

Por Chema Pamundi

Das Boot™ Deroleplayinaventuremodule, es una aventura de AD&D, para un grupo de 5-6 personajes de niveles 3-5. Aunque en principio está perpetrada para AD&D es, con algunos cambios, igualmente jugable con *Runequest* o *El Señor de los Anillos* y ¿Quién sabe? un árbitro con mucho estómago podría incluso adaptarla a otros juegos de temática similar, como *Twilight 2000*, *Los Tres Mosqueteros*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* o *Cyberpunk*. Al fin y al cabo ¿Es que alguien piensa jugarla?

Cap 1/2: "Había una vez, un barquichuito ooooo..."

Por alguna extraña razón mística que escapa a la comprensión humana, los PJS se encuentran en una ciudad costera más o menos grande, necesitados de pasta. Un día, paseando alegremente por el puerto, tomarán el vermut en la tabernucha "El Camarón de la Isla", frecuentada por numerosos aventureros, pues muchos de los barcos que van y vienen, colocan ofertas de trabajo en el tablón de anuncios, y debido también a las célebres tapas de pulpo gigante gallego que allí sirven (lo cual no deja de tener su mérito, teniendo en cuenta que Galicia no existe en ningún mundo medieval-fantástico).

Después de trasegar y deglutir a gusto, los PJS pueden consultar el tablón, que no es otra cosa que un trozo de casco de barco clavado en la pared (nota: este no es más que el

primero de una serie de comentarios y observaciones estúpidas destinadas a rellenar el número de páginas requeridas por el editor al encargarme el módulo. Gracias, sabía que lo comprenderían).

En el tablón, junto a ofertas del tipo de: "Perdidas llaves en el fondo del mar. Interesados preguntar por Matarile Rile Rile", hay un anuncio que destacaría entre los demás y... ¿Cómo? ¿Que por que destaca? Bueno... euh, ejem. Pero oye tío ¿Tu quieres arbitrar este módulo? Pues no preguntes sandeces y ocúpate de que el anuncio destaque. Dicho anuncio dice así "¡Atención aventurero! Si quieres un trabajo rápido, fácil y bien pagado deja de leer esto. Pero si lo que buscas son 500 m.o. a cambio de que las pases un poco canutas y no te da miedo el agua, ponte en contacto con Gronald Greagan, el enano."

El tabernero puede indicarles en que mesa se halla sentado Gronald. Está acompañado por un humano y tres gnomos que hablan entre ellos.

Cap. 1: "Hablame del maaar..."

Antes de que esto se líe más, vamos a enterarnos de que va la pínicula:

Hace años, un grupo de enanos, aventureros ellos, encontraron por jodía casualidad (a elección del Máster que ya bastante hago con escribir esta bazofia, de forma que resulte verosímil) una veta de oro en una gruta submarina y tal. Una vez se cansaron de liberar dragones y matar princesas (ah, ¿No era así?) decidieron invertir su capital en la mina subacuática. Construyeron una especie de base en un arrecife cercano, y respirando a base de

pociones mágicas compradas en la ciudad empezaron a extraer el oro (si, si, no has leído mal, es una aventura de AD&D, no de *Traveller*).

Todo fue bien durante los tres primeros meses de excavación. Dos veces al mes, un barquichuelo de pesca iba hasta la base y recogía a uno de los enanos y lo traía a la ciudad, donde éste cambiaba el mineral extraído, compraba más pociones y otras cosas, y luego de vuelta a la base. Todo marchaba chipendi lerendi, con la excepción de que la mina apenas daba beneficios. Un buen día, excavando para encontrar una nueva veta, se les fue la mano agujereando pared, provocaron un derrumbe y la mina se inundó. En el accidente pringaron un par de enanos. Al mirar por el bujero que habían abierto, vieron que daba a una sima enolme (como la que sale en *Abyss*) y que en el fondo reposaban los restos de un barquichuelo. Así que enviaron a un voluntario a investigar y el tal voluntario desapareció muy mucho y no han vuelto a saber de él. Por eso está ahora Gronald Greagan en la ciudad. Para contratar un grupo de aventureros que averigüen lo que le ha pasado a Otto (el desaparecido) ¿Hasta aquí está claro? Pues espera que ahora se líe.

Cap. 1, 5: "Somos malos malosooooombras, somos malos de verdaaad..."

Lo primero que hizo Gronald Greagan al llegar a la ciudad fue emborracharse como todo buen enano. Lo segundo que hizo fue darle a la lengua y explicar a voz en grito todo el pastel en medio de la taberna. Todos se chotearon de él, excepto un mago forastero,



cuyo nombre es Arty Morty. Arty es un genio del crimen y un inventor incansable. Suyos son artilugios como el cepillo con encendido electrónico y faros antiniebla o la batidora de huevos con temporizador para inválidos. Y, junto a sus tres sicarios, tres gnomos que le siguen a todos lados y le ayudan a llevar a cabo sus planes, acaba de poner a punto su última creación: un submarino de color amarillo al que bautizó "Das Boot" (en gnomo: cualquier sólido sumergido en un líquido, recibe un impulso hacia arriba, igual al peso del líquido que desaloja) y con el que se dedica a hundir barcos y luego a rescatar del fondo del mar el cargamento que transportan. Logicamente, al oír los berridos de Gronald, referentes al barco hundido que encontraron los enanos, inició sus pesquisas por el puerto y se enteró de que hace unos cinco o seis años se hundió por esta zona el drakkar Tiránic, al caerle un iceberg encima. El Tiránic, era el barco de Bobby Dick, piratilla de cierta solera y en el momento de hundirse estaba cargado con un fortunón producto de sus recientes saqueos. Parece ser que entre los lugares saqueados estaba una escuela de magia cercana a la costa de la cual afanaron un cofre lleno de poderosos artilugios mágicos.

Al oír esto, los ojos de Arty Morty empezaron a hacer cirs, haciendo cuentas sobre la pasta gansa que le podía sacar al asunto, pero sobre todo por el contenido del cofre (ya se sabe, los malos estos con el rollo ese del poder y dominar el mundo y toa la ostia), así que encantó al enano y ahora que lo controla se hace pasar por un antiguo amigo para acompañar a los aventureros, con la excusa de ayudarles con su submarino (cuando en realidad pretende quedarse con todo el barco, utilizando a los aventureros para recuperar el tesoro, por si hubiera peligro).

¿Entendido? Pues sigamos. Estábamos en que los aventureros iban a hablar con Gronald y sus "amigos".

Cap. 1 (segunda parte)

Gronald presentará a Arty Morty y a los tres gnomos como amigos suyos. Luego empezará a beber y toda la conversación la llevará Arty Morty. Todo lo que contará es lo siguiente:

- Lo de la mina submarina de los enanos.
- Lo del accidente y la desaparición del enano.
- Situará en el mapa la zona de los hechos.
- No dará detalles sobre el barco. Simplemente dirá que la misión consiste en averiguar que le sucedió a Otto, el enano desaparecido, y traerlo de vuelta esté vivo o muerto y, en el caso de que hubiese algo que pueda representar peligro para el resto de enanos que trabajan la mina, eliminarlo.
- Los honorarios serán de 500 m.o. por barba, más transporte y dos comidas diarias, con postre y vino incluidos (café aparte).

Otros detalles como la existencia del submarino o la historia del Tiránic no serán revelados, al menos de momento. Una vez acepten, Arty Morty les citará para la mañana siguiente al amanecer en el puerto para embarcar en el buque "Leviathan" (¿Cómo? ¿Que no aceptan la misión? ¿Ni pagándoles el doble? Pues tío, recoge los bártulos y poneos a jugar al tute).

El viaje hasta la base durará unos dos días durante los cuales los PJ pueden moverse a

sus anchas por el Leviathan, con una excepción: la bodega está cerrada con llave y vigilada permanentemente. Ahí está el submarino, tapado con una lona. Mediante una bonitas y útiles palancas, el casco del Leviathan se parte por debajo, permitiendo al Das Boot salir o entrar al barco, sin que éste se hunda.

El Leviathan pertenece a Arty Morty y toda la tripulación, incluyendo al capitán, han sido contratados por Arty para conducirlo hasta aquí y luego de vuelta. No saben nada del marrón que está a punto de liarse.

Cap. 2: "Amarillo el submarino cece..."

Los enanos son un porción simpáticos y recibieron al grupo con alegría. Gronald Grogan presentará también a "su amigo" Arty Morty. Una vez presentados todos, los enanos mostrarán un mapa de la zona, realizado por ellos, mostrando donde está la base, donde está la mina, donde está la sima y donde está el Tiránic.

En este momento Arty Morty mostrará el Das Boot ante el alucine general de todos. Responderá a preguntas en general sobre el mecanismo del submarino, su funcionamiento y todo lo demás (hala chato, improvisa).

Y aquí es donde empieza la aventura de una puñetera vez. La trama irá avanzando conforme los PJS investiguen en la mina, el Tiránic, etc. A continuación una descripción colorida de los lugares de interés de este módulo.

1. El Leviathan. Si la tripulación de Leviathan se entera de algo referente a un tesoro, una mina de oro o algo así, se pondrán chulos y pedirán su parte bajo la amenaza de amotinarse. Si no se enteran, pues nada. Alegría.

2. La base submarina. Básicamente es un cacho arrecife enorme, con unas grutas que los enanos han adecuado para vivir y trabajar. Se compone de (ver plano):

1. La caseta boyas. Una caseta de madera que está encadenada a la roca. Sirve de punto de referencia y además desde aquí se controlan los elevadores. Cuando hay tormenta o así, el enano que vigila aquí se baja a la base y luego vuelve a subir buceando con una de las pociones.

2. Los elevadores. Son completamente metálicos y estancos. Sirven para hacer entrar o salir a la gente, para transportar el oro o el material, etc. Caben cuatro personas en cada uno. Están unidos por una gruesa cadena que pasa por una polea y cuando uno baja el otro sube. Se mueven 120 pies por asalto.

3. Tuberías de aire y de calefacción (cuando alguna de las dos está abierta, se cierran las entradas a la base para que no se inunde y tal). Por aquí cabría arrastrándose algún ser pequeño, como un enano, un hobbit o un gnom.

4 y 5. Las entradas. Hay que mojarse tanto al entrar como al salir, pues entre la entrada y el elevador hay 2 metros de distancia.

6 y 7. Material de trabajo.

8. Almacén para el oro.

9. Comedor.

10. Dormitorios.

11. Lavabo.

12. Tubería del lavabo.

3. La mina. Está toda inundada (si quieres plano de la mina te lo haces tú, rico). En

efecto, hay oro, pero es una veta pequeña. El boquete que la inundó da directamente a la pared de la sima. En la mina, hay 6 merrows (ogros marinos) de la tribu que vive en la Sima (¡ja! ¿No os esperabais esto? ¿Eh? Menudo puntito ¿No?). Si alguien entra aquí, atacarán todos menos uno, que irá a dar la alarma.

4. La Sima. Mide más o menos dos kilómetros de largo por unos 60 metros de ancho, por unos 600 metros de profundidad. A los 200 metros aprox., hay una repisa en donde descansa el Tiránic. Está muy oscuro y silencioso y toda la pesca. El Tiránic está medio desecho, con un boquete bastante grande en la parte delantera. La cubierta no resiste apenas peso y si alguien camina por encima acabará por hundirse. No hay nada de interés fuera del barco. Ni un sólo cadáver.

Interior del Tiránic (ver plano):

1. Agujero.
2. Cabina del capitán. Nada de interés.
3. Cabina de la tripulación.
4. Pasillo vacío.
5. Almacén. Aquí la humedad es notable, Ja, ja, ja (Disculpen, me ha salido del alma. No volverá a ocurrir)
6. Almacén más grande. Aquí sí que hay cosas. Un montón de cofres abiertos y vacíos y otro cerrado que brilla. Además, cuando el grupo entre en el barco, desde aquí saldrá Otto a recibirlos (el enano que había desaparecido). Lo primero raro que verán en él, es que respira normalmente, como si tal cosa. Por señas, intentará que le sigan al almacén donde está el cofre. En realidad, Otto está encantado por un aboleth que se oculta en el almacén como cofre, gracias a sus poderes para crear ilusiones y atacará al grupo con un bonus de +4 a su tirada de sorpresa.

Si se lo cargan, podrán llevarse el cofre y a Otto (recordar que Otto, al haber estado en contacto con el Aboleth, está impregnado de una mucosa que le impide respirar aire). Si curan a Otto, éste les contará como al llegar aquí el aboleth le hipnotizó para usarlo como cebo para atraer a más víctimas. Sabe que por aquí cerca hay una tribu de Trolls marinos (en realidad son ogros pero él no lo sabe) que atacaron al aboleth para robarle el cofre que brilla, pero solo consiguieron coger la llave, antes de poder huir, porque el aboleth éste era un agrio y un bruto de cuidado.

Todas las historias sobre el tesoro del Tiránic son falsas excepto la del cofre con objetos mágicos. Sólo se puede abrir con la llave que se llevaron los merrows (ogros marinos) y contiene:

- Un sonajero of wonders (igual que el wand of wonders).
- Un anillo de no-visibilidad (cuando alguien se lo pone, todos los demás se vuelven invisibles para él y le pueden pegar con un +4 al impacto).
- Un hacha de batalla +5 contra Golems de Queso.
- Unas gafas de sugestión (durante un combate, el que se las pone diciendo las palabras de comando "¡No irá a pegar a alguien que lleva gafas!" no es atacado por aquellos que le vayan a pegar y fallen la Tirada de Salvación contra Conjuros. Si pasan la tirada, le pegan con +2 al



impacto por listo.

-Un bonito busto de yeso, con la efígie de Richard Nixon (sí, ellos no lo conocen, ¡Pero nosotros sí!)

Demás objetos estúpidos y sin valor alguno.

7. Escaleras para bajar y subir a cubierta.

8. Habitaciones oscuras y sospechosas.

5. La guarida de los merrows. Hace poco que se mudaron aquí. Han hecho visitas esporádicas al Tiránic, para llevarse los cadáveres y comérselos (que majos ellos) y para intentar robar el cofre del cual tienen ya la llave y que lleva el jefe en el cuello en plan colgante. ¿Qué para que lo quieren? Para ofrecérselo al dios Ojo. Es un Eye of the Deep que vivía ya aquí cuando llegaron y que los aguanta porque le agasajan y no le falta de nada al tío. (No, de eso tampoco hay mapa. Trabaja un poco chaval que por 300 pelas no te lo vamos a dar todo hecho).

La tribu la forman 16 machos, 8 hembras y 12 críos, un shaman, dos líderes y un jefe.

6. El Das Boot. Para pilotarlo hace falta gastar 2 puntos de proficiencia. Si alguien intenta hacerlo de oído (o sea, sin tener ni idea), deberá superar una tirada de inteligencia + Destreza / 4 cada asalto o se la pegará haciéndole 3D10 de daño al submarino.

Normalmente Arty Morty y su banda se encargarán de tripularlo y los PJS solo irán de pasajeros, pero aquí puede pasar de todo. Características del Das Boot.

Medidas: 50 x 10 x 10 pies (15 x 3 x 3 m.)

Tonclaje: Puede cargar (sin incluir la tripulación) un montón de kilos.

Tripulación: 4

Pasajeros: 6

Hit Points: 120

Tiradas de Protección: como metal

1. Cabina de mandos.

2. Cabina de pasajeros.

3. Material. Salida / Entrada.

4. Sala de máquinas.

Descripción: Largo, cilíndrico, con una torreta y de color amarillo.

Motores. Se trata de un Gólem de piedra, mandado por el piloto. El Gólem está sentado sobre unos pedales, y cuanto más aprisa pedalea, más corre el submarino -para frenar pedalea al revés- Esto se le ordena mediante unas frases cortas: "Acelera" "Frena un poco", etc. Está en la sala de máquinas.

Visibilidad: toda la cabina de mandos es un muro de fuerza de nivel 16 permanente. Además hay una bola de cristal que recoge las señales emitidas por varitas de clarividencia, infravisión y para detectar invisibles que se hallan atados con correas al lomo de una foca amaestrada que da vueltas alrededor del submarino detectándolo todo.

Sistema de inmersión/emersión: Otra varita en la sala de máquinas. Tirando de la palanca, la varita lanza un muro de hielo, que congela al Gólem, que pesa menos, con lo cual el submarino emerge. El hielo se deshace en unas cuatro horas.

Armamento: una ballesta gigante que dispara una saeta causando 3-18 hit points de daño al impactar.

Dos varitas de magic misiles giratorias que pueden disparar en todas direcciones.

Sistema de respiración: Arty Morty compró a un alquimista una docena de extrañas criaturas que respiran cualquier sustancia y crean oxígeno. Además se adaptan a la cara por lo que son aptas para usarlas cuando hay que salir del submarino. Solo tienen un problema, cuando se ven en peligro huyen. Cuando alguien combata llevando un Schlurpfls (que

así se llaman) en la cara lanzará 1D6 cada asalto de combate. De 1 a 5 no pasa nada, pero con un 6 el bicho se larga de la cara del combatiente y se oculta en un lugar seguro.

Por último, Arty domina el submarino a la perfección y lo usará para atacar a quien intente engañarle. Tras el combate con el aboleth y si nadie se interesa por el cofre, exigirá que lo recojan o no les dejará subir de nuevo al submarino.

Los merrows se pegarán con su padre para obtener el cofre.

Los enanos también se lo querrán quedar, pero si la cosa se pone chungu, se pondrán del lado del grupo.

Ah, para los imprevistos (falta de visibilidad bajo el agua, frío extremo, etc.), improvisa. En principio, Arty les ayudará en lo que pueda, hasta que se descubra el pastel.

Tabla de piños críticos del Das Boot

Tirar y consultar esta tabla, cada vez que el subamrino reciba la mitad de los Hit points que le quedan (cuando le queden 0, se rompe)

1-3 No pasa nada

4 Agujero. Se inunda en 1D10+2 asaltos

5 Fuego (cualquier material inflamable empieza a arder. Si no es viable, agujero)

6 Pérdida de 10 a 40 hit points

7 Accidente a un pasajero (recibe los mismos hit points que ha recibido el submarino en este impacto)

8 Pérdida de control (durante 1D6 rounds se pilota con un -4 a la habilidad)

9 El sistema para emerger/sumergirse se casca

10 Pérdida de equilibrio. Todo el mundo a tirar contra Destreza y si fallan, al suelo.

11 Una de las armas del submarino se casca.

12 Tirar dos veces ignorando resultados de 12.

LOS BUENOSOS, LOS MALOSOS Y LOS QUE PASABAN POR ALLÍ

Los Gnomos:

Jon Golden. Guerrero 3°. F 9; I 14; S 10; D 9; C 8; CA 14; AC 8; HP 14; AT 1 (con su muleta). Daño 1-6. Alineamiento NC.

Jack Derriper. Guerrero 3°. F 18; I 8; S 7; D 13; C 16; CA 9; AC 4; HP 30; AT 3/2 (espada corta). Daño 1-6+3. Alineamiento NC.

Frederick K. Rueger. Ladrón 3°. F 11; I 12; S 9; D 15; C 10; CA 9; AC 6; HP 11; AT 1 (espada corta). Daño 1-6. Tiene una poción de invisibilidad. Alineamiento NC.

El Aboleth aguanta 43 Hit Points.

El Eye of the Deep 48 HP.

El jefe Merrow 33 HP; los líderes Merrow 21 y 27 HP y los guerreros Merrow 18 HP c/u.

Arty Morty. Mago 9°. F 9; I 16; S 12; D 15; C 10; CA 15; AC 5; HP 22; AT 1 (daga). Daño 1-4. Alineamiento NC. Puede lanzar every day, los siguientes conjuros:

1º: Charm Person, Detect magic, Magic Missile, Shield.

2º: Continual Light, Tasma's Uncontrollable, Hideous Laughter, Stinking Cloud.

3º: Lightning Bolt, Hold Person, Invisibility 10 pies-radius.

4º: Polimorph other & self.

5º: Telekinesis.

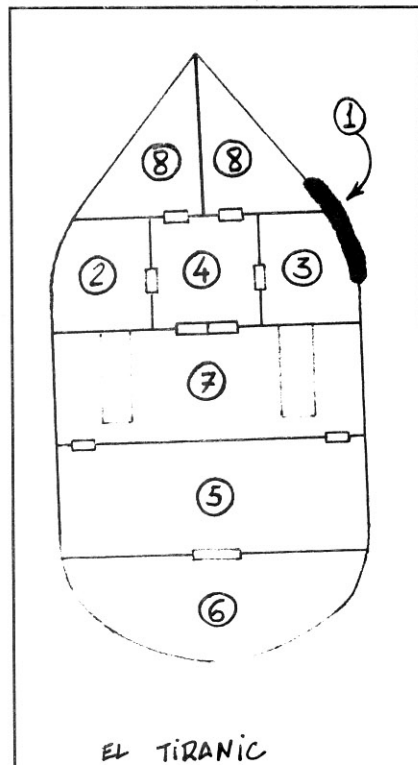
Lleva unos brazaletes de AC 5.

El capitán del barco es guerrero de 2º y aguanta 12 HP. El resto de la tripulación son guerreros de 1º con 5 HP c/u.

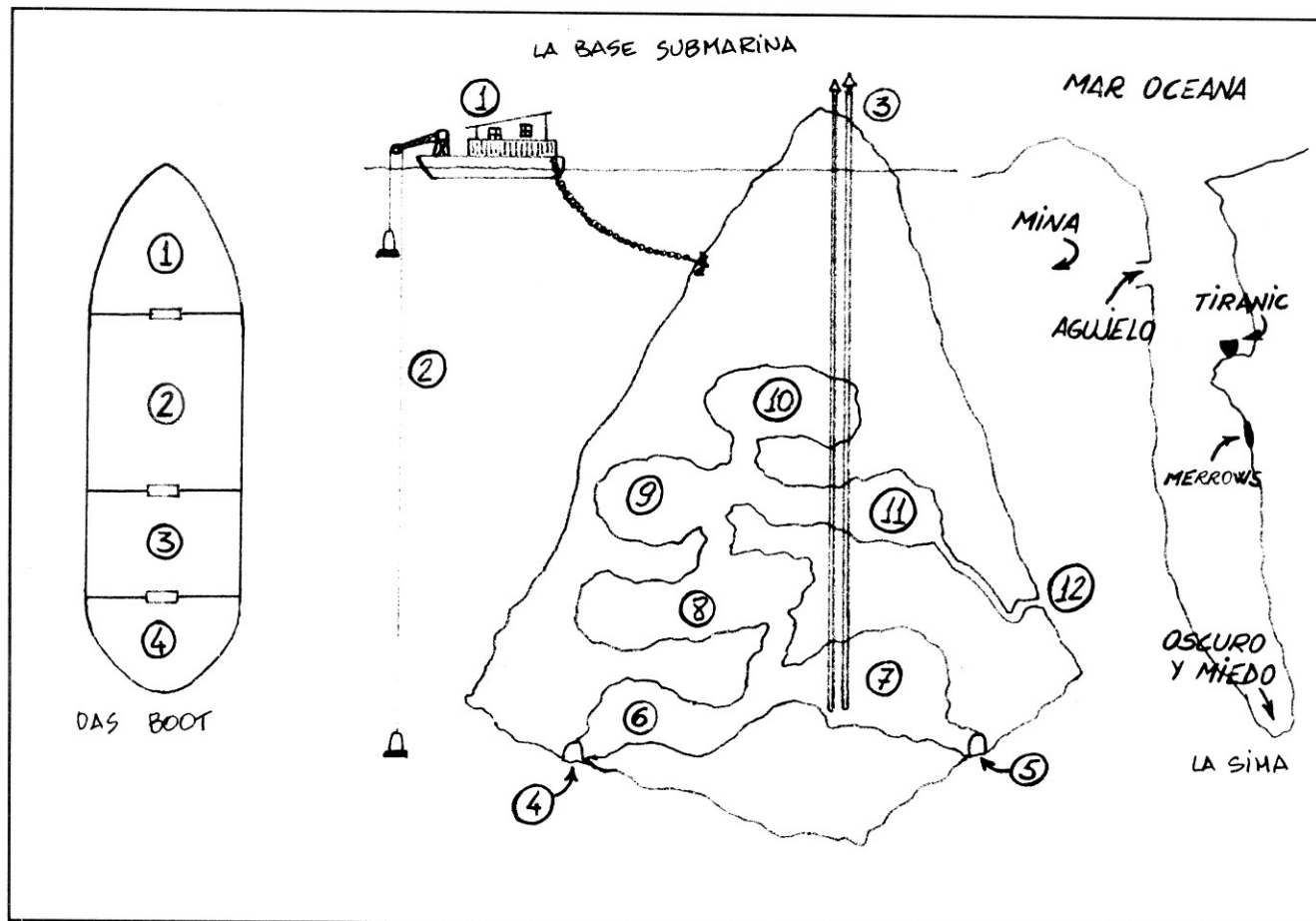
Las Hembras Merrow 13 HP c/u.

Los niños Merrow 8 HP c/u.

El shaman Merrow 14 HP y cada día puede lanzar los hechizos: Cure Light wounds (2), Bless (1), Chant (1), Aid



EL TIRANIC



naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 - 28015 MADRID
Teléfono (91) 244 43 19