
Yo-ho-ho, and a
bottle of rum!
Drink and the devil
had done for the rest
Yo-ho-ho, and a
bottle of rum!**
R. L. Stevenson

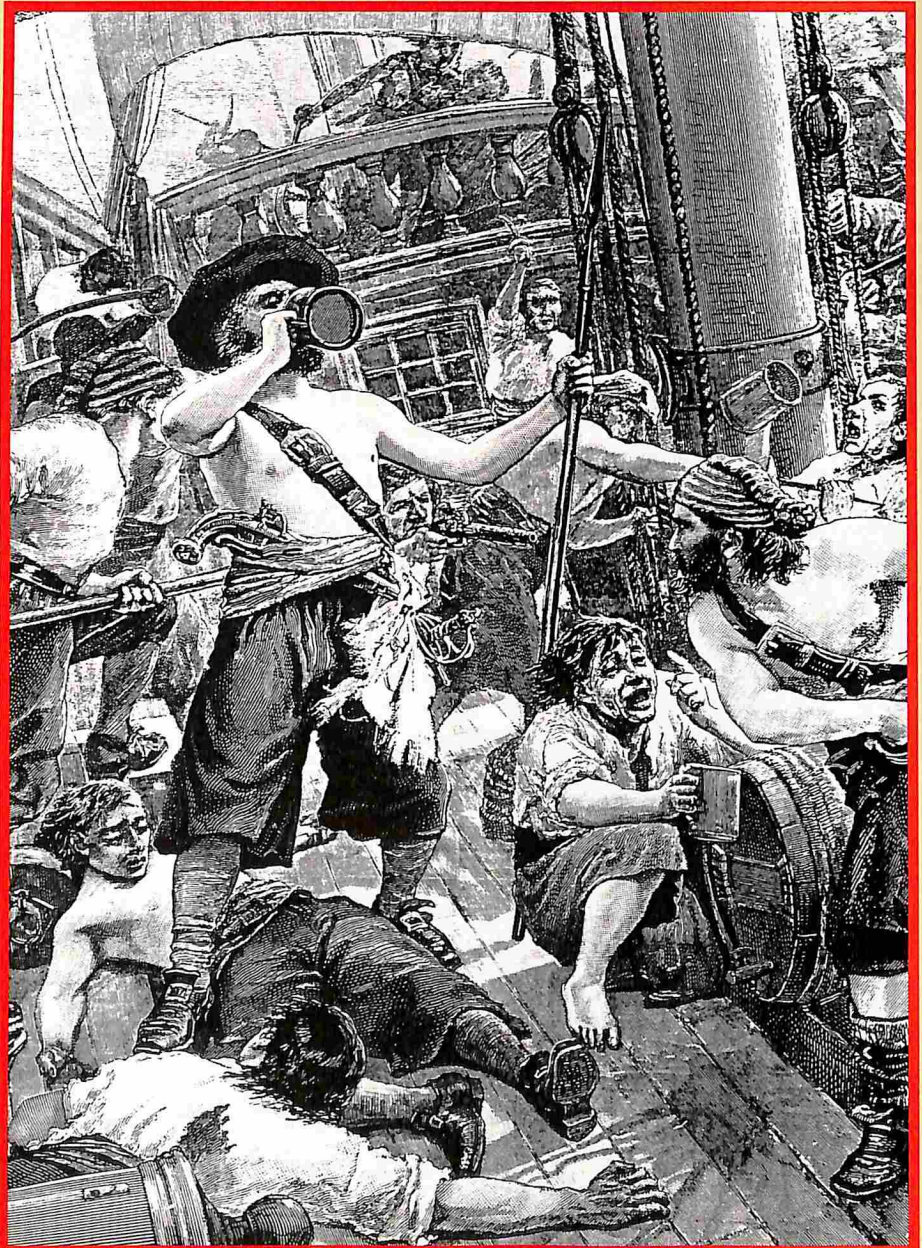
Módulo no oficial para Piratas!!, previsto para un grupo de 4 o 5 Pj de escasa experiencia. Que fueran de nivel de **madera de héroe** y que no tuvieran conocimientos sobre magia vudú sería ideal. Para evitar problemas lingüísticos, sería muy recomendable que todos chapurreasen (más o menos) el patois...

Introducción. Basse-Terre, Isla Tortuga, en el año de Nuestro Señor de 1671. Aunque las iniciativas del gobernador francés Bernard d'Ogeron han pacificado bastante a los otrora revoltosos bucaneros, la ciudad sigue siendo puerto seguro para los filibusteros, y sus numerosas tabernas y prostíbulos, un buen lugar para gastar el dinero «honradamente ganado» en el mar... o para enrolarse en algún barco pirata. Y es allí donde se encuentran ahora los Pj, varados en tierra sin un mísero doblón en el bolsillo ni patrón al que servir... al menos de momento.

1. Un tal Coeur de Pierre

Por supuesto, no tendrán que esperar mucho. En las tabernas o en el puerto es muy fácil oír el rumor de que Chandagnac «el Marsellés», el contra-maestre de Coeur de Pierre, está reclutando gente para su patrón en la taberna de Gordo Tristón... Y parece que la paga es buena...

Si los Pj no se lanzan de cabeza alocadamente hacia la taberna del Tristón, y deciden antes hacer un par



de averiguaciones acerca de ese tal Coeur de Pierre, una tirada a nivel fácil de Charlatanería u Oratoria les permitirá saber que su nombre completo es Stephen Coeur de Pierre, y que se trata de un pirata francés que desde hace unos cinco años está dando bastante que hablar. Parece ser que navegó con Bartholomeu el portugués (ver Pág. 46 del manual) durante algún tiempo, hasta que pudo adquirir su propio navío, *Le Sauvage*. Su bandera es roja como la sangre, y dicen que cuando la enar-

bola no conoce piedad ni cuartel. A su paso, solamente quedan hombres muertos y mujeres violadas... Por supuesto, nadie sabe a ciencia cierta qué presa anda buscando ahora, aunque se rumorea que piensa seguir a la flota de la plata, a ver si las tormentas separan de ella a algún galeón español cargado de riquezas...

Hechas estas averiguaciones, a los Pj les toca decidir si van a la taberna o no (en ese caso, se acabó la partida, lo siento).

2. En la taberna del Gordo Tristón

El Gordo Tristón es un negro de estatura casi tan impresionante como su barriga, que se fugó de Cuba hace ya unos cuantos años. Según parece fue Cimarrón primero y Bucanero después, y con las buenas piezas de a ocho que robó a españoles, franceses, holandeses e ingleses montó su taberna, que no es mejor ni peor que las otras. En ella hay lo de siempre: unas tablas encima de barriles haciendo las veces de mostrador, varias mesas y bancos de madera desvencijados y un suelo de tierra apisonada. Allí, los piratas juegan a las cartas o a los dados, hacen competiciones de fuerza, son abordados por prostitutas blancas, negras y mulatas, o simplemente comen, beben y charlan. Evidentemente, en ocasiones también hay disputas... que la corpulencia de «Gordo» y su buen hacer con el garrote impiden que se salgan de madre. Sea como fuere, no es mal lugar para reclutar nuevos miembros de una tripulación, cosa que está haciendo el Marsellés en este momento.

Chandanag el Marsellés es un tipo delgado, de pelo largo y rubio, barba escasa y un parche en el ojo izquierdo. El brillo fiero y salvaje que desprende su ojo sano y las dos enormes pistolas cruzadas en su faja quitan a cualquiera la idea de gastarle bromas acerca de su cuidada y sedosa cabellera.

Chandanag está sentado en una mesa, junto a un par de piratas, veteranos de la tripulación del *Sauvage*. Tiene ante sí un pequeño barril de ron, un papel para que los nuevos reclutas firmen y unas buenas condiciones: del botín que se saque, cuatro partes serán para el capitán, y dos para el contraestre, el resto se repartirá a partes iguales entre toda la tripulación. Aparte de ello, los que resulten tullidos en el combate recibirán las recompensas de costumbre (Pág. 58 del manual, citas de Alexandre O. Exquemelin). El botín será en metálico: no se tomarán prisioneros. El que deserte o se rebele en mitad de la travesía será castigado con la muerte. Los que estén conformes pueden estampar su firma o su marca en el papel y tomarse un vaso de ron a la salud de su nuevo capitán. Por mucho que lo intenten, los Pj no podrán sonsacar a Chandanag cuáles son el destino o los planes de

Stephen. Según se les dirá, «el capitán ya lo comunicará en persona a la tripulación cuando lo considere oportuno».

Diez aventureros, incluyendo a los Pj, firmarán el contrato.

3. Le Sauvage

Chandanag conducirá a los nuevos reclutas al puerto, para embarcarse inmediatamente. Si alguno de los Pj no dispone de armas, o precisa algo de equipo, es el momento de solicitarlo al contraestre, el cual hará un alto para adquirir lo necesario... y apuntar cuidadosamente lo que cuesta. Esa cantidad, por supuesto, será descontada de la parte del botín del Pj en cuestión a la hora de hacer el reparto. Si los Pj son demasiado tímidos, quizá se animen al ver cómo un par de Pnj exigen «ir de compras» antes de subir a su nuevo barco.

Le Sauvage es un bergantín de dos mástiles, velas triangulares y una única cubierta, en la que se encuentran veinticuatro cañones ligeros (diez por banda más cuatro en la proa) y cuatro falconetes. Cualquiera que pase una tirada de Tripular Navíos a nivel Fácil puede darse cuenta que bastan quince marineros para manejar la nave sin dificultades. No obstante, los bergantines piratas llegan a tener a veces una tripulación de hasta cien individuos...

Ante la llegada de los nuevos, una treintena de piratas se precipitarán en cubierta, saludando a los recién llegados con chanzas y puyas, riéndose de ellos y afirmando que con la primera andanada que oigan temblarán tanto que quizás hagan escorar el barco y cosas así. El jolgorio terminará bruscamente... cuando haga su aparición en cubierta un individuo de casi dos metros, vestido con una casaca roja, calzones, medias y sombrero del mismo color, y con una larga cabellera de gruesos bucles negros cayendo sobre sus hombros.

Una corta barba y un par de fieros y afilados bigotes completan el conjunto: evidentemente, se trata de Stephen, Coeur de Pierre... el nuevo capitán de los Pj.

Una tirada de Percepción a nivel Difícil permitirá identificar sus labios gruesos, su nariz achatada y su piel color canela como rasgos negroides: es evidente que su nuevo capitán es un mulato. Una nueva tirada a nivel Muy Difícil permitirá darse cuenta de

que su larga cabellera debe ser en realidad una peluca.

Stephen mirará despreciativamente al grupo, se desinteresará de él y caminará hacia popa. Chandanag se reunirá con él, estarán unos segundos hablando en voz baja y, finalmente, se girará para empezar a gritar órdenes: «¡Venga, hijos de mala madre! ¡Soltad amarras! ¡Timonel, pon rumbo a mar abierto! ¡Ya hemos ganduleado bastante!»

4. La vida a bordo

El bergantín toma rumbo sur/suroeste, cruzando el Canal de los Vientos (zona marítima comprendida entre Cuba y la Española). Esto anima a la tripulación, pues en esa dirección se encuentran Caracas, Maracaibo y Panamá... y la ruta de los mercantes españoles cargados de riquezas. Claro está que por esa zona patrullan los barcos de guerra españoles... ¡Parece ser que la travesía no será precisamente un paseo!

A los Pj se les asigna un rincón bajo cubierta donde colgar su hamaca y dejar sus cosas. Nadie les explicará que será mejor que, si tienen algo de valor, lo lleven encima... pero si no caen en ello pronto descubrirán que, a las cosas que pueden valer algo, tienden a crecerles «patas».

En los primeros días a bordo, alguno de los Pj descubrirá una parte de la bodega separada del resto por una escotilla. Si se asoma a mirar verá un espacio de unos quince metros cuadrados donde se hacinan una veintena de hombres. Apenas hay luz, así que es posible que piense que se trata de esclavos. Solamente una tirada de Percepción a nivel Muy Difícil le hará darse cuenta de que no hay cadenas que los sujeten... Los hombres, si es que puede llamárseles así, no reaccionarán en absoluto ante la presencia del Pj. Este tampoco podrá investigar demasiado más, ya que la aparición de Chandanag lo devolverá a sus obligaciones... posiblemente con una patada en el trasero.

Si comenta la existencia de estos hombres a algún veterano, solamente obtendrá una mirada evasiva y un hosco silencio. El Dj puede insinuarle que quizás habría que sonsacarle información más adelante, cuando el grupo se halla integrado más con la tripulación...

Los Pj pronto se acostumbran a la rutina a bordo del *Sauvage*: el mane-

jo del bergantín no da trabajo a más de veinte marinos, por lo que hay dos turnos de trabajo, de doce horas cada uno. Durante su turno, aquellos Pj con experiencia marinera (es decir, que tengan la habilidad de Tripular Navíos o Navegación) se dedicarán a realizar faenas propias de la marinería de cualquier barco: arriar e izar velas, tensar y reponer cabos, desliar nudos, asegurar drizas, llevar el timón, etcétera. Los Pj que no sean duchos en el oficio... se dedicarán a baldear la cubierta hasta deslomarse.

Mientras tanto, el resto de la tripulación está ociosa... y su única fuente de diversión cercana son los novatos. A no ser que los Pj se ganen su respeto (demostrando ser marinos competentes o haciendo gala de su ingenio, valor o fuerza)... pueden sufrir algunas bromas pesadas, las cuales pueden variar desde colgar al desafortunado Pj por los pulgares un ratito («nada más que para divertirse») hasta hacerle subir al palo mayor (a punta de machete, si es preciso) pasando por obligarle a hacer el turno de algún veterano, con lo que trabajará treinta y seis horas seguidas (malus de —2 acumulable a todas sus acciones por cada seis horas de trabajo a partir de doce horas. En caso de sacar un doble cero, desmayo por agotamiento).

Si el/los Pj se niegan a dejarse avasallar por los veteranos, el asunto puede arreglarse a puñetazos. Ganen o pierdan la pelea, su demostración de coraje les granjeará suficiente respeto como para que los dejen tranquilos.

En caso de que las cosas se salgan de madre, el contramaestre intervendrá, castigando a los infractores según la ley de a bordo: a los que se insolentan de palabra se les golpea en los dientes con una cabilla de maniobra (posibilidad de que al desgraciado le salten 1D6 dientes, según decisión del perverso DJ). Una falta leve se castiga simplemente con perder una parte del botín (que, evidentemente, se descontará del total). Faltas más graves se castigan con el látigo (diez azotes) o pasar por la quilla (ver Pág. 60)... y la muerte de un compañero, con el expeditivo sistema de atar al asesino al cadáver y arrojarlos a ambos por la borda.

Por lo demás, las cosas tampoco son tan malas. El trabajo no es ni mucho menos agotador, se reparte comida dos veces al día (carne asada al estilo

boucan, tasajo, carne de tortuga hervida, queso, bizcocho duro y a veces agusanado... el menú en concreto depende del humor del cocinero y del estado de las provisiones). También se reparte una medida (pinchel) de Grog (ron mezclado con agua) tres veces al día por persona. Por las noches, muchos se sientan al fresco, en cubierta, y beben un par de tragos o fuman en pipa, contándose unos a otros viejas historias de piratas en general... y de su capitán en particular. ¡Un buen momento para que algún Pj carismático consiga algo más de información!

5. Historias del castillo de popa

El Dj puede lucirse ahora con toda una lección de ambientación: describir la Luna, brillante y leprosa como si surgiera del infierno... las sombras de las nubes, más intuitas que vistas... el brillo del mar, que parece de plata líquida... el susurro del viento entre las velas, que a ratos recuerda el susurro de las almas en pena. Y en mitad de este barroco decorado, un grupo de hombres andrajosos, vestidos con ropas de colores chillones, que beben y fuman silenciosamente mientras escuchan al narrador. ¡Si el Dj consigue que los jugadores empiecen a hablar en voz baja, será señal de que ha logrado el efecto adecuado! Las historias favoritas de los piratas suelen ser las relacionadas con venganzas sangrientas, fantasmas, misterios sin explicación y magia vudú. Una tirada de Percepción a nivel normal mostrará que sienten auténtico terror por estos temas en general... y por estas historias en particular. ¿Superstición... o conocimiento de causa nacido de la (siempre dolorosa) experiencia personal? Quien sabe...

El Dj puede empezar «haciendo boca» con alguna de las excelentes historias de piratas que se han publicado recientemente en la revista *Alea* o en el número 1 de *Asuntos Internos*, la revista oficial de «Ludotecnia».

Es un buen momento para que los Pj se enteren de algunos chismorreos sobre su capitán (si es que no se preocuparon de preguntar por él al inicio de la aventura). Una tirada Difícil de Charlatanería u Oratoria hará que los relajados piratas se decidan a hablar de él, pese al respeto que les impone. Poca cosa más que añadir a lo dicho al principio... excepto que corre sangre negra por sus venas y que es

un Hungan (sacerdote vudú) especialmente poderoso... Tiene una veintena de zombis encerrados bajo cubierta, que le obedecen solamente a él.

En ese momento, como si hubiese notado de que hablaban de él, hará su aparición en cubierta Coeur de Pierre en persona. No dirá nada... pero su mera presencia provocará que el grupo de curtidos piratas se disperse sin más. Parece que, por esa noche, la reunión ha terminado. El capitán pirata dedicará una mirada especial al Pj que formuló la pregunta sobre su persona... una de esas miradas capaces de secarle a uno la sangre de las venas.

6. La leyenda del Olonés

Uno de los asiduos a estas reuniones nocturnas es el viejo Micael, el cocinero-cirujano de a bordo. Según parece, no hace demasiado tiempo que navega con Stephen, y se rumorea que no se lleva excesivamente bien con el capitán pirata, aunque las cosas no han pasado nunca a mayores.

Sea como fuere, una noche en la que se le haya pasado la mano con el ron contará una historia muy interesante... la verdadera historia del legendario Olonés:

«El Olonés era apenas un muchacho cuando llegó a la Tortuga, pero ya había vivido lo bastante para llenar diez existencias de hombres normales: En Francia había sido condenado por asesinato, y había sido vendido en la Martinica como esclavo. Dicen que durante ese tiempo se hizo amigo de varios negros, que le llenaron la cabeza con cosas que mejor nunca hubiera oído.

»Sea como fuere, pronto se ganó fama en la isla. Se escapaba por las noches con sus amigos negros, y practicaba con ellos ritos horribles, que lo unían cada vez más con el Diablo. Con solamente diez compañeros y una Pinaza se colocó al abrigo de la noche al lado de una fragata española de treinta cañones, trepó por el costado y degolló a todos sus ocupantes. Dicen que personalmente les cortó la cabeza a los ilusos que quisieron rendirse... y que lamía la sangre que goteaba por su machete tras cada golpe. Muchos empezaron a murmurar que estaba poseído por uno de los diablos de los negros, y se apartaron de él. No importaba. Otros

muchos se unían a él, y sus éxitos se multiplicaban. Llegó a mandar una escuadra de ocho naves, con las que saqueó Maracaibo y Gibraltar. Era un héroe, y su salvajismo se le perdonaba. Pero tras cada victoria debía pagar tributo: degollando, torturando, haciendo matanzas masivas de indios... al final, incluso llegó a comerse los corazones crudos de sus víctimas, como hacen los salvajes caribes. Nada era suficiente para saciar al diablo que llevaba dentro.

»Finalmente, los últimos restos de cordura que quedaban en él se impusieron, y se decidió a deshacerse para siempre de su Diablo, de su Loa... O quizá quería hacer un pacto con otro más poderoso... Sea como fuere, se dirigió a las costas de Darien, en busca de no sé qué laguna, y se internó en las marismas con varios hombres de confianza, mientras el resto de la tripulación esperaba con el barco en la bahía. ¡Ya la primera noche se desató una tormenta de mil demonios, y todo el que tuviera orejas en la cabeza podía oír a todos los demonios del Infierno gritando dentro de la selva! ¡Y las luces! ¡Salían rayos de la espesura como si todos los fuegos del Infierno abrasaran la selva! Así que los que estábamos en el barco y aún no nos habíamos vuelto locos hablamos con el segundo de a bordo, decidimos que el pobre Olonés había muerto y llevamos anclas, dejando que se lo comieran los salvajes, como ya sabréis que pasó...»

«¡Y que el Infierno se lleve a aquellos que practican la magia de los negros!», concluirá mientras escupe por la borda.

7. Encuentro en el mar

Durante más de una semana, *Le Sauvage* prosigue su travesía, y aunque el vigía avista un par de veces posibles presas, el capitán no da la orden de preparar el abordaje. La tripulación empieza a murmurar qué diablos pretende el capitán, pero la fuerte personalidad de Stephen, el ascendiente que tiene sobre sus hombres y la mano dura que sabe imponer Chandanag evitan el menor asomo de motín... ni siquiera cuando, a partir del octavo día, es perfectamente visible en el horizonte la línea de la costa. De la Tierra Firme. La zona más vigilada por los guardacostas españoles.

El noveno día de viaje, el vigía grita «¡Vela a babor!». Aquellos que tengan un catalejo (o pasen una tirada Casi Imposible de Percepción) se darán cuenta que se trata de una Galeaza. Y una nave así, en esas aguas, solamente puede significar dos cosas: españoles y problemas. No necesariamente por este orden.

El capitán se muestra imperturbable, Chandanag ladra nerviosamente algunas órdenes, los piratas sueltan todo el trapo que pueden, intentando salvar el pellejo... pero el Diablo parece haber abandonado a *Le Sauvage*. No sopla apenas viento, y el barco se mueve perezosamente, con una lentitud casi exasperante. Mientras tanto, la Galeaza ha descubierto la nave pirata y se acerca a buena velocidad, gracias a la acción combinada de remos y vela... ambas naves no tardarán mucho en estar dentro del alcance de los cañones...

Al darse cuenta de ello, la atmósfera dentro de la nave pirata cambia: un par de hombres empiezan a mojar las velas, para evitar que ardan. Los obenques se sustituyen por cadenas, y los cañones son colocados en los portillos, preparados para disparar. La tripulación prepara sus armas y resguarda cuidadosamente la pólvora, envolviendo los barriletes en tela mojada para que no estallen en caso de ser alcanzados por metralla ardiente. También se disponen a arriar un par de las velas más ligeras, pero el capitán se niega a ello, diciendo: «Aguantad un poco, perros del mar. Pronto tendremos todo el viento que nos haga falta...»

Seguidamente se acercará a la escotilla de proa y gritará unas palabras en lengua extraña. Cinco de los veinte hombres encerrados subirán a cubierta, con movimientos algo rígidos. Stephen les dará un par de órdenes más, y éstos empezarán a bailar en su zona de cubierta, de una manera algo torpe, mientras Stephen salmodia una especie de letanía y quema unas hierbas en un brasero. El resto de la tripulación procurará concentrarse en los preparativos del combate, ignorando la excéntrica actuación de su capitán.

Mientras tanto, la galeaza española se ha colocado en posición, lanzando un disparo de aviso que estalla algunos metros a proa del *Sauvage*. Chandanag da la orden de contestar



con los diez cañones de la banda de babor (buena ocasión para que alguno de los Pj con la habili-

dad de Armas de fuego/cañones se luzca). El barco, escorado a babor, se nivelará casi completamente por el retroceso de los cañones, disparados casi a la vez. Una tirada de Percepción a nivel Difícil permitirá ver (posiblemente con cierta satisfacción) una nube de astillas alzándose en el barco enemigo, algunos agujeros nuevos en el casco y cierta confusión en los remos, que han roto, al menos de momento, el ritmo de la remada... y entonces le tocará el turno a los dieciséis cañones de la banda de estribor de los españoles. Un estruendo sacudirá el *Sauvage*, un huracán de metralla y proyectiles de cinco kilos que barrearán la cubierta mutilando o matando a 2D6 piratas. Cada Pj deberá tirar los dados: si saca una pifia (es decir, un doble cero) es uno de los agraciados en el «reparto» y el Dj deberá determinar la zona alcanzada por los cañones (ver Pág. 127). Si la herida se sitúa en una extremidad... pues el Pj la perderá. En caso de ser el torso o la cabeza... pues se acabó lo que se daba. ¿Quién te dijo que la vida de los piratas no fuera dura?

Un segundo estruendo, casi gemelo al anterior, sacudirá nuevamente el barco. No se sabe cómo se ha desatado una terrible tempestad, la lluvia azota a los piratas caídos, heridos o aturdidos, los rayos rasgan el cielo y los vientos hinchaban las velas como si quisieran arrancarlas de sus mástiles. Y Stephen sonríe, como un demonio salido del Infierno, sin importarle que dos de sus acólitos hayan sido casi partidos por la mitad por la andanada enemiga, que otro acabe de ser alcanzado por uno de los rayos de esa diabólica tormenta y que él mismo sangre abundantemente por la pierna, allí donde una astilla de madera de casi un palmo de largo se le ha hincado. El primero en salir de su estupor es Chandanag, quizá más acostumbrado que los demás, el cual empieza a gritar órdenes, obligando a los piratas que aún pueden mantenerse en pie a aprovechar el viento favorable. La galeaza, menos marinera que el bergantín, pronto se queda atrás.

8. El tesoro del Portugués

Una vez puestos a salvo, repuestos los aparejos destrozados, remendados (de aquella manera) los heridos y arrojados (sin mucha ceremonia) los muertos por la borda, los ánimos de los piratas están bastante caldeados. Gruñen que el capitán se ha vuelto loco, y que va a hacer que los maten a todos. Será entonces cuando Stephen hará reunir a su tripulación en cubierta, diciéndoles lo siguiente: «¡Hasta mis oídos han llegado vuestros ladridos, perros del mar! ¿Qué demonios queréis? ¿Que oigan vuestros gruñidos en Sevilla? ¿O es que ya no os fiáis de vuestro capitán?

»Os habéis quejado de que no abordábamos ningún barco. El motivo de ello es que nuestra presa es mucho más rica, casi tan rica como podría serlo la captura de uno de los galeones de la flota de la plata: ¡Vamos en busca del tesoro del Bartholomeu, el portugués!

»Ya sabéis que navegué con él cierto tiempo, y que naufragó en costas españolas, volviendo enfermo y miserable a Jamaica. Lo que pocos saben es que, al naufragar, su barco estaba cargado con un rico botín, un botín que escondió en la misma isla en la que naufragó, al no poder llevarse consigo... ¡Una isla que está a apenas un día de viaje, amigos! ¡Y lo único que hemos de hacer es ir allí, y coger las riquezas que contiene! ¿Aún queréis regresar? ¡Pues los que quieran hacerlo ya pueden arrojar por la borda y volver nadando, porque yo y los que quieran morir ricos, seguimos!»

Con este discursito logrará recuperar la confianza de sus hombres, los cuales empezarán a lanzar vivas en su honor, disparando sus armas. Si alguno de los Pj no comparte su entusiasmo... pues quizás haría bien en callarse. Una tirada de Percepción a nivel Normal mostrará que no todos comparten ese entusiasmo: El viejo Micael está apoyado en la borda, con el semblante sombrío, y su única reacción ante las palabras del capitán es escupir por la borda. Si alguno de los Pj se acerca a él e intercambia algunas palabras,

Micael le dirá: No me gustan los que usan magia negra...

9. La isla

Al amanecer del día siguiente, el vigía rugirá un «¡Tierra a la vista!» Ante los excitados ojos de los piratas aparecerá el contorno de una isla de pequeño tamaño, una más del rosario de islotes y arrecifes que pueblan los mares cercanos a Tierra Firme. Esa es la isla del portugués, el lugar donde el viejo pirata naufragó y escondió su tesoro. Stephen hablará nuevamente a su tripulación:

«Había pensado ir yo mismo a por el tesoro de Bartholomeu... ¡pero esta maldita herida en la pierna me lo impide! Así que en mi lugar irá Chandanag, junto con doce de vosotros, mis diablos del mar. Desembarcarán con la chalupa y remontarán el río, siguiendo las indicaciones del mapa que ahora os daré. El resto costaremos la isla hacia el sur. Según me dijo el portugués, allí hay una pequeña cala, donde fondearemos el barco, y quizá podamos recoger algo de fruta fresca para el viaje de vuelta.»

El contramaestre elegirá rápidamente sus doce hombres... entre los que, por supuesto, estarán los Pj. Los piratas se armarán hasta los dientes, e incluso instalarán un falconete en la proa de la chalupa. Si los Pj se extrañan ante esto, cualquier pirata al que pregunten se encogerá de hombros diciendo simplemente: «Estas costas están infestadas de indios... y casi todos son caníbales...»

En el momento de marchar, Stephen se acercará cojeando hasta su contramaestre, lo agarrará bruscamente por la pechera de la camisa y le susurrará algo. Cualquiera que pase una tirada

de Percepción a nivel Difícil oír cómo le dice entre dientes: «¡No se te ocurra volver sin el tesoro... ni vivo ni muerto!»

A continuación le entregará, a la vista de todos, un pergamino,

arrugado y doblado varias veces... ¿El mapa del tesoro?

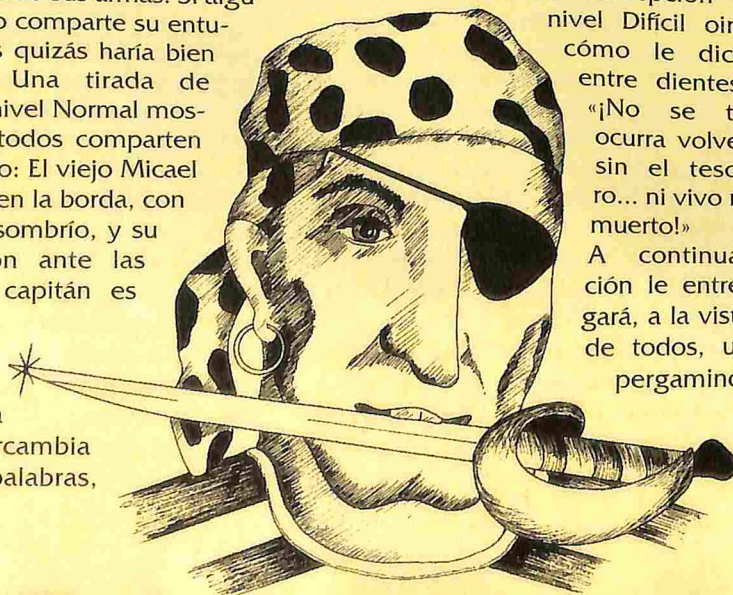
10. En busca del tesoro

...Y así, los últimos rayos del amanecer contemplarán cómo la chalupa de los Pj se separa de *Le Sauvage* y se introduce a fuerza de remos en la desembocadura de un riachuelo, tranquilo y no demasiado caudaloso. En la popa, Chandanag maneja el timón, marcando el ritmo de los diez remeros. Un par de piratas, en la proa, se mantienen alerta, dispuestos a dar la voz de alarma (y usar el falconete) en caso que aparezcan indios.

Sería buena cosa que el Dj se explicara un poco, describiendo con detalle el ambiente opresivo que rodea a los Pj mientras avanzan: el agua del riachuelo, de corriente tan débil que no es fácil remar contra ella, cuya superficie aceitosa se altera con el movimiento rítmico de los remos, formando, a los ojos de aquellos que se fijen en ella, dibujos de manos engarfiadas, rostros retorcidos, formas imposibles y amenazadoras... También la vegetación, leprosa, que se cierra poco a poco sobre la embarcación, parece cada vez más opresiva, y su tono verde puede recordar a alguien quizá demasiado imaginativo el color podrido de los ahogados. A ambos lados, las torres nudosas de los árboles parecen más encapuchados agazapados para atacar que cualquier otra cosa del reino vegetal. A todo esto se une la lluvia, fina y caliente, que empezará a caer al poco, y los omnipresentes ruidos de la selva tropical: chillidos, aullidos, gritos... Si ante tu descripción alguno de los Pj traga saliva un par de veces, no sería mala cosa que se le recordara que el número de tripulantes de la chalupa es de trece (doce piratas más Chandanag)... El tradicional número de la mala suerte...

Al cabo de poco más de media hora de travesía, el grupo oír algunos cañonazos, apagados por la distancia... Solamente pueden pertenecer a *Le Sauvage*. Alguno de los piratas sugerirá regresar, pero Chandanag se mantendrá firme. ¡Sabe que su pellejo está en juego!

Al cabo de poco, la corriente se hace un poco más viva, y el río se estrecha hasta tal punto que los remos han de usarse como pértigas. Unos diez minutos más tarde el grupo llegará hasta una pequeña cascada, y



Chandanag ordenará saltar a tierra. Mientras sus hombres arrastran la embarcación a tierra, el contramaestre trepará por las rocas de la cascada, posiblemente para orientarse un poco. Según parece, encontrará lo que buscaba, ya que lanzará una pequeña exclamación... antes de emitir un sonido parecido a un gorgoteo y caer de la roca... con una flecha clavada en la garganta.

Sobre el grupo de piratas se precipitará una lluvia de flechas, cogiéndolos totalmente por sorpresa... a no ser que alguno de los Pj especificara al Dj que se mantenía alerta. En ese caso, el Dj hará una tirada oculta de su Percepción a nivel Muy Complicado. De pasarla, tendrá la sensación de que están siendo rodeados, y podrá dar la voz de alarma, no a tiempo de salvar al contramaestre pero sí para ponerse a salvo (arrojándose al suelo o al interior del bote, por ejemplo). Esto también reza para aquellos Pj con la ventaja de Sentido del Peligro. Si se da la voz de alarma, los Pj (y los Piratas) pueden actuar según su iniciativa. En caso contrario actuarán con un malus de -5 a la misma, mientras cae sobre ellos una salva de ocho flechas.

Hay unos diez guerreros indios atacando al grupo. Su táctica consiste en lanzar una descarga de flechas y luego moverse a una nueva posición, esperando que los piratas descarguen frenéticamente sus armas donde ellos estaban un segundo antes. Los Pj pueden darse cuenta de esta maniobra con una tirada de Frialdad a nivel Lioso, o una tirada de Percepción a nivel Difícil (para distinguirlos entre la espesura). Los indios no son tontos, y no atacarán al grupo a cara descubierta a no ser que lo debiliten hasta casi el exterminio. Por el contrario, si varios de ellos son alcanzados por fuego de mosquete (o alguien dispara el falconete con buen tino) huirán silenciosamente (por el momento), llevándose sus muertos y heridos si pueden.

Estos guerreros no tienen ninguna intención de dejar que alguno de los piratas salga vivo de la selva... y tienen un buen motivo para ello: Son originarios del poblado con el que se acaba de tropezar *Le Sauvage*, el poblado que Stephen, siempre sediento de sangre, ha decidido bombardear, obligando a los escasos nativos supervivientes a huir tierra

adentro. Este grupo se ha tropezado con la chalupa pirata... y están decididos a vengarse...

Entre muertos y heridos han caído 1D6 piratas, y el resto de Pnj ha huído despavorido por la selva (ya darán buena cuenta de esos cobardes los indios, como pronto se verá), así que el grupo de Pj está ahora solo. Evidentemente, pueden volver atrás... Pero es dudoso que Stephen los reciba con los brazos abiertos si llegan con las manos vacías. Lo más juicioso sería seguir.

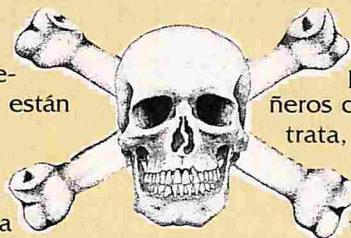
11. El Infierno verde

Registrando el cuerpo del pobre Chandanag, los Pj se encontrarán con el pergamino de Coeur de Pierre le diera antes de separarse. En él hay un tosco mapa en el que figuran la situación de la isla (latitud y longitud), sus contornos más o menos someros y algunos accidentes geográficos, junto con ciertas indicaciones escritas en portugués. Una tirada Sencilla en esa lengua, Liosa en Español, Complicada en Francés o Italiano y Difícil en cualquier otra lengua permitirá descifrar el texto. ¿Alguno de los Pj sabe leer?: «Remonta el río hasta la cascada, y a partir de ahí sigue en dirección Este buscando la roca en la selva. A sus pies está el muerto que custodia mi tesoro.»

Los Pj pueden orientarse con una brújula, con la Ventaja de Brújula Humana o según el Sol (Tirada de Orientación, nivel Normal). Si además imitan al contramaestre y suben a la peña de la cascada (o a un árbol) podrán ver que, en dirección Este, hay una peña que destaca entre los árboles, como un guijarro gigantesco caído del cielo. Evidentemente, esa es la «roca en la selva» que figura en el mapa.

Llegar hasta la peña supondrá media hora más de marcha, en la que tendrán que abrirse paso por la selva a machetazos. De cuando en cuando oirán algún disparo de mosquete y algún que otro aullido infrahumano... Parece ser que los indios están cazando a los piratas huídos.

Al llegar a la roca, una tirada fácil de Buscar permitirá a los Pj encontrar una tosca inscripción grabada en la piedra: representa (de aquella manera) una calavera humana, y una cruz debajo. Si los Pj cavan a sus pies se encontrarán con los huesos de un ser humano, posiblemente uno de los



piratas compañeros del Portugués. Se trata, por supuesto, del muerto que custodia el tesoro. Cavar

debajo de los huesos unos cinco minutos más revelará la existencia de dos cofres de mediano tamaño, bastante pesados, fuertemente cerrados con barras y cerrojos. Si éstos se fuerzan (o se saltan de un balazo) los codiciosos ojos de los Pj podrán contemplar un tesoro de joyas y monedas de oro por un valor de (más o menos) unos 5.000 pesos.

Esperemos que los Pj no se precipiten a dar saltos de alegría, ya que en esos momentos irrumpirá en el claro donde se encuentran uno de los piratas que los acompañó en la chalupa, con las ropas hechas harapos, sollozando y totalmente cubierto de sangre. Mirará a los Pj sin verlos en realidad, balbuceará algo, expulsará una bocanada de sangre y caerá muerto a sus pies... con tres flechas clavadas en su espalda... Los Pj harían bien en no olvidarse de los indios.

La vuelta hasta la costa debería ser una auténtica pesadilla, con los guerreros indios hostigando al grupo una y otra vez, lanzando flechas de cuando en cuando o incluso, si tienen tiempo, preparar alguna trampa sencilla contra el grupo. Una de sus primeras acciones será atacar la chalupa, rematando a los posibles Pnj (heridos) y desfondando la embarcación. No obstante, los Pj pueden improvisar una pequeña balsa (Tirada fácil de Construir embarcaciones) con los restos, si no para ellos sí al menos para llevar mejor los cofres del tesoro.

12. El agradecimiento de Stephen

Heridos, y más muertos que vivos, los supervivientes del grupo lograrán llegar a la costa, donde les espera el bergantín pirata y un más que impaciente Stephen. Caso que vuelvan sin el tesoro, los hará matar de la manera más cruel posible, en caso de que traigan al menos uno de los cofres, toda la tripulación estallará en vivas hacia los Pj, y el mismo Coeur de Pierre sonreirá satisfecho, atusándose el bigote y sin lamentar en absoluto la pérdida de su contramaestre. Ordenará levar anclas inmediatamente, poner rumbo a la Tortuga y abrir un barril de ron para celebrarlo. Los piratas festejarán su buena suerte y su

nueva fortuna alegremente... pero al caer la noche se llevarán una sorpresa: Los zombis de Stephen subirán a cubierta y, sin ninguna expresión en sus rostros muertos, empezarán a atacar a los desprevenidos piratas. Stephen, en popa, se atrincherará detrás de un falconete, junto al timón, dispuesto a lanzar una nube de metralla contra aquel que se acerque hasta él.

Los piratas, borrachos, no son rival contra los implacables zombis, y los Pj están demasiado heridos como para lograr la victoria. Si a pesar de todo (por alguna extraña razón) el grupo consigue torcer la tortilla y tiene alguna posibilidad de vencer a las tropas de Stephen... entonces Coeur de Pierre saltará bajo cubierta, a la zona de la Santa Bárbara, con una mecha encendida... ¡y hará estallar el barco algunos turnos más tarde!

De una manera u otra, la única posibilidad que tienen los Pj de salir vivos de ésta es arrojar al mar por la borda. Una tirada de Percepción a nivel Normal les permitirá ver que el viejo Micael está bajando frenéticamente un bote al agua, en el que hay sitio para todos. Mientras *Le Sauvage* se aleja, con su tripulación de muertos (o estalla en pedazos, según como hayan ido las cosas) los Pj podrán oír una horrorosa carcajada, que bien podría haber lanzado el Diablo en persona. El viejo Micael sacudirá la cabeza, escupirá al mar y gruñirá una vez más: ¡Que el Diablo se lleve a los que usan la magia de los negros!

Conclusión

El Dj repartirá PX según la Tabla de Experiencia (ver Pág. 159 del manual). Respecto al destino de los Pj ahora... bueno, pueden intentar dirigirse a Tierra Firme (corriendo el riesgo de que los maten los españoles o los indios) o pueden intentar alcanzar algún puerto amigo con el bote (hazaña casi imposible, heridos, con un barco tan pequeño y casi sin comida ni agua) o puede que prefieran confiar en que algún barco los recoja, haciéndose pasar por honrados marineros naufragados (consultar Tabla de Encuentros en la pág. 189 del manual)... y es que la partida ha terminado...

Pero la aventura continúa...

El Reparto

(por orden de aparición)

Gordo Tristán

Negro de estatura tan impresionante como su barriga

Vig: 15; **Man:** 10; **Agi:** 10;
Per: 13; **Vol:** 10; **Con:** 12;
Enc: 8

Ref: —1 **Cor:** +2 **Coc:** —1

Habilidades

Alternar 16, Combate sin armas 16, Intimidar 14, Armas improvisadas 14, bajos fondos 14, Patois 12.

Ventajas

Hígado de Acero
Marrullero

Desventajas
Gigantismo
Glotonería

Armas

Garrote

Chandanag el Marsellés

Un tipo más o menos decente, para ser un pirata
Vig: 12; **Man:** 10; **Agi:** 10;
Per: 11; **Vol:** 10; **Con:** 9;
Enc: 8

Ref: —1; **Cor:** +1; **Coc:** —1

Habilidades

Alternar 14, Tripular 12, Manejar botes 12, Combate sin armas 10, Sigilo 10, Machete 10, Pistola 14, Frialidad 13, Navegación 12, Cartografía 12, Capitanear 13, Seducción 14.

Ventajas

Apariencia hermosa
Puntería

Desventajas

Código del honor

Armas

Machete, dos pistolas.

Stephen Coeur de Pierre

Un tipo siniestro... y peli-groso.

Vig: 12; **Man:** 10; **Agi:** 12;
Per: 13; **Vol:** 13; **Con:** 12;
Enc: 10

Ref: +1; **Cor:** +2; **Coc:** +1

Habilidades

Cabalgar 12, Combate sin

armas 13, Sigilo 12, Tregar 10, Detectar mentiras 15, Orientación 15, Rapiér 15, Pistola 15, Frialidad 13, Intimidar 16, Francés 13, Patois 12, Navegación 15, Capitanear 12, Ciencias Ocultas 15.

Ventajas

Visión nocturna
Felino
Sentido del peligro

Desventajas

Sed de sangre
Codicioso

Armas

Rapiér y dos pistolas

Piratas del Sauvage

Bravucones, fanfarrones, pendencieros... Lo habitual.

Vig: 10; **Man:** 12; **Agi:** 10;
Per: 10; **Vol:** 10; **Con:** 9;
Enc: 8

Ref: 0; **Cor:** +0 **Coc:** —1

Habilidades

Combate sin armas 12, Sigilo 11, Tregar 13, Buscar 11, Orientación 12, Armas improvisadas 11, Machete 13, Mosquete 15, Pistolas 12, Intimidar 11, Patois 10, Manejo de botes 10, Tripular navíos 12.

Ventajas

Ninguna

Desventajas

Alcoholismo
Lujurioso
Mal Temperamento
Mutilado (Alguno)

Armas

Machete, Pistola,
Mosquete...

El viejo Micael

Cocinero, barbero, sacamuelas y cirujano (no necesariamente por este orden)

Vig: 7; **Man:** 10; **Agi:** 10;
Per: 9; **Vol:** 10; **Con:** 8;
Enc: 8

Ref: —1; **Cor:** —1; **Coc:** —1

Habilidades

Alternar 12, Tripular 10,

Manejar bote 12, Sigilo 8, Cuchillo 12, Patois 10, Cocinar 10, Primeros Auxilios 8, Medicina 5.

Ventajas

Hígado de Acero

Desventajas

Alcoholismo

Armas

Cuchillo de cocina.

Zombis de Stephen

Unos tipos raros que hablan más bien poco.

Vig: 10; **Man:** 11; **Agi:** 10;
Per: 5; **Vol:** 0; **Con:** 8; **Enc:** 8

Ref: 0; **Cor:** 0; **Coc:** 0

Habilidades

Tripular 10, Manejar botes 12, Tregar 8, Machete 12.

Ventajas

Resistencia: Solo dejaran de existir cuando sumen 50 puntos de daño, ignorando tiradas de Vol o Coraje (ver Pág. 155 del manual).

Desventajas
Malolientes

Armas

Machetes

Guerreros Indígenas de la isla

Unos tipos algo rencorosos...

Vig: 10; **Man:** 10; **Agi:** 10;
Per: 12; **Vol:** 10; **Con:** 8;
Enc: 8

Ref: +1; **Cor:** —1; **Coc:** —1

Habilidades

Nadar 10, Combate sin armas 12, Sigilo 12, Tregar 13, Buscar 10, Orientación 10, Machete 11, Lanza 12, Arco 12, Supervivencia 14.

Ventajas

Conocimiento del terreno, (Su isla.)

Desventajas

Sed de Sangre

Armas

Machete, Lanza, Arco