

Advanced  
**Dungeons & Dragons®**



## Receta de un Motín



Una Aventura Original para AD&D para 4-6 Jugadores de Niveles 1-2

Idea Original de [Lloyd Brown III](#)  
Ampliada y Adaptada por [Danny Roler](#)

Junio del 2000

## Tabla de Contenido

TABLA DE CONTENIDO .....	2
LICENCIAS Y PERMISOS .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
LA AVENTURA .....	4
<b>INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES</b> .....	4
<b>ANTECEDENTES PARA EL DUNGEON MASTER</b> .....	4
<b>SUCESOS DURANTE LA AVENTURA</b> .....	4
BANCO DE ARENA .....	4
TORMENTA .....	5
BARCO FANTASMA .....	5
BRUMA .....	5
CALMA .....	6
BARCO .....	6
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	6
DRAMATIS PERSONAE .....	7

## Licencias y Permisos

Todas las marcas, logotipos, nombres o ilustraciones citadas en este documento son propiedad de sus respectivos autores y propietarios. Su inclusión en este texto se hace sin ánimo de lucro ni otros fines perniciosos.

Por último señalar que si alguien tiene alguna duda o quiere hacer algún comentario (tanto positivo como destructivo) puede ser enviada a la dirección siguiente:

[Dan.roler@wanadoo.es](mailto:Dan.roler@wanadoo.es)

Danny Roler

*“No solo Umberlee, la Reina de los Mares, o Talos, el dios de las Tormentas, pueden hacerte daño en el mar, amigo mío. La mayoría de las veces no hace falta buscar tan arriba...”*

**“Parrot” Rockskipper, propietario de El Barril de Manzanas en Skaug**

## Introducción

Esta aventura corta para AD&D pone a los PJs en una nave con un carismático pero desleal oficial, un competente pero rudo y bravo capitán y una serie de incidentes que ponen a prueba la lealtad de la tripulación. El contraataca trata de provocar un motín. Su éxito o fracaso depende de las acciones de los PJs.

Aunque cualquier mezcla de razas y categorías pueden participar en esta aventura, habilidades de manejo de barcos pueden ser bastante útiles. Los personajes deberían ser de nivel 1, con poco potencial mágico. La magia puede alterar con facilidad el curso de la aventura, incluso algo tan simple como un conjuro de *hechizar persona*.

La aventura tiene lugar enteramente en un barco durante una travesía (“Huracán” de pabellón amnita y con la bandera del Concilio de los Seis, cuatro cuadrados de fondo rojo, separados por raya blanca y seis monedas doradas en círculo, si la nave del DM aun no tiene nombre). El DM puede usar esta aventura para rellenar en el transcurso entre una aventura y otra o bien puede inventarse una razón para usar la nave, haciendo la aventura el centro de atención principal. Las posibles razones podrían ser un largo viaje hacia la residencia de un mentor de un personaje, una búsqueda religiosa, o una orden del gobernante de los PJs.

A menos que se utilice para otra cosa esta aventura puede servir de introducción del Archipiélago de las Rocas de la Gaviota, un conjunto de islas recientemente descubiertas en el ambiente de campaña de Forgotten Realms ©, y que están infestadas de piratas, buscavidas y oportunidades. La aventura es fácilmente adaptable a cualquier nivel de PJs siempre que se modifiquen los encuentros y la potencia de los PNJs. Así que ¡desenvaina tu sable de abordaje y disfruta de la travesía, grumete!.

## La Aventura

### Introducción para los Jugadores

Lee a los jugadores:

*El desatraco del puerto del "Huracán" es tan suave que da la sensación de que es el muelle, y no vuestro velero, el que se va alejando hacia el mar. Las manos de los marineros dominan las velas para tomar la mayor ventaja posible de la suave brisa marina y una ráfaga de aire repentina permite a vuestro barco internarse en busca de la lontananza. Incluso una rápida mirada a la cubierta muestra organización y perfecto orden. La tripulación parece tener muy buena relación entre si y camaradería. El viaje seguramente será rápido y pacífico.*

### Antecedentes para el Dungeon Master

Coello buscaba en el mar llegar a ser un pirata, pero aún no ha conseguido su propia nave tras dos años de infructuosos esfuerzos y eso le ha hecho aun mas impaciente. Desde su nacimiento en Myratma (Tethyr) ha escuchado las historias de piratas, corsarios y marinos famosos, por lo que busca obtener la fama lo mas rápido posible. Ha intentado ganarse la lealtad de la tripulación y mellar poco a poco la autoridad del capitán. También a robado los permisos de ataque marino (o patente de corso) expedidos por el Concilio de los Seis de Amn al Capitán Hood, en los cuales se le permite atacar a los veleros mercantes de otras naciones legalmente, es decir, actuando de corsario. Dado que el capitán raramente hace uso de esa posibilidad y apenas los necesita, el robo ha permanecido oculto a los ojos de Hood.

Durante y entre los sucesos, Coello trata subliminalmente de convencer a los PJs de que el capitán es un pirata que trabaja para el Concilio de los Seis de Amn y que es peligroso para la tripulación, llevándola por el mal camino. Si los PJs se dan cuenta de que lo que realmente planea es una insurrección intentará mantenerlos ocupados o incluso fuera del barco (en un bote) con alguna excusa ("Hey, chicos. Creo que en ese islote de ahí se esconde el tesoro de un pirata, un cofre lleno de oro...").

EL DM debería familiarizarse con los personajes presentados en la Dramatis Personae y usar los Sucesos para interpretar correctamente las personalidades y lealtades de los personajes. Los rasgos de los PNJs también entraran en juego cuando los PJs interaccionen con ellos, les pidan ayuda u otras ocasiones.

### Sucesos durante la Aventura

El tiempo transcurrido entre suceso y suceso puede variarse para que se adapte al trayecto a recorrer y a la aventura que quiera el DM.

## Banco de Arena

- Un demoledor sonido se escucha proveniente de la quilla del barco cuando la nave topa con un obstáculo no cartografiado (Los Cuernos de Umberlee o una de sus prolongaciones). El Capitán Hood ordena echar el ancla y que alguien bucee para investigar los daños del casco. La nave ha sufrido daños menores (1 punto de casco).

Cuando los buceadores regresan, el capitán se limita a menear la cabeza y ordena continuar la travesía.

El contraataque cuenta a la tripulación que el daño es mas grave de lo que el capitán les ha hecho creer, y que probablemente el casco no resista demasiado si sufre mucha presión, como por ejemplo una tormenta. Si cualquiera de los PJs es un marinero experimentado y le da un vistazo el mismo a la fisura, se percatara de que el contraataque esta exagerando el daño o subestimando la resistencia del casco.

## Tormenta

- Aunque no es una tormenta muy fuerte, este suceso causa gran ansiedad entre aquellos marineros que hayan escuchado las palabras del contraataque refiriéndose al suceso anterior. Estos claman que Umberlee y Talos están descontentos por el viaje y como lo esta llevando el capitán que no ha hecho la ofrenda tirando oro al mar (En realidad Hood adora a Valkur el Poderoso no a la Reina Zorra). Este suceso debería demostrar la habilidad del capitán para calmar a la tripulación en momentos de crisis.

El vigía alerta al capitán de las nubes y le indica que se están acercando al barco, probablemente en unas 12 horas estarán sobre la nave. El capitán asiente, le agradece el aviso y lo envía de regreso a su puesto. Ordena un ligero cambio de dirección para dar a sus hombres un poco mas de tiempo para prepararse antes de que la tormenta los golpee. El siguiente amanecer llega tarde. Las nubes cubren el cielo y la lluvia es claramente visible a estribor, acercándose hacia el velero. La tormenta incrementa poco a poco su intensidad y hasta que las olas alcanzan los 4 metros de altura. El viento y la marea mantienen a la tripulación ocupada, pero no amenazan la seguridad del barco. Después de que todo pasa, sin embargo, el contraataque explica a los hombres como la nave estuvo a punto de partirse en dos y que el capitán arriesga innecesariamente la vida de sus marineros.

## Barco Fantasma

- El vigía avista una nave con velas negras en el horizonte. Se aproxima lentamente, no importa como maniobre el timonel para intentar alejarse de su trayectoria. Cuando se acerca, los PJs o la tripulación no ven a nadie a bordo. Se mueve a la derecha de la nave, mientras una fuerza invisible mueve el timón. En la nave no se oye ningún ruido. El velero fantasma parece verse afectado por los ataques de los Pjs si es que estos la atacan pero no se hunde.

Este suceso causa gran agitación. La mayoría de los tripulantes dicen que es un mal augurio, pero la interpretación de cada marinero es diferente. Sin embargo casi todos coinciden en que es el fantasma de la nave del pirata Fangis Dreik, que atemorizo a todos los barcos hasta su desaparición en extrañas circunstancias. Su tesoro nunca se encontró pero según la leyenda lo guardan muertos vivientes marinos y su propio fantasma, que aleja a los barcos de la zona donde esta oculto. Se ha convertido en un signo de mal augurio para todos los hombres de mar, aunque nunca (que se sepa) ha hecho daño a nadie. No dudan en comentárselo a los PJs si estos los interrogan.

## Bruma

- Al oscurecer, una pesada niebla se cierne sobre la nave. El capitán ordena que se recojan la mayoría de las velas. Como la nave reduce mucho su velocidad, Coello cuestiona la durabilidad de las raciones, los descensos potenciales de los beneficios si se entrega tarde la mercancía, o la posibilidad de encontrarse con mas naves fantasmas. Susurra que su magia indica que la bruma es menos densa de lo que parece y que si se desvía un poco el rumbo podría evitarse con facilidad. Dice que se lo ha contado al capitán pero que este no ha decidido hacerle caso.

Si los PJs preguntan sobre el conjuro que ha utilizado, el tipo responde *“Es un conjuro de los míos. No lo conocéis.”*, dando largas. Por supuesto el no tiene tal conjuro. El barco sale del banco de niebla sin incidente ninguno al amanecer.

## Calma

- La falta de viento deja a la nave casi parada durante bastante tiempo. La monotonía y el poco ajetreo en la cubierta hacen que la mayoría de los marineros estén demasiado gruñones o quisquillosos. El bardo intenta hacer pasar el rato con su música, pero nadie está interesado en él. El capitán ordena a los miembros de su tripulación reparar el daño causado por el banco de arena. La reparación los mantiene ocupados solamente unas pocas horas. Después vuelven las pequeñas peleas, los juegos de dados y el mal humor. Después de dos días completos, el capitán ordena turnos entre la tripulación para que salgan a los botes grandes y que intenten tirar del velero para llegar a otro lugar donde no haya calma chicha. Por supuesto el esfuerzo es inútil, pero el capitán niega dar descanso a sus hombres. *“Una tripulación ocupada es una tripulación feliz”* es su lema. Al día siguiente, una brisa fuerte hincha las velas y la nave puede continuar su curso solo con un ligero retraso.

## Barco

- El vigía descubre un barco en el horizonte. El Capitán Hood ordena a su contramaestre preparar los sables de abordaje para preparar un ataque. Según el vigía, la nave tiene pabellón de la Puerta de Baldur y estas aguas no le están permitidas. El Capitán pretende prepararse para un ataque e incluso intentar compensar a sus hombres por la calma chicha del otro día. Coello reparte las armas solamente entre aquellos que se han mostrado en contra del capitán e insta a Hood a que muestre a la tripulación su patente de corso. Al no encontrarla el contramaestre se mofa de él y de su ineptitud ante los marineros, comenzando el motín. El resultado dependerá en gran medida de la intervención de los PJs a favor de uno u otro bando. La nave enemiga se aleja durante la confusión sin probabilidad de volver a alcanzarla. El barco enemigo es una fragata pesadamente armada que puede echar por tierra cualquier ataque que no esté respaldado por magia potente. Además traslada un contingente de soldados del Puño Lameante de nuevo a casa.

## Conclusión

Cualquiera que sea el resultado final del conflicto, el vencedor agradecerá a los PJs su ayuda (si le ayudaron), devolviendo cualquier pago que los PJs hayan desembolsado por el viaje y ofreciéndoles una pequeña recompensa (25 a 50 monedas de oro a cada uno). Si los PJs ayudaron al bando perdedor, serán abandonados en la costa de cualquier islote mas cercano- por las buenas o por las malas. Tal vez el islote elegido sea Almanegra, Refugio o Fogosa. Si los PJs consiguen apaciguar los ánimos y resolver en conflicto diplomáticamente, deberían ser recompensados con unos 200-500 PX extras. Tras los hechos acontecidos la nave atracará en Portonovo para entregar su cargamento de grano y ladrillos a las autoridades amnitas si el capitán es Hood, o bien en Eden, para que el capitán Coello comience su carrera delictiva.

## Dramatis Personae



### Capitán Bart Hood

- ♦ **hm Guerrero nv. 4 ; AL LN; CA 9, MV 12; Pg 24; GAC0 17; #AT 1; Daño por tipo de arma +1; AE Estilo a una sola mano; DE No; Fue 17, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 13; Px 125.**

**Equipo :** Un sable de abordaje de calidad fina (un +1 no mágico a los ataques), dos hachas de manos en su cinturón, y un monedero con 90 mo y 110 mp (Normalmente en su camarote).

En combate, el Capitán Hood lanza un hacha o dos antes de luchar cuerpo a cuerpo si tiene tiempo. Siempre esta alerta y no suele caer en los trucos del enemigo a menos que este sea muy sutil. El Capitan Hood es un líder experimentado y es un muy buen marinero, aunque es bastante insensible y rudo con la tripulación. Nominalmente es un mercader, pero no esta por encima del apodo de “corsario” (el siempre guiña un ojo cuando habla de este tema). El buen capitán tiene patente de corso pero prefiere no enseñárselas a nadie de al tripulación. El capitán es también el cartógrafo de la nave y es bastante bueno en su trabajo.

Hood ya pasa de los cincuenta. Originario de Esmeltaran (Amn) pronto busco su destino en la costa al quedarse huérfano. Trabajo muchos años como porteador y estibador en el puerto hasta que consiguió entrar a trabajar a las ordenes de una compañía naviera, “Siete Velas”. Una vez adquirida la experiencia necesaria, y con el dinero compro su propio barco y se caso con Lucinda Glewell con la que tiene dos hijos de 32 y 23 años. Ella esta instalada en las Rocas de la Gaviota donde lleva una tienda de ultramarinos. Hood pasa gran parte del año en el mar, haciendo la ruta Amn / Rocas varias veces al año. Ahora es independiente y piensa que los marineros nunca han de ser los amigos del capitán. Siempre ha de mantenerse el respeto y una jerarquía, por eso les hace trabajar duro.



Coello

- ♦ **hm Bardo nv. 4; Al NM; CA 8, MV 12; Pg 24; GAC0 17; #AT 1; Daño 1d8 (Espada larga+1), Fue 9, Des 12, Con 9, Int 14, Sab 10, Car 17; Px 175.**

**Equipo :** *brazales de defensa CA 8; espada larga +1*



**Conjuros** : *Proyector mágico, Aparición, Atar* En su libro de conjuros : *Afectar fuegos normales, luces danzantes, identificar, leer magia, marca de hechicero, sordera, olvidar, Hacer añicos.*

Coello nació en Tethyr, hijo de una prostituta de Myratma y varios padres. Fue criado en lo peor de la ciudad, pero pronto necesito ganarse el pan cuando su madre lo obligo a ganarse la vida. Desde joven comenzó a tocar la flauta y con ello comenzó a obtener beneficio por las calles y las tabernas. Se empapaba como una esponja del rancio ambiente de las historias de marinos y piratas. Tanto que llego a hacerse un ideal en su vida. Embarcarse en la aventura de ser tan rico como Flanagan “El Tuerto” o Renaldo De Vega, corsarios que asolaban el Mar Insondable. Por ello comenzó a introducirse en las tripulaciones donde lo admitieron. Tras dos años en el mar, Coello está impaciente por obtener una nave de su propiedad. Ha conquistado a gran parte de la tripulación con su personalidad y su elevado carisma, y convencido a muchos de ellos de que la idea de piratería de su capitán los llevara a la ruina. Sabe que la patente de corso es real, pero las ha robado y las ha escondido entre sus posesiones. Planea usarlas mucho mas frecuentemente que su antecesor cuando tenga su propia nave. Coello es creativo y muchas veces impulsivo



## La Tripulación

A menos que se señale otra cosa los miembros de la tripulación son de nivel 0, CA 10, llevan un sable de abordaje, daga o cuchillo, Pericia en Mareaje y tal vez juego. La mayoría no llevan arma, pero pueden encontrar un cuchillo o un garrote (cabilla) con facilidad.

- ♦ **Riese**, timonel (CA 9 Pg 6). Además de su machete, usa una daga en su mano izquierda. Sabe manejar ambas armas a la vez (estilo a dos armas) y con su Destreza de 15 no tiene ninguna penalización en el machete y solo un -1 en la daga. Riese es un reservado y realista marinero. Físicamente es bajo y delgado, pero muy enérgico. Maneja el timón y tiene un tacto suave y delicado para llevar las riendas de la nave y luchar contra las olas. Riese es inquebrantablemente leal a su capitán. Amnita.
- ♦ **Kempis Span**, cocinero (Pg 4), lleva un gran garrote. El cocinero es un tipo arisco con mal humor. No dudaría en usar venenos en la comida si fuese necesario (y si los tuviese). Le cae bien el bardo y su modo de hacer las cosas. Es originario de Calimport por lo que cocina con bastantes especias.
- ♦ **Masset**, marinero (Pg 8). Masset es un tipo de pocas luces, triste y que casi siempre se marea durante las tormentas en alta mar. Es grande y obeso, con ojos azul claro, y pelo oscuro rizado. Masset era hasta hace poco neutral, pero el bardo le ha prometido un puesto de contramaestre y lo ha llevado a su bando. Amnita.
- ♦ **Allant de Gaunt**, marinero (Pg 6). Lacónico y tranquilo, Allan tiene pelo castaño claro y barba, y una apariencia demacrada. Fue herido severamente durante el ataque de un monstruo marino durante una noche sin luna. Los marineros susurran que podía haberse tratado del famoso Leviatán pero Allant no puede decirlo con certeza. Tiene un brazo inútil. Allan odia al capitán por el incidente, y abiertamente apoya a Coello. Tethyr



- ♦ **Edmund Smensk**, marinero (Pg 3). Edmund es un joven tripulante y el nieto del capitán. Es ingenuo y bastante trabajador. Permanecerá del lado del capitán pase lo que pase. Amnita, 12 años solamente.
- ♦ **Juden**, marinero (Pg 5). Juden es un cobarde, pero amistoso compulsivo. Eso quiere decir que realmente no le importa mucho quien esta al mando o quien ha muerto en el ultimo combate. El siempre intentara arrimarse a alguno de ellos. El carisma de Coello casi lo ha convencido, pero su extrema cobardía lo mantendrá del lado del capitán o al menos en la posición mas cómoda y que no le implique demasiado. Es originario de Puerta del Oeste.
- ♦ **Gelunt**, marinero (Pg 4). Cinico y estrecho de miras, Gelunt cree que el capitán es el mejor hombre para gobernar la nave, pero en el fondo le da igual porque pretende desertar. Apoyará al bardo sin embargo porque piensa que seguramente podrá fugarse del barco con el al mando con mas facilidad. Su interés es montar una taberna y un garito de juego en alguna de las islas recién descubiertas. Siempre tiene su equipaje preparado para fugarse pero nunca se atreve cuando el barco atraca. Gelunt es de Turmish.
- ♦ **Allan el Tranquilo** (Guerrero nv. 1 , Pg 8). Allan esta especializado en el cuchillo. Allan es agradable pero un poco egoísta y vanidoso. A los 50 es el tripulante mas anciano de la nave. Sabe lo fácilmente que puede un hechicero destrozarse un barco y desde el principio no ha soportado a Coello, intentando convencer al capitán para que no lo subiese a bordo. Odia y a la vez teme la magia. Ayudara al capitán aunque le desagradan tanto un pretendiente como el otro. Es originario de Waterdeep.
- ♦ **Alcala** , vigía (Semielfo Ladron nv 2, Pg 10, Des 16, Armadura de Cuero CA 6). Alcala es un psicólogo aficionado que conoce a la tripulación muy bien. Su curiosidad natural y su desconfianza, junto a su buena vista y oído le hacen un vigía nato. Cree que el capitán es demasiado exigente, pero no le desea la muerte. No estará de acuerdo con ningún plan que intente hacer daño al capitán. Alcala nació en Velen, Tethyr.
- ♦ **Maxir**, marinero. Maxir es un bárbaro, sospechoso de todos y de todo. Se ha comprometido con el bardo y ciertamente esta dispuesto a matar. Pero sabe donde guarda Coello su libro de conjuros y usara esta información si el bardo intenta jugársela o traicionarlo. Maxir proviene del norte, de la ciudad de las velas, Luskan.