

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| RESUMEN | 2 |
| Personajes | 2 |
| CAPÍTULO 1: LA COSTA | 3 |
| Capítulo 1.1: el puerto | 3 |
| El mercado | 3 |
| El puerto | 3 |
| La taberna | 3 |
| La picada del sur | 4 |
| Capítulo 1.2: Zarpando a alta mar | 4 |
| Cena en la picada. | 4 |
| Encuentro en el puerto | 5 |
| CAPÍTULO 2: EL MAR | 6 |
| Capítulo 2.1: Eventos | 6 |
| Pesca | 6 |
| Persecución | 6 |
| Balleneros | 6 |
| Abordaje | 7 |
| Tormenta | 7 |
| Capítulo 2.2: Balsas en el Mar | 7 |
| CAPÍTULO 3: MOCHA | 9 |
| Introducción | 9 |
| Paz | 9 |
| Salazar | 9 |
| Caza | 10 |
| Enfrentamiento | 10 |
| Finales | 11 |
| Pérdida | 11 |
| Sacrificio | 11 |
| Tormenta | 12 |
| APOYOS PARA EL DM | 13 |
| Historias, rumores y mitos | 13 |
| Sobre Mocha | 13 |
| Sobre Salazar | 14 |
| Sobre la Capitana Fernanda y su tripulación | 15 |
| Preguntas de Antonio..... | |

RESUMEN

Cerca de las costas Chilenas se cuentan las historias de distintos balleneros que, por destino o por suerte, han tenido la suerte de volver de sus enfrentamientos con el poderoso cachalote denominado “Mocha” por la isla que se encuentra cerca de todas sus apariciones.

Esta fama ha puesto precio a su cabeza, prometiendo fama a aquellos suficientemente temerarios para ir detrás de esta ballena.

Los jugadores son acercados por una Capitana para contratarlos como parte de su improvisada tripulación, los detalles de la salida no es clara y las historias que escuchan en la costa solo les hace pensar que tiene que ver algo con Mocha... Quizás esta salida al mar sea más turbulenta en relación a la que están acostumbrados.

PERSONAJES

Mocha:

Una ballena albina de un gran tamaño que ha ganado fama hundiendo distintos barcos balleneros que se cruzan con ella. Esta demostración de poder ha llevado a muchos a especular que esta podría ser más que una simple ballena. ¿Será que hay algo fantástico oculto en esta ballena?

Intenciones:???

Periodista Chileno: Antonio Correa

Empleado de una de los periódicos más vendidos de Chile, que vino a los mares a buscar una historia para su próximo artículo.

Características: Social, edificante, competente, indeciso, molesto y pedante

Intenciones: Está aquí para conocer la historia y la gente detrás de los relatos de Mocha Dick. Si bien hay un grado de interés propio, encuentra y quiere demostrar el valor de la zona y sus habitantes.

Capitana Chilena: Fernanda Gomez

Dueña del barco. Busca detener a los balleneros que pescan fuera del reglamento. Pero en esta ocasión se ve forzada a crear una tripulación para

detener a un capitán que saldrá a cazar a la gran ballena.

Características: Firme, de cabeza fría, pragmática, descarada, terca y fría.

Intenciones: Detener a Enrique Salazar y a su tripulación.

Mano derecha de la capitana: Yerimen

Joven de los pueblos originarios del sur. Ha Sido la mano derecha de la capitana por un largo tiempo. Tras tanto escuchar historias y ver las distintas sorpresas que esconde el mar, se ha dado la misión de conocer y cuidar a estos seres maravillosos.

Características: Determinada, Ingeniosa, adaptable, defensiva, impulsiva y fatalista.

Intenciones: Encontrar al cachalote y protegerlo.

Antagonista:

Capitán Ballenero: Enrique Salazar

Un español que después de múltiples enfrentamientos con “Mocha”, y ahora, cegado por la furia y ganas de venganza, el capitán embarca en busca de la ballena para eliminarla de una vez por toda.

Características: Determinado, Audaz, pragmático, despiadado, autoritario y obsesivo.

Intenciones: Cazar al cachalote y así cobrar venganza.

Capítulo 1.1: EL PUERTO

Para poder empezar el módulo, debería mostrarse el primer mapa a nuestro jugadores y dar un a rápida explicación del contexto:

Ustedes han sido contratados hace poco por una capitana para poder ser parte de una tripulación pesquera que saldrá al mar hoy. Tras seguir las instrucciones de su contratadora, llegan a una pequeña parte de la costa Chilena. Aquí pueden ver un puerto largo, con algunos barcos, una terraza por donde se ve una gran cantidad de gente caminando, y un par de casas y locales que miran al mar. Si bien han llegado a su destino, se dan cuenta que aún falta un buen rato para encontrarse con su capitana.

El puerto se compone de 5 lugares de importancia que están marcados en la versión del mapa que viene en este PDF.

- El mercado

La descripción del mercado es la siguiente:

Al llegar al mercado, pueden notar que se encuentra lleno de gente recorriendo mientras las tripulaciones circulan con cajas de distintos productos marinos desde sus barcos. A lo largo también se ven unas tiendas improvisadas, con vendedores que dicen en alto todo lo que tienen para vender. El mercado entra por una calle hacia adentro del pueblo, y pueden ver que se extiende con una gran cantidad de tiendas en esa dirección.

Esa parte de la costa estará llena de pequeñas tiendas, los vendedores en general son muy abiertos y agradables y disfrutan de una buena conversación. Aquí los jugadores podrían comprar cosas como pescados, mariscos, elementos de pescas entre otros. Si se habla con los pescadores, pueden entrar en detalle sobre rumores de los pescadores y la historia de Mocha. Estas historias pueden variar en varios aspectos clave, pero en caso de mocha, suelen terminar con la tripulación volviendo a la costa en malas condiciones. Si se pregunta sobre el capitán Salazar, todos darán historias distintas sobre cómo perdió sus extremidades o de cómo perdió su mente en el mar, pero ninguna es realmente convincente.

Se puede intentar regatear precios con los vendedores si se desea, pero deberán pasar un **ability check de persuasión** para ver qué tan exitosos son en ello **[mínimo a pagar, 1gp]**:

| Condición | DC | Éxito |
|----------------------------------|-----------|-----------------------------------|
| Sin interacción previa | 15 | Reducción del precio por 1 o 2 gp |
| Con interacción previa | 13 | Reducción del precio por 2 o 3 gp |
| Con muy buena interacción previa | 11 | Reducción del precio por 3 o 4 gp |

En el mercado se puede incorporar un encuentro pequeño para que los jugadores se acostumbren a sus personajes y dinámicas de equipo. Este encuentro estaría formado por 6 balleneros normales y 1 ballenero agresivo.

Si los jugadores detienen a estos marineros problemáticos, los vendedores que los vieron les darán un descuento de 3 gp en lo que compren.

[mínimo a pagar, 1gp]

- El puerto

Si los jugadores pasan por aquí se encontrarán con el siguiente escenario:

Al llegar a este puerto, notan como hay un barco estacionado ahí, con un grupo de hombres subiendo herramientas y recursos de distinta índole. Desde el barco se ve a un hombre diciéndoles dónde dejar cada cosa. Este, a primera vista, pareciera ser el capitán de la tripulación, un hombre viejo con una cabellera y barba larga, unas cicatrices asomando por debajo de la ropa y pueden notar que le falta uno de sus brazos y una de sus piernas.

Pueden notar otros barcos, pero estos solo tienen a uno o dos personas dentro de estos sin prestar mucha atención a su entorno.

Intentar hablar con alguno de los tripulantes será interrumpido por el capitán [Enrique Salazar] gritándoles que vuelvan al trabajo y a los jugadores que dejen de estorbar y que se retiren. El capitán se negará a hablar con cualquiera de los jugadores que intenten hacerlo. Los otros barcos solo tienen a personas que están cuidando mientras esperan a sus compañeros. Se puede hablar con ellos, pero no tienen mucha información en general. Saben que el Capitán se llama Salazar y que lleva día buscando a un cachalote del que se ha hablado mucho últimamente, pero no mucho más que eso.

- Taberna

A esta se puede llegar si los jugadores consultan a algún transeúnte donde podrían encontrar un bar

o taberna en la zona. Este les dirá que a un par de cuadras de donde se encuentran los jugadores, se encuentra una. Al ser relativamente temprano, el local no se encuentra tan lleno. En las mesas se encuentran un par de hombres jugando, tomando y apostando, y la barra está vacía, con el bartender aprovechando el tiempo muerto para limpiar la barra y los vasos que tiene en ella.

En la barra, los jugadores podrán pedir distintos tipos de tragos alcohólicos por el precio que el DM decide ponerles. También los jugadores podrán hablar con el Bartender, una persona en general relajada y agradable, pero que no dudará en ponerse firme en caso de que los jugadores u otros comensales causen problemas.

La información que maneja el bartender es limitada, conoce un poco a la capitana Fernanda, no viene mucho al local, y cuando viene, suele ser en búsqueda de algún miembro de su tripulación que se quedó tomando más de lo que debía. No sabe mucho sobre lo que pasa en el mar, pero ha escuchado que Fernanda y el capitán Salazar han estado en malos términos los últimos años, principalmente porque Salazar ha estado rompiendo varias de las reglas establecidas para salir al mar.

De Salazar solo sabe que tiene mala fama entre la gente de la zona, y que suele pasar mucho más tiempo en el mar que en tierra firme.

Si preguntan por rumores o algo similar, pueden contar que ha escuchado de un tipo de ser marino que ha estado hundiendo varias embarcaciones; por no tiene más detalles.

Este puede ser un buen lugar para tener un encuentro, formado por 1 ballenero Charger y 2 balleneros pack. Este encuentro puede ser modificado a discreción del DM.

- La picada del puerto

Este es el punto de encuentro que tienen los jugadores con la capitana que las contrató. Si deciden acercarse a ver este lugar, la siguiente descripción debe leerse:

Por fuera, el local tiene un fuerte color naranja con una base de piedra, un par de decoraciones existen por fuera, pero lo único que realmente destaca es un pizarrón que se encuentra en la entrada, pueden ver que tiene una lista de platos disponibles, sus precios, y en la parte superior, el nombre del local, "La picada del puerto".

Debido a la hora a la que llegaron al puerto, los jugadores aún tienen en su disposición tiempo para visitar el resto del puerto e interactuar antes de entrar y esperar por la capitana. Si desean ver como es el local por dentro o directamente entrar a este, la siguiente descripción debe leerse:

Por dentro se encuentra un salón con una gran cantidad de mesas, la mayoría de ellas ocupadas por grupos de marineros que conversan entre ellos; en las paredes se pueden notar un par de dibujos de barcos y un cuadro antiguo. Al fondo del salón se encuentra una barra que se encuentra completamente ocupada por hombres sentados, tomando y comiendo a solas. Al otro lado de la barra se encuentran 2 personas que sirven los tragos y reciben los platos de la cocina de las distintas órdenes del local. pueden ver a un par de personas haciendo de meseros, pero en una inspección más profunda, solo 2 de ellos aparentan ser del local, el resto visten parecido a el resto de los comensales del local. De las mesas disponibles, observan que hay aún algunas perfectas para la cantidad de personas que son.

Una vez que los jugadores decidan quedarse en el local y esperar a que llegue la capitana, se pasa a la siguiente parte del capítulo.

Capítulo 1.2: ZARPANDO A ALTA MAR

3- Cena en la picada:

Cuando el mesero/bartender los verá con cara de curiosidad cuando vayan a atenderlos [Pues son caras nuevas], le preguntará si vienen por órdenes de la Capitana Fernanda. Les informara que la

capitana reservó una mesa para su conversación y los guiará a una pieza con una mesa grande. Luego de eso les dirá que esperen un momento para atenderlos. Dependiendo de si aún falta bastante tiempo para la reunión, les ofrece comida mientras esperan a la capitana.

Eventualmente entra a la habitación una mujer, quien se presenta como la capitana. Se acomoda en una de las sillas y les empieza a contar sobre la razón por la que fueron contratados. Hay una capitán llamado Salazar que ha estado obsesionado con cazar a una ballena de la zona llamada "Mocha" que ha estado hundiendo a los balleneros últimamente. El problema es que estas aventuras por cazar a la ballena han causado muchos problemas últimamente, han perdido muchos recursos y vidas por capitanes que tratan de hacerse fama, sin mencionar que han aumentado los conflictos entre tripulaciones. Es por esto que se ha decidido prohibir la búsqueda activa de esta ballena. Pero Salazar es un hombre terco, y cuesta hacerlo entrar en razón. La capitana tiene la intención de salir al mar en búsqueda de Salazar para poder convencerlo de parar, y que siga las normas que se han establecidos. Ahora, la capitana sabe que el mar es peligroso, y piensa que las cosas podrían ponerse...peligrosas con Salazar. Es ahí donde entran los jugadores, siendo una especie de "guardaespaldas" en caso de que todo vaya mal.

La capitana esperará que los jugadores acepten y les preguntara su precio [No irá más allá de 100 monedas por jugador], y después de eso les invitara la comida. Una vez terminada la conversación, la capitana se retira, informándoles que tienen cuartos reservados para que pasen la noche aquí en el local; y que los esperara temprano en la mañana.

Los jugadores quedan en la sala solos, pero no por mucho tiempo, pues por la puerta entra un hombre bajo con una especie de libreta y lápiz. Es Antonio Correa, que empieza a hacerle una serie de preguntas a los jugadores. No tarda mucho en darse cuenta que no son locales, y empieza a hacerles preguntas sobre sus impresiones del lugar y que hacen aquí, mezclado con el relatando sus

propias experiencias como turista. Los acompaña a comer mientras sigue preguntando, hasta que termina de comer. Satisfecho con las respuestas y la comida, deja el costo de su plato en la mesa y se retira, despidiéndose amigablemente.

Los jugadores pueden seguir sus actividades como quieran, sabiendo que al día siguiente en la mañana tienen que salir temprano.

2- Encuentro en el puerto

Cuando los jugadores se dirigen al puerto, se encuentran que algunos de los barcos que estaban previamente estacionados ahí ya no están ahí. Si los jugadores pasaron por el puerto previamente, también notaran que la tripulación que estaba preparándose también zarpó.

Al fondo del puerto se encuentran esperando a la capitana acompañada de Antonio y una joven que desconocen. Acercándose a ellos, pueden escuchar como Antonio está intentando hacer preguntas a la capitana sobre la ballena y el capitán Salazar. La capitana al verlos le ordena a los jugadores que entren al barco para zarpar rápidamente. Mientras suben y empiezan a sacar el barco al mar, les introduce a Yerimen como la última parte de la tripulación.

A discreción del DM, se puede incorporar un combate después de esta introducción. 4 de los tripulantes [1 charger, 3 agresivos] de Salazar atacan a la embarcación antes de que puedan zarpar. Este encuentro puede ser modificado a discreción del DM.

Después de este encuentro, los jugadores logran abandonar el puerto y empieza el siguiente capítulo.

Capítulo 2.1: EL MAR

Cuando los jugadores se encuentran en el mar una serie de eventos pueden ocurrir en el orden, y el DM puede decidir tanto la cantidad como secuencia que considere apropiados para el tiempo y sus jugadores.

En los tiempos libres entre cada evento, los jugadores alcanzarán a hacer un descanso corto y podrán tener la libertad de hablar con los otras personas a bordo del barco.

De hablar con la capitana, podrían conseguir más información de Salazar y de su relación con el resto de los pescadores.

Si se habla de con Antonio, este puede liberar chismes e información dudosa sobre la capitana y la tripulación que está dentro del barco.

Si se habla con Yerimen, podrá dar fe de la habilidad de Fernanda como capitana y puede compartir su conocimiento sobre distintos mitos y leyendas sobre el mar y sus criaturas.

Una vez realizados la cantidad de eventos que consideren suficientes, se procede al **capítulo 2.2: Balsas en el mar.**

EVENTOS:

Pesca

Encuentran un buen lugar para pescar, el grupo se detiene un momento para poder preparar las redes y pescar por unos momentos.

Para ayudar, los jugadores pueden usar alguna de sus habilidades checks justificando como esa habilidad ayudaría al escenario. Ejemplo: usar sleight of hand para preparar las mallas o athletics para subir todos los pescados al barco. Estas tiradas tienen un **DC 10**, y dependiendo de qué tan buena o mala encuentre el DM la justificación, puede darle al jugador una tirada con ventaja o desventaja para el ability check.

Dependiendo de qué tan bien o mal salgan estas tiradas es cuánto tiempo gastan en esta actividad, contándoles tiempo de búsqueda para ir por el cachalote.

Persecución

Después de llevar un rato navegando, la capitana se da cuenta de que otros barcos han estado siguiendo sus pasos. Fernanda rápidamente se dirige a su tripulación y se preparan para llevar a cabo una serie de acciones evasivas para perderles el rastro o disuadirlos.

| Acto | DC Requerido |
|---|--------------------------|
| Tomar posiciones | Athletics DC 10 |
| Buscar ruta de escape | Perception DC 13 |
| Trabajar en conjunto para ganar distancia | Performance DC 11 |
| Perderse en la distancia | Stealth DC 15 |

Si fallan la mayoría de los checks, los perseguidores tratarán de abordarlo y empezará un enfrentamiento con ellos. De perder el enfrentamiento, ellos se robarán parte del dinero y objetos de los jugadores y el barco.

Balleneros

El grupo se encuentra con otro barco que viene de regreso. La capitana conoce a esta tripulación e intenta conversar con ellos para poder conseguir información sobre la ballena; pero puede que sacarles esta información no sea tan fácil.

Los balleneros pueden ser convencidos con una cantidad de pescado, dinero, usando palabras u otros medios para conseguir la información que están guardando.

| Método | Requisito |
|--------------------|---|
| Dinero | Persuasión DC 13 - [1 por cada 4 gp] |
| Pescado | Persuasión DC 13 - [1 por cada 3 pescados] |
| Amenazar | Intimidation DC 15 |
| Diplomacia | Persuasión DC 13 |
| Mentiras o Engaños | Deception DC 13 |

| | |
|-----------------|----------------------------|
| Un acto o favor | Performance DC 13 |
| Otro | A discreción del DM |

Si son persuadidos, estos les pueden decir donde vieron por última vez a la ballena, en donde y en qué dirección vieron a Salazar, y en el mejor de los casos, algunos la tripulación les contará que están devolviendo con gente que intentó enfrentarse a la ballena pero que no pudieron con ella. Les indicarán donde se encuentran y la dirección en que huyó según ellos.

De seguir esta última pista, se encontrarán con los botes y trozos de barco que siguen flotando en el mar. Desde ahí emprenden en la dirección que les indicaron para llegar con el cachalote.

Abordaje

Se puede escoger alguno de los tantos mapas incorporados para estos combates, se puede usar este evento repetidas veces en caso de tener un grupo que prefiera el combate más que nada. [Estos encuentros pueden ser ajustados a discreción del DM si siente que son muy fácil o complicados para sus jugadores]

Combate pirata

Mientras descansan en el barco, empiezan a escuchar a uno de los tripulantes avisando: “Capitana, se acercan piratas”. la capitana va a dar órdenes para evadir el encuentro, cuando un águila gigante llega y empieza a atacar a los tripulantes. Con esta águila interfiriendo en el escape, la capitana da órdenes para prepararse para un combate.

Este combate está compuesto por Ricardo, su águila gigante, un ballenero cunning, un ballenero Charger, dos balleneros agresivos y dos balleneros normales.

Bruja del mar

El barco empieza a ser rodeado por una serie de tiburones, mientras que todos parecen confundidos, Yerimen recomienda a los jugadores que se pongan en guardia. Es entonces cuando 1 figura, seguida por otras 2, saltan desde el agua y aterrizan en el barco. Frente a los jugadores se

encuentran 2 pulpos gigantes y una Bruja del mar, que ha venido a llevarlos a todos a las profundidades.

Este combate está formado principalmente de los 2 pulpos, la bruja del mar, un Ochre Jelly [Si la bruja alcanza a invocarlo] y un montón de tiburones que atacan a los jugadores si caen al mar. Los tiburones se retiran si la Bruja se escapa del combate o cae a los 0 hit points.

Tormenta

El clima empeora repentinamente, empieza a llover fuertemente, las olas se agrandan, la marea es más violenta y el viento sopla con más potencia; el grupo debe actuar rápidamente para no perderse en la tormenta y salir en una pieza. Los jugadores deberán seguir las órdenes de la capitana, los jugadores tendrán que actuar rápido y ver quién se ocupa de cada tarea.

| Acto | DC Requerido |
|---|--------------------------------|
| Ir por materiales de seguridad | Athletics DC 12 |
| Amarrarse al barco para no caer | Survival DC 13 |
| Reducir las velas | Pure Strength DC 14 |
| Ver cual es el camino más seguro a seguir | Nature or Insight DC 13 |

De fallar la mayoría de los checks, los jugadores quedarán atrapados en la tormenta por un rato, y si fracasan muy por un alto margen, perderán algunos de sus recursos.

Capítulo 2.2: BALSAS EN EL MAR

Durante la noche, los jugadores pueden sentir como la ruta de la embarcación se ve interrumpida por algo que desconocen. Eventualmente se pueden dar cuenta de un par de balsas hechas a partir de troncos de árboles van pasando cerca del barco. Con una inspección más detenida desde el barco, pueden ver como personas reposan en ellos; aunque estos no dan ninguna señal de vida.

Si los jugadores **preguntan a la tripulación** acerca de por qué se produce el cambio repentino, dirán que es por órdenes de la capitana y Yerimen; que es algo que suelen hacer para mostrar respeto a los muertos y las costumbres de los pueblos en la costa. Los tripulantes no saben mucho más del tema, pero respetan a su capitana y sus acciones.

Hablar con Antonio Correa sobre la situación refleja su completa ignorancia y fascinación sobre el tema, y estará buscando más información sobre el fenómeno que tienen al frente.

Hablar con la Capitana al respecto dará una respuesta similar a los tripulantes, solo que añadirá que lo hace principalmente por respeto a Yerimen y sus creencias. El respeto y confianza deben ser mutuos para mantener la buena relación entre ambas.

Si se habla con Yerimen al respecto, les contará que lo hacen por respeto a los muertos y a las costumbres de su pueblo, entrando más en detalle en el tema:

“En mi pueblo existe la historia de las Trempulcahue, antiguos espíritus de cuatro ancianas que eran amigas de nuestros antepasados, y que conocen el camino entre ambas dimensiones. Ellas toman la forma de ballenas para ayudar a los que se dirigen a lo que ustedes conocen como la isla mocha, el espacio donde van a vivir los muertos. Pero lo hacen por un precio [Saca de su ropa unas llancas], ellas piden que los muertos les otorguen unas llancas a cambio del viaje.”

“Es por eso, cuando una persona de nuestra comunidad muere, dejamos sus cuerpos en estas balsas y le colocamos a su lado llancas.”

Puede contar además que no desea interrumpir el descanso de estas personas ni el trabajo de estas ancianas.

Si se le pregunta a Yerimen de por qué trae una llanca consigo, dirá que en el mar todo puede ocurrir, y que le gustaría tener esa seguridad de que su alma podrá descansar llegado el momento. También puede decir que tiene un acuerdo mutuo al respecto con la Capitana.

Si algún jugador tiene una creencia diferente y/o no cree en su historia, ella entenderá y les dirá que no tiene problema con ello, pero si un jugador propone continuar y pasar por encima de los muertos para continuar el camino, se lo tomara mal y evitará hablar con ese jugador a futuro.

Después de un rato el barco retomará el rumbo. Se puede aprovechar esta escena para poder darles a los jugadores un descanso largo y para que al amanecer se puedan preparar para los desafíos que están por venir.

Capítulo 3: MOCHA

Dependiendo del éxito y fracasos de los eventos en el capítulo anterior, se procede a uno de los textos introductorios al último capítulo.

| Introducción | Requisito |
|----------------|-------------------------------------|
| Paz | Más éxitos que fracasos |
| Salazar | Misma cantidad de éxitos y fracasos |
| Caza | Más Fracasos que éxitos |

Paz [Más éxitos]

Han sido horas largas, con todo lo que han tenido que hacer para buscar al cachalote, y ahora, encontrándose en una extrema tormenta, el grupo se encuentra agotado, y poco a poco empiezan a perder su confianza. Pero de repente, sienten como el mar se calma.

El ambiente es muy diferente, se puede ver alrededor de ellos como sigue presente la tormenta, pero en ese espacio pequeño en que se encuentran, la paz que los rodea es inigualable. Todos detienen sus trabajos, y mientras el barco se detiene lentamente, pueden disfrutar de un momento de calma.

Es entonces cuando de las profundidades, surge Mocha, liberando grandes cantidades de agua, y luego de volver al agua, se detiene al lado del barco. maravillados por su presencia.

Los jugadores tienen un espacio para poder reaccionar y decidir que hacer durante la presencia del cachalote. Luego de ello se lee:

Ninguno sabe cuánto tiempo estuvieron junto a la ballena, se sintió como si el tiempo se hubiera detenido. Pero el tiempo avanza, y esta paz llega a su fin.

El cachalote deja su desanzo, y casi sincronizadamente, la tormenta empieza a tomar el control de la zona, y a lo lejos escuchan gritos de una voz conocida acercándose, y después de unos segundos, lo ven, el español con sus balleneros están aquí, saliendo de la neblina para cazar a la ballena.

Los jugadores se preparan para el enfrentamiento.

Salazar [Misma cantidad de éxitos y fracasos]

La capitana advierte a sus tripulantes de que entraran a una tormenta y empiezan a tomar las maniobras de seguridad; pero de repente la capitana ordena a los jugadores a quedarse en la cubierta mientras mantiene su vista en un punto.

Entre las olas y las niebla surge un barco a lo lejos, y la capitana lo reconoce inmediatamente.

Mientras la tripulación continúa con las medidas de seguridad para la tormenta, la capitana usa sus habilidades para manejar el barco hacia esta otra embarcación. Una vez cerca se escucha una voz con un tono molesto proveniente del otro barco. “Mira por donde vés, estúpido”.

Los jugadores pueden ver una figura [Salazar] apareciendo en el otro barco. Salazar reconoce inmediatamente a la capitana y aún molesto dice: “Ah... tú. ¿Qué quieres?”.

Desde aquí, la capitana Fernanda trata de convencer a Salazar de detener su búsqueda, que respete el tratado al que llegaron los capitanes en su presencia, por el bien de las tripulaciones, la fauna y el pueblo. Salazar responde diciendo que cazar al cachalote es lo mejor que pueden hacer, sin él, no hay más barcos hundidos por perseguirla, menos estúpidos atacando y gastando nuestros recursos para buscarla y no más muertes; y ambos saben que Salazar es la mejor opción para el trabajo. Fernanda rápidamente responde a su hipocresía, Salazar ha estado haciendo esas tres cosas en los últimos años, y esta búsqueda le ha costado un brazo y una pierna. “A tí no te importa lo que está pasando con el resto, Salazar. Solo te importa tu venganza”.

Salazar responde *“¿Y acaso no la merecemos? Yo solo perdí mi brazo y mi pierna... Pero otros perdieron sus vidas. Buena gente, amigos tuyos, Fernanda, y familiares de personas que están en ambos barcos. Personas queridas... ¿no debería pagar esta ballena?”*

A este punto los jugadores pueden intentar convencer al capitán de parar. Pero será en vano, puesto a que poco después uno de los tripulantes de Salazar grita: *“¡MOCHA! ¡MOCHA!”*. El capitán rápidamente se olvida de los jugadores y empieza a dar direcciones, y le avisa a la capitana: *“No hay nada que puedas decir para detenerme. Iré tras ese cachalote, y si intentas detenerme, no dudaré en usar mi fuerza para pasar por encima de tí y tu tripulación”*.

La tripulación de Salazar empieza a prepararse para cazar a la ballena, y mientras ven esto, la Capitana Fernanda le avisa a los jugadores que se preparen para el enfrentamiento, para detenerlo antes de que Salazar cometa un error.

Caza [Más Fracasos]

El barco entra en una terrible tormenta, la tripulación empieza a prepararse, la capitana nota a lo lejos algo. La capitana le dice a los jugadores que se queden en cubierta. A lo lejos se ve un barco y unos botes acercándose a una ballena blanca. La capitana hace que su tripulación acelere el ritmo para alcanzar el barco. Cuando llegan, la capitana grita: *“¿Qué piensas que estás haciendo Salazar? No solo desobedeces el acuerdo, mandas a tus hombres en botes en plena tormenta para atrapar a la ballena ¿Acaso perdiste la cabeza?”*

Salazar responde a gritos: *“No interfieras Fernanda, finalmente la volví a encontrar al cachalote, y esta vez, me aseguro que él muera, cueste lo que cueste”*.

Mocha reacciona a los gritos entre los capitanes, asustando a los tripulantes en los botes, los cuales proceden a atacar a la ballena. Sus ataques no son efectivos, pero el daño está hecho. Con la ballena en este estado, cualquier tipo de diálogo es inútil,

Salazar no pierde más tiempo y ordena a su tripulación a mantener a la capitana a raya.

La capitana ordena que se preparen para el combate

Enfrentamiento

Este combate está compuesto por Salazar, su águila gigante, un ballenero cunning, un ballenero Charger, dos balleneros agresivos y dos balleneros normales.

Este encuentro se puede ganar de **2 maneras: Derrotando a Salazar** y su tripulación en combate; o evitando que puedan llegar a Mocha por una **cantidad de turnos**, permitiendo que el cachalote escape. Esta cantidad de turnos está determinada por la introducción que tuvieron en este capítulo, como muestra la siguiente tabla:

| Introducción | Requisito |
|----------------|---------------------------------|
| Paz | 6 rondas de combate para ganar |
| Salazar | 8 rondas de combate para ganar |
| Caza | 12 rondas de combate para ganar |

Los jugadores **pierden** si todos caen en combate o si Salazar alcanza a MOCHA antes de que se acaben los turnos. Salazar intentará abandonar el barco y subirse a un bote para alcanzar a Mocha cuando queden la mitad de turnos para acabar el combate. Yerimen intentará hacer lo mismo un turno después de Salazar, para frustrar el plan de Salazar.

Salazar y Yerimen se mueven 30 pies cuando se encuentran en el bote en el agua, acercándose a MOCHA. Pueden usar una acción para moverse el doble de distancia.

Dependiendo del resultado de este enfrentamiento, se procede a leer alguno de los finales.

FINALES

La siguiente tabla muestra los finales y condiciones en los que aparecen:

| Final | Condición |
|------------|--|
| Pérdida | Jugadores pierden |
| Sacrificio | Salazar y Yerimen ambos alcanzan a Mocha |
| Tormenta | Jugadores ganan |

Pérdida [Los jugadores pierden el encuentro]

Este final empieza con la siguiente narración:

“El Capitán Salazar y su tripulación los superan en este último encuentro, y no pueden hacer nada más que ver mientras él se enfrenta solo a la Ballena, atacando con arpones, el primero conectado al bote, lo que evita que Mocha pueda escaparse de él. Mocha contraataca, tratando de hundir el bote, el capitán, teniendo varios encuentros con él, sabe que es cuestión de tiempo para que eso ocurra; pero él, la derrota no es una opción, y como una última opción, lanza un arpón que esta vez está conectado a él. Mocha, con su fuerza, logra dar vuelta el bote, pero el capitán aprovecha la fuerza del impacto para caer encima de la ballena. Ven como la ballena y el capitán se alejan en su lucha, sumergiéndose y emergiendo del agua repetidas veces, hasta que los pierden en la tormenta.”

Forzados por el mal clima, los balleneros y la capitana deciden que lo mejor es dirigirse a isla Mocha para pasar la noche, y así volver a la costa en mejores condiciones.

No mucho ocurre en la isla; la capitana lamenta la pérdida de Salazar y piensa como explicarle al resto de los capitanes. La mayoría de los personajes estarán de luto, tratando de pasar las penas.

La semana siguiente, la capitana les pagó tal como prometió. En su estadía en la costa siguieron escuchando de gente que salió a la búsqueda del legendario cachalote y del capitán Salazar, pero el mar es extenso, y nadie logró encontrar ningún rastro de la ballena o de Salazar.

El destino de ambos aún es desconocido, pero muchos creen que cualquier sea este, el capitán sigue aferrándose obstinadamente a Mocha, ya sea vivo, o muerto.

Sacrificio [Yerimen y Salazar alcanzan a Mocha]

Este final empieza con la siguiente narración:

“El español ha gastado todos sus recursos para alcanzar a la ballena, y en el caos de la batalla, se subió solo a un bote con la intención de enfrentarse solo a la ballena. Pero no tarda mucho tiempo en darse cuenta que Yerimen lo está siguiendo”.

“El Obstinado capitán decide continuar su ataque, clavando un arpón que conecta al bote y a la ballena, y mientras se prepara para su siguiente ataque, Yerimen aborda el barco del capitán, y empieza a forcejear con él para evitar que siga atacando. Eventualmente, la ballena contraataca, mandando a volar el bote en el que se encuentran”.

Viendo esta escena intentan llegar rápidamente al bote para salvar a ambos, pero el clima es demasiado fuerte, y no pueden ver a nadie en el agua. Mientras buscan en el mar, Mocha se escapa en la distancia.

Forzados por el mal clima, los balleneros y nuestros protagonistas deciden ir directo a la isla Mocha, para poder esperar unas mejores condiciones para volver a navegar.

No mucho ocurre en la isla; la capitana lamenta la pérdida de Salazar y piensa como explicarle al resto de los capitanes. La mayoría de los personajes estarán de luto, tratando de pasar las penas.

A la mañana siguiente, mientras están montando el barco, uno de los tripulantes nota a lo lejos de la costa un bote que no estaba ahí la noche anterior. Dentro de este, descansa Yerimen, viva y completamente seca.

Tras despertarla, la joven les contó lo que ocurrió después de caer al agua. El golpe del cachalote la dejó atontada, perdiendo momentáneamente sus sentidos. Trató de volver al bote, pero la marea lo hizo imposible, y eventualmente, su cuerpo se rindió, y empezó a hundirse. Pensó que este sería su final, llevó su mano a sus bolsillos y tomó sus llancas, esperando a que las Trempulcahue estuvieran dispuestas a llevar su espíritu a la isla Mocha. Luego de eso, solo recuerda haber despertado por unos segundos, viendo las estrellas sintiendo como su cuerpo se movía en la marea, escuchando varios cuerpos moviéndose en el agua alrededor de ella, antes de perder la conciencia.

Tras contar lo ocurrido, Yerimen revisa rápidamente sus pertenencias, buscando sus llancas, pero no las encuentra.

Nadie sabe bien qué ocurrió esa noche; y sin muchas más pistas, vuelven a la costa. Unas semanas pasan, y la capitana les paga lo que les prometió. Aún se puede escuchar un par de historias sobre el cachalote blanco que ronda los mares; pero contando lo ocurrido con Salazar, desalentando y advirtiéndoles a los novatos de lo que les espera de ir de trás Mocha.

Tormenta [Los jugadores ganan el encuentro]

Este final empieza con la siguiente narración:

Mientras se enfrentan al capitán y su tripulación, el clima empieza a empeorar, se vuelve más claro que la mejor opción de todos es ir rápidamente a la costa. Para todos, menos el Capitán, que sigue insistiendo en perseguir a la ballena. Eventualmente, la obsesión y poco sentido común del capitán agota a su tripulación, y deciden amarrarlo y tomar el control de la situación. Ustedes, junto con los balleneros se dirigen a isla Mocha para pasar la noche, y así volver a la costa en mejores condiciones.

La tormenta es terrible, y quizás, si hubieran embarcado solos, se hubieran perdido el camino. Afortunadamente, con la ayuda de los otros, logran mantener un buen curso y navegar hasta la costa. Una vez de vuelta en la costa, esperan una semana hasta que la capitana les pague como les prometió. Durante ese tiempo, pudieron escuchar como aparecían nuevas historias de otros balleneros que se encontraron con Mocha durante esos días; teniendo el conocimiento de que el cachalote seguirá rondando tranquilamente los mares.

MATERIAL DE APOYO PARA EL DM

Historias, rumores y mitos

Esta sección contiene una serie de historias e información que los distintos personajes que se les puede contar a los jugadores para que aprendan más de ellos.

Historias sobre Mocha Dick:

Mocha Dick es el gran cachalote que detona todo lo que ocurre en el juego. Es albino y se volvió famoso entre los pescadores por su poder y por la cantidad de embarcaciones que ha hundido en sus enfrentamientos. [Solo ataca como respuesta a una amenaza, aunque se suele omitir este detalle]

Gente del pueblo:

"Oh, que si tengo algo interesante que contar, eh? Pues he estado escuchando que varios de los balleneros no han regresado muy bien a casa últimamente. Nose con que se han encontrado allá afuera, pero he visto las condiciones en que se devuelven esos barcos, y dejame decirte, no me gustaría toparme con sea lo que sea que hizo todo esos daños."

"Escuché un par de historias de los pescadores últimamente. Una majestuosa ballena blanca que hunde a aquellos que osen atacar. Para ser honestos, suena como una de esas cosas que cuentan para impresionar a los nuevos cadetes."

"Pues no que me acuerde mucho. He escuchado de barcos hundidos y una ballena, pero desconozco los detalles"

"Mi esposo ha estado hablando de un tal "Mocha" que quiere pescar. Dice que es una poderosa ballena con un gran precio por su cabeza entre los pescadores. Ojala dejara de cazar historias y se concentrará en su propio trabajo alguna vez en su vida."

"Ah, si Mocha. ¿Es muy popular últimamente, eh? Una ballena blanca con un gran poder, o eso dicen los balleneros. Si me preguntas, yo lo dejaría ser, meterse con el mar nunca es una buena idea."

Pescadores:

"Oh si, en mis años de pescador he visto de todo. He vivido muchas historias que pensé que eran para asustar a los novatos, he visto con mis propios ojos cosas que desafían toda lógica humana. Por suerte también he visto lo bello que el mar tiene para ofrecer. El otro día estábamos atrapados en una terrible tormenta que casi nos da vuelta la embarcación; pero de repente... bueno, no se como explicarlo, es como si... como si hubiéramos cruzado una barrera. El cielo estaba despejado y el mar estaba tan tranquilo... pude ver los distintos peces en un estado de serenidad absoluta...y al centro de todo, la vi, una hermosa ballena blanca, descansando."

Estuvimos ahí un rato hasta que nos sentimos más seguros para volver a la costa. Hay muchas cosas que desconozco del mar , pero siempre me he sentido tranquilo sabiendo que hay tanto bueno allá afuera."

"Por supuesto que conozco al cachalote, mi capitán ha estado buscando los últimos meses, pero últimamente ha detenido su búsqueda. Quizás ver las secuelas de los enfrentamientos contra esa cosa le devolvió su sentido común."

"Ah sí, el Cachalote ese. Si lo he visto. No es la gran cosa. Una ballena cualquiera, solo que es blanca. No veo como están teniendo tanto problemas los balleneros en cazar esa cosa." [si preguntan por qué no lo pescó el entonces] "Yo? No, ese no es mi trabajo, tengo otros peces más"

que pescar. Trato de ganarme la vida, no la fama."

"No quiero hablar al respecto; he estado aterrado del mar desde que esa cosa nos hundió a todos...Perdí tantos amigos ese día...mi mejor consejo es que si salen al mar, se alejen de una ballena blanca que ronda esas aguas...a menos de que quieran perder mucho más que su orgullo en el proceso."

Antonio Correa:

"He estado escuchando todo tipo de historia de los locales sobre un tal "MOCHA". Una temible cachalote, tan blanco como la tiza y tan poderoso como el mar, que destruye toda embarcación que osa oponérsele".

Capitana Fernanda:

"Ah sí, el cachalote blanco, mira, para serte honesta, no me interesa en lo más mínimo, es solo un animal defendiendo, como todo el resto de los seres aquí afuera. Hacemos lo que debemos para sobrevivir. Lo único que lo diferencia es que le dieron un nombre, lo cual le da una motivación a todos estos balleneros a cazarla solo por la fama. Da pena ver como se pierden tantos por algo tan superficial."

Yerimen:

"Mocha Dick, el Cachalote blanco, conocido por todos como la poderosa ballena que hunde barcos como si no fueran nada. ¿Sabías que le dieron ese nombre por la isla Mocha que está frente a la costa? Fuera de eso, parece ser otro pez en el agua. Aunque hay reportes de cosas más fantásticas ocurriendo alrededor de él. Me gustaría ver si alguna de esas historias terminan siendo ciertas."

Historias sobre Salazar

Gente del pueblo

"Eh escuchado de el...no suena como alguien agradable. Por suerte pasa la mayoría del tiempo en el mar, así que no tenemos que soportarlo por mucho."

"Salazar? Es un anciano demente. No se como su tripulación soporta salidas tan largas con él."

"Lo he visto un par de veces...No es muy social que digamos; solo me compra un par de cosas y se retira sin decir mucho...Tampoco es que intente hablar con él, siempre trae esa cara de enojado que llega a dar miedo."

"Otro capitán con falta de criterio, de seguro las largas salidas al mar lo han vuelto un poco loco...Aunque sus métodos pagan, nadie pesca tanto como él en estas zonas."

Pescadores:

"Uhg, ese viejo, cada vez que llega a la costa monta un espectáculo en el puerto. No me sorprendería que le grite todo el día a sus hombres mientras están en el mar."

"El es una persona....controversial. Mira, se que tiene mala fama entre los nuestros, y no es para nada una persona agradable, pero mientras más tiempo pasas en este negocio, empiezas a admirar un poco la habilidad y perseverancia del viejo. Si no fuera por su loca obsesión, de seguro nos sacaría a todos del mercado en un 2 por 3."

"Una vez tuve la desgracia de conocer a ese estúpido. Se nos habían acabado los recursos básicos para mantenernos allá afuera haciendo nuestro trabajo, cuando mi capitán vio un barco acercándose...¿Cuales eran las probabilidades de que justo fuera Salazar? En fin, el viejo es

insoponible, tuvimos que discutir 2 horas con él para que accediera a ayudarnos; pero solo lo hizo a cambio de que lo ayudáramos a encontrar a la ballena esa. Ugh, perdimos tanto tiempo que hubiera sido más razonable volver al puerto y salir de nuevo. Que desastre.”

“¿No es ese el viejo loco obsesionado con Mocha? No es por ser malo, pero ¿No les da un poco de pena ver a alguien habilidoso perdiéndose por la vejes? Además gastando todos sus días en el mar buscando a Mocha... O sea si alguien pued acabar con la formidable ballena, es el...pero sigo pensando que debería pasar los días que le quedan con la gente que lo aprecia...O quizás no los tiene...”

Antonio Correa:

“¡Oh, si si si! El famoso capitán con tanta habilidad como falta de corazón. Toda la información que he leído sobre el es sorprendente, la cantidad que logra pescar y con tan pocos recursos; si me lo dijeras, ni yo te creería. Eso sí, he escuchado que muchos de sus métodos son...duros, poco morales y hasta ilegales. Trate de ver si conseguía una entrevista con el capitán, pero se negó rotundamente. Le pregunté si podía hablar entrevistar a algún familiar, pero me hecho del barco. Fue después cuando me entere que no tiene ninguna...me siento tan mal al respecto...de haber sabido...”

Capitana Fernanda:

“Mira, Salazar dará miedo, pero no es tan malo como la gente te hace creer. Es sus años de experiencia y largo tiempo en el mar ha causado que pierda contacto con la sociedad. Respeto al viejo, pero no voy a admitir que vaya rompiendo las reglas que hemos establecido entre todos por un capricho suyo, y menos sabiendo que está exponiendo a buenos pescadores.”

Yerimen:

“Lo he visto cuando los capitanes se juntan para hablar de temas serios... suele ser bastante callado pero cuando habla, todos parecen darle peso a sus palabras... Eso si, es un viejo terco, cuando se le mete una idea, es imposible sacarla de la cabeza, y eso ha causado varios roces con el resto de los capitanes, por que suele hacer lo que quiere a pesar de las normas establecidas.”

Historias sobre Fernanda y su tripulación

Gente del pueblo

“La capitana es una mujer muy práctica, me ha ayudado repetidas veces en el pasado. Parece alguien fría, pero por dentro tiene gran corazón.”

“La conozco. Fría y directa, no pierde tiempo con sus palabras. Eso sí, su tripulación es una de las mejores en la zona, así que habilidad debe tener.”

“Nunca le he hablado con ella, pero he visto lo dura que puede ser con su tripulación. Pero es entendible, tener que dirigir no es un trabajo fácil, y no da gracia cuando tus subordinados te hace la pega más difícil.”

“He escuchado de ella. Algunos dicen que es el principal rival de Salazar, y que siempre están con algún tipo de problema entre ellos. No se si eso es cierto, pero debe ser una persona sumamente respetable si puede mantener a ese viejo a raya.”

Pescadores:

“La Capitana Fernanda es una de las personas más respetadas en la costa. Varios de los capitanes hablan con respeto de ella y lo que logra afuera es sorprendente. No he tenido la suerte de conocerla, desafortunadamente.”

“Mmmmm... Me acuerdo de ella. Una vez nos encontramos con su tripulación después de una terrible tormenta. Después de una conversación privada entre capitanes, nos ayudaron a pescar y volver a la costa para que no tuviéramos problemas. No pude hablar con ella, pero todos podíamos escuchar cómo usaba su afilada lengua para retar a los que no estaban haciendo bien su trabajo.”

Antonio Correa:

Antes de salir al mar:

Durante la escena en la picada del sur, antes de compartir su información, él está más concentrado en sacar información de los jugadores. Después quizás esté más dispuesto a compartir lo que consiguió

“Por lo que he recolectado, la capitana parece alguien respetable con mucha habilidad de pesca, aunque también tiene fama por ser descarada y fría. Es curioso este contraste, pero estoy seguro que tiene sus razones.”

Durante la salida al mar:

“He conseguido tanta información estos días. El de allá es Miguel, sus compañeros me contaron que cayó al agua una vez y que se defendió contra un tiburón con nada más que una cuerda, Y SALIO SIN NINGUN RASGUÑO!”

“¿Conocen a Pedro, no? Ya saben, el moreno que se preocupa de llevar el inventario. Bueno, no importa, lo importante es que va a casarse! Se lo pidió a su prometida hace unas semanas y ha estado pidiendo trabajo extra a la capitana para poder pagar por la fiesta que harán para celebrarlo. Estoy tan feliz por él, que tipaso”

“Ahora que he pasado más tiempo con la tripulación, he logrado aprender más sobre la capitana. Al parecer viene de una familia de pescadores, y

heredó el barco de su padre. Quizás sus habilidades de líder vienen en la sangre.”

Capitana Fernanda:

“Creo que mi tripulación es una de las mejores. Es algo que hemos construido a través de los años, aprendiendo nuestras fortalezas y logrando un balance con las debilidades de los otros. Eso sí, a veces me hacen rabiar con su falta de criterio y conductas infantiles...pero bueno, al final del día ponen de su parte y hacen lo mejor que pueden.”

“Yerimen ha sido una ayuda increíble, su capacidad de adaptarse a cualquier situación y me mantiene a la tripulación funcionando. Lo único malo que podría decir de ella es que es fanática de historias fantásticas que cuentan los locales sobre el mar, y a veces pierde el foco buscandolos mientras estamos afuera.”

Yerimen:

“La capitana es una de las pocas personas que protegería hasta la muerte. Siempre ha estado ahí para mí y me ha ayudado a llegar al lugar donde estoy hoy.”

“Por fría y dura que parezca, tiene un buen sentido común y el corazón en el lugar correcto, y siempre está ahí para su tripulación”.

“He disfrutado mucho mi tiempo con la tripulación, son gente agradable y eficiente. Agradezco que estén a nuestro lado mientras zarpamos al mar.”