

Los Tres Días en Tortuga

(Módulo Para Piratas)

Aventura para 4 o 5 piratas contruidos con las especificaciones de madera de héroe. Te recomiendo que leas el suplemento de Tortuga para que le puedas sacar todo el jugo a la isla más legendaria del Caribe.

BASSE TERRE, única ciudad de Tortuga, otoño de 1670. La lluvia cae sobre las calles obligando a todos a buscar refugio. Las pocas sombras que se ven se dirigen a algún lugar seguro donde no halla goteras y se pueda mojar otra parte del cuerpo humano con un liquido mas apetecible que el agua.

Las calles embarradas están desiertas, y el único sitio donde se puede entrar es La Ardilla Real, la taberna donde se vende el mejor ron de todo el Caribe (o al menos eso dicen), aunque parece que esta en horas bajas últimamente. En la taberna sólo hay unos borrachos terminando la última botella y jugándose algún dinero a los dados, el tabernero con cara triste y melancólica, y un extraño individuo que está sentado en una mesa justo en la esquina más alejada de la taberna. Sobre su mesa hay unas cinco botellas de ron vacías, que indican el alto estado de embriaguez en que se encuentra.

El tabernero les servirá lo que deseen y les invitará a algo si mantienen una conversación con él; les puede hablar, de lo vacía que se encuentra Tortuga, del mal tiempo que hace, de lo bueno que es su ron... De todas maneras, cualquiera puede notar que mientras habla no para de mirar al sujeto que está sentado en la mesa del fondo. Si alguien le pregunta por él, dirá que no sabe exactamente quién es, pero que no parece el típico pirata de borrachera. Le impresiona su comportamiento; no se ha quitado la capa que le cubre, y mantiene cubierta la cabeza incluso cuando en un supremo esfuerzo consigue llevar la botella a sus labios.

Si alguien se acerca a él, no se moverá (incluso aunque se siente a su lado); se limitará a eructar y a mirar fijamente al osado sin quitarse la capa, tras lo cual volverá a beber ignorando al PJ sin dignarse a mirarle. Si alguien más se acerca o le intenta moverle, se pondrá en pie y les increpará en holandés. Si los P.J. no se ven atraídos por el sujeto, uno de los borrachos se alzará y caerá sobre el hombre, que se levantará y gritará en holandés (algún PJ. podría entenderle si sabe holandés. Sino el tabernero les traducirá: "Es que aquí un hombre no tiene derecho a beber en paz. Además de aguantar a gen-

tuza como vosotros, se me ha caído la última botella de ron, un magnífico día, si señor"). Es el momento adecuado para que algún P.J. se acerque y le invite a algo, ya que él aceptará. Si se le pregunta, contestará de buen grado y contará la historia que le ha traído a Tortuga.

El hombre en cuestión es un antiguo pirata llamado Jester Schifton, y ha venido a Tortuga buscando venganza. Otro pirata asesinó a un amigo suyo al que había dejado su barco cuando se

retiró a Holanda. Ha llegado a Tortuga y se ha enterado de que el hombre es un importante pirata de la zona y aparte está bien relacionado. Ha visto su barco en el puerto, y está bien guardado por los hombres de ese perro asqueroso; sólo puede quedarse dos días más en Tortuga, ya que el último barco con dirección a Holanda parte dentro de dos días (antes de que los huracanes empiecen a hacer de las suyas y ningún barco se lance al mar). Les ofrecerá su barco, La Vieja Dama, como recompen-



sa si le ayudan, ya que no desea volver a echarse a la mar; tiene una familia y un hogar en Holanda y está cansado de luchar. Si esto no convence a los P.J. (cosa que dudo) recuérdales los puntitos de fama que pueden conseguir por estar inmersos en una venganza y por ayudar a que se realice.

Para empezar, no estaría mal que le pidiesen información (no está de más saber a quién debes matar, digo yo): el hombre es James Coop, un pirata del que los P.J. habrán oído hablar durante su estancia en Tortuga. Llegó hace poco con un importante botín a pesar de haber perdido a su compañero de expedición, un holandés que había puesto el barco y parte del dinero inicial: o sea; se cargó al compañero y se quedó con su barco, su dinero y su parte del botín (un negocio redondo). Sabe dónde está el barco (en el puerto, como es lógico), dónde está (o debería estar) James Coop: en su casa, y dónde están sus hombres. Gastándose dinero: en el garito de juego más importante de la isla, El Cochino Feliz (único sitio donde tienen dados limpios).

EL COCHINO FELIZ

Las condiciones de salubridad del local dejan algo que desear: a decir verdad, el nombre hace justicia al local, por aquí ha pasado algún cerdo feliz, pero después de revolcarse por todos los basureros de Tortuga, que no son pocos.

No será difícil reconocer a los hombres de Coop en la taberna: son aquellos que están fundiendo su dinero más rápidamente que lo consiguieron. Ahora pueden hacer varias cosas: sacarles algo (información o sangre), aunque los piratas en cuestión no le darán mucho a la lengua. A alguno se le puede escapar algo sobre quién es su capitán, y lo que hizo en la última expedición. También pueden cabrearlos y formar una pelea y ¿desgraciadamente? alguien puede resultar muerto: si se arma una gorda, Schifton les recomendará que se larguen, aunque ya han arreglado la historia; ahora su única salida para no ser ajusticiados es acabar la venganza y justificar sus acciones como parte de ella. Por la calle empezarán a verse hombres del gobernador que buscan a uno de los P.J. que tenga alguna señal especial, lo cual les obligará a esconderse. De todas maneras pueden pasar por el barco y echarle un vistazo (después de todo quizás llegue a ser suyo). Si no lo hacen, Schifton les llevará a un buen sitio para dormir

EL BARCO

Si los P.J. tienen ganas de ir al bar-

co no será difícil encontrarlo, después de todo van con el que fue su capitán, aunque subir es otra historia. En la parte superior de la rampa se encuentran dos marineros con órdenes de no dejar subir a nadie y que además están cabreados porque los hombres que deberían sustituirles están emborrachándose, mientras ellos están aquí haciendo guardia. Si se les calienta, se cabrearán aún más, y eso será malo. El barco es un hermoso bergantín muy bien cuidado. A bordo hay otros 5 marineros.

Después de ver el barco pueden ir a la taberna, o dejarse acompañar por Schifton a un buen sitio para dormir.

LA PENULTIMA NOCHE

Schifton les llevará a una vieja casa medio derruida donde podrán dormir y descansar. Quedan dos días y está muy cansado. Recomendará hacer guardias (sobre todo si la han liado en la taberna). Si no, les enseñará lo que en un tiempo fue su casa en Basse Terre. Durante las guardias, se observará un gran alboroto por la ciudad; guardias para arriba, guardias para abajo, ... debido al incidente de la taberna. El capitán debe ser alguien importante. Están revolviéndolo todo buscando a los que se encargaron de sus hombres. Schifton hará la última guardia

Al amanecer Schifton les despertará y les propondrá ir a la casa del pirata. Al salir (sólo si la han liado), unos piratas empezarán a gritar "¡Ellos!, ¡Son ellos! ¡Hay cien pesos por sus cabezas, cojámosles!" (Son 6 marineros a los que deberán enfrentarse y procurar salir indemnes). Tras este incidente, Schifton les proporcionará unas capas para ocultarse y les llevará hasta la casa del pirata. No hay más tiempo; el barco sale al día siguiente y hay que actuar. Desde fuera sólo se ven dos marineros un poco cachas y armados con cara de pocos amigos. Ahora llega la cosa de cómo entrar; las opciones son varias:

Tus P.J. se deciden a entrar por la puerta y cargarse todo lo que se encuentren. Mala decisión, ya que se encontrarán con todos los marineros y guardaespaldas del pirata.

Tus personajes son un poco coherentes; se disfrazan e intentan entrar haciéndose pasar por marineros o por guardias del gobernador, con lo cual se pueden evitar a los marineros aunque no a los guardaespaldas.

Tus PJs han visto mucha tele y se deciden a saltar la valla de atrás y subir a una de las ventanas del segundo piso. En este caso tira 1D6, si sale 1 entran en una habitación oscura donde



se encuentra James Coop (si han esperado a la noche estará dormido), si sale otro número, el valiente que suba entrará en una habitación en la que se encuentran los guardaespaldas, que inmediatamente descubrirán su presencia y darán la voz de alarma, a parte de disparar sus pistolas.

En la casa hay 5 marineros y 6 guardaespaldas, así que fácil no es (¡lo que hay que hacer por un barco!).

Elijan lo que elijan al final, y si siguen vivos, Schifton y Coop se enfrentarán en un duelo, que tu deberás describir a tus P.J. y en el que no podrán intervenir. Te aconsejo que veas algo de mosqueteros y ese tipo de cosas como andar por las barandillas, colgarse de las lámparas, etc, ... Una vez muerto el capitán, sus hombres huirán y llegarán los hombres del gobernador, que obligarán a los P.J. a ir ante él (son muchos y están bien armados). Ante el gobernador, Schifton hablará y expone los hechos. Demostrará que todo ha sido una venganza justa, y que la razón estaba de su parte. El gobernador le perdonará a el y a los que le acompañaban

LA DESPEDIDA

Al día siguiente Schifton les pedirá que le acompañen al barco, antes de subir al mercante que le llevará a Holanda, les entregará su rapier, con empuñadura de oro forjado y la hoja más perfecta que jamás hayan visto, su main-gauche y su rifle con una inscripción en letras de oro en holandés "Te mato para seguir vivo", y el título de propiedad del barco. También les dará un cofre en el que hay 1000 pesos en joyas. Tras despedirse y después de que el barco haya partido, se les acercará un hombre y les preguntará de qué conocían a Schifton: si ellos se lo dicen, este les explicará que hace unos 10 años Schifton "El Holandés" se convirtió en uno de los piratas más importantes de la zona tras secuestrar una de las hijas del gobernador de la Habana y casarse con ella, aunque después se largó dejando el barco.

Ahora poseen un hermoso bergantín y dinero para arreglar los destrozos que en él provocaron los ingleses. Los cañones del barco poseen la misma inscripción que el rifle aunque no en oro. ¿Una maldición? ¿Una marca? ...

JESTER SCHIFTON

vig:13 man:13 agi:13 per:14 vol:13 con:13 enc:13

ref:+3 cor:+2 coc:+2

Habilidades: Alternar 15, combate sin armas 17, trepar 14, sigilo 14, detectar mentiras 16, cuchillo/main-gauche 16, rifle 17, esgrima 18, bajos fondos 14, savoir faire 15, leyes 14, historia 13, leer/escribir 16, idiomas: Holandés 16, español 13, inglés 13, francés 13.

Ventajas:

Hígado de acero, sentido del peligro, suerte, puntería.

Desventajas:

Ninguna

MARINEROS:

vig:9 man:10 agi:10 per:9 vol:10 con:8 enc:9

ref:-1 cor:-1 coc:-1

Habilidades: Alternar 12, tripular 11, manejar botes 12, combate sin armas 11, sigilo 10, trepar 12, buscar 10, machete 12, pistola 11, intimidar 11, ingles 11, patois 10, charlatanería 14.

Ventajas:

Ninguna

Desventajas:

Alcoholismo, lujurioso, mal temperamento

GUARDAESPALDAS GUARDIAS DEL GOBERNADOR

vig:10 man:11 agi:11 per:10 vol:10 con:8 enc:9

ref:0 cor:0 coc:-1

Habilidades: Combate sin armas 12, sigilo 11, trepar 13, buscar 11, orientación 12, armas improvisadas 11, machete 13, cuchillo 12, armas largas 15, armas cortas 12, intimidar 11, supervivencia 14, ingles 10, patois 10, cocinar 10, manejar botes 12.

Ventajas:

Marrullero

Desventajas:

Ninguna

Nota para el Máster: la inscripción no tiene nada de particular: es sólo eso, una bonita frase que al tipo en cuestión le gustó poner por ahí.

En el barco hay un panel corredizo en la sala del capitán, y dentro hay casi cualquier arma que se pueda tener: era la colección de Schifton. Si quieres se lo descubres, pero dentro de un tiempo, o sino, no se lo dices y listo.

CARACTERISTICAS PARA AD&D

JESTER SCHIFTON

GACO:16

CA:4

P.G.:30

ATAQUES:2

DAÑO: 1d6+2 (Espada) 1d4 (cuchillo)

AT. ESP.: Rifle 1d10+2 1 at cada 2 asaltos

MARINEROS

GACO:19

C.A.:6

P.G.:10

At: 1

DAÑO: 1d8 (machete)

At esp.: pistola 1d8 1 at cada 2 asaltos

GUARDIAS DEL GOBERNADOR

GACO:17

C.A.:4

P.G.:20

At:2

DAÑO: (Según arma)

At. esp.: Arcabuz o pistola

CARACTERISTICAS PARA GURPS

JESTER SCHIFTON

FU-12

DES-13

INT-14

SA-13

Esgrima 16, Rapier 17, Cuchillo Largo 16,

Mosquete 16

Mosquete Daño 4D, SS 18, ACC 2, Max 600, 1 Disparo

Coraza PD: 3 DR: 4

MARINEROS

FU-11

DES-10

INT-9

SA-10

Cuchillo 12, Cuchillo Largo 13, Pistola 12, Chaqueta de cuero PD 1 DR 2

Pistola Daño 1D+1, SS 13, ACC 1 MAX 400

GUARDAESPALDAS/ GUARDIAS DEL GOBERNADOR

FU-11

DES-11

INT-10

SA-10

Cuchillo 12, Cuchillo largo 13, Pistola 13, Alabarda 15

Coraza PD 3 DR 4

Nota para el Master: Las demás habilidades no son muy importantes para el desarrollo posterior de la partida. Si llegado el caso necesitaras aplicar alguna toma los mismos valores que en las características de piratas.

ALFREDO GARCIA