

Una isla casi desierta

Por Ogruu

Los pj's llegan a una isla tras el hundimiento de su barco en una tormenta.

Entre los restos del barco pueden encontrar algún barril a medias con agua o comida, unos tramos de cuerda o pliegues de tela de la vela. Al no haber sido atacados antes del hundimiento, lo habitual es que no puedan llevar ningún arma encima, excepto algún cuchillo de los que se utilizan para el trabajo habitual del barco.

La isla tiene forma de gota, tiene buen tamaño (cuesta casi dos días de viaje cruzarla entera bordeando por la costa), y los pj's están en la parte redondeada de esta, en el centro, alejado de la costa, hay un montículo que se eleva un poco por encima de los árboles.

Subiéndose en un árbol pueden ver una columna de humo en el centro de la isla (la producida por una hoguera), en el montículo, pero lo que la produzca está tapado por los árboles.

Rodeando la isla hacia el este, encontrarán un riachuelo (medio metro de ancho y no llega a un palmo de profundidad) que desemboca en la playa. Este riachuelo comienza cerca del poblado del que proviene el humo (ver más abajo).

Si los jugadores deciden ir hacia delante por la playa verán los restos de una barca atrancada en la arena. Tiene pinta de llevar bastante tiempo, y una reparación es imposible (queda menos de media barca, realmente). En el interior encontrarán, bien amarrado a la madera, un cajón de madera cerrado (parece que en su tiempo fue de buena calidad, pero el tiempo y las mareas lo han estropeado bastante).

Abriendo el cajón (que puede romperse con un buen golpe) encontrarán las pertenencias de algún tipo de noble, comerciante o capitán de barco.

- Un libro, probablemente un diario de algún tipo, pero el agua salada que ha entrado en el cofre ha destruido lo que estuviera escrito.
- Una caja con dos pistolas de duelo (están oxidadas, pero con las herramientas de la misma caja se podrían limpiar para usar, en la caja también hay dos balas y un frasco estanco con pólvora para dos disparos).
- Un cuchillo de caza (un machete con un pequeño cuchillo en la funda).
- Ropas de hombre estropeadas por el agua.
- Un colgante con una cruz theana en plata.
- Un cofrecillo con papel mojado (probablemente un papel de crédito) y unos 30 gremiales en monedas.

La playa continua delante suyo durante, si deciden seguir por allí hasta que vean algo, se encontrarán con los piratas (ver más abajo).

El pueblo:

En el centro de la isla hay un montículo, limpio de árboles y cubierto por hierba. Cerca de la parte superior del montículo se eleva una empalizada de troncos de madera, que rodea un poblado.

El poblado está formado por una docena de cabañas de madera, una pequeña corriente de agua subterránea ha permitido la construcción de un pozo en el centro de la aldea. Delante de cada cabaña hay restos de una hoguera.

Los habitantes del poblado (unas 40 personas) son, a primera vista, sólo mujeres: Hay guerreras en las murallas, ancianas cocinando en alguna de las hogueras que esté encendida y niñas jugando entre un grupo de aves parecidas a gallinas.

Los únicos hombres de la isla son los cinco del consejo de ancianos. De ellos sólo uno sabe chapurrear alguna frase suelta de Theano, pero no lo suficiente como para una conversación fluida.

En el pueblo hace dos generaciones que no nace ningún varón, por eso los del consejo de ancianos son los últimos.

Los piratas:

En la zona norte de la isla se encuentra un barco de mercaderes llamado “El Salmón Dentado”. La bandera pirata hondea en lo alto de uno de sus dos palos. Son piratas desde hace menos de dos semanas, desde que se amotinaron y tomaron prisioneros a los oficiales del barco y a alguno de los marineros que no apoyaban el motín.

Ahora están liderados por Andrew Loom, un antiguo pirata que se coló en el barco junto con varios compañeros de profesión, para trabajar como marineros. Tras casi un mes de viaje desde Avalon se amotinaron y tomaron posesión del barco, con tan mala suerte que la única persona entre los amotinados que podía guiarles con el barco murió durante los combates.

El segundo de a bordo del barco les guió hacia el oeste, sabedor de que acabarían con todos los oficiales en cuanto se acercaran a tierra. Antes de que los marinos se dieran cuenta de lo que hacía el segundo y tomaran medidas, entraron en una tormenta que les desvió más aún del rumbo y provocó que embarrancaran en la isla.

El barco está casi listo para salir, con un par de semanas de tiempo han reparado el barco para poder navegar otra vez.

Durante esas dos semanas se han encontrado con gente del poblado. Intentando tomar a la fuerza a las mujeres consiguieron que estas les atacasen y le echasen del poblado, y antes de irse piensan arrasar el poblado, robar todo lo que puedan y tomar a varias mujeres para el viaje de vuelta.

Como no tienen prisa por salir han cargado (durante varios días) con uno de los cañones más pequeños del barco hasta la linde del bosque que rodea el montículo para reventar la muralla que rodea el poblado y evitar así la única defensa que tiene este y reducir las bajas posibles al intentar tomar el pueblo.

Las dos opciones son claras para los pj's, rodear la isla o ir hacia las columnas de humo del centro de la isla. En caso de que rodeen la isla tardarán un par de días en llegar hasta el barco, y una vez allí les desarmarán y llevarán a presencia del capitán. Les preguntará porqué se encuentran en la isla, para asegurarse que no hay otro barco por las cercanías y los lleva a la bodega junto con los oficiales (a menos que vea, por lo que hablen con él, que pueden estar de acuerdo con su causa).

Después de eso se irá con la mayoría de sus hombres al sur (ya están apostados los hombres con el cañón y no quiere perderse el ataque, y la recompensa de después).

Quedarán en el barco media docena de marinos cuidando de los prisioneros: los pj's, 5 hombres 3 oficiales y 2 marineros.

Los oficiales saben lo que Loom planea y quieren impedirlo, y ofrecerán a los pj's un trayecto gratis a Carleon por su ayuda. La puerta se puede abrir con herramientas de cerrajería, o atacando a los guardias cuando traigan la comida.

Una vez resuelto el tema del barco solo falta seguir el rastro de hombres que han salido del barco hacia el poblado (según las huellas parece que han rodeado por la playa), o hacia el poblado para avisar a los aldeanos y ayudar en la defensa (aunque esta opción implica correr bastante).

En cualquiera de los dos casos el resultado es el mismo: Un combate entre los pj's y sus aliados contra 50 marineros.

Los oficiales del barco y los compañeros cercanos de Loom son secuaces, mientras que el resto de marineros son matones del nivel que el máster vea más ajustado a su partida.

Las mujeres guerreras del pueblo son matones del mismo nivel que los marinos, excepto 2 o 3 secuaces y una heroína. El resto de mujeres del pueblo son matones de nivel 1, que evitarán como puedan cualquier enfrentamiento por las armas.

Loom es un villano con Mu2, Ma3, In3, Br3, Dr3. Es bueno con armas de esgrima, pistola y en cualquier habilidad propia de un marino (aunque no tiene conocimientos de cartografía o navegación). Tiene conocimientos de liderazgo, con los que ha conseguido amotinar a la tripulación y sabe esconderse bastante bien. Si se ve perdido completamente pedirá cuartel, sabedor de que los oficiales del barco no lo colgarán del palo mayor, sino que lo llevarán a tierra para que sea juzgado.

En caso de que llegue a tierra siempre puede escaparse de la cárcel y ser un buen villano para dar mal al grupo en futuras partidas, si el master lo necesita.