

La melodía del Diablo

Una partida para **Piratas!!!**
Escrita por **Hermes Prous**
Para el **C.R.Minotauro**

0. Introduccción.

¿Cómo debe de ser un día rutinario en un barco pirata? Pues más movido y agitado de lo que puedes llegar a pensar, al menos es la conclusión a la que llegarán los sufridos jugadores en esta “rutinaria” partida.

La aventura se sitúa en un navío que esté solo y dura un par de días de juego. Para adecuarlo a mi campaña la acción se sitúa en una blandra que está cerca de la costa de Yucatán en verano de 1685. Pero la situación geográfica y temporal puede ser cambiada con total indiferencia para la partida.

La aventura está pensada en la que los jugadores son gente importante dentro de la tripulación, es decir sus personajes son el capitán, el contramaestre, oficiales... También se puede adaptar para que los jugadores formen parte de la tripulación corriente y los oficiales sean pnjs.

1. Amaneciendo a gritos.

Los jugadores se encuentran atracados a unas pocas millas de la costa de Yucatán, su barco necesita de unas cuantas reparaciones a cargo del carpintero y algo de calafeite. Al llegar a la costa de noche han decidido atracar a unas pocas millas de la costa para acercarse de día que es más seguro.

Así que amanece en el barco de los Pjs, y llaman ansiosamente, golpeando, aporreando a la puerta donde se encuentran los camarotes de los oficiales. Quien aporrea la puerta es el suboficial artillero Mc Gregor, un gordo y pelirrojo escocés con patillas prominentes que entra exaltadísimo en el camarote sosteniendo el cadáver devorado de *Mitjons*, el último gato del navío. Mc Gregor afirma a gritos que han sido las ratas, ¡Esas malditas putas! Que se encuentran por todas partes. Hay que hacer algo o se nos comerán a nosotros. *Mitjons* fue encontrado muerto debajo de la hamaca de *Raul el de Caí*, un joven marino que había sido reclutado a la fuerza en la marina castellana, y estaba siendo devorado literalmente por cuatro ratas del tamaño de un perro. (Según

la declaración de *Raul* y algunos marinos más. A fuera algunos marinos observan la escena esperando la respuesta de los oficiales. Se oyen comentarios como que el barco está lleno de ratas inmensas, que es una maldición por haber subido aquella mujer al barco hace un mes. Que se ha de hacer algo.... La cuestión es irles metiendo en el ambiente que hay un problema grave con las ratas y que las supersticiones empiezan a afectar en la mente de los marinos.

Mientras... en el camarote del Capitán, quien debería dormir plácidamente, se despierta sobresaltado al ver como su preciado jarrón chino se acaba de romper, con mirar un poco verá como se trata de una gran rata (aunque no del tamaño de un perro) que se escabulle por debajo de la cama del capitán... El resto de la escena que la complete el capitán.

Y Mientras... Algún jugador o pnj, como prefiera el máster, abre la bitácora, en busca del cuaderno de a bordo o de bitácora cuando al abrirlo una enorme rata se está comiendo el cuaderno, al abrir saltará hacia la cara de quien abrió el armario. Una tirada de esquivar/parar evitará una terrible infección a la víctima.

A todo esto como que ya se han despertado todos y todos están más que alterados por una invasión de ratas y lo peor es que empiezan a creer que se debe a causas mágicas, supersticiosas... Casi la única solución que hay es hacer una batida para exterminar esos malditos roedores.

Las jodidas ratas se encuentran por todas partes de la cubierta a la bodega, no tienen porque encontrar muchísimas, pero si que hay en todas las partes del barco, su número aumenta en tanto que se descende del barco, es decir hay más en la bodega y menos en cubierta. Para encontrarlas habrá que realizar tiradas de buscar, sigilo y machetazos y cuchillazos para acabar con ellas. Las ratas están en todas partes, en la comida, en el agua, en la bomba de achique, en la olla del gordo y grasiento cocinero. Lo importante es que tras una importante tirada de buscar se encuentra un nido con unas veinte ratas, todas royendo un trozo de carne salada. Justo en es momento un marinero *Joe el manco* un joven pero veterano marino inglés baja a la bodega gritando: ¡Capitán Capitán! están a punto de tirar por la borda al *Pichatiesa* ¿Por qué? Porque creen que al subir aquella mujer al barco ha sido el causante de la plaga de las ratas y ahora quieren tirarlo por la borda para que desaparezca la maldición. ¿Quiénes? *Mc Gregor*, *Antonio el carpintero*, *Pedro el mulato* y *Perico el grumetillo* son los más lanzados pero son como unos quince ¿Dónde? Se encuentran en el castillo de Proa.

La mañana se hace cada vez más estresante y ahora tienen que elegir entre seguir con las ratas o impedir que los marinos se tomen la justicia por su mano. Aquellos que suban al castillo de proa verán como *Joe el manco* no miente, al menos una docena de piratas liderados por el Carpintero están atando a una piedra al pobre *Pichatiesa* al que piensan lanzar por la borda por haber subido a una gitanilla que por desgracia contagió de malaria la pobre *Pichatiesa* quien si consigue vivir empezará a notar los efectos del *mal francés* y a los pocos días morirá. Pero no nos adelantemos, para sofocar esta indisciplina unas tiradas de liderazgo y capitanear a nivel fácil serán más que suficiente o nunca está de más algo de hierro para apaciguar las mentes. En caso de represión armada solo seis marinos se enfrentarán a los jugadores y de los instigadores solo el más joven *Perico* será quien se atreva, a los tres asaltos todos se rendirán(es de suponer que los pjs les acaben ganando sino malamente vamos pues podrían perder el barco)

2. Una tarde peor.

Una vez solucionado la ejecución de *Pichatiesa* y lo de las ratas, al menos temporalmente será la hora de comer, momento en que el gordo cocinero y su pinche ayudante el joven e imberbe holandés se aparece ante el capitán y le dicen muy seriamente que no hay nada para comer, que las ratas han entrado en las ollas y han estropeado la mayor parte de la comida, tendrían que ir a la costa a por animales, frutos y agua. Por su parte el carpintero insiste en ir a tierra para poder cortar arboles y arreglar el barco. Así que tendrán que levar el ancla y acercarse a la costa, pero a pesar de estar a cuatro millas de la costa, ¡no hay nada de viento! Así que solo les queda remar o navegar en bolina. Eso son un total de cuatro horas para llegar a tan cercano puerto. El mal humor debería de reinar entre jugadores y pnjs, sin comer, con ratas y encima remando.

Cuando hayan fondeado, algunos pnjs y jugadores bajarán a tierra, entre ellos el carpintero, Joe el manco, Raul el de Caí, Prim el artillero y el Gordo cocinero. Ninguno de ellos sabe nadar. Cuando bajen el bote con todos, a soltar los cabos, la barca hará aguas... Las ratas lo han agujereado (al menos eso opinarán todos) así que todos al agua. Se necesitarán tiradas de nadar para salvarse y sino se pasan pues se pasa a las tiradas de asfixia, también se puede intentar ayudar desde el barco, ya verán como se lo montan los jugadores para salvarse y salvar al resto.

Por suerte el otro bote se encuentra perfectamente y podrán llegar a la costa sin más dificultades, siempre y cuando superen una tirada de manejar botes, sino todos al agua otra vez...

Una vez en la costa, las cosas parecen que mejoran hay arboles que talar, animales que cazar tales y como tortugas, y plantas y frutos... esas tiradas para cazar, trepar...

3. Un mal día, una peor noche.

Cuando se acerca la noche, el bote regresa al navío parece que todo vuelve a la normalidad pero un cañonazo sorprende a todos, a pocos metros de la barca, un proyectil impacta contra el agua y hace zozobrar el bote, una tirada de manejar botes en fácil conseguirá mantenerlo a flote con toda su tripulación. No habrán más cañonazos. Al llegar al barco todos están sobresaltados, nadie sabe quien ha sido: que se ha disparado solo, dirán algunos. Los que estaban descansando en la cubierta de cañones dijeron que un cañón se disparó solo, concretamente el tercero empezando por la proa. Algunos están a punto de linchar por segunda vez en un día a *Pichatiesa*. ¿Cómo coordinar todo esto? EL barco es un caos, un linchamiento, un cañón que se dispara solo, una plaga de ratas. La solución pasa por más tiradas de capitanear, liderazgo u otra ración de frío hierro. Este es un momento en que el máster debe improvisar y sobretodo adaptarse a lo que hagan los jugadores pero básicamente todos están muy alterados, por todos los acontecimientos acaecidos. Solo al cabo de treinta minutos cuando el gordo cocinero grite que la comida ya está servida, es cuando los ánimos se apaciguarán, al menos por un rato. La cena es realmente asquerosa pero al no haber almorzado todos los marinos la devoran sin piedad y por suerte sin ratas.

Después de la cena los marinos sacarán sus instrumentos y se pondrán a contar historias, a beber algo de ron, cantar y bailar. Los jugadores pueden hacer lo que quieran, pero estaría bien que alguno se interesara por la historia que cuenta al lado de una linterna el viejo Zimmerman, Un viejo pirata alemán tuerto que cuenta con muchos abordajes, el viejo Zimmerman empieza a fumar de su pipa incumpliendo la norma de no fumar a bordo, pero a nadie le importa, su relato a la luz de la luna en la cubierta del barco deja absortos a sus oyentes:

- Cerca de donde nací, en Bavaria, había un próspero pueblo lleno de comerciantes y artesanos que vivían felices. Era tanta la riqueza y el desarrollo que ya hacía muchos años que compraron su libertad al barón de esas tierras.

Pero un día se despertaron y todo el pueblo se había llenado de ratas, ratas por todas partes, ahuyentaron a los gatos, se comían todo, destrozaban todo... La ruina llegaba al pueblo, algunos decían que uno de los cuatro jinetes del apocalipsis

había llegado en su caballo para destrozar tanta dicha, otros creían que era una señal del fin del mundo.

Cuando ya no sabían que hacer apareció un hombre alto y desgarbado que vestía unos ropajes extraños y de colores chillones y en su cabeza lucía un extraño sombrero adornado con una pluma. El extraño hombre fue a ver al burgomaestre que es como el cabildo de aquí y le dijo que haría desaparecer a las ratas y a cambio le pagarían lo que aquí son 100 doblones. El burgomaestre desquiciado aceptó y a la noche siguiente el extraño apareció en el pueblo y empezó a tocar una flauta y las ratas como hipnotizadas seguían la melodía que el extraño flautista tocaba. Miles de ratas se agolpaban y seguían como entusiastas esas notas, el flautista se alejó del pueblo y con él las ratas y al acercarse a un río las ratas cayeron al agua perdiéndose para siempre. El flautista volvió al pueblo a reclamar lo suyo y el burgomaestre se negó a pagarle y enfadado el flautista volvió a tocar su flauta y todos los niños, al igual que hicieron las ratas, le siguieron y tampoco se supo de ellos...

Hay quien dice que las ratas no murieron y que van de pueblo en pueblo, como jinete del apocalipsis que se abate sobre la tierra, y hay quien afirma haber vuelto a ver al extraño flautista tocar su maldita flauta y dicen que es él quien trae a las ratas esperando que algún día le paguen por llevarse las ratas de Hamelin...

Tras esta Oportunísima historia la mayoría de los marinos que han escuchado la narración empiezan a formular sus supersticiosas hipótesis, pero algo las fomentará: del mástil mayor suena una dulce melodía, una melodía de flauta (tirada de escuchar para oírlo antes que nadie) En la cofia del mástil debería estar *El Bígaro* un grumete de Cuba. Todos los marinos miran arriba pero no se ve bien, una tirada de buscar hará vislumbrar entre las sombras una figura: alta y con un sombrero. Los marinos se encuentran exaltadísimos, alguno coge un mosquete y dispara a la cofia. Otros culpan de todo a *Pichatiesa* y ya están por lincharlo. Si a alguien se le ocurre subir precisa de una tirada de trepar con un -3, porque es de noche y al nerviosismo de la situación. Arriba de todo no está ni el flautista ni *El Bígaro*.

Una búsqueda concienzuda de uno y otro no dará resultado, así que poca cosa más se puede hacer por esta noche a no ser que lo jugadores propongan algo.

4. Después de un día malo, otro peor.

Amanece de nuevo en la costa yucateca en una soleada mañana de verano pero el barco se despierta a gritos; *Juanito el Llescas* ha

descubierto el cuerpo de *El Bígaro* colgado de un cabo que hay en la verga del mástil mayor. Todos los marineros están asustadísimos, culpan al flautista, al *Pichatiesa*, a las ratas, que por cierto siguen habiendo por todo el navío y dentro de poco la liarán otra vez.

Es momento que el capitán y los oficiales pongan algo de calma e intenten poner soluciones. A continuación expondremos los puntos básicos de lo que se puede hacer en el barco y que cosas pasan o pueden pasar, ten en cuenta que lo que hagan los jugadores afectará al desarrollo de la aventura y más vale dar unas ideas generales de cómo se desarrollará la acción hasta la llegada de la galeaza.

1. Es una mañana de verano de 1685 enfrente de la costa de Yucatán. El día de ayer aparecieron cientos de ratas en el barco, un bote se hundió, un cañón se disparó solo y una extraña melodía sonó de la cofia donde debía estar un marinero.
2. Esta mañana aparece el cadáver del marinero desaparecido: *El Bigaro*. Si investigan su cuerpo verán que no tiene marcas de violencia, ha muerto asfixiado y las marcas rojas del cuello son la mejor prueba junto al cabo que lo unía a la verga. No era un marinero muy querido pero tampoco era odiado, tenía cierta rivalidad con *Perico*, en caso que aún siga viva, podrán interrogarle, afirma no ser él y con detectar mentiras verán que no miente, aunque siempre podrían cargarle el muerto y así apaciguan a la tripulación y se libran de un marino revoltoso.
3. Las Ratas: pueden seguir haciendo batidas en busca de las odiosas ratas. Nuevas tiradas de buscar, cuchillazos y de esquivarlas. A diferencia del día anterior en cada rincón que busquen encontrarán ratas, entre media y una docena de las asquerosas ratas. En caso que algún jugador vaya por la bodega se encontrará ante una silueta pintada en la pared del barco, cerca de la bomba de achique, es decir de la zona más baja del barco y posiblemente más oscura. La silueta no confunde a nadie: se trata de un flautista con sombrero y pluma (ver anexo 1: ayudas visuales). En caso que la tripulación se entere, el pánico inundará de nuevo a los marinos.
4. Poco antes de comer notarán como el barco va a la deriva. *Zúñiga de Eibar*, un rudo marino vasco gritará que las ratas han roto el cabo del ancla. Otro momento crítico, hay que correr a desplegar las velas y tomar el timón y realizar una tirada de tripular navíos y navegación, la primera hecha por el capitán y la segunda hecha por el que lleve el timón.

La forma más fácil y asequible de conseguir una nueva ancla es bajar a tierra y coger una roca o piedra de suficiente peso y

agujerearla. Deja a los jugadores que se las ingenien para conseguirla.

5. Justo a la hora de comer, todos se encontrarán comiendo en la cubierta, a excepción de los oficiales, todo está extrañamente en calma, nada de viento, ninguna ave, ningún pez, nada... silencio absoluto. La tripulación ya está bastante nerviosa y empieza a temer cuando suena de nuevo la dichosa flauta, Nadie sabe de donde viene pero todos escuchan ese sonido algunos exclaman que es la melodía del diablo. Zimmerman cree que es el flautista que ha venido a reclamar lo que es suyo. Todos están muy nerviosos. Un marino se lanza por la borda rogándole a Dios y Mc Gregor saca su claymore e intenta matar a *Pichatiesa*, Esta vez el pobre sifilítico esquiva el golpe y saca su cuchillo y lo hiende en el grasiento estomago del escocés. No pasan ni cinco segundos que el gordo escocés yace sangrando en la cubierta del barco. Ahora nada puede detener a una multitud enfervorecida que se abalanza sobre *Pichatiesa* y como salvajes lo rebanan a pedazos, ya no son hombres son animales, bestias de ojos enrojecidos que no distinguen amigo de enemigo, muerden y arañan... Al cabo de unos diez minutos se tranquilizan, ya no queda nada de *Pichatiesa*.

Estos son los acontecimientos básicos que pasarán el segundo día, ten en cuenta que las acciones de los jugadores pueden modificar el transcurso de la historia y tendrás que ir adaptándote a lo que ellos digan.

5. Para colmo de males... Un barco de su Majestad del rey de Castilla.

Cuando llegue la tarde y sin que haya pasado mucho rato de los acontecimientos anteriores, una galeaza se dirige hacia los jugadores, se encuentra a proa de los jugadores siguiendo el litoral de la costa, se trata del *Nuestra señora de los milagros* o *El Matancero* según sus marinos (para una explicación mirar el anexo 0). Su capitán Don Diego de Guadalmedina se encarga de barrer la costa de piratas y corsarios extranjeros, hace un par de meses que zarpó y ya ha hecho naufragar a un filibote holandés y a un corsario francés y con relativas pocas bajas, una cincuentena. Una vez hayan visto el nombre del barco pueden hacer una tirada de fama sobre el nivel del capitán don Diego (nivel 10) para conocer esta información.

Con todo lo que pasa en el barco, no divisarán el barco hasta que esté a unas 8 millas y se dirige directo a la balandra de los jugadores. Debido a que hace una calma inquietante, la galeaza acabará embistiendo a los jugadores pero con una tirada de *Navegación* se podrá colocar el barco de forma que pueda soltar una andanada de cañones

antes que reciba el impacto del espolón de la galeaza. Para impactar el capitán de la galeaza realizará una tirada de *Capitanear* (Vol 12 + *Capitanear* 4 : 16) y el capitán del barco de los pjs realizará otra tirada de *capitanear* con un +2 (debido a la diferencia de velocidades de la galeaza y la balandra).

Si la embestida tiene efecto el espolón causa 3d6 puntos de daño en la estructura del barco, además mueren tantos marineros en proporción al daño causado del barco.

En caso de embestida el capitán español debe tirar de nuevo *Capitanear* (16) para no quedarse enganchado o perderá 1 punto de resistencia hasta que pueda desasirse o si llega a 0 el buque se hundirá.

Por si las tiradas de impacto son éxitos o fallos críticos consultar la pagina 199 y 200 del manual básico de *Piratas!!!*

Aquí hay varias opciones de nuevo:

- 1: El barco de los jugadores se hunde y los supervivientes son apresados por los españoles y pasan a formar parte de los reos de su Majestad el Segundo de los Carlos de Austria.
- 2: El barco de los jugadores se hunde y los supervivientes, entre los que están los jugadores, arriban a la costa del Yucatán e intentan sobrevivir y llegar a alguna ciudad o pueblo civilizado.
- 3: Ambos barcos se hunden y haber quien sobrevive.
- 4: Los jugadores acaban venciendo a los españoles y los apresan o los matan o piden un rescate por el capitán.

Como ves las opciones son varias y dejan la aventura totalmente abierta, para que puedan continuar sus hazañas por el Caribe. A pesar de eso aún pueden pasar algunas cosas y aún han de solucionar algunos problemas del barco, en caso que aún esté a flote.

6. El extraño flautista.

Puede que tras dos días de mala suerte acaben con el barco en el fondo del mar pero puede que acaben con los 100 soldados de Don Diego o con los cañones de su galeaza en ese caso llegará de nuevo la noche y tras la cruenta batalla, *Raul el de Caí* si no ha muerto informará que hay una brecha en el barco y que está entrando el agua en el barco. Lo más curioso es que la bomba de achique también se ha roto, mejor dicho las ratas han roído las cuerdas. La avería no es muy grave pero se necesita 6 horas y una tirada de construir embarcaciones

con un -3 y para arreglar la bomba de achique se necesitan unas 4 horas y una tirada de mecánica. Por cada 3 horas que no se arregle la bomba de achique y la grieta del barco, se perderá 1 punto de resistencia del barco, en caso de llegar a 0 el barco se hundirá.

Pero algo vuelve a inquietar la noche y es el sonido de una dulce melodía tocada por una flauta. De nuevo el miedo se apodera de los marinos, aunque ahora alguien ya piensa cual es la solución, alguien afirmará, si no lo han hecho ya los jugadores, que es pagarle lo que se le debe al flautista. Si preguntan a Zimmerman dirá que se le debía como unos 100 doblones españoles, lo que no sabe él ni nadie es como se lo van a pagar. Solo hay una forma para que las ratas desaparezcan y es tirar por la borda 100 doblones en una bolsa o cofre, pero eso no tienen porque saberlo los jugadores, aunque quizá algún marino sugiere esa idea... En caso de tirar todo ese oro por la borda volverá a sonar una melodía y parece que en la cofa del barco está otra vez la extraña silueta, poco a poco se van agolpando todas las ratas en la cubierta, realiza alguna tirada de esquivar para que no muerdan a los jugadores. Y las ratas saltan por la borda ahogándose en el Mar Caribe, una vez desaparecidas todas la melodía y la extraña silueta también desaparecerán. Pero siempre quedará el extraño dibujo de la bodega, al menos por un mes luego extrañamente desaparecerá en pocos días.

7. Grand Finale.

El final de esta aventura queda en manos del master o de los jugadores, es muy probable que nunca sepan que es lo que pasó y mejor así lo importante es que crean que tras pagar el tributo al flautista los incidentes en la balandra desaparecerán de golpe y quizá si hablan con alguien en alguna taberna sobre el Flautista seguro que alguien ha oído hablar de esa leyenda. Si derrotan a Don Diego seguro que ganarán enteros entre la sociedad pirata y los enemigos de Castilla y probablemente el Gobernador de Veracruz querrá verlos colgados de una soga en la plaza mayor.

Puntos de Fama

- +3 por hundir o derrotar al *Nuestra Señora de los Milagros*
- +1 por enfrentarse al *Nuestra Señora de los Milagros*
- +1 por resolver el enigma del flautista

Puntos de Experiencia

- +1 por resolver de forma exitosa cada situación imprevista, tal y como cuando se rompió el cabo del ancla, o impedir el linchamiento de *Pichatiesa*...

- +1 por cada enfrentamiento heroico contra la galeaza: una buena andanada de cañones, asaltar el barco y matar a muchos de los suyos.

+2 por resolver como liberarse del flautista.

Anexo 0. Sobre La Melodía del Diablo

Sobre la Melodía del Diablo es una aventura que trata de la vida cotidiana de los marinos en el siglo XVII, pero lo curioso es ver como todo se les tuerce a los jugadores y para ello los marinos encuentran respuestas basadas en las leyendas y las supersticiones y más concretamente en la leyenda del flautista de Hamelin.

El nombre de la galeaza española es el nombre auténtico de un navío castellano que se hundió en las costas de Yucatán en el siglo XVIII y que era llamado comúnmente como *El Matanzero* por su tripulación por haber sido construido en Matanzas en Cuba y dio nombre al sitio donde naufragó como Punta Matanceros.

Esta aventura fue escrita en enero de 2003

Anexo 1. Ayudas Gráficas.



Esta es el dibujo que verán los personajes que investiguen la bodega el segundo día.

Anexo 2. El navío de los jugadores

En caso que los jugadores no tengan un barco sobre el que desarrollar una aventura, puedes regalarles esta balandra. También puedes inventarte una historia para que consigan dicho barco. Si tuvieran un navío más grande que una balandra podrías también darle este otro barco así podrá ser embestido por la galeaza española

Madame du Orleans

Tipo: Balandra

Mástil: 1

Aparejo: T(r)

Eslora y Manga: 19 y 4,5
Calado: 2,5
Cañones: 8 por banda, 4 en popa de tipo culebrina
Tripulantes: 60
Tonelaje: 80
Velocidad: 9
Resistencia: 12

Anexo 3. La galeaza española

Nuestra Señora de los Milagros (El Matancero)

Tipo: Galeaza
Mástiles: 3
Aparejo: T (R)
Eslora y Manga: 50 y 10
Calado: 3
Cañones: 16 por banda, 8 en popa de tipo ligero
Tripulantes: 50 remeros, 100 soldados
Tonelaje: 50
Velocidad: 5 y 7 remando
Resistencia: 10