

LA DAMA DE PLATA

Introducción

El módulo comienza en algún país que mantenga contactos comerciales con La Isla de las Ciudades Púrpura y tenga una alineación caótica. Si por casualidades del destino esto no es posible (por desarrollo de anteriores partidas, porque no te da la gana que dos países con alineaciones diferentes comercien libremente, etc), tienes dos opciones:

- Dejar el módulo y dedicarte al punto de cruz (que no digo que no tenga interés, pero...).
- Adaptarlo lo mejor que puedas:
 - No hay contacto entre ambos países, pero sí contrabando.
 - Hay una ruta comercial que pasa entre Vilmir y la I.C.P. que se siente amenazada (ya verás más adelante porque lo digo).

Bueno, el caso es que yo tomaré como ejemplo Melniboné y las Ciudades Púrpura, porque me viene al caso con mis jugadores.

El grupo se halla en una taberna del puerto de Imrryr. El cómo, porqué y demás lo dejo a discreción de cada máster, que no todo os lo van a dar masticado. En un determinado momento, un viejo marinero se os acerca y os comenta que su patrón ha oído hablar de vosotros y que le gustaría conoceros. Dice también que podríais llegar a tratos muy provechosos para ambos bandos. “Si os interesa” dice, “podréis encontrarlo en la calavera y el loro”, un antro de mala muerte que las autoridades portuarias han cerrado varias veces, hasta que el gobernador del puerto se canse y haga “abrir” literalmente en canal a los responsables del establecimiento.

Aquí yo aconsejaría a tus Pj's -en el caso de que les guste la buena vida y vistan ropas caras, lleven joyas, etc- que deberían vestir con ropa más apropiada; aunque puede ser más interesante dejarles hacer, y que luego se lo encuentren, ¿no crees?

Si deciden ir con toda la parafernalia como si fuera una fiesta de Hollywood, se encontrarán con que todo el mundo se les queda mirando. Incluso es posible que un grupo de 1D8+3 marineros borrachos les ataquen antes de salir, o al entrar; haz los arreglos necesarios, ya que están borrachos. Yo recomendaría quitarles de 3 a 5 puntos de DES, un par de FUE y penalizarles seriamente las habilidades de agilidad, pero allá tú.

Además, la persona con la que tenían que entrevistarse no aparecerá, pero se les acercará una vez hayan abandonado el local.

Si van de incógnito (bien porque han comprado otras ropas, bien porque no tienen otras), no tendrán problemas para entrar, excepto que en la puerta les avisen que no quieren líos si les ven excesivamente armados. Tras muchas copas, mucho invitar y mucho preguntar, un mozalbete (creo que en términos marinos se usa esa palabra) les hará pasar a un reservado diciendo que su señor les espera desde hace rato.

Tanto en un caso como en otro, se encontrarán con un hombre de unos cincuenta años, la cara curtida, el pelo gris y unos ojos también grises y apagados. Les dirá que se llama Werelly Macjill, y que es el capitán de un mercante que se dedica a hacer comercio para otros. Si alguien decide tirar bajo INTx3, se dará cuenta de que por su acento, el capitán procede de Tarkesh. ¿Algo raro, no?

Les dirá que, trabajando para un oscuro personaje melnibonés (te habrás percatado de que Werelly no tiene problemas en cuanto a la nacionalidad o religión de sus “amos”, mientras paguen, y lo hagan bien, no hay problema), perdió su barco, una impresionante nave de casco redondo de 5 mástiles (un barco tipo galeón) a causa de un rápido ataque sorpresa. Tan rápido, que no puede asegurar que fuese atacado por otro barco, aunque su experiencia como marino le dicta precisamente eso. La consiguiente reacción de su armador melnibonés no se hizo de rogar, así que ahora le han colgado la misión de descubrir qué o quien le atacó, y a ser posible, recuperar el

cargamento que iba a bordo del barco. Él, a su vez, ha decidido contrataros para que lo ayudéis en tal menester.

Se rumorea, además, que hay importantes personajes melniboneses que, desde la sombra, siguen con interés esta búsqueda. Comenta esto sólo si hay algún melnibonés en el grupo, que además habrá oído antes tales rumores en la corte.

Aquí se supone que los PJ's deben aceptar, que si no te joden el módulo :-)

Busqueda y combate

Para esta misión, Macjill ha fletado un barco de segunda mano, pero bueno y resistente, llamado "voluntad de Pozz-Man-Llyrr". Éste no es otro que el señor legal del mar (cuando digo legal quiero decir de la Ley), así que si hay algún seguidor de Pikaray lo más normal será que no quiera siquiera subir. Deberás convencerlo, o dejarlo en tierra y que se pierda la aventura :-)

El barco, un drakkar de tres bancos remos, deberá ser equipado por los jugadores; todos los oficiales de a bordo serán tarkeshitas. Debes hacerles saber a tus PJ's que deberán ser ellos quienes tomen las decisiones en caso de conflicto.

Nota: Lee al final del módulo las instrucciones relativas a las reglas navales, o si lo prefieres, consulta "El Lobo Blanco", primer suplemento de Stormbringer.

LA VOLUNTAD DE POZZ-MAN-LLYRR

Tipo de embarcación: drakkar

Tipo de casco: buque de guerra

Nación: Tarkesh

Calidad del casco: 10

Capitán: Werelly Macjill

Gobierno: 78%

Navegabilidad: 15

Puntos de estructura: 50

Eslora: 30 m

Manga: 6 m

Capacidad: 20 toneladas

Flotación: 90 cm

Calado: 90 cm

Tripulación: 50 remeros, 25 guerreros y 10 "oficiales"

Autonomía: 15 días

Armas: 4 catapultas.

Cargamento/notas: tres bancos de remos.

Si un PJ desea disparar la catapulta, lo hará bajo su porcentaje. Si no tuviese competencia, podría usar el bonus, o en su defecto, al "artillero" de a bordo, que tiene un 40% de posibilidades de éxito. Recuerda que en perfectas condiciones, debes aplicar un malus del 20% dado que ambos barcos se hallan en movimiento, y que el mismo se está balanceando constantemente. Las catapultas hacen 1D10 puntos de daño a los barcos.

El "voluntad de Pozz-Man-Llyrr" parte raudo y veloz de Imrryr. Para dar mayor veracidad, el desplazamiento hasta el barco será en una barca tripulada por melniboneses, ya que el barco se halla anclado en mar abierto, no en el puerto. Los jugadores deberán dictaminar el rumbo a seguir. El capitán les indicará que fue atacado en aguas del estrecho de Vilmir, así que lo más normal es que se dirijan hacia allí. No deben preocuparse en cuanto a tiradas de navegar, orientación marina, etc, ya que llevan a todo un equipo de los mejores marinos de los RJ a bordo.

Cuando lleguen a la zona, pueden seguir diversas tácticas:

- La más cara sería acercarse a cualquier puerto cercano, y alquilar un barco mercante para usarlo como cebo. Seguramente esto no estará al alcance de los PJ's, pero es una opción.
- Pueden patrullar la zona esperando algún encuentro. Si se deciden por esta opción, haz que el jugador con mayor CAR haga una tirada bajo POD. Si la supera, no sucederá nada especial; pero si no lo hace -que será lo más normal- se presentará un motín a bordo, al que deberán hacer frente tanto la oficialidad como los PJ's. Si el tiro fuese desastroso, no sólo se amotinará la tripulación, sino también los oficiales, quedando el capitán y vosotros como único vínculo con el buen hacer profesional y (por descontado) la misión.

- Pueden acercarse a algún puerto a preguntar. En tal caso, oirán rumores de diversos ataques contra barcos mercante y de guerra; el caso es que ni un solo barco vilmiriano ha sido atacado.

Decidan lo que decidan, al cabo de un par de semanas tendrán un encuentro fortuito, y al alba, con la causa de los ataques, la dama de plata.

LA DAMA DE PLATA

Tipo de embarcación: cuatrirreme

Tipo de casco: buque de guerra

Nación: Vilmir

Calidad del casco: 20+5

Navegabilidad: 20

Eslora: 48 m

Capacidad: 2 toneladas

Flotación: 4 m

Tripulación: 50 remeros, 45 infantes de marina, 25 oficiales y marineros.

Autonomía: 2 semanas

Capitán: Sekas Heredia

Gobierno: 89%

Puntos de estructura: 90

Manga: 5,5 m

Calado: 4 m

Armas: espolón; 4 cañones por banda, 2 en popa y 1 en proa.

Cargamento/notas: dos bancos de remeros (remeros dispuestos 2/2).

Los cañones hacen 3D10 puntos de daño al barco en caso de impactar. El espolón tiene encarnada una virtud de ataque, que le concede un +10% en caso de intentar arrollar a otro barco. Hay otra virtud de defensa encarnada en el casco, de forma que la calidad de éste aumenta en 5 puntos. Finalmente, una virtud de viaje hace que el capitán pueda dirigir el barco en caso de necesidad sin precisar más ayuda.

La dama de plata es un experimento de las fuerzas de la ley para intentar debilitar el comercio de los países de alineación caótica. Por eso sólo ataca a bajeles de Melniboné, Pan Tang, etc.

Aquí debes narrar la batalla naval. Primero los barcos se aproximarán. En caso de que la dama de plata se vea con ventaja, atacará primero desde lejos, intentándose poner de lado para concentrar una mayor potencia de fuego. Luego, intentará embestir por un lado a la embarcación atacante para romper toda una borda de remos y dejar al contrario inmóvil, ya que sólo podrá dar vueltas. Si se ha visto apurada en estas acciones y todavía conserva munición y pólvora, se alejará y bombardeará sin piedad al adversario hasta que éste se rinda. En caso contrario, iniciará las maniobras de abordaje.

Tú, como master, debes jugar el papel de la dama de plata. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo en la táctica seguir. Si vences (que en mi caso era lo más probable, y lo que sucedió), debes capturar el barco enemigo y llevarlo al puerto donde se esconda la dama de plata. Venderás a los marinos y guerreros como esclavos, y llevarás a los oficiales (los que queden vivos, claro), al capitán y al grupo de PJ's a la corte de Jadmar, capital de Vilmir. Allí serán presentados al rey Vector. Aquí puedes continuar el módulo como mejor te parezca; por ejemplo, usando como base el mismo módulo que aparece en "El Lobo Blanco", con algunas modificaciones, o inventándote uno nuevo.

Si pierdes (y has de ser muy malo para perder, porque tienes mayor potencia de fuego, más puntos de estructura, casco, etc), lo más probable es que los PJ's quieran apoderarse del barco. En ese caso, cuando ya hayan elegido nuevo destino, aparecerá toda la flota de guerra vilmiriana, y les exhortará a la rendición sin contemplaciones. ¿Que cómo lo han sabido? Muy sencillo. En los aposentos del capitán se halla una virtud de saber que se comunica directamente con otra, ésta última situada en el despacho del ministro de guerra vilmiriano.

El caso es que los PJ's serán capturados y conducidos ante el rey de Vilmir. De su buen hacer y las intenciones del master dependen sus vidas, aunque ten en cuenta que han atacado (y puede que incluso vencido o destruido) el secreto mejor guardado de la ley en estos momento para combatir el Caos.

Terminología Marina

Tipo:

Se refiere al tipo de barco. Hay canoas, balsas, botes de remos, buques de guerra (birremes, trirremes, cuatrirremes, quincuarremes, drakkars, galeras y barcasas de batalla), buques mercantes (pequeños y grandes galeones, bergantines y juncos).

Origen:

Se refiere al mundo de origen del barco. Normalmente serán los RJ, aunque podría haber otros (milenario trágico de Hawkmoon, por ejemplo).

Tipo de casco:

buque de guerra, mercante y barcaza (nota: las barcasas se refieren a las grandes barcasas de guerra melnibonesas).

Calidad del Casco:

La calidad de casco es a los puntos de estructura de un barco lo que la armadura es a los puntos de vida de un personaje. Mientras la calidad no sea excedida por los daños, no se pierden puntos de estructura. Una pérdida en la calidad del casco no puede ser reparada.

Navegabilidad.

Un barco debe resistir la navegación y permanecer hermético. Incluso los cascos de madera mejor contruidos se dilatan, encogen y deforman. Debe aplicársele brea, alquitrán, cera o similares para mantener su navegabilidad. Todos los barcos empiezan con su navegabilidad al máximo, y la van perdiendo a medida que envejecen.

Puntos de estructura:

Miden la cantidad de daño que el barco puede resistir antes de pasar a ser inútil. La reducción de estos puntos representan la debilitación de los principales puntos estructurales del barco. Un barco sin estos puntos es inútil: no puede desplazarse, ni navegando ni remado, y no puede llevar carga.

Eslora:

Distancia de proa a popa.

Manga:

la parte más ancha del barco. Los remos aumentan dicha distancia.

Capacidad:

Capacidad de carga del barco, excluyendo el peso de aparejos, tripulación, armas y provisiones.

Flotación:

Altura mínima de la borda del barco por encima de la línea de flotación, medido hasta la cubierta. Cuanto más baja es, con mayor facilidad entra el agua en el barco.

Calado:

Profundidad que necesita el barco para no embarrancar.

Tripulación:

La necesaria para maniobrar el barco correctamente. Reducir la tripulación implica disminuir la velocidad y maniobrabilidad.

Autonomía:

Duración máxima de una travesía sin tocar puerto. Puede aumentarse la autonomía racionando la comida, pero esto provocará tensiones a bordo y disminuirá la velocidad.

Armas:

Armamento propio del barco; espolón, máquinas de guerra...

Daño recibido:

Pérdida de navegabilidad:

Cuando la navegabilidad llega a cero, empieza a entrar agua en el barco. Cada turno en estas condiciones entran 1D6 puntos de agua en el barco. Si estos igualan a la estructura del barco, éste se considera lleno de agua y no volverá a navegar con normalidad nunca más. Si lleva cargamento y éste no flota, el barco se hundirá. Si no, quedará inundado. Un par de achicadores extraen 1D3 puntos de agua por turno.

Pérdida de puntos de estructura:

Cuando un barco recibe daño, su calidad de casco vigente se resta al daño. Si esto lo reduce a cero o un valor negativo, no pasa nada. Si por el contrario si el daño es mayor a la calidad del casco, los puntos de estructura se reducen en consecuencia. Además, la calidad del casco permanente de un barco se reduce en un punto cada vez que es superada.

Un barco queda inutilizado si sus puntos de estructura o su calidad de casco llegan a cero. El barco tan sólo podría navegar a remos, a la velocidad de 1 nudo.

Reparación:

Las reparaciones pueden ser físicas o mágicas. Sólo el daño a la navegabilidad puede ser reparado en alta mar, y nunca llegará al máximo. El daño a los puntos de estructura sólo puede repararse varando el barco. Los puntos de calidad de casco no se recuperan nunca.

Reparar navegabilidad:

La reparación física en alta mar sólo será posible si hay a bordo un carpintero y si dispone del material necesario. Cada día, el carpintero puede intentar un tiro de éxito para la habilidad de Artesanado de Carpintería. Un éxito indica que se ha reparado 1 punto de navegabilidad, y se ha consumido 1 punto de material de reparaciones. Un fracaso indica que no se ha concluido ninguna reparación significativa.

Si el barco está varado, la reparación por día asciende a 1D3+1 puntos de navegabilidad.

Reparar puntos de estructura:

Los puntos de estructura sólo pueden repararse estando el barco varado o en dique seco. Llevarlo a un dique seco reduce el tiempo de reparación a la mitad. Efectuando la misma tirada que en el punto anterior, y si la tirada es exitosa, aquel día se reparan 1D3+1 puntos de estructura.

Calidad del casco:

Nunca puede ser reparada. Si su calidad de casco llega a cero, el barco que inútil.

Amenazas del mar:**Tormentas:**

Mírate “El Lobo Blanco2, o en su defecto, invéntate alguna tabla para determinarlo. En el libro usan tablas comparando la velocidad del viento en nudos con la navegabilidad del barco, si te sirve de ejemplo.

Monstruos:

El daño que produzca el monstruo reduce los puntos de navegabilidad del barco, así como sus puntos de estructura, pero estos últimos se ven beneficiados por la protección de la calidad del casco. No olvides que si la calidad del casco se ve superada, debes restarle 1.

Fuego:

Un fuego importante puede acabar destruyendo un barco. Pero a menos que éste transporte sustancias explosivas o inflamables, el barco no prenderá fácilmente. Determina tú como DJ el daño asignado. Si no se controla el incendio, ve aumentando progresivamente los daños.

Combate naval:

Los capitanes de los barcos deben intentar tiros de gobierno para realizar maniobras especiales (atacar con el espolón, levantar los remos para iniciar el abordaje, virajes cerrados, etc) Un éxito indica que la maniobra fue completada, un fracaso que no se maniobró correctamente y una pifia que uno o más bancos de remos se han movido y se necesitarán 2D6 asaltos para estar de nuevo en posición.

Fuera de embestidas, la mayor parte de los combates consistirán en abordajes. La única manera de capturar un barco es abordándolo. Las armas arrojadas de un barco a otro deben tener un porcentaje de acierto bastante débil (pudiéndose aplicar penalizaciones de hasta el 100%, según el caso). Estos últimos daños reducen la navegabilidad y los puntos de estructura (recuerda aplicar lo de la calidad del casco en este caso).