

EN ESTA MALDITA ISLA

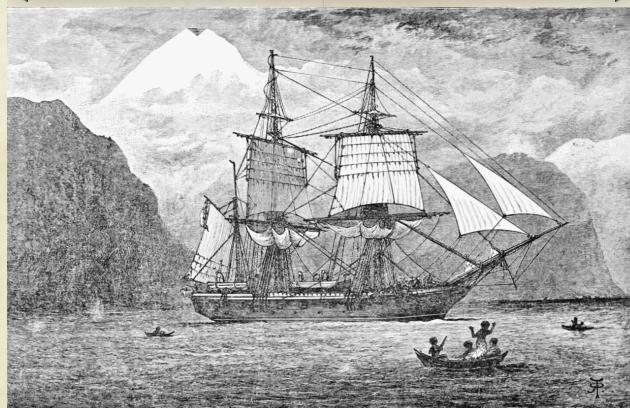


Este documento pretende servir de base, poco más que una semilla, para dirigir una partida improvisada y muy narrativa ambientada en una pequeña isla del Mar Caribe en torno al año 1625.

Por supuesto, se puede jugar con cualquier sistema, pero se ha desarrollado pensando en el sistema de Nahui Ollin y su ambientación.

RESUMEN

- Género: Piratas, Aventuras
- Ambientación: Mar Caribe
- Fecha: Entre 1925 y 1950
- Lugar: Una pequeña isla deshabitada
- Sistema: Nahui Ollin
- Jugadores: Recomendado de 3 a 5



https://es.wikipedia.org/wiki/HMS_Beagle

INTRODUCCIÓN

Los últimos rayos del sol se cuelan desde el horizonte tiñendo el Mar Caribe de tonos dorados. Ocultos entre la frondosa vegetación a la que da paso la playa de arena blanca veis como esos perros amotinados fletan dos chalupas desde el Virgen del Mar, que sigue fondeando en la cala a unas doscientas varas de vosotros. Habéis saltado por la borda cuando el capitán Cortés se rindió aprovechando la confusión, y habéis ganado la orilla a nado salvandoos de los disparos de esos malnacidos, pero parece que han decidido ir en vuestra busca. Contáis veinte desalmados en las chalupas, entre ellos a ese maldito pelirrojo, Isaac Hopeman. A bordo del bergantín podrían quedar entre diez y quince desalmados más, a juzgar por lo que vísteis antes de huir. De los leales al capitán no sabéis su destino, pero al menos quince quedaban con vida cuando os fugásteis. Podrían estar vivos. Oís los gritos de Hopeman arengando a esos perros que reman esforzadamente. Estarán en la playa en menos de cinco minutos. Tendréis que pensar deprisa.



Jorge Lobo
@lobo_tic

LOS AMOTINADOS DE LAS CHALUPAS

Los veinte amotinados que han salido en persecución de los fugitivos son dirigidos por Isaac Hopeman, un inglés pelirrojo con la cara picada de viruelas. Es uno de los dos dirigentes del motín. Todos los amotinados de la chalupa llevan espadas y pistoletes. Cuando lleguen a la playa comenzarán a buscar por la vegetación que hay cerca de la playa divididos en parejas, pero pasado un rato, como la oscuridad se va haciendo más densa, vuelven a la playa donde montan un improvisado campamento donde pasarán la noche tras una cena corta de alimentos y larga de ron. Harán turnos en los que dos de ellos harán guardia. Al día siguiente, no demasiado temprano, retomarán la búsqueda. Si no dan con los fugitivos, volverán a la plaza al anochecer y volverán al barco por la mañana.

LOS AMOTINADOS DEL BARCO

En el barco quedan 2d6 amotinados, entre los que se encuentra el nuevo capitán: José Francisco Rodríguez, un sevillano hirsuto y algo pasado de peso, conocido entre la tripulación por su crueldad. Durante el día un tercio de los amotinados estará en cubierta realizando labores de mantenimiento y limpieza, además de un vigía observando desganadamente en dirección a la playa. El resto estará en el interior. El DJ lanzará 1d6 para ver la localización:

1	2	3
Captain's cabin	Pope cabin	Midshipman's berth
4	5	6
Gunroom	Men's mess tables	Mainhold

En la bread room han encerrado a los prisioneros leales al capitán Cortés, un total de 2d6 más el propio capitán. Uno de los amotinados estará vigilando la puerta pistolete en mano.

LA ISLA



RECURSO ADICIONAL

Si dispone de un dispositivo móvil o PC, la DJ puede utilizar este recurso:



<https://scratch.mit.edu/projects/390984980/>. Se trata de un mapa de la isla cubierto por losetas que desaparecen al hacer clic sobre ellas. De esta manera puede aumentar la sensación de inmersión de algunos jugadores si sus >PJs deciden explorar el interior de la isla.

- Se recomienda que se tome como referencia un tiempo de unos 10 minutos de desplazamiento de una casilla a otra adyacente.
Al acceder al recurso, hacer clic en la bandera verde y en el botón con cuatro flechitas para ver a pantalla completa si así se desea.
- ATENCIÓN: Al hacer clic en la bandera verde la imagen se cubrirá de losetas blancas, pero las jugadoras podrán ver antes el mapa. La DJ debe asegurarse de que el mapa esté cubierto antes de que las jugadoras vean la pantalla del dispositivo.
- Se sugiere comenzar la aventura con las casillas que se muestran en la imagen de arriba visibles.

EXPLORANDO LA ISLA

La isla está deshabitada y es más bien pequeña.

Probablemente haya algunas otras islas de este tamaño o similar no muy lejos de ella, hacia el Sur y el Este, es posible verlas desde la zona La jungla, que comienza en la playa, se va abriendo según nos acercamos al centro de la isla. de playa, aunque no parece probable llegar allí a nado. Una corriente de agua dulce surca la isla desde una colina rocosa, quizás de origen volcánico, hacia el Este. En esta colina hay una cueva. Al otro lado de la colina se encuentra un terreno abierto y pantanoso en cuyas lindes crecen arbustos con bayas comestibles.

Al sur de la colina se abre una extensión de telleno llano y fértil, con pocos árboles hasta llegar a la zona de playa.

ENCUENTROS EN LA SELVA

SERPIENTE CORAL



En un despiste es fácil molestar a estos animales que, de otro modo, no suelen atacar. Uno de los personajes escogidos al azar deberá pasar una tirada de percepción o pisará donde no debe y será atacado por la serpiente con un +20%. Sus compañeras pueden tirar con un -20%. Si alguien supera la tirada podrá advertir al jugador atacado, por lo que la serpiente no tendrá bonificador.

AGILIDAD	40	FORTALEZA	-
PERCEPCIÓN	-	SALUD	1
ATAQUE	Picadura	40 %	1 + Veneno

ARAÑAS



El procedimiento será el mismo que con la serpiente coral, excepto si los PJs están corriendo sin cuidado. Si es así, se meterán de lleno en una zona de telarañas, llevándose las por delante y siendo atacados por tantas arañas como jugadores haya. Se elegirá aleatoriamente a quien ataca dada araña.

AGILIDAD	40	FORTALEZA	-
PERCEPCIÓN	-	SALUD	1
ATAQUE	Picadura	30 %	1 + Veneno

AVES

En la espesura de la selva encontrarán diferentes tipos de aves, principalmente loros. Por norma general, no atacarán a los PJs, pero pueden intentar cazarlos para alimentarse.

AGILIDAD	20	FORTALEZA	10
PERCEPCIÓN	-	SALUD	1
ATAQUE	Picotazo	20 %	DB/2

ENCUENTROS EN LAS CIÉNAGAS O EN EL RÍO

CAIMÁN



Cazador silencioso y paciente, habitualmente espera sumergido a su presa. Si los PJs atraviesan las ciénagas o se acercan al río, podrían ser sorprendidos por este animal si no superan una tirada de percepción. La mecánica será la misma que con serpientes y arañas.

AGILIDAD	60	FORTALEZA	40
PERCEPCIÓN	40	SALUD	10
ATAQUE	Mordisco	40 %	DA
PROTECCIÓN	1		

MOSQUITOS

Las aguas estancadas no son el mejor sitio para vagar. Si las PJs pasan por las ciénagas deberán hacer una tirada de 1d100 cada hora. si obtienen entre 94 y 99 les habrá picado algún mosquito capaz de transmitir alguna enfermedad y deberán hacer una tirada de fortaleza para ver si se infectan.

EL LA LLANURA Y LA SELVA

PECARI



La presa preferida de los depredadores de la isla, y puede que también de las PJs. Pero, cuidado, los pecaris pueden ser agresivos y arremeter contra sus atacantes, o simplemente contra alguien que haya entrado en su territorio.

AGILIDAD	35	FORTALEZA	40
PERCEPCIÓN	20	SALUD	15
ATAQUE	Embestir	30 %	DA

LA CUEVA

Si la DJ lo considera, podría hacer tirar percepción a las PJs para descubrirla, pero puede ser más interesante que lleguen a ella. Oscura, fría y seca. No se ve en su entrada rastros de animales, y parece profunda. Si deciden entrar pronto se verán sumidos en la más absoluta oscuridad si no llevan una fuente de luz. Si consiguieran pasar una tirada de percepción podrían encontrar una vieja antorcha tirada cerca de una de las paredes. Siguiendo el sinuoso camino descendente podrán llegar a una parte donde la cueva se ensancha hasta formar una sala subterránea de unas doce varas de largo por ocho de ancho con algunas antorchas incrustadas en las paredes. Si llevan luz descubrirán al momento tres cajas de madera y dos barrilitos al fondo de la misma. Junto a la entrada hay dos palas con algo de herrumbre, pero en bastante buen estado. En una de las cajas, con dorma cuadrada, encontrarán diez botellas de ron. En otra, más alargada, seis pistoletes, dos espadas y dos hachas, además de bastantes balas y unos lingotes de plomo. En la última, grande y pesada, hay una media culebrina envuelta en mantas.

MURCIÉLAGOS

Al doblar una curva del serpenteante camino que se interna en la colina, podrán oír algunos sonidos de aleteo. Poco después se verán envueltos por una nube de murciélagos que, más que atacar a los PJs, intentará salir de la cueva lo antes posible. Pero si no superan una tirada de evitar o resguardarse sufrirán un punto de daño y lanzar 1d100. si obtienen entre 94 y 99 les mordido algún murciélago capaz de transmitir alguna enfermedad y deberán hacer una tirada de fortaleza para ver si se infectan.

ARAÑAS

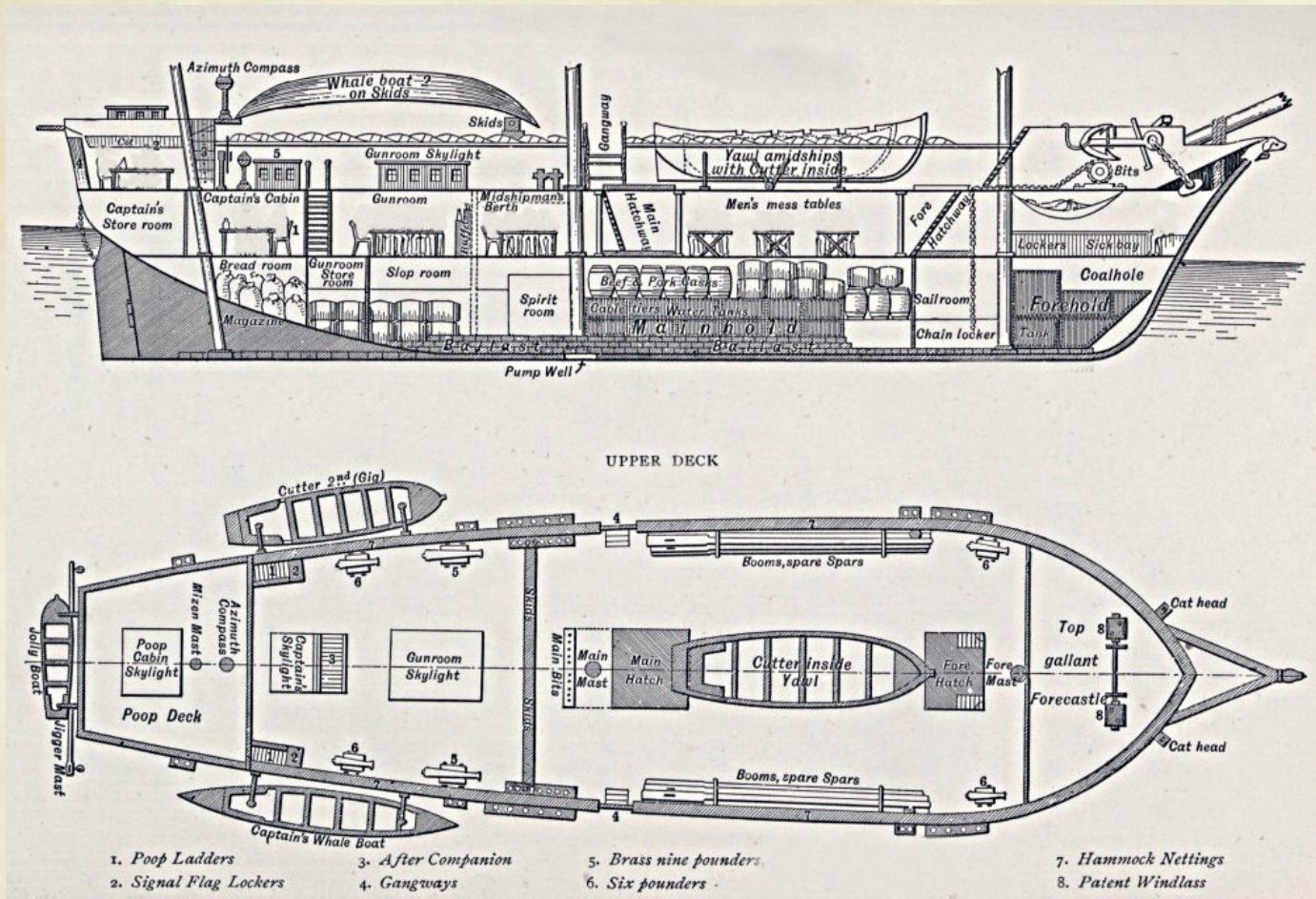
¿Se han encontrado ya las PJs con las arañas de la selva? Si la respuesta es negativa, una cueva fría y oscura parece un lugar muy apropiado para este encuentro.

EL TESORO

Cualquier PJ que haga una tirada buscando pistas, rastros o información en general sobre la zona en la que la cueva se ensancha, sumará un +20% a su tirada, y si la supera encontrará tierra removida hace ya mucho tiempo en la zona este de esta estancia. Si Dos personas caván durante una hora con las palas, o una persona durante dos horas, acabarán escuchando como su pala choca contra algo duro provocando un ruido sordo. Se trata de un pesado cofre en el que encontrarán un tesoro en oro español y joyas que alguien ha ocultado aquí hace bastante tiempo.



PLANOS DEL BARCO



ANTAGONISTAS

AGILIDAD (Nadar)	25	HABILIDAD (Marinería)	55	COMBATE (Espada)	40
PERCEPCIÓN (Vista)	40	CUTURA (Supervivencia)	10	PERSONALIDAD (Fanfarronear)	25
PERCEPCIÓN (Frugal)	25				
FRIALDAD	45	INICIATIVA	13	MODIFICADOR AL DAÑO	+1

PNJS

ESTADO	PNJ 1	PNJ 2	PNJ 3	PNJ 4	PNJ 5
NORMAL	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
HERIDO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
MALHERIDO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
AGONIZANTE	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □

PJS

ESTADO	PJ 1	PJ 2	PJ 3	PJ 4	PJ 5
NORMAL	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
HERIDO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
MALHERIDO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
AGONIZANTE	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □