

# RED SANDS, EPISODIO 1.5: MEDITERRÁNEO SALVAJE

POR MILLÁN MOZOTA, "CULMANT"/"KHULMANT"

## Introducción

Esta aventura ha sido escrita como un episodio intermedio entre los capítulos 1 y 2 de la campaña de puntos argumentales *Red Sands* (recogida en la adaptación homónima de *Space:1889* para *SW*).

Alternativamente, y con unos cambios mínimos, la aventura se puede jugar como interludio en cualquier viaje por el Mediterráneo que comience en Egipto. Con algunos cambios más, puede servir como historia salvaje para amenizar cualquier viaje por mar en la Tierra de la época victoriana.

## Preludio

Los PJs saben que deben regresar a Inglaterra en algún momento, para ocuparse de sus propios asuntos y para informar al Profesor Alfred Bottoms de lo sucedido con el Pergamino de Anubis. Por último, deberían entregarle el fragmento de contenedor que encontraron.

Además, al buscar más información sobre los curiosos símbolos del fragmento (*Investigar* o *Callejear*), varios especialistas de El Cairo pueden explicar que los grabados recuerdan a algunos artefactos que aparecen a veces en los estratos arqueológicos más antiguos (pre-dinásticos o anteriores). Los expertos dirigirán a los PJs al propio William Matthew Flinders Petrie: arqueólogo famoso, y uno de los dirigentes, precisamente, de la sede local de la Sociedad de Exploradores. Y, por tanto, un buen aliado. Al parecer, Petrie ha recogido a lo largo de los años una buena colección de estas curiosidades.

Si abordan a Petrie con dicha información, les dirá que tiene ese proyecto abandonado, pero les mostrará una curiosa colección de varias decenas de fragmentos cerámicos del Egipto pre-dinástico, que contienen ese tipo de símbolos. Aparentemente, se trata de inscripciones en una lengua desconocida. Y es obvio que dichos símbolos son muy similares a los del fragmento del porta-pergamino hallado en *Fort Oublié*.



*Sir William Matthew Flinders Petrie*

Si recuerdan a Petrie su misión para Bottoms (que el arqueólogo ya conoce, como miembro destacado de la Sociedad), se lo pensará un instante, y les ofrecerá que lleven también esta colección de fragmentos al profesor en Londres. Petrie no tiene realmente tiempo para estudiarlos en profundidad.

## El viaje

La Sociedad de Exploradores les gestiona y paga un viaje en primera clase en el *Hornet*, un clipper rápido de casco de madera, con arboladura de tres palos y caldera de vapor. Antes de partir también tienen la oportunidad de recoger su estipendio mensual de la Sociedad (1 £/rango).

El barco parte de Alejandría a primeros de Noviembre, con escalas previstas en Malta y Gibraltar, y llegada final a Londres tras un par de semanas de viaje.



### Los clipper

En el siglo XIX se denomina clipper a una clase de barcos de línea estilizados, de tres mástiles y velas cuadradas, cuya principal característica es su gran velocidad, incluso cuando desplazan un considerable tonelaje de carga. A partir de la segunda mitad de dicho siglo, muchos de estos navíos portentosos incorporan también calderas de vapor, para complementar la fuerza del viento, pero aún así su capacidad de carga se va quedando pequeña frente a los nuevos leviatanes del mar. Sin embargo, como barcos rápidos de correo y pasajeros, cumplirán bien su función durante varias décadas más.

El clipper de nuestra historia toma prestado su nombre, *Hornet*, de un navío californiano de la época, pero no se trata del mismo barco. El nuestro es un buen clipper inglés construido a comienzos de los años 70 en los astilleros del Clyde en Glasgow.

#### Evento 1: Se busca experto en estiba.

Tras unos pocos días a bordo, la tripulación del clipper se fijará en aquellos PJs con trasfondo naval y pronto descubrirán si son avezados lobos de mar. Si tienen cualidades obvias, rápidamente se les integra en las tareas de a bordo. En concreto, el joven Capitán Richard Fryatt, pedirá ayuda al más experto "trimaman" con la estiba y el trimado.

El PJ puede realizar una **Tarea Dramática -2 (3 tiradas, sin complicaciones)** de **Conocimiento (trimado)**. Si la supera, el PJ se ganará la admiración de la tripulación y un bono +1 a futuras tiradas de **Navegar** al manejar el barco (ver el apartado "¡Se desata el Caos!").

#### Evento 2: Marineros enfermos

Poco después de sobrepasar Creta, una decena de marineros caen simultáneamente enfermos a lo largo de una mañana.

Tras calmar los ánimos y las murmuraciones de plagas y maldiciones, el Capitán Fryatt pide ayuda a los PJs de trasfondo médico (o con habilidad de Sanar). Les pide que cuiden de los enfermos con ayuda de John Harper, el barbero-cirujano de a bordo. Mientras lo hace, un PJ podría descubrir la naturaleza de la dolencia. Una tirada de **Sanar -2** exitosa (se puede tirar **Con. Medicina** para obtener bonificación) determina que se trata de alguna intoxicación debilitante, probablemente no letal. Con un **incremento**, el o la PJ sabe que lo ha provocado de alguna toxina ingerida. También puede determinar que no guarda parecido con la que descubrieron en *Fort Oublié*.

Al resto de los PJs quizás se les ocurra buscar el origen de la enfermedad. No es difícil hacerlo, estudiando los turnos y distribución de los



El clipper *Hornet*

marinos, e interrogándolos (*Investigar*, bonificada con +2 si los PJs hacen las preguntas adecuadas). Pronto descubren que el origen de la dolencia parece ser un barril de agua bajo cubierta, a proa.

Si los PJs no toman la iniciativa, otra media docena de hombres enfermará durante la tarde, y deberán empezar a tomárselo más en serio.

Finalmente, será posible determinar que el agua de ese barril (pero no del resto) ha sido alterada con alguna toxina no letal, suficiente para causar mareos, vómitos y fiebre. Pero no sabrán si es intencionado o casual, y no reconocerán la sustancia específica.

### La gran tormenta

Antes de llegar a Malta, un suceso atmosférico inesperado les sorprenderá en medio del Mediterráneo. Con apenas media hora de antelación, la tripulación y los PJs descubren que una enorme tormenta avanza hacia el *Hornet* desde el suroeste.

La tripulación se prepara para enfrentarse a la tormenta, y a los PJs se les dice que pueden ofrecerse voluntarios para ayudar. Los PJs que tengan conocimientos navales deben permanecer en cubierta, en el castillo de popa o cerca del mismo, para ayudar al Capitán Fryatt.

Del resto de PJs, y en principio:

- Los demás hombres se agrupan en una brigada con un par de marineros veteranos, para controlar incendios, vías de agua, lastre suelto y otras emergencias bajo cubierta o sobre ella.
- A las mujeres (¡y médicos!) se las solicita que vayan a la enfermería, para curar a los heridos, o al menos ayudar al barbero-cirujano. Y para controlar a quienes sufran de ánimos alterados.

### La conjura secreta

En este punto, hay que explicar que un asesino de la Hermandad de Luxor se ha infiltrado en la tripulación, y es el responsable del sabotaje del barril del agua. También ha inyectado una sustancia corrosiva en el palo de mesana (el más

cercano a popa). El asesino esperaba que el palo debilitado se rompiera cuando el barco se enfrentara a los fuertes vientos del Atlántico, al aproximarse al Canal de la Mancha. Iba a aprovechar la confusión para asesinar a todos los PJs que pudiera, y, con suerte, lograr también que el propio barco se hundiera.

Esta inesperada tormenta es un regalo del cielo para el fanático asesino: sólo acelera sus planes, y por ello actuará en cuanto el mástil caiga.

### Enfrentándose a la tormenta

Durante la primera media hora de la tormenta, haz que los PJs hagan **3 tiradas de Vigor** normales - una cada 10 minutos. Por cada fallo ganan un *nivel de Fatiga* por mareo, agotamiento y nervios a flor de piel. Esta *Fatiga* se recupera tras una hora de descanso con la mar en calma, o en tierra firme.

### ¡Se desata el caos!

De repente, sin previo aviso, el mástil de mesana cruje y se parte cerca de la base. El enorme palo, con el peso adicional del velamen recogido y empapado, cae sobre el puente, rompiendo parcialmente la rueda del timón y aplastando al Capitán Fryatt. El pobre desgraciado muere al instante, los PJs no pueden hacer nada.

Después, el mástil y un amasijo de aparejos se empiezan a deslizar hacia el agua.

*¡Si alguien no controla el barco, volcará y se hundirá! ¡Y si el palo se hunde como está ahora, amarrado al barco, también volcará el clipper!*

Al mismo tiempo, el asesino de la Hermandad de Luxor entra en la enfermería del *Hornet* con una mueca cruel. Armado con todo su arsenal, ataca con fanatismo suicida a los PJs allí presentes. Si no hay PJs, ataca al barbero-cirujano John Harper y a los marineros heridos e indispuestos, quienes gritan pidiendo auxilio.

Las características de un *Asesino de la Hermandad* se pueden encontrar en la página 185 de *Space: 1889 Red Sands*.



### Controlar el barco:

- Se debe controlar el desplazamiento del barco y estabilizarlo con sólo medio timón. Es una **Tarea Dramática -2 (3 tiradas, con complicaciones)** de **Navegar -2**. Otros PJs pueden ayudar con tiradas de **Fuerza -2** a la tarea dramática.
- Si no hubiera ningún PJ con la habilidad de **Navegar**, tomará la iniciativa el contraamaestre **Ian Ferguson**. Es un **Comodín Miembro de la Tripulación** (*Crewman*, página 182 de *Space: 1889 Red Sands*). Los jugadores deben tirar por él y los PJs pueden ayudar con tiradas de **Fuerza**, como se ha explicado.
- Una vez estabilizado el clipper, al menos dos personas deben seguir al timón hasta que termine la tormenta.



*En la tormenta.*

### Liberar el palo de mesana:

- Hay que usar hachas y machetes para cortar los aparejos y empujar *después* el palo al agua. Requiere una **Tarea Dramática -2 (3 tiradas, con complicaciones)** de **Fuerza o Pelea**, simultánea a la de *Controlar el barco*.
- Pueden participar varios PJs usando diferentes rasgos (es decir, **Fuerza o Pelea**), pero deben designar a uno de ellos como "actor" principal. El resto ayuda con sus tiradas (también a -2).
- Por último, añade un +2 a todas las tiradas para incluir el esfuerzo del conjunto de los tripulantes del barco -que arriman el hombro.

### **¿Desastre?**

Como Máster debes considerar la dificultad de las tiradas para mantener el barco a flote, con respecto a la capacidad de los PJs. Y, según tu criterio, modificar las tareas para que sean desafiantes, pero realizables. Al final, el objetivo es que, si los PJs se organizan bien y tienen un poco de buena fortuna (o en su defecto, suficientes benis para gastar), salgan bien parados de esta crisis.

Pero la mala suerte puede golpear en cualquier momento, y una sucesión de malas tiradas no debería terminar con los PJs ahogados. Al menos, no sin darles una oportunidad de salvarse.

Si el barco finalmente vuelca, tardará unos minutos en hundirse, mientras es zarandeado por las aguas. Para aquellos que estuvieran bajo cubierta, pide tiradas de **Agilidad -2** o de **Nadar** para salir de ese ataúd *aún* flotante. Los que estuvieran en cubierta caen directamente al agua.

En este punto, los PJs deben hacer tiradas de **Nadar -2** cada ronda. Un fallo significa ganar **un nivel de Fatiga**, y si quedan inconscientes se ahogarán. Por suerte para ellos, si superan cualquier tirada de **Nadar** con un aumento, se encuentran con un trozo de mástil, borda o cubierta, roto por la fuerza del mar, al que sujetarse y atarse. Además, todos los PJs tienen derecho a **tirar 1d6** al final de cada ronda, tras hacer su tirada de **Nadar**. Con un **6** en la tirada consiguen aferrarse igualmente a un trozo flotante del *Hornet*. Por último, deberías permitir también otras acciones creativas o heroicas de los PJs: Por ejemplo, uno de ellos que consiguiera **2 o más aumentos** en su tirada de **Nadar**, podría rescatar a otro que estuviera a punto de ahogarse.

Cuando pase la tormenta y quizás algún tiempo más (lo suficiente para poner nerviosos a los supervivientes), los PJs serán rescatados por un pesquero de Malta, o bien la corriente les dejará en las playas de la isla. Como es lógico, deberán buscar un nuevo pasaje hacia Inglaterra, cosa que no debería resultar difícil en un puerto tan británico ...pero puede llevarles un par de semanas.

## ¡Éxito!

Tras lidiar con la tormenta y el asesino, los PJs y el resto de la tripulación guían el *Hornet* al cercano puerto de Malta. Allí se realizarán las reparaciones pertinentes, que alargan el viaje cerca de una semana más (que pueden aprovechar para relajarse y hacer turismo en la pintoresca isla). Finalmente volverán a emprender la marcha y llegarán a Londres sin más problemas.

### **Más historias salvajes**

Como alternativa, la tormenta y sus consecuencias son una magnífica excusa para introducir otras historias salvajes mediterráneas. Por ejemplo, las del libro de *Space: 1889 Red Sands* ambientadas en Marruecos (*Monkey Business*, página 151) o en Italia (*Italian Mark*, página 144).



### **SAVAGE WORLDS FAN LICENSE**

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*