

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA PERLA DE AYAKASHI

MÓDULO PARA 4-6 PERSONAJES DE NIVEL 2

La Perla de Ayakashi es uno de los más infames y temidos bajeles corsarios de todo Valion, capitaneado por el nefando y malvado Yasuki, un humano de ojos rasgados y tez morena nacido en Ayakashi, en la lejana Endo. Su triste fama le persigue allá donde sus negras velas rasgan el horizonte, dispuesto siempre para asaltar otros navíos, cuando no hostigar las aldeas costeras. ¿Serán los aventureros capaces de acabar de una vez por todas con esta terrible amenaza?



DEAN SPENCER

LA PERLA DE AYAKASHI



CRÉDITOS

Autor: Jorge Serrano Martín.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: María de los Ángeles Aparicio Peñarrubia.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Dean Spencer, *used with permission.*

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, Marvin Edu Bravo, Claudio Pozas, used with permission.*

Cartografía: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 1093-2023

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición y con una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras y suplementos clásicos, esta aventura trata de recrear los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona con el aroma inconfundible de antaño, para que puedan emplearse de manera sencilla y adaptable.



INTRODUCCIÓN

La Perla de Ayakashi es una aventura diseñada para un grupo de 4-6 jugadores de nivel 1-2 para el juego Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca del Este. El entorno de campaña escogido es el mundo de Valion, descrito en el Gazetteer. En este suplemento podrás encontrar información ampliada sobre las localizaciones mencionadas en el texto. Toda la aventura transcurre a bordo de un barco, la Perla de Ayakashi, en el que los jugadores han sido apresados y donde son transportados a la Isla de Tortuga, capital de las Islas Pirata, para ser vendidos como esclavos.

Sería posible trasladar esta aventura a otros universos, cambiando ciertos nombres y localizaciones propias del mundo donde se ubica la Marca del Este. Recuerda que es tu partida, así que siéntete libre de introducir cuantas modificaciones consideres, tanto en la ambientación y en los aventureros pregenerados que se incluyen como en cualquier otro aspecto que consideres oportuno.

YASUKI

La Perla de Ayakashi es un navío pirata capitaneado por el infame Yasuki, un humano de ojos rasgados y tez morena nacido en Ayakashi, la isla principal de Endo, al Este de Valion. Yasuki nació siendo un eta, un siervo al que le aguardaban los trabajos más innobles y las profesiones menos honradas tan solo por haber nacido en la familia equivocada. Dado que tenía que elegir entre una vida de enterrador como su padre o de curtidor de pieles como sus tíos, Yasuki escapó de casa y durante algún tiempo vivió en las calles de Tenbin, mendigando y robando para poder subsistir. Poco a poco, los robos fueron pasando de elementos básicos como frutas o piezas de ropa a cantidades cada vez más elevadas de dinero. Su ambición y astucia le permitieron abandonar la vida en las calles. Así, con 14 años, Yasuki se había convertido en un bandido con cierta reputación y a los 17 ya capitaneaba su propia banda de delincuentes.

No contento con los botines que podían conseguir en las calles de Tenbin, Yasuki y sus hombres decidieron dar un paso más y comenzaron a asaltar los barcos mercantes que llegaban diariamente al puerto a través del intrincado laberinto. Mediante sobornos a los guías y otros manejos similares, empezaron a emboscar a los confiados navíos, a los que abordaban desde rápidos esquifes antes de que la guardia pudiera reaccionar. Las autoridades de Tenbin no podían permitir esto y el mismo Shogun, el gobernante de la isla, encargó la tarea de capturar a Yasuki a uno de sus magistrados de confianza. Un golpe del destino permitió a Yasuki escapar en el último momento de la trampa tendida por el enviado del Shogun y sus hombres, dejando atrás a sus compañeros, quienes fueron destinados a la horca por sus crímenes.

Ayakashi ya no era lugar seguro para Yasuki, así que, con el poco dinero que pudo rescatar, compró un pasaje en un barco a Nighien, el puerto más importante de Vankor. Durante la travesía, el barco en el que navegaba fue asaltado por unos piratas cirineos. La temeridad de Yasuki y su capacidad para mantener a raya a los corsarios, llegando a herir a uno de los más bravos, impresionaron profundamente al capitán del bajel, que le ofreció un puesto en su tripulación que no dudó en aceptar. Pocos años después, a la muerte del capitán, Yasuki se hizo con el mando de aquel navío donde era temido por

todos debido a su falta de piedad y su habilidad con todo tipo de armas; especialmente, la cimitarra cirinea, que se había convertido en su arma predilecta. Una vez al mando, Yasuki comenzó a correr más y más riesgos para capturar barcos cada vez más grandes y botines más sustanciosos. Numerosos hombres perecían en cada una de sus incursiones, pero eran rápidamente reemplazados por otros, atraídos por las promesas de gloria y riqueza que ofrecía Yasuki.

Fue durante estos años cuando Yasuki consiguió dar su mayor golpe: capturar un hermoso navío de tres palos rápido como el viento, obra de los mejores constructores de Cirinea. Durante las pruebas de la embarcación en las costas cercanas a Semerkhet, fue avistada por los hombres que capitaneaba en aquel momento el endonés. Viendo la rapidez y la elegancia con las que el navío surcaba el mar, Yasuki intuyó que sería poco probable capturarlo en una persecución, así que optó por una estrategia distinta. Ordenó a los corsarios recoger las velas y esconder las armas, tras lo que comenzó a enviar señales de auxilio al barco enemigo. El capitán cirineo cayó en la celada y, para cuando quiso percatarse del engaño, ya era demasiado tarde. Los hombres de Yasuki comenzaron a arrojar garfios de abordaje y a acercarse peligrosamente a su presa sin que los cirineos pudieran hacer nada para evitarlo. Yasuki pasó a cuchillo a toda la tripulación, no sin antes descubrir que el navío pertenecía al faraón Nitocris IV de Neferu. Temiendo las represalias, no sin razón, Yasuki cruzó por primera vez el Estrecho de las Tormentas y buscó refugio en las Islas Piratas. Allí, decidió bautizar su reciente adquisición como la Perla de Ayakashi, en memoria de su tierra de origen a la que posiblemente nunca pueda regresar. Desde entonces, las Islas Piratas se han convertido en su centro de operaciones. Allí se deshace de los esclavos y las mercancías capturadas en sus correrías, se reabastece de suministros y permite a sus hombres dar rienda suelta a sus impulsos más primarios. Su tripulación se cuenta entre las más temidas y sanguinarias y solo los piratas más terribles se atreven a enrolarse en la Perla, dada la fama de déspota y cruel que Yasuki se ha ganado con los años. Hasta orcos y trasgos encuentran su lugar a bordo del navío. Yasuki, acostumbrado a la colaboración de sus antiguos amos con los clanes de trasgos del norte de Ayakashi, no tiene ningún reparo en aliarse con cualquier criatura que comparta su sed de sangre y su gusto por la violencia.

Durante los últimos meses, se ha dedicado a asaltar poblaciones costeras de Reino Bosque. Los intentos de la armada de acabar con él han sido infructuosos hasta la fecha: la rapidez y la legendaria de la Perla y las grandes dotes marineras de su capitán y su actual piloto han convertido este barco en un hueso realmente duro de roer. La última presa de la Perla ha sido el conocido como Villorrio del Estrecho de las Tormentas, un humilde asentamiento donde pescadores de Robleda acuden durante la temporada de pesca a faenar en el mar bajo la bandera de la flota pesquera de Reino Bosque. El ataque fue rápido y despiadado. Esa noche, varios botes cargados de piratas desembarcaron en la playa de Villorio. Balazar Malaespina, alguacil de la población, ayudado por Darga y los aventureros, consiguió reunir a gran parte del pueblo y refugiarse en una torre semiderruida en las afueras del pueblo, desde donde ofrecieron una resistencia admirable. Los piratas, que esperaban un asalto rápido y sin bajas, se retiraron rápidamente con el rabo entre las piernas, llevando consigo a los pocos robleños que no habían conseguido llegar a la torre. Los aventureros, que habían sido contratados para la protección del pueblo, desoyeron las órdenes de Balazar y se arrojaron en su persecución, siendo también capturados por los corsarios, que los superaban ampliamente en número.

Tras esto, la Perla prosiguió su travesía con nuevos esclavos en la bodega para venderlos a su regreso a las Islas Piratas al mejor postor.

YASUKI

CA: 7 (peto de cuero) [12]

DG: 4d8 (18pg)

Movimiento: 7 metros

Ataque: (2 ataques) Jenízara, cimitarra cirinea +1

Daño: Cimitarra 1d8 +1

Salvación: G1

Moral: 6

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 400

El arma mágica de Yasuki fue una parte del rescate ofrecido por un noble de Visirtán cuyo navío fue capturado por el pirata cuando capitaneaba su anterior embarcación. Desde entonces, no se separa de ella en ningún momento y hace bien, puesto que el filo de la Jenízara le ha salvado la vida en más de una ocasión.

Es importante hacer notar también que Yasuki, a pesar de ser un hombre cruel y despiadado, es también un hombre de palabra y honrará cualquiera de las que dé a los aventureros, así como cualquier acuerdo que alcancen.

LA PERLA

Un halcón orgulloso sobrevuela las ardientes arenas de la costa cirinea. Desde las alturas, se arroja en picado para caer sobre una pequeña presa que nada puede hacer para escapar. Con sus poderosos espolones, desgarró al animal hasta convertirlo en una masa sanguinolenta y luego regresa a su refugio con las sobras del botín. Poco más tarde, algo llama su atención desde las aguas del mar que se extienden más allá de su dominio: un nuevo tipo de presa que nunca antes había cazado. El halcón se siente tentado y se arroja con coraje a por ella. Pero las aguas saladas no son las ardientes arenas y el plumaje de la rapaz se humedece y comienza a pesar, impidiéndole retomar el vuelo. El halcón se hunde más y más hasta que todo termina por volverse negro. Este es el sueño que el faraón Nitocris IV tuvo durante los siete primeros días de su mandato y que lo atormenta desde entonces. Aconsejado por sus sacerdotes, resolvió no hacerse nunca a la mar y tratar así de huir del destino que tan claramente –siempre según la interpretación de los sacerdotes– le habían comunicado los dioses.

Sin embargo, Nitocris no podía dejar de admirar el mar y a los marineros. El pueblo de Neferu es, después de todo, un pueblo nacido y criado junto al agua y los cirineos se cuentan entre los mejores y más bravos marinos del mundo. Desde su palacio en Semerkhet, el faraón soñaba con dejar atrás las arenas y surcar los mares a bordo de uno de los navíos que cada día llegaban al puerto de la ciudad. Hace algún tiempo, cuando el comienzo de su reinado y los horrores vividos en el sueño pasaron a ser solo un recuerdo vago en su memoria, decidió que no había que temer a los elementos cuando se era un dios viviente y no un mero rapaz. Su esposa y consejeros no parecieron aceptar bien esta nueva resolución y trataron de disuadirlo. Para acallar sus quejas, decidió tranquilizarlos encargando la construcción de un navío de cualidades únicas.

Así surgió el diseño y posterior construcción del navío hoy conocido como la Perla de Ayakashi, una embarcación sin igual en todo el mundo. Armada por los mejores constructores de Neferu, se emplearon los más resistentes materiales para evitar que pudiera ser hundida y se colaboró con decenas de magos y sacerdotes para encadenar al navío varios elementales de aire que mantuvieran sus velas siempre hinchadas para evitar caer en las garras del enemigo. Todas y cada una de las personas que participaron en la construcción del navío fueron asesinadas al concluir su tarea para que su trabajo no pudiera ser replicado jamás. ¿Cuál es el propósito de construir un barco invencible si existen varios como él?

La mayor obra naval conocida en Cirinea –y, probablemente, en el mundo– consiste en un barco de vela de tamaño medio, de 33 metros de eslora y 12 de manga, dividido en dos cubiertas. Su velamen repartido en tres palos puede parecer excesivo al ojo desinformado, pero los anclajes de diseño único de sus mástiles permiten soportar un volumen mayor de lo habitual. Los poderosos encantamientos y ensalmos que cubren por completo los palos hacen que el navío no tenga rival en mar abierto, pues puede contar siempre con un viento a favor.

Como ya hemos relatado, tras la captura del barco Yasuki se encargó de adaptar el diseño de la rebautizada Perla a sus propias necesidades. Construyó numerosos mamparos para dividir la cubierta inferior en zonas que pudieran servir de almacén para mercancías y esclavos, provisiones para la tripulación, herramientas, material para reparaciones... También separó zonas de esparcimiento y descanso para la tripulación y, algo después, reservó una zona para su propio descanso en la que construyó un lujoso camarote. Hay dos zonas claramente divididas: la parte de popa está ocupada por la tripulación humana que, a la vez, sirve de protección para que los orcos y trasgoides que se encuentran habitualmente en la zona de proa no devoren ni torturen a los esclavos antes de llegar a puerto. La cubierta superior aparece despejada siguiendo el diseño original, con la única adición de la toldilla de popa y algunas armas de asedio, que sirven bien a los propósitos del capitán Yasuki.

Tripulación: 65

Metros/turno: 55

Millas náuticas/día: 100

Carga (tn): 4

CA: 6

PGE: 160

Tras saber del destino del navío, Nitocris y sus consejeros lo tomaron como una señal de los dioses: un nuevo indicio de que el faraón debía permanecer en tierra. Sin embargo, el soberano de Neferu no podía consentir un insulto de tal tamaño a su persona, por lo que ha puesto un precio de 10.000 monedas de oro a la cabeza de Yasuki. No obstante, todos los que han intentado cobrar la recompensa durante estos años han vivido para lamentarlo. Yasuki es un hombre de gran astucia, difícil de engañar o derrotar en combate y cuenta con una lealtad enfermiza entre muchos de sus hombres, ganada a lo largo de los años a golpe de látigo y sustanciosos botines.

LA TRIPULACIÓN

La tripulación de la Perla es una mezcla de piratas humanos de distintas partes del mundo y monstruos sedientos de sangre y riqueza lo bastante inteligentes como para seguir las órdenes de Yasuki y colaborar a bordo de la Perla. Entre 60 y 70 tripulantes suelen viajar a bordo del navío, pero su número se ha visto seriamente reducido tras el ataque a Villorrio de las Tormentas y Yasuki no podrá reclutar reemplazos hasta llegar a las Islas Piratas o hasta que consiga convencer a los marineros de alguna de sus presas para que se le unan. En este momento se halla compuesta por:

Dieciocho piratas cirineos. Humanos. Son hombres bravos, originarios en su mayoría de Neferu, aunque hay muchos antiguos esclavos de piel oscura oriundos de Barambali y de rincones remotos del interior del continente que fueron en algún momento liberados por piratas o consiguieron escapar y decidieron hacerse a la mar. Muchos de ellos han trabajado en galeras, bien anclados al remo, bien como marineros, y a todos le resulta familiar el roce del látigo sobre su piel. Con un 1 en un d6 un pirata cirineo conoce el origen de la Perla y está dispuesto a entregar esa información a los aventureros a cambio de una parte de la recompensa (o de su vida, si se ve muy apurado).

Diez corsarios visirtanis. Humanos. Los ágiles hombres del desierto son temidos a bordo por su rapidez a la hora de

desenvainar el arma, especialmente si algún novato pretende burlarse de su fe. Siempre están en la primera línea de abordaje y es habitual que sean los primeros en caer; por eso, son muy apreciados entre los capitanes de las Islas Piratas. Sin embargo, es difícil reclutarlos para capitanes independientes como Yasuki, ya que suelen preferir viajar bajo la bandera del Califa o, al menos, en navíos compuestos en su mayoría por visirtanis.

Doce bucaneros goblins. Estos pequeños seres son los tripulantes favoritos del capitán de la Perla. Ágiles como demonios, fáciles de atemorizar y crueles sin parangón. Tras un tiempo en la Perla, aprenden que hay pocas cosas que temer más que a su capitán, por lo que suelen participar con entusiasmo de abordajes y pillajes, conteniendo algunos de sus instintos más rapaces hasta que Yasuki lo autoriza. Aunque no es infrecuente ver tripulación trasgoide a bordo de navíos piratas, sí lo es verla en tanto número como en la Perla.

Ocho filibusteros orcos. El arma secreta de Yasuki. El capitán cuenta con estos guerreros brutales para infundir temor en el corazón de sus enemigos. En muchas ocasiones, basta con que los orcos lleguen a bordo del barco enemigo para que la tripulación entregue las armas, prefiriendo confiar en la misericordia de un capitán humano que enfrentarse a estas bestias sin alma. Por desgracia, para cuando quieren darse cuenta de que el capitán es peor que cualquiera de sus hombres, ya es demasiado tarde.

Todos los tripulantes de la Perla chapurrean el dialecto utilizado en las Islas Piratas, un trasunto de común colorido con términos y expresiones cirineas, visirtanis, endonesas e, incluso, maldiciones en trasgo. Puede resultar complicado que mantengan una conversación fluida entre ellos, pero, sin duda, este dialecto basta al capitán para hacerse entender y a la tripulación para dirimir las cuestiones del día a día.

También es habitual que los miembros de la tripulación presenten mutilaciones y cicatrices horribles por todo el cuerpo; especialmente, en la cara y las extremidades: dedos, narices, orejas... El capitán es rápido en aplicar el látigo y otros castigos más severos ante la menor infracción. No tolera peleas a bordo ni robos y castiga especialmente a aquellos que osan desobedecer una orden directa suya. A pesar de eso, es generoso a la hora de repartir el botín, que, dada su osadía (que la captura de la Perla no hizo sino acrecentar), suele ser bastante voluminoso.

Las estadísticas de cada uno de los miembros de la tripulación se incluyen en las salas donde aparecen por primera vez. Todos tienen incluido el valor de tesoro que portan, en forma de gemas y monedas de distintas nacionalidades, escondido entre sus ropas: nadie se fía de dejar su riqueza sin vigilancia a bordo de un barco como este.



LOS AVENTUREROS

Los aventureros protagonistas son un grupo contratado por Balazar Malaespina, el alguacil de Villorrio del Estrecho de las Tormentas, para proteger la aldea durante la temporada de pesca. Habían llegado rumores a Robleda de ataques piratas en la costa y Balazar quería contar con algunos brazos fuertes en caso de que lo peor pasase. Gracias a esta precaución, pudo poner a salvo a la mayor parte del pueblo en el viejo fortín al norte de la villa mientras los aventureros protegían su retirada. Sin embargo, en vez de guarecerse en los muros del fortín como estaba previsto, los mercenarios se arrojaron en persecución de los piratas cuando estos comenzaron a replegarse hacia la Perla, provocando su captura.

A continuación, se presentan cinco aventureros de nivel 1 listos para jugar acompañados de una breve descripción. No hay ningún problema si prefieres utilizar aventureros de creación propia, aunque tal vez tengas que adaptar un poco la historia para que sea más coherente. Los cinco aventureros propuestos poseen cinco objetos personales de los que los piratas se apropian tras capturarlos y que será posible recuperar mientras avanzan en la exploración de la Perla. Si utilizas otros aventureros para esta aventura, puedes sustituir estos elementos por otros pertenecientes a tus protagonistas, eliminarlos por completo o emplearlos como ganchos de futuras aventuras. La mayoría de objetos parecen bastante corrientes, pero el diario de aventuras de Elheyban contiene la suficiente información como para que sea posible rastrear su origen hasta Robleda.

OLMEDO MALAESPINA

Explorador nivel 1, Hombre legal
Ojos verdes, cabello negro, 1,65 metros, 68kg

Olmedo es el hijo de Balazar Malaespina, alguacil de Villorrio. Su padre es un hombre importante y muy respetado por todos. En su juventud cruzó el mundo a bordo de numerosos navíos; por ello, Olmedo creció oyendo mil historias de estos viajes, de fantásticos lugares y ricos tesoros. Soñaba con emular a su padre y recorrer el mundo junto a sus amigos, luchando con monstruos y ganando riquezas. Cuando su padre le ofreció trabajo protegiendo Villorrio, Olmedo se prometió que no le defraudaría. Junto a cuatro amigos, aceptó el contrato para toda la temporada. Con el dinero obtenido, podrían comprar provisiones y, tal vez, un pasaje en un barco que les llevara a tierras extranjeras. Por desgracia, su sueño estaba más cerca de hacerse realidad de lo que sospechaba. En cuanto comenzó el ataque, vio su oportunidad de cumplir lo que tantas veces había repetido y se unió a sus compañeros con alegría en la defensa de los aldeanos. Todo se torció cuando los piratas comenzaron a retirarse. Desoyendo las órdenes de su padre, Olmedo se arrojó a la persecución de los piratas, incitando a sus cuatro compañeros a perseguirlos y provocando, en última instancia, que los cinco acabaran encerrados en la bodega de la Perla. Desde que fueron capturados, no hace más que pensar en cómo sacarlos a todos del atoladero, pero, conforme pasa el tiempo, no hace sino crecer su preocupación. Si llegan a las Islas Piratas, su destino estará sellado.

Fue 12 (+0)
Des 16 (+2)
Con 10 (+0)
Int 6 (-1)
Sab 13 (+1)
Car 8 (-1)

Tiradas de Salvación
Veneno o muerte 11
Varitas mágicas 12
Petrificación o parálisis 13
Armas de aliento 14
Sortilegios, varas y báculos 15

Iniciativa +2
Movimiento 30 (combate 10) Corriendo (sin combatir) 60
Sin armadura 9 (Base 9, Sorprendido 9)
Cuero tachonado 4 (Base 6, Sorprendido 6) [15]

Puntos de golpe 5

Habilidades
Sorprendido 1
Escuchar ruidos 1-2
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas -
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear interiores 1-4
Rastrear exteriores 1-5
Ocultarse -

Armas
Espada larga +0 (+1 contra goblinoides y gigantes) Daño: 1d8
Arco largo +2 (+3 contra goblinoides y gigantes) Daño: 1d8

Equipo

Cuero tachonado, arco largo, 20 flechas, 2 dagas, espada larga. Capa ricamente bordada, regalo de su padre. 50 monedas de oro

REINALDO LLAMAFRÍA

Guerrero nivel 1, Hombre neutral
Ojos marrones, cabello negro, 1,85 metros, 82kg

Hijo de una familia de humildes pescadores, Reinaldo creció junto a Olmedo y otros muchos niños, corriendo por las calles de Robleda y de Villorrio del Estrecho. Miraba a Olmedo con admiración, no solo por ser el hijo del gran Balazar Malaespina, sino también por su arrojo y temeridad: siempre tenía grandes ideas que acababan con todos metidos en problemas, pero ¡vaya si disfrutaban! Reinaldo era el mayor de aquella panda y, normalmente, pagaba las peores consecuencias de las ideas de Olmedo, pero no le importaba, ya que se sentía responsable de todos ellos. Siempre procuraba que los otros no se hicieran daño y corría a defenderlos en cuanto era necesario; sobre todo, a Olmedo, que siempre estaba buscando pelea con los matones del barrio. Cuando los piratas atacaron la aldea, fue como volver a aquellos juegos infantiles, con Olmedo corriendo delante y Reinaldo cubriendo su espalda. Y parecía que, como tantas y tantas veces durante su infancia, iban a salir bien librados de aquello. Pero Olmedo tuvo que dar un paso más: abandonar la seguridad del fortín, donde Balazar y los otros se resguardaban, y perseguir a los piratas, obligando a Reinaldo a seguirle para no dejarle solo. Ahora, todos están en las entrañas de un navío pirata, temiendo lo peor. Pero Reinaldo siempre ha protegido a sus compañeros y esta vez no será distinto: los pondrá a todos a salvo o morirá en el intento.

Fue 16 (+2)
Des 12 (+0)
Con 13 (+1)
Int 8 (-1)
Sab 10 (+0)
Car 6 (-1)

Tiradas de Salvación
Veneno o muerte 12
Varitas mágicas 13
Petrificación o parálisis 14
Armas de aliento 15
Sortilegios, varas y báculos 16

Iniciativa +0
Movimiento 30 (combate 10) Corriendo (sin combatir) 60
Sin armadura 9 (Base 9, Sorprendido 9)
Armadura de escamas y escudo 5 (Base 5, Sorprendido 5) [14]

Puntos de golpe 8

Habilidades
Sorprendido 1-2
Escuchar ruidos 1
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas -
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear interiores -
Rastrear exteriores -
Ocultarse -

Armas
Espada larga +2 Daño: 1d8+2
Jabalina +0 Daño: 1d6

Equipo
Armadura de escamas, escudo, espada larga, 3 jabalinas, daga.
Anillo de plata legado por su abuela. 10 monedas de oro

ELHEYBAN

Elfo nivel 1, alto elfo neutral
Ojos grises, cabello rubio, 1,78 metros, 60kg

Elheyban es el hijo de un rico comerciante de Robleda, socio de Balazar durante muchos años. Juntos recorrieron el mundo en más de una ocasión y el origen de la riqueza de su padre proviene de esos días. Olmedo Malaespina y él se conocen desde hace tiempo y, aunque se le hace raro hablar de tú a tú a alguien al que sostenía en brazos no hace mucho —el ridículo tiempo de maduración de los humanos tiene estas cosas—, ha aprendido a respetarle y a admirar su entusiasmo. Cuando la oportunidad de trabajar como protector de una pequeña villa en el sur surgió, Elheyban tuvo serias dudas, pero fue su padre quien terminó por convencerle. Sin duda, ver algo de mundo acompañado del hijo de su buen amigo Balazar le ayudaría a forjar su carácter y le enseñaría una cosa o dos sobre la vida. Al comienzo, todo fue como la seda y, realmente, disfrutó durante unos días de la compañía de Olmedo y los otros. Incluso durante los primeros minutos del ataque pirata llegó a pensar que todo esto había sido una gran idea. Pero, ahora, los temores de Elheyban se han materializado de la peor forma posible, la falta de prudencia de Olmedo le ha metido en un buen brete y, probablemente, solo pueda contar con su ingenio para salir de aquí.

Fue 6 (-1)
Des 16 (+2)
Con 8 (-1)
Int 13 (+1)
Sab 12 (+0)
Car 10 (+0)

Tiradas de Salvación
Veneno o muerte 12
Varitas mágicas 13
Petrificación o parálisis 13
Armas de aliento 15
Sortilegios, varas y báculos 15

Iniciativa +2
Movimiento 40 (combate 13) Corriendo (sin combatir) 80
Sin armadura 7 (Base 9, Sorprendido 9)
Cuero 5 (Base 7, Sorprendido 7) [14]

Puntos de golpe 3

Habilidades
Sorprendido 1-2
Escuchar ruidos 1
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas 1-2
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear interiores -
Rastrear exteriores -
Ocultarse -

Armas
Arco largo +2 Daño: 1d8
Espada larga -1 Daño: 1d8 -1

Equipo
Cuero, arco largo, 20 flechas, 2 dagas, espada larga. Un viejo diario donde su padre relata parte de sus viajes por el mundo acompañado de Balazar Malaespina y otros aventureros. 45 monedas de oro

Conjuros diarios 1 Dormir

ZORDEK

Enano nivel 1, enano legal
Ojos negros, cabello castaño, 1,44 metros, 88kg

Zordek es el único hijo del mejor herrero de Robleda, si hemos de hacer caso a su padre y a Balazar Malaespina. Pocas semanas antes de que comenzara la temporada de pesca en el litoral de Reino Bosque, Balazar vino a hablar con su padre. Su hijo Olmedo, al que Zordek conocía desde hacía algún tiempo, estaba buscando aventureros para acompañarle a Villorrio de las Tormentas y proteger el enclave durante la estación. Zordek parecía un buen candidato y, además, su habilidad como herrero sería bien recibida. Zordek abrazó la idea con entusiasmo; después de todo, Olmedo le parecía un gran tipo. Además, al escuchar que un elfo les acompañaría, entendió que su ayuda sería más que necesaria. El no haber podido evitar que les capturaran los piratas le enfurece y culpa más a Elheyban que a Olmedo, aunque lo cierto es que no hay ninguna razón para ello. Ahora se debate furioso en su prisión, tratando de descubrir el mejor modo de escapar de sus cadenas.

Fue 16 (+2)
Des 8 (-1)
Con 13 (+1)
Int 10 (+0)
Sab 12 (+0)
Car 6 (-1)

Tiradas de Salvación
Veneno o muerte 11
Varitas mágicas 12
Petrificación o parálisis 13
Armas de aliento 14
Sortilegios, varas y báculos 15

Iniciativa +2
Movimiento 20 (combate 8) Corriendo (sin combatir) 40
Sin armadura 10 (Base 9, Sorprendido 9)
Cota de mallas y escudo 5 (Base 4, Sorprendido 4) [14]

Puntos de golpe 9

Habilidades
Sorprendido 1-2
Escuchar ruidos 1
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas 1-2
Detectar trampas y fosos 1-2
Rastrear interiores -
Rastrear exteriores -
Ocultarse -

Armas
Hacha de combate +2 Daño: 1d8+2

Equipo
Cota de malla, escudo, hacha de combate. Martillo de herrero bellamente forjado, con runas inscritas en su superficie que ensalzan la labor del herrero. 40 monedas de oro

BENEDICTO BONAÑORA

Clérigo nivel 1, Hombre legal
Ojos verdes, cabello negro, 1,73 metros, 88kg

Benedicto es otro niño criado en las calles de Robleda, hijo de familia humilde y amigo de Olmedo y Reinaldo desde pequeño. Siempre prefirió la lectura pausada a los juegos violentos de sus amigos, pero, de un modo u otro, conseguían arrastrarlo a sus correrías. Su buen corazón le hizo ganarse un hueco especial en la pandilla: todos sabían que podían confiar en él para cualquier cosa. A pesar de su carácter dócil, cuando Olmedo hablaba de recorrer el mundo, algo en él se removía con excitación, una sensación de gozo similar a la que sentía al rezar. Cuando Olmedo le propuso acompañarle a Villorrio, no lo dudó ni un instante, recogió el petate y los libros y partió con ellos tras encomendarse a los dioses. Ahora, encerrado en la bodega de la Perla, espera que esos mismos dioses sean capaces de sacarlos de aquí.

Fue 12 (+0)
Des 8 (-1)
Con 13 (+1)
Int 10 (+0)
Sab 16 (+3)
Car 6 (-1)

Tiradas de Salvación
Veneno o muerte 9
Varitas mágicas 10
Petrificación o parálisis 12
Armas de aliento 14
Sortilegios, varas y báculos 13

Iniciativa -1
Movimiento 30 (combate 10) Corriendo (sin combatir) 60
Sin armadura 9 (Base 9, Sorprendido 9)
Cuero tachonado y escudo 6 (Base 5, Sorprendido 5) [13]

Puntos de golpe 6

Habilidades
Sorprendido 1-2
Escuchar ruidos 1
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas -
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear interiores -
Rastrear exteriores -
Ocultarse -

Armas
Lucero del alba +0 Daño: 1d6
Honda -1 Daño: 1d4

Equipo
Cuero tachonado, escudo, lucero del alba, honda, 10 piedras, 1 poción curar heridas leves. Símbolo sagrado de plata de Valion. 25 monedas de oro

Conjuros diarios 1 Curar Heridas Leves

COMIENZA LA AVENTURA

La Perla de Ayakashi es un dungeon un tanto anómalo: en lugar de la preocupación por entrar y conseguir un botín, los protagonistas de esta aventura deberán encargarse primero de recuperar sus pertenencias y, en segundo lugar, de salir de la mazmorra, que no es otra que el barco en el que han sido capturados. La aventura tiene dos partes bien diferenciadas. La primera es una exploración de la cubierta inferior, donde los jugadores tendrán ocasión de recuperar sus armas y parte de su equipo, enfrentarse a varios enemigos, resolver algún puzle, conseguir un cuantioso tesoro y, quizás, hallar una primera ruta de escape en el camarote del capitán (ver sala B11). La segunda parte comienza en el momento que lo creas oportuno; en cualquier caso, antes de que los jugadores planeen su ascenso a la cubierta principal, donde les aguarda la mayor parte de la tripulación. Esta parte comienza con ruidos de combate que empiezan a escucharse por toda la cubierta inferior: ¡sahuagines! El ataque de los malvados seres submarinos debería proporcionar la distracción necesaria para que los aventureros puedan superar a los piratas y huir o, incluso, apoderarse de la Perla.

Todas las puertas de la Perla aparecen cerradas en todo momento, pero sin ningún elemento que impida su apertura (excepto si se indica lo contrario). Además, todas disponen de huecos para pasadores en ambas caras, lo que facilita atrancar la puerta desde cualquier lado si la situación lo requiere (una medida impuesta por el capitán tras sufrir los estragos de una bestia a bordo. Ver sala B7 para más detalles). Es importante hacer notar este hecho a los aventureros: menciónalo, al menos, en un par de ocasiones de forma casual, ya que incrementará sus opciones de supervivencia cuando se tengan que enfrentar a grandes grupos de enemigos o a enemigos demasiado poderosos.

A la hora de explorar, los personajes cuentan con tres ventajas tácticas importantes que, en principio, desconocen. En primer lugar, el significativo grosor de los mamparos y cubiertas de la Perla, que aísla en buena medida a unas estancias del ruido de las otras. En segundo lugar, el hecho de que las costumbres bárbaras de parte de la tripulación hayan acostumbrado al resto a ignorar ruidos extraños o repentinos, siempre que se acallen pronto. Por último, la mayor parte de la tripulación está distraída con el supuesto tesoro que les aguarda en las profundidades (ver sala A1 - Cubierta Principal para más detalles). Sin embargo, no debemos olvidar que siguen estando atrapados a bordo de un navío con más de una cincuentena de sanguinarios lobos de mar. Si los aventureros no tienen cuidado alguno y van dando gritos y torturando enemigos, no tardarán mucho en verse rodeados por la tripulación de la Perla al completo.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Durante la exploración de la cubierta inferior del navío, además de los encuentros descritos en cada estancia, es posible que los aventureros topen con miembros de la tripulación llevando a cabo sus tareas, yendo de un lugar a otro o, simplemente, pasando el tiempo. Por ello, en cada estancia sin encuentro explícito que los aventureros atraviesen (a excepción del camarote del capitán, que se halla cerrado con llave, según lo descrito en la sala B11), haz una tirada de 1d20. Con un resultado de 1-7 durante la noche y 1-14 durante el día, los jugadores sufrirán un encuentro de los descritos en la tabla siguiente. Haz una tirada de 1d6 para determinar la naturaleza del encuentro.

1D20	ENCUENTRO	TOTAL EFECTIVOS
1-4	1d3 Piratas Cirineos	18
5-7	1 Corsario Visirtaní	10
8-11	1 Filibustero Orco	8
12-15	1d4 Bucanero Goblin	12
16-19	Manada de ratas	?
20	Yasuki, el capitán de la Perla y 2 corsarios visirtaníes	1

Tras cada encuentro, bien se haya producido de forma aleatoria, bien venga incluido en la descripción de la sala, recuerda anotar las bajas sufridas por la tripulación y tenerlo en cuenta a la hora de generar estos encuentros aleatorios. La columna "Total efectivos" resume el número de monstruos de cada tipo. También encontrarás esta información descrita en el apartado "La Tripulación". Si los aventureros acaban con todos los tripulantes de una categoría, trata esa entrada de la tabla como un "No hay encuentro" a partir de ese momento. Del mismo modo, este recuento será importante a la hora de describir el combate entre sahuagines y piratas que tiene lugar en la parte final de la aventura y que presupone que toda la tripulación superviviente de la Perla se halla en la cubierta superior, ya sea trabajando, pasando el tiempo o durmiendo.

Si encuentran a Yasuki y este es derrotado, el capitán ofrecerá a los aventureros un puesto a bordo de la Perla tratando de salvar su vida y sinceramente admirado por la destreza de los aventureros. Sin duda, con cinco bravos como ellos, la Perla y su tripulación no tendrían que temer a ningún rival en mar abierto ni en tierra firme.

Y ahora, por fin, comenzamos. Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores antes de comenzar la partida:

Ni siquiera los más ancianos de Villorrio de las Tormentas recordaban un verano tan caluroso. Las jornadas en el mar se hacían cada vez más y más pesadas y muchos de los marineros habían decidido arriesgarse a salir antes de los primeros rayos del sol a faenar con lámparas y fe, tratando de reducir las horas de exposición al cruel astro, que, en conjunción con el viento marino, causaba quemaduras e insolaciones hasta en los lobos de mar más curtidos. Los cinco aventureros de Robleda, contratados por el propio Balazar Malaespina para la protección del pueblo durante la temporada de pesca, tratabais de pasar las horas de más calor al refugio de las sombras ofrecidas por la arboleda cercana, aunque vuestro papel de protectores no os permitía alejaros mucho ni despojaros de vuestras pesadas armaduras, que suponían un suplicio añadido bajo el sol de justicia que brillaba en todo el Estrecho de las Tormentas. Toda esta precaución, que os comenzaba a parecer innecesaria, se probó como un completo acierto la pasada noche, cuando cuatro botes cargados de piratas desembarcaron en la playa del pueblo. La voz de alarma no se hizo esperar y la rápida reacción de Balazar, siempre preparado para lo peor, y vuestra ayuda inestimable pudieron salvar a la mayor parte del pueblo. Sin embargo, no pudisteis evitar ser capturados tras un último y temerario asalto cuando los piratas ya se batían en retirada. Han pasado unas pocas horas desde aquello. Si bien es cierto que conseguisteis poner a salvo a mucha gente, ahora estáis encerrados en una bodega oscura junto con otros dos pobres diablos, rumbo a una vida de esclavitud si no hacéis nada por remediarlo. Vuestras armas y otros enseres os fueron arrebatados al subir a bordo, aunque aún lleváis vuestras ropas y armaduras. Los recuerdos de la noche os asaltan: breves fogonazos de humanos, trasgos y jorcos! ¡Qué clase de demonios se alía con orcos! Vuestros recuerdos terminan en el momento de vuestra captura para reanudarse en este momento, cuando, poco a poco, comenzáis a recobrar la conciencia al tiempo que el constante balanceo del navío cambia su ritmo por algún motivo desconocido, haciendo que vuestras cabezas se golpeen unas con las otras y con las paredes de la estancia en la que os encontráis.

B1 - BODEGA DE ESCLAVOS

Una sala alargada y estrecha invadida por el olor a sudor y a excrementos. La habitación está completamente a oscuras, iluminada apenas por algún rayo de luz que se cuela por los huecos entre las juntas del techo. Tumbados de cualquier manera sobre el suelo, manos y pies encadenados, se encuentran los aventureros y los otros dos aldeanos de Villorrio capturados (2 ancianos humanos). Aunque la mirada de los ocupantes se ha ido acostumbrando poco a poco a la falta de luz, es, sin duda, complicado actuar con naturalidad, salvo para aquellos bendecidos con infravisión. Tanto los mamparos de la sala como la puerta parecen robustos y apenas dejan traspasar sonidos de las estancias contiguas. La cantidad de grilletes y cadenas vacíos parece indicar que esta celda está pensada para transportar decenas de prisioneros, no los pocos que lleva ahora. Una única puerta conduce a la pequeña sala donde los guardias pasan el tiempo.

Una tirada de SAB permite determinar que el barco parece estar detenido. Varios de los aventureros pregenerados y los dos aldeanos capturados tienen un pasado como marinos o vienen de familias de mercaderes. Así, los aventureros pueden elucubrar cuál es el motivo, pero las razones reales se explican en la descripción de la cubierta superior: miembros de la tripulación creen haber visto algo brillar bajo las aguas y tratan de descubrir si hay algún barco hundido que saquear.

Ahora es el momento de que los aventureros tracen un plan para tratar de escapar. Aunque están atados de pies y manos, la cadena tiene la suficiente longitud como para permitirles erguirse por completo y actuar con cierta naturalidad; no obs-

tante, no podrán avanzar mucho de esa guisa. La puerta de la celda no permite oír con claridad las conversaciones de los guardias, a menos que se peguen mucho y pasen una tirada de Escuchar ruidos. Superándola, es posible determinar que no hay más de dos guardias en ningún momento y que, en muchas ocasiones, parece haber solo uno.

La única posibilidad de escapar, excepto si los aventureros desarrollan algún plan genial, es atraer a algún guardia con cualquier pretexto, reducirlo y quitarle las llaves. El resto de aldeanos de Villorrio está demasiado asustado como para poder pensar en nada. La violencia llamará enseguida la atención del otro guardia, que tratará de intervenir en la refriega. Los aventureros pueden tratar de arrebatar el arma del cinto del sorprendido guardia número 1 antes de enfrentarse al segundo o utilizar las cadenas que sujetan sus manos o el cubo como armas improvisadas de 1d3 de daño. Si son lo bastante rápidos y prestan atención a no hacer ruido, podrán evitar alertar a todo el barco.

Si los aventureros no atraen antes la atención del guardia, interrumpe su discusión al poco tiempo de que hayan despertado y lee o parafrasea lo siguiente:

En ese momento la puerta de vuestra prisión se abre y un humano malencarado, cimitarra al cinto, entra portando un cubo maloliente y una lámpara. La luz de la misma deslumbra a aquellos que la miren fijamente. "Hala, ahí tenéis comida y agua para que paséis la noche. Más vale que la bagáis durar, jajaja. El capitán no quiere que parezcáis unos muertos de hambre cuando os llevemos al mercado", dice el corsario. En ese momento, el grito de una bestia colosal llega hasta vosotros a través de la puerta abierta. "Jajaja, si no os portáis bien os encerraremos con Chico. Parece que tiene hambre", amenaza vuestro carcelero antes de abandonar de nuevo la sala llevando consigo la lámpara y dejando atrás el cubo, que contiene un líquido de olor repulsivo con trozos de elementos difíciles de distinguir. Por supuesto, no hay nada para servirlo, incluso suponiendo que los aventureros deseen probarlo: aunque el hambre no ha comenzado a apretar, si deberían tener bastante sed, y el líquido de la "sopa" podría solucionar eso temporalmente.

B2 - CUARTO DE GUARDIA

Un par de sillas, una mesa y un arcón componen el único mobiliario de la sala. Sobre la mesa hay depositados dos vasos de madera con restos de un licor de fuerte olor, un juego gastado de naipes y una lámpara encendida (la misma que el guardia emplea en alumbrar su camino a la hora de llevar alimento a los esclavos). Dos puertas situadas, respectivamente, a popa y a proa conducen a otras estancias.

Los piratas cirineos de la tripulación se van turnando para vigilar a los prisioneros en rotas de doce horas. Normalmente, uno de ellos lleva las llaves que abre la celda de los prisioneros y sus grilletes. El arcón contiene las armas y objetos listados en el inventario de los aventureros, pero ni rastro de monedas, joyas u otros elementos fáciles de extraviar, que, por supuesto, han sido saqueados por la tripulación. Además, cada uno de los personajes tenía en su equipo inicial un objeto de cierto valor sentimental, que ahora se haya en alguna parte del barco.

Si quieres complicarle la vida al grupo algo más, puedes hacer que el arcón solo contenga parte de las armas y armaduras: permite a cada jugador escoger una sola pieza de equipo que será la que encuentre en el arcón y obliógalos a equiparse



con las pertenencias de la tripulación de la Perla conforme avancen por su interior mientras consiguen recuperar todas sus pertenencias. Acuérdate de incluir sus armas y armaduras faltantes en zonas como los camarotes de la tripulación o las salas comunes.

PIRATA CIRINEO (2)

CA: 7 (peto de cuero) [12]
 DG: 1d8 (4pg)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 arma, hacha de mano, BA: 0
 Daño: Hacha de mano 1d6
 Salvación: G2
 Moral: 7
 Valor de tesoro: 125 mo
 Alineamiento: Neutral (Caótico)
 Valor PX: 5

Cuando registren a los piratas, además del oro, las armas y armaduras descritos, uno de los dos llevará colocado en su mano derecha el anillo de plata de Reinaldo, quien lo identifica sin atisbo de duda.

B3 - SALA COMÚN DE POPA

La mayor parte de la estancia está ocupada por una gran mesa alargada de madera y varios bancos del mismo material rodeándola, todo firmemente anclado al suelo. Una lámpara apagada se bambolea colgada del techo. En el mamparo de babor hay una pequeña estantería clavada a la pared y cerrada con un pestillo. Pegado a la parte de popa, un gran pilar de madera surge del suelo y se eleva hasta el techo. El pilar presenta complicados grabados escritos en vetusto cuya función es imposible conocer a simple vista. Una segunda mirada al mismo permite determinar que debe ser uno de los mástiles del navío, aunque su grosor y las extrañas inscripciones son ciertamente desconcertantes. El mamparo tras el mástil presenta algunos dibujos obscenos, imprecaciones y maldiciones en común y cirineo y una diana sobre la que aparecen clavados 5 dardos y una daga. La sala está cerrada por la parte de estribor por un pesado tapiz de color desvaído y aspecto mugriento que parece ocultar un pequeño espacio anexo. Una estrecha puerta a babor, otra en dirección a proa y una última a popa son las otras salidas de la estancia.

Esta es la sala donde la tripulación humana pasa gran parte del tiempo comiendo, bebiendo, jugando... En este espacio no hay enemigos, a menos que el escándalo formado por los aventureros en B1 y B2 al liberarse haya alertado a los trasgos de B4 o despertado a los hombres que duermen en B5. La pequeña alacena contiene menaje básico de madera: platos, copas, cubiertos...

Si alguno de los aventureros examina con más detenimiento el mástil y sus inscripciones, podrá llegar a afirmar que se trata de un poderoso encantamiento relacionado con la manipulación de los elementos; especialmente, el viento. No parece necesitar de activación alguna sino que, más bien, se trata de un efecto continuo. Estos son los encantamientos ejecutados por los sacerdotes de Neferu que participaron en la construcción de la Perla y que mantienen las velas siempre hinchadas en la dirección apropiada.

B4 - DESPENSA

Esta habitación sirve como almacén para los alimentos de la tripulación, así como para las herramientas necesarias para las reparaciones de enseres y aparejos del barco. Sacos de galletas mohosas llenas de insectos, varias cestas con huevos de diferentes tamaños, un par de jaulas con varias gallinas y piezas de carne de origen desconocido cubiertas de sal colgadas del techo comparten estancia con estanterías ancladas a la pared llenas de cajas de clavos, martillos, sierras, trozos de cuerda de distinta longitud y grosor, retazos de tela, agujas, hilo, piedras de afilar, lámparas, aceite... Tanto la comida como las herramientas presentan un aspecto deplorable, aunque todo parece razonablemente ordenado y bien colocado, sujeto de una forma u otra mediante cabos o clavos para evitar que el natural bamboleo del barco termine con todo desperdizado por el suelo. Esta sala no dispone de más puertas que la de entrada.

En la estancia hay tres bucaneros goblins que han venido a saquear. Sin duda, cuando los aventureros visiten las estancias de los trasgos lo entenderán: la comida de la tripulación humana se conserva en mucho mejor estado. Además, es menos peligroso robar a los humanos que a los orcos, con los que comparten dependencias. A dos de los bucaneros goblin les falta una oreja y saben que más les vale no ser pillados aquí o el capitán les cortará la otra oreja... o algo peor. Con el temor a una nueva mutilación en mente, se arrojarán contra los aventureros tan pronto como reparen en su presencia y tratarán de acabar con ellos lo más rápida y silenciosamente posible.

Revisando con cierto cuidado las herramientas y enseres de la habitación, un martillo de exquisita manufactura llama la atención entre la amalgama de metales herrumbrosos y descuidados. Zordek podrá identificar aquí su herramienta favorita. Alguien pensó que sería beneficioso contar con un instrumento de este calibre a bordo a la hora de hacer reparaciones.

BUCANERO GOBLIN (3)

CA: 7 (peto de cuero), [12]
DG: 1d8 (4pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma, cimitarra, BA: 0
Daño: Cimitarra 1d8
Salvación: G1
Moral: 6
Valor de tesoro: 125 mo
Alineamiento: Neutral (Caótico)
Valor PX: 5

Las armaduras de los trasgos no son aprovechables para los aventureros, pero las armas, a pesar su pobre estado de conservación, son perfectamente utilizables.

B5 - CAMAROTE DE LA TRIPULACIÓN DE POPA

Oculto tras un pesado tapiz se encuentra esta sala diáfana con, al menos, veinte hamacas colgadas a distintas alturas sostenidas por una estructura conformada por pequeñas vigas de madera cilíndricas que se alzan desde el suelo hasta el techo y entre los mamparos de la estancia. Varias lámparas de aceite cuelgan cercanas a los anclajes de estos catres suspendidos, al alcance de cualquiera que descansa en ellos. Contra la pared del fondo hay apilados varios arcones y petates. Algunos de los arcones tienen grabados nombres; probablemente, los de sus propietarios, aunque la mayoría poseen simples símbolos identificativos que permiten distinguir unos arcones de otros. No hay puertas a la vista en esta habitación.

Esta es la sala en la que la tripulación humana descansa tras las duras jornadas. Como se explicaba al comienzo de la aventura, la Perla tiene duplicados los espacios dedicados a la tripulación para separar a los humanos de los goblinoides.

Durante la mañana, esta estancia estará completamente vacía, con los marineros humanos faenando en la cubierta superior u holgazaneando en la sala común. Durante la noche, solo 4 de los lechos estarán ocupados. Debido al calor asfixiante, la mayoría ha optado por arriesgarse a dormir en cubierta, atados a los mástiles y a la borda para evitar que un movimiento traicionero del mar acabe con ellos bajo las olas. Los piratas posiblemente estén comenzado a despertarse con los ruidos provocados por los aventureros en alguna de las salas anteriores, pero en ningún caso les dará tiempo a colocarse la armadura. Lo normal es que, como poco, hayan saltado de los lechos y cogido las armas. Aún así, si los aventureros han tenido cierto cuidado, puedes hacer una tirada de sorpresa para los piratas; si no lo han tenido, los piratas de la sala estarán atentos y anticipando problemas. Todos ellos van descamisados para combatir el calor y todos muestran las marcas inconfundibles del látigo en sus espaldas; uno de ellos muestra marcas aún recientes que no han tenido tiempo de cicatrizar, pero que pronto se unirán a sus compañeras.

Los arcones y petates descritos contienen las pertenencias personales de los marinos que descansan aquí: un batiburrillo de ropas de distinta manufactura, cartas personales, trozos de armas, conchas, cuentas y otras baratijas por el estilo, algunos instrumentos de navegación en mal estado como brújulas o catalejos... pero, en definitiva, nada que merezca la pena tomar. Los hombres de la Perla aprenden pronto a llevar sus objetos de valor (sobre todo, el dinero) siempre encima. Aunque Yasuki no tolera los robos a bordo, tampoco tiene la paciencia de andar investigando cada desaparición, por lo que solo aquellos sorprendidos in fraganti reciben su castigo y muchos de los piratas están dispuestos a correr el riesgo. No hay más armas o armaduras que las propias de los piratas que estén descansando en la sala en este momento.

Con todo, registrar los arcones no será una tarea vana: si los aventureros se toman su tiempo, podrán encontrar el único objeto de interés que hay. Uno de los corsarios visitarán ha escondido en su arcón, enrollado entre varias piezas de ropa, un cilindro de madera que contiene la llave del camarote del capitán. Se ha hecho con él hace pocas horas, por lo que Ya-

suki aún no lo ha echado en falta. Sin embargo, el cilindro está protegido por un puzzle que el corsario ha sido incapaz de resolver. La peculiar caja de madera está compuesta por cinco piezas circulares giratorias superpuestas, grabadas en su cara exterior con cuatro símbolos cada una. El primero de los cinco cilindros que conforman el recipiente contiene la luna dibujada en cuatro fases: creciente, llena, menguante y nueva. Los otros cuatro cilindros contienen los cuatro términos que corresponden a estas fases en vetusto, común, trasgo y endo. Al colocar los cilindros de forma que los términos de cada lengua se alineen entre sí y con el dibujo inicial al que corresponden, la tapa superior, la más cercana a los símbolos lunares, se abrirá revelando el contenido del cilindro. Los personajes pregenerados presentados pueden reconocer, mediante un esfuerzo común, todas las lenguas menos el endo, pero este último cilindro puede resolverse por prueba y error una vez alineado correctamente el resto.

En una de las hamacas, junto a la lámpara de aceite, hay un voluminoso legajo protegido con cubiertas de cuero y cosido con primor. A Elheyban no pasará desapercibido el diario de su padre, cuya lectura le amenizó los largos días sin acción en Villorrio.

PIRATA CIRINEO (3)

CA: 9 (sin armadura)
 DG: 1d8 (4pg)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 arma, khopesh, BA: 0
 Daño: Khopesh 1d6
 Salvación: G2
 Moral: 7
 Valor de tesoro: 125 mo
 Alineamiento: Neutral (Caótico)
 Valor PX: 5

CORSARIO VISIRTANÍ (1)

CA: 9 (sin armadura)
 DG: 1d8 (5pg)
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 arma, cimitarra
 Daño: Cimitarra 1d8, BA: 0
 Salvación: G2
 Moral: 7
 Valor de tesoro: 125 mo
 Alineamiento: Neutral (Caótico)
 Valor PX: 5

B6 ~ BODEGA

Esta sala supone un desabogo en el caos de mamparos que componen la cubierta inferior de la Perla. El centro de la sala lo ocupa, imponente, el segundo de los mástiles del navío, que, del mismo modo que el primero, aparece cubierto de intrincados encantamientos escritos en vetusto. Contra las paredes, se amontonan de forma ordenada barriles de agua (un agua infecta, pero de mejor olor y sabor que la sopa que les han servido hasta ahora) y del mismo brebaje alcohólico de penetrante olor que había en las copas de B2, bien sujetos con cuerdas. En la pared de proa, tres puertas conducen a otras tantas habitaciones. Frente a las dos puertas de los extremos, dos escaleras ascienden hasta la cubierta principal. La luz de los astros ilumina levemente esta zona a través del enrejado de madera de las trampillas, que protegen los accesos a la cubierta y que basta con empujar para abrir. Completan las salidas de la estancia una trampilla con una argolla de hierro en el suelo y una pequeña puerta que conduce a un habitáculo construido en la misma bodega, cerrada con un pesado pasador de hierro sin candado junto al que descansa, en el suelo, una cadena larga con grilletes de gran tamaño.



El agua del barril está, efectivamente, estancada y beberla sin mezclarla con el grog que transportan los piratas como sustituto provocará unas náuseas incontrolables y un malestar general a los aventureros que la prueben y fallen una tirada de salvación contra venenos; durante el resto del día, sufrirán -1 a todas las tiradas. A pesar del riesgo, a estas alturas la sed debería ser un problema para aquellos que no probaron la sopa que les han estado sirviendo durante su encarcelamiento.

Asomarse a una de las trampillas revelará que la cubierta está llena de piratas; muchos de ellos, dormitando si es aún de noche. Es raro que alguien se percate de los ojos que observan desde la escalera, pero puedes pedir una tirada de sigilo en este punto y un fallo podría atraer la visita de 1d3 piratas cirineos dispuestos a investigar el sospechoso ruido o la repentina sombra proveniente de la cubierta inferior.

Esta sala es la más peligrosa, ya que las dos trampillas hacia la cubierta superior dejan pasar casi todo el ruido y esta se encuentra repleta de miembros de la tripulación. Además, es la zona de paso para cualquiera que quiera ir a alguna de las otras zonas del navío. Por cada diez minutos que los aventu-

rereros se detengan aquí o por cada acción especialmente ruidosa o descuidada que hagan, haz una tirada de encuentros aleatorios según lo detallado al comienzo de la aventura.

B7 ~ JAULA

Este es un habitáculo de unos tres metros cuadrados con paredes construidas en la bodega de manera similar al resto de mamparos de la cubierta inferior. La puerta está asegurada por un cerrojo metálico de gran tamaño lleno de herrumbre que chirría de forma escandalosa al intentar accionarlo. El interior de la estancia está en completa oscuridad y un penetrante olor a bestia emana de él. Numerosas piezas metálicas recubren su cara interna, como protegiendo los mamparos de lo que sea que descansa dentro. Cuando la puerta se termina de abrir, unos ojos amarillentos se dejan ver en mitad de la gran bola de piel y pelo que ocupa casi todo el suelo de la estancia e, instantes después, un monstruo enorme comienza a alzarse. Bajo su cuerpo, pueden verse el brillo de algunas monedas de oro y varios huesos limpios de pequeño tamaño.

El habitáculo, diseñado originalmente para ser usado como almacén secundario, es ahora una especie de jaula, razón por la que cuenta con barras de hierro cruzadas en su parte interna a modo de refuerzo. Conserva un aspecto idéntico al del resto de habitaciones del navío en su cara exterior. Los piratas la utilizan para transportar animales de gran tamaño o monstruos que venden luego a excéntricos coleccionistas. En estos momentos transportan a un oso lechuza; probablemente, el ser más temido de cuantos habitan en los bosques de Valion. Hay buenas razones para ello, puesto que estos seres, que llegan a alcanzar los tres metros de altura con facilidad, son terriblemente coléricos y no dudan en abalanzarse sobre cualquiera que consideren una amenaza para sí mismos o para su territorio. Los hombres de Yasuki consiguieron capturar a este ejemplar con vida en una de los pequeños islotes en los que pararon a repostar en su camino a las costas de Reino Bosque. Hicieron falta diez hombres para subirlo a bordo empleando la cadena y los grilletes que los aventureros vieron junto a la puerta. Un marino perdió la vida en el transporte, pero el precio que sacarán por el monstruo bien lo vale (o, al menos, eso piensan los supervivientes). Poco antes de llegar a Villorrio, un ingenioso visirrtaní bautizó a la bestia como “Chico”, dado que, al parecer, sus berridos le recordaban a los de un niño pidiendo leche.

El primero de los problemas de esta estancia es el sonido del cerrojo que asegura la jaula. A pesar del relativo aislamiento del que goza el interior de la Perla, explicado en las primeras páginas de esta aventura, los corsarios han aprendido a identificar y temer este chirrido después de que un goblin bromista decidiera liberar a bordo al anterior ocupante. La bestia tuvo que ser abatida y arrojada al mar y el goblin, a modo de escarmiento, fue encerrado con el oso lechuza tan pronto como este fue capturado.

El oso lechuza comienza a escapar de su sueño en cuanto los aventureros abren la puerta, así que, si son rápidos en cerrarla, podrán neutralizar a la terrible bestia. Enfrentarse a él directamente podría resultar letal, aunque dejarlo libre a bordo de la Perla puede ser una bonita forma de generar la distracción que, sin duda, necesitan para escapar del navío. Por fortuna para aquellos que deban enfrentarse a él, Chico no está en su mejor forma. La falta de alimento y los maltratos sufridos por la tripulación han mermado sus capacidades, además de que las heridas sufridas durante su captura aún no han terminado de cerrarse.

Dentro de la jaula hay unas 50 monedas de oro que los piratas han ido arrojando. En ocasiones, cuando están muy aburri-

dos o muy borrachos (aunque ambos estados suelen ir de la mano), sujetan al oso lechuza con la cadena que hay junto a la jaula y hacen apuestas sobre quién es capaz de recuperar más monedas de su interior.

OSO LECHUZA “CHICO” (1)

CA: 5 [14]

DG: 5d8 (15pg / 23pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura, BA: +3

Daño: 1d8-1 / 1d8-1 / 1d4-1

Salvación: G3

Moral: 9

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 145

B8 ~ SENTINA

Una trampilla con una gran argolla de hierro da paso a la sentina del barco. Un fuerte olor a humedad proviene de la abertura en el suelo de la bodega. No hay forma aparente de descender, pero el suelo está a un metro de altura, por lo que es sencillo bajar. La oscuridad más absoluta reina en esta parte del navío, que, de hecho, se halla bajo el nivel del mar. La tripulación de la Perla utiliza esta sala para almacenar grandes piezas de madera y velas de repuesto que ocuparían demasiado espacio en las cubiertas y dificultarían la maniobrabilidad de la tripulación.

Agujerear el casco desde aquí puede ser otra forma de acabar con las correrías de la Perla y evitar que persiga a los aventureros si estos se hacen a la mar con un bote, pero es, sin duda, un movimiento arriesgado, ya que, si no se planifica con cuidado, podría acabar con ellos ahogados en la misma trampa. Además, el tiempo empleado en tal tarea implica un mayor riesgo de ser descubiertos porque los golpes serán escuchados por cualquiera que atraviese la bodega (B6). En la despensa (B4) tienen herramientas necesarias para que todos puedan ir dañando el casco. Cada cinco minutos podrán hacer una tirada de ataque con la CA del barco usando un mazo o una sierra y restando 1d6 PE cada turno. Además, cada diez minutos 1d6, con un resultado de 1d3 piratas cirineos pasarán por la bodega. Haz tiradas de escuchar en ambos bandos para determinar qué sucede, comenzando por los aventureros, que tendrán ocasión de dejar de trabajar y permanecer un intervalo en silencio. Cuando hayan causado la mitad de PE totales del navío, será imposible seguir trabajando en la sentina y tendrán que volver a salir si no quieren perecer ahogados.

B9 ~ ENFERMERÍA

El olor a sudor rancio, sangre y pus de la estancia golpea a cualquiera que abra la puerta. Las sábanas mugrientas que cubren los 4 catres colocados en fila contra el mamparo de estribor tienen buena parte de culpa. También tienen algo que ver los cuerpos tendidos sobre dos de ellos, culpables, a su vez, del pesado respirar y de los gemidos entrecortados. La sala aparece levemente iluminada por una lámpara de aceite a medio gas colgada sobre el techo, colocada, seguramente, para facilitar la tarea de cualquiera que sea el desgraciado que debe atender a los heridos aquí. Un maletín roñoso sobre una mesa contiene una suerte de aparatos quirúrgicos que fácilmente podrían confundirse con instrumentos de tortura: tijeras, navaja, palos de madera de distinta longitud, hilo, agujas, retales de tela razonablemente limpios... Junto al maletín, hay también un par de barricas de olor alcohólico. Una solitaria banqueteta bajo la mesa completa la decoración de esta sala de curas improvisada.



El fuerte olor a excremento que llena la sala parece provenir de dos grandes cubas en un lado de la estancia, aunque su olor se hace difícil de distinguir del originado por una tercera cuba amarrada al mástil, que, si se atiende al enorme cucharón de madera que sale de ella, bien podría ser la comida de cualesquiera que sean los seres que pasan el tiempo aquí. Un par de bancos volcados, de cuyas patas sobresalen los clavos que sirvieron en algún momento para anclarlos al suelo, flanquean el desagradable recipiente. Uno de ellos está completamente destrozado y el otro tiene pinta de que tampoco podrá ser utilizado en algún tiempo. Además, por toda la estancia pueden verse restos de madera manchada de sangre. Varios sacos apilados contra el mamparo de estribor contienen galletas de mal aspecto y trozos de carne de origen desconocido. En el tabique de proa hay construido un pequeño altar a Orcus: una caja de madera clavada al suelo con un talla rudimentaria del perverso dios y alrededor, a modo de ofrenda, varios dedos y otros miembros cercenados. En los mamparos de proa y popa, frente al mástil, dos puertas conducen a otras salas.

Los dos cuerpos tendidos pertenecen a dos orcos que participaron en una refriega la pasada noche en B10, donde aún pueden verse los rastros de sangre. Los orcos están desarmados y prácticamente inconscientes por la pérdida de sangre en la pelea y por los latigazos que el capitán se encargó de que recibieran como castigo por la trifulca a bordo. El alcohol que les han dado para combatir el dolor de las heridas contribuye también al estado semicomatoso en el que se hallan, por lo que no ofrecerán mucha resistencia. De hecho, a menos que los aventureros decidan atacarles o dirigirse directamente a ellos, no repararán en su presencia.

Uno de los orcos está abrazado a una capa cubierta de mure pero ricamente ornamentada. La capa es el premio del ganador de la disputa que condujo a los dos orcos a la enfermería, aunque los aventureros no lo sepan. Los bordados de la misma son inconfundibles para Olmedo, que podrá recuperar el regalo de su padre con mucho sigilo o acabando con el ladrón.

FILIBUSTERO ORCO MALTRECHO (2)

CA: 9 (sin armadura)
 DG: 1d8 (3pg)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 puñetazo, BA: 0
 Daño: Puñetazo 1d3
 Salvación: G1
 Moral: 6
 Valor de tesoro: -
 Alineamiento: Neutral (Caótico)
 Valor PX: 5

BIO ~ SALA COMÚN DE PROA

Esta nueva sala comunal, caótica y desordenada, supone un claro contraste frente a la sala de función similar situada en la zona de popa. El tercer y último mástil del navío se alza en medio de la estancia, con las intrincadas inscripciones en vetusto que, a estas alturas, ya resultan familiares. El suelo está completamente cubierto de tierra y restos de comida y algunos huesos de origen posiblemente humano se ven por aquí y por allá, brotando como briznas de trigo entre la hierba.

Los bancos de la estancia fueron arrancados la pasada noche en una disputa entre un par de orcos y fueron destrozados en el proceso. Una capa ricamente bordada, propiedad de Olmedo Malaespina, fue la causa de la pelea. Tan pronto terminaron, fueron azotados con severidad por el capitán, a quien no le gustan ni las peleas ni los robos (entre tripulantes, se entiende). No pudiendo determinar quién era el ladrón original y, por tanto, legítimo propietario de la prenda, Yasuki optó por la salomónica decisión de azotar a ambos. Los dolientes orcos se recuperan de sus heridas en la enfermería situada en B9.

Un examen en torno al altar dedicado a Orcus permite reconocer un colgante de plata que ha sido dejado aquí en ofrenda profana al dios de los orcos. Tiene el símbolo sagrado de Valion, así como varias muescas causadas al haber sido maltratado con algún objeto contundente.

Todo navío que se precie lleva consigo a bordo su propio surtido de roedores. La ausencia de los mismos suele indicar que algo no funciona como debería, bien una vía de agua peligrosa en algún lado, bien la falta acuciante de alimento. La Perla de Ayakashi no podía ser menos; concretamente, en este momento encontramos unas cuantas ratas mordisqueando los restos de comida que abundan por el suelo de la estancia. Estas se abalanzarán sobre el primer aventurero que entre en la sala y comenzarán a trepar por sus piernas tratando de alcanzar las partes más blandas de la víctima.

MANADA DE RATAS

CA: 9
 DG: 1 pg
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 1 mordedura por manada, BA: 0
 Daño: 1d6 + enfermedad (1/20 de contraerla, muerte en 1d6 días)
 Salvación: G1
 Moral: 5
 Valor de tesoro: -
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2

B11 - EL CAMAROTE DEL CAPITÁN

Esta sala está cerrada con una puerta mucho más sólida que el resto de puertas del navío y protegida con una cerradura robusta. El color de la madera de esta difiere de la del resto de la cubierta. Asimismo, parece más y mejor trabajada, lo que indica que ha sido colocada recientemente. El interior de la estancia parece sacado de algún palacio lejano y trasladado a este lugar. La habitación está preparada para ser iluminada con largueza, con varias lámparas repartidas por el techo y las paredes. El suelo está cubierto por una pesada alfombra con dibujos de motivos animales bordados con hilos de vívidos colores, entre los que predominan el oro y la plata. Carpas y grullas principalmente, aunque también algún zorro y pájaros de pequeño tamaño, se confunden por todo el entramado inundando por completo el habitáculo de color. Sería necesario invertir una buena cantidad de tiempo para poder apreciar todos los detalles escondidos en la alfombra. Un gran lecho con sábanas de seda cubierto de cojines, también con ricos bordados, domina el centro de la estancia ocultando parte de la alfombra. Un tosco cabecero de hierro forjado colocado en el extremo de la cama y sujeto a la pared es, sin duda, la nota discordante del habitáculo. A un lado de la cama hay un armario anclado a la pared; al otro, un escritorio con una cómoda silla de amplio respaldo junto a él. Sobre el escritorio se encuentran numerosas cartas de navegación, el diario de bitácora, instrumentos de escritura, un sextante, una brújula y un catalejo. En el mamparo frente a la cama, un gran tabique despejado, aparece un enorme mapa dibujado con tinta negra sobre una plancha de madera pulida con mucho esmero. Las islas de Endo aparecen en el centro del mismo y, a su alrededor, el resto de continentes: Ziyarid, Valion, Cirinea... Incluso las Islas Piratas aparecen majestuosamente representadas. Sin embargo, a pesar de lo hermoso y detallado del mapa, las proporciones del mismo parecen incorrectas: el tamaño de Endo debería ser menor que el de Valion y, sin embargo, aparentan tener las mismas dimensiones.

La llave del camarote de Yasuki está en posesión de un corsario visirtaní que la escondió entre sus ropas en el camarote de la tripulación de popa (sala B5). La llave se halla en el interior de una caja secreta protegida por un ingenioso mecanismo que es lo único que ha impedido que este se adelante a los aventureros. Echar la puerta abajo es, evidentemente, una opción, pero el ruido causante atraería a piratas de la cubierta superior y de las salas sin explorar, poniendo en un grave aprieto a los descalzados aventureros. En el arcón a los pies de la cama se encuentra el tesoro del capitán: distintas gemas y monedas de todo el mundo conocido, una estatuilla de jade con forma de halcón, una daga con la empuñadura enjoyada (hermosamente trabajada, pero poco práctica como arma), dos anillos gemelos con rubíes engarzados y una diadema de plata con filigranas exquisitas. Todo ello suma un total de 11.535 monedas de oro. El armario contiene varias botellas de vino de buena calidad y algunas ropas de extraño corte: una mezcla de ropajes endoneses y cirneos de colores vivos y bellos bordados.

Las cartas de navegación sobre la mesa y las indicaciones del diario de bitácora deberían permitir a los aventureros que vienen de familias marineras ubicar a la Perla en algún punto no demasiado alejado de la costa de su país de origen. La Perla navega confiada, segura de poder escapar de los barcos de la Armada Real que patrullan estas costas si fuera necesario y confiada de conseguir algún que otro botín suculento tras el fiasco del ataque a Villorrio de las Tormentas. Esto confirmará a los personajes que, ahora que disponen de una referencia e instrumentos para escapar, es factible la huida en bote con tan solo unas pocas provisiones.

Una tirada exitosa de encontrar puertas secretas mostrará un panel detrás de la cama y anclado al cabecero (y no al revés, como parece a primera vista) que puede desmontarse simplemente levantando dos pestañas y moviendo el lecho. Hacer esto revela una salida hacia el exterior lo bastante ancha como para que los aventureros puedan pasar por ella. Este hueco en el casco, sellado perfectamente hasta ahora con cera para evitar la entrada de agua, da a un bote sostenido a dos maromas que llegan hasta la cubierta superior. Así, desde el exterior este bote aparece colgado del mismo modo que los otros que rodean el casco; sencillamente, está a una altura más baja de lo natural, casi rozando el agua.

Yasuki encargó la construcción de este pequeño y lujoso camarote para sí mismo aprovechando el ingenioso sistema de escape que Nitocris ordenó incluir en el diseño original de la Perla y que al endonés no le pasó desapercibido. Mantener una vía de escape oculta en el mismo lugar en que descansa y atesora sus riquezas le permite dormir tranquilo por las noches y sentirse razonablemente confiado al mando de una tripulación de criminales sanguinarios y bestias trasgoides. Nunca se sabe cuándo el ansia de sangre o la ambición desmedida de uno de sus hombres puede desencadenar una situación desagradable en alta mar.

Localizar esta vía de escape es, indudablemente, la forma más segura que tienen los aventureros de salir con vida de la Perla, pero aún deberán tener algunas cosas en consideración. En primer lugar, la pequeña embarcación solo tiene capacidad para llevar a cuatro personas muy apretadas, contando con que no se sobrecargue con provisiones, tesoros, etc. Es posible que los personajes quieran hacer turnos para ir flotando sobre maderas junto al bote, atados al mismo. En ese caso, deberás pedir tiradas de CON por cada hora que un aventurero pase en el agua para resistir el frío y mantenerse a flote. Si los aventureros tratan de escapar durante el día, serán inmediatamente avistados y asaetados desde la Perla por 1d6 enemigos. Si se alejan lo bastante, el navío comenzará a perseguirlos. Una vez la Perla haya llegado a la altura de los fugitivos, los piratas pedirán a los aventureros que se desarmen. Si se niegan a arrojar las armas al mar, volverán a ser acibillados desde la cubierta superior. Una vez el bote haya sido izado y los aventureros estén sobre el barco, los sahuagines comenzarán su ataque, aprovechando que la Perla se ha detenido, ofreciendo a los aventureros una nueva oportunidad de escapar. Ve a la sala A1 - Cubierta principal para ver cómo se desarrolla esta escena.

Si arrian el bote aprovechando la oscuridad de la noche, una tirada de Ocultarse o Destreza para amortiguar el sonido del bote al chocar con el agua bastará para asegurar su huida. La tripulación con infravisión no es tan cuidadosa como la humana y los turnos de vigilancia son mucho más laxos, además de implicar menos ojos alerta. Aún así, si fallan la tirada, la escena se desarrollará como la persecución durante el día. Si consiguen escapar sin ser detectados, para cuando los piratas quisieran darse cuenta de la desaparición los aventureros, estos estarán ya a salvo en tierra firme. No obstante, se encontrarán a bastantes kilómetros de cualquier ciudad o poblado y, seguramente, cortos de provisiones, lo que supondrá el inicio de una nueva aventura.

Si quieres complicar aún más la huida, puedes pedir tiradas de CON para el hambre y la sed, tiradas de FUE para remar con brío y tiradas de INT o SAB para poder orientarse en alta mar. Si llevan consigo los aparejos que había el camarote, cartas de navegación, sextantes y otros instrumentos, puedes proporcionar un bono de +5 a esta última tirada.

B12 ~ CAMAROTE DE LA TRIPULACIÓN DE PROA

La estancia exhala olor a cerrado, a mohoso y rancio. El motivo se hace patente al ver las numerosas hamacas colgadas a distintas alturas y los jergones repartidos por el suelo. El techo y las paredes aparecen decorados con numerosas armas de hoja de distintas facturas y tamaños; la mayoría, cubiertas de herrumbre, y no pocas en un estado deplorable. Justo al fondo de la sala, asoma un batiburrillo de enseres personales divididos en sacos, arcones y cofres junto a nuevas armas de diversas dimensiones, piezas de armaduras, rodela, etc.

Aquí descansan la mayoría de trasgos y los orcos de la tripulación. Habitualmente, lo hacen durante las mañanas, huyendo de la luz del sol. Si los aventureros entran en la sala por la noche la hallarán vacía, pero, si llegan de día, encontrarán descansando a 1d6 orcos y 1d10 goblins. Si llevan alguna fuente de luz, despertarán a varios de ellos, que comenzarán a gritar enfurecidos y, como reparen en la presencia de intrusos, saltarán al suelo desde las hamacas y correrán a buscar un arma en las paredes o al fondo de la estancia. En caso de que el camarote esté repleto, puede que una opción sensata sea tratar de huir y bloquear la puerta con los restos de madera de B9 aprovechando el caos que reinará durante un par de turnos en B11 si tenemos en cuenta el factor sorpresa.

FILIBUSTERO ORCO

CA: 9 (sin armadura)

DG: 1d8 (5pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma, hacha de combate, BA: +1

Daño: Hacha de combate, 1d8

Salvación: G1

Moral: 6

Valor de tesoro: 125 mo

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 5

BUCANERO GOBLIN

CA: 9 (sin armadura)

DG: 1d8 (4pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma, espada corta, BA: 0

Daño: Espada corta 1d6

Salvación: G1

Moral: 6

Valor de tesoro: 125 mo

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 5

A1 ~ CUBIERTA PRINCIPAL

Al ascender por las escaleras de madera hasta la trampilla enrejada que protege el acceso a la cubierta, el aire limpio y fresco del mar se deja sentir por primera vez sobre el rostro de los aventureros. Tras subir, quedan atrás la oscuridad y el hedor reinantes casi de manera constante en la cubierta inferior del navío. La cubierta principal de la Perla de Ayakashbi es una superficie abierta en una única altura, sin mamparos ni divisiones, protegida del embate de las olas por la borda de de madera. La parte trasera de la embarcación carece de chupeta, pero una toldilla tendida desde la mesana a la popa protege al capitán y al piloto de las inclemencias del tiempo. Bajo la misma, pueden verse el timón y una mesa con aparejos y cartas de navegación. Los tres mástiles de la Perla se alzan majestuosos, con las inscripciones en vetusto ya examinadas en la cubierta inferior perdiéndose en la altura. Las velas,

cazadas pertinentemente hasta casi detener el avance del navío, se resisten furiosas y bregan con las jarcias tratando de ondear con libertad, como si contaran con vida y voluntad propias. En el centro de la cubierta, una catapulta de aspecto amenazador se sostiene sobre una plataforma giratoria accionada mediante un ingenioso sistema de poleas y cabos. Junto a ella, se elevan tres pirámides irregulares de proyectiles (rocas de tamaño medio subidas a pulso por la tripulación). Terminan de flanquear la plataforma dos amplios arcones repletos de armas de toda índole (principalmente, a distancia), que facilitan a los corsarios armarse con rapidez en cualquier circunstancia: jabalinas; hondas junto a bolsas de pequeños guijarros; ballestas y arcos de distintos tamaños y manufacturas con sus correspondientes proyectiles, y algunas espadas cortas, cimitarras y cuchillos. En el lugar del mascarón de proa hay un ariete de gran tamaño rematado con una punta recubierta de metal y amarrado al navío con cabos de grosor considerable, preparado para embestir al incauto rival que se ponga a tiro de la Perla. A babor y estribor pueden verse cuatro chalupas firmemente sujetas y listas para transportar a la tripulación en abordajes y correrías en tierra.

Probablemente, en esta cubierta tendrá lugar el acto final de esta aventura. La cubierta bulle habitualmente con bastante actividad. Durante el día, humanos faenan a bordo del barco mientras orcos y trasgos pasan el tiempo entre B9 y B11. Durante la noche, los papeles se invierten y son orcos y trasgos los encargados de faenar mientras los hombres descansan en B5 o se divierten en B3. No obstante, el calor asfixiante de las últimas jornadas ha modificado ligeramente esta rutina y es que, como se explicaba en B5, la mayor parte de la tripulación humana opta por pasar las noches en cubierta, bien sujetos a mástiles y barandas, para huir de la elevada temperatura de la cubierta inferior.

El navío se halla detenido en estos momentos, pues varios de los miembros de la tripulación afirman haber visto un extraño brillo bajo las aguas. Corren multitud de leyendas sobre tesoros hundidos frente a las costas de Valion de los tiempos en que Raknar, el corsario rojo, el más grande y temido de todos los capitanes piratas que hayan conocido estos mares, azotaba con impunidad las costas de Reino Bosque, Visirtán y Neferu. Se cuenta que era tal el temor y el odio que los capitanes de estos reinos le tenían que preferían arrojar las mercancías y riquezas que transportaban nada más ver ondear su bandera que entregar la carga al pirata. Y de estas leyendas llevan años aprovechándose sin saberlo los sahuagines que habitan el reino de las profundidades situado cerca de estas costas para capturar nuevas presas. Primero, atraen la atención de la tripulación con la ayuda de bancos de peces de escamas plateadas que sus sacerdotes comandan a voluntad. Luego, cuando el navío se ha detenido a investigar el llamativo brillo, sus guerreros abordan la presa trepando por el casco y acaban con la vida de toda la tripulación, salvo unos pocos desgraciados a los que arrastran consigo a su guarida para someterlos a terribles torturas, no sin antes hundir la embarcación.

En el momento en que los aventureros deciden ascender —o en cualquier otro momento que sea oportuno—, los sahuagines son detectados por la tripulación, que comienza a dar gritos de alarma que se dejarán sentir en todo el barco y atraerán la atención de cualquier corsario de la cubierta inferior. 10 sahuagines y un líder comienzan el combate arriba y el resto subirá en el turno siguiente. Los aventureros que terminen de ascender a la cubierta, si deciden hacerlo, no serán atacados en este primer turno, ya que pasarán desapercibidos. En los turnos siguientes serán atacados por 1d3 sahuagines independientemente de lo que hagan y por 1d4 piratas (de cualquiera de los tipos aparecidos en la aventura), a menos que se con-

centren en atacar a los invasores. En este caso, los piratas los considerarán aliados y los respetarán. Cada turno caerá 1 sahuagin y 2 piratas (de cualquiera de los tipos presentes) en los combates entre corsarios y los hombres pez. Este sistema, aunque poco realista, permite agilizar la parte en la que no participan los aventureros y centrar la atención en ellos. Los aventureros podrán intentar escapar en una de las chalupas de los costados de la Perla, pero para ello tendrán que abrirse paso en la cubierta plagada de rivales, tratando de esquivar los ataques descritos anteriormente. Para llegar a una de las chalupas con éxito, deberán acabar al menos con cinco enemigos. Tras alcanzar la borda, dos aventureros tendrán que invertir un turno completo para bajar la chalupa al mar y otro turno para descender por las maromas hasta llegar al bote. Esta pequeña embarcación, a diferencia del encontrado en B11 - El camarote del capitán, es una chalupa preparada para transportar diez piratas más sus presas con holgura, por lo que los aventureros, los aldeanos de Villorrio y otras provisiones que hayan podido obtener tendrán sitio de sobra a bordo.

El resultado del combate será decisivo para el futuro de los aventureros que no hayan podido o querido huir. Una victoria de los hombres pez significa la muerte irremisible para los aventureros y los otros habitantes de Villorrio. Sin embargo, si ayudan a los piratas a derrotarlos, el capitán Yasuki les ofrecerá graciosamente unirse a su tripulación, ya que acabaría de sufrir bastantes bajas. Si se niegan, accederá a dejarles marchar en una chalupa con provisiones y su parte del tesoro de los Sahuagin (la parte proporcional que les corresponda en función de los piratas que sigan con vida). Por supuesto, si los jugadores así lo deciden, es posible que el combate continúe entre piratas y aventureros una vez acabada la amenaza común. En este caso, es posible que los aventureros se hagan con un magnífico barco con el que surcar los mares, aunque tripular un navío de estas características con tan poco personal resultará complicado.

SAHUAGIN (20)

CA: 5 [14]

DG: 2d8 (9pg)

Movimiento: 12 metros (24 metros nadando)

Ataque: 1 arma, tridente y red(5), lanza(3), ballesta ligera(2), BA: +1

Daño: Tridente, lanza 1d6; ballesta ligera(1d6)

Salvación: G2

Moral: 8

Valor de tesoro: 500

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 29

LÍDER SAHUAGIN (2)

CA: 5 [14]

DG: 4d8 (18pg)

Movimiento: 12 metros (24 metros nadando)

Ataque: 1 arma, tridente y red, BA: +2

Daño: Tridente 1d6+1

Salvación: G2

Moral: 8

Valor de tesoro: 500

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 40

CONTINÚA LA AVENTURA

Aquí concluye la historia *La Perla de Ayakashi*, pero tal vez quieras seguir utilizando a la Perla y su capitán, si es que este aún sigue con vida. Cuando Nitocris descubrió el robo de la Perla lo interpretó como un signo divino: la prueba de que nada bueno podía esperar del mar. Sin embargo, no pensaba dejar impune al atrevido corsario, por lo que hizo correr la voz de que una suculenta recompensa se ofrecería a aquel que le devolviera la Perla y a su capitán. Los personajes pueden enterarse de esto a través de alguno de los piratas cirneos a bordo y tratar de devolver el barco a su legítimo dueño si consiguen apoderarse de él. También es posible que encuentren numerosos problemas en el camino si deciden conservarlo.

Con todo, asumir que los aventureros hayan podido salir victoriosos de este berenjenal podría ser, sencillamente, una presunción ridícula. Tal vez necesitan que un grupo de auténticos aventureros, mucho más curtidos y liderados por el propio Balazar y el padre de Elheyban, partan en su busca para arrancarlos del mismo corazón de las Islas Piratas.



REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Crónicas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Crónicas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Crónicas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Crónicas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Aventuras de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

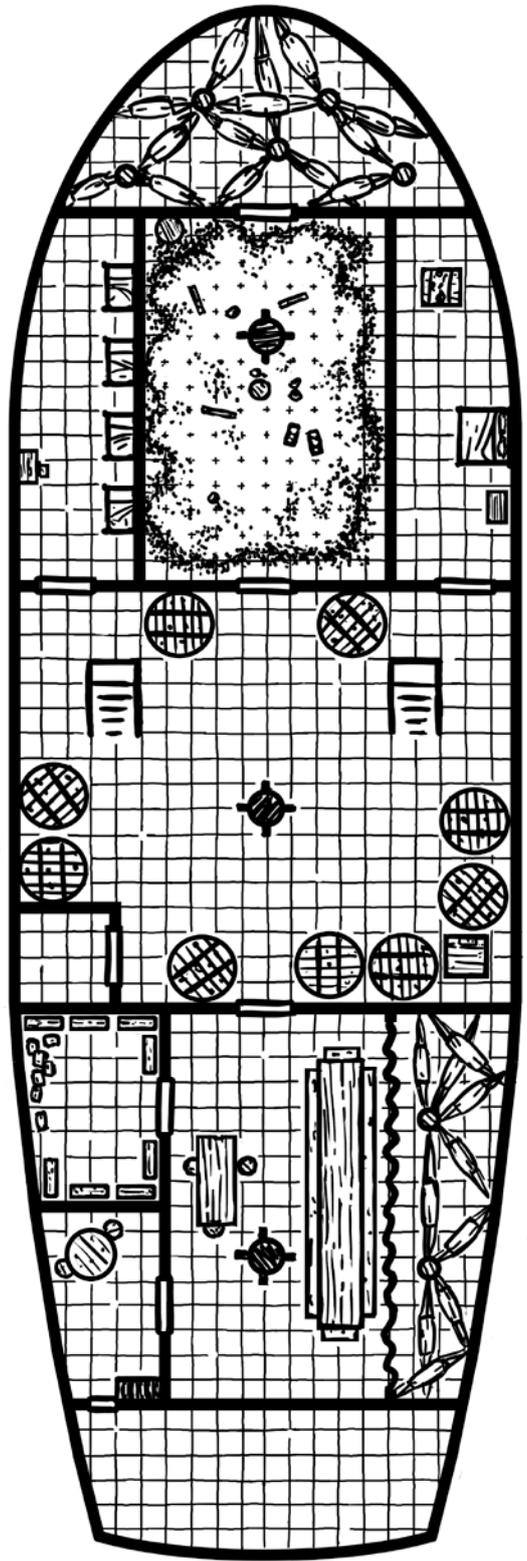
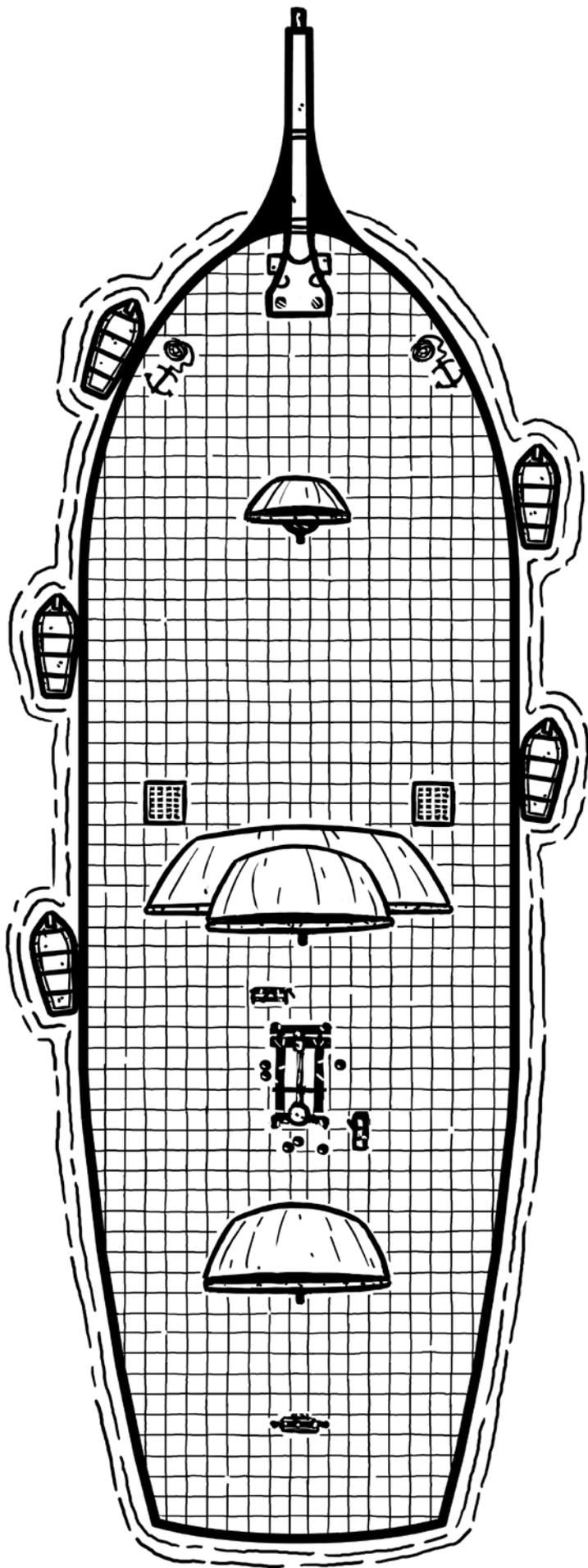
Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

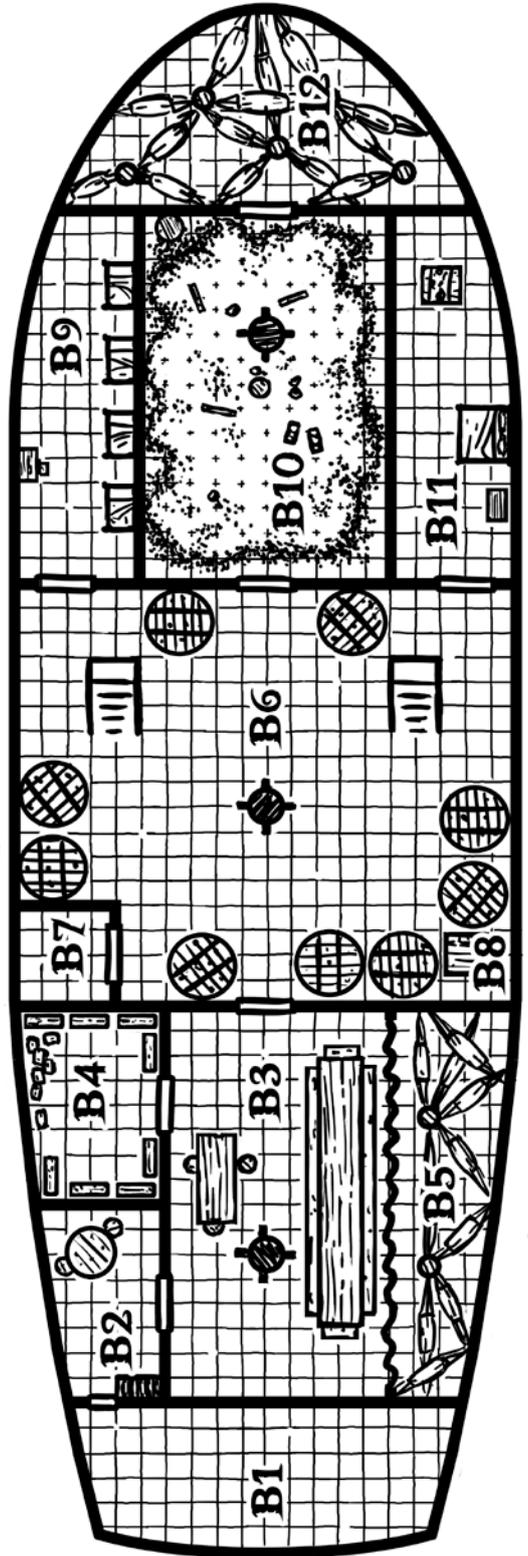
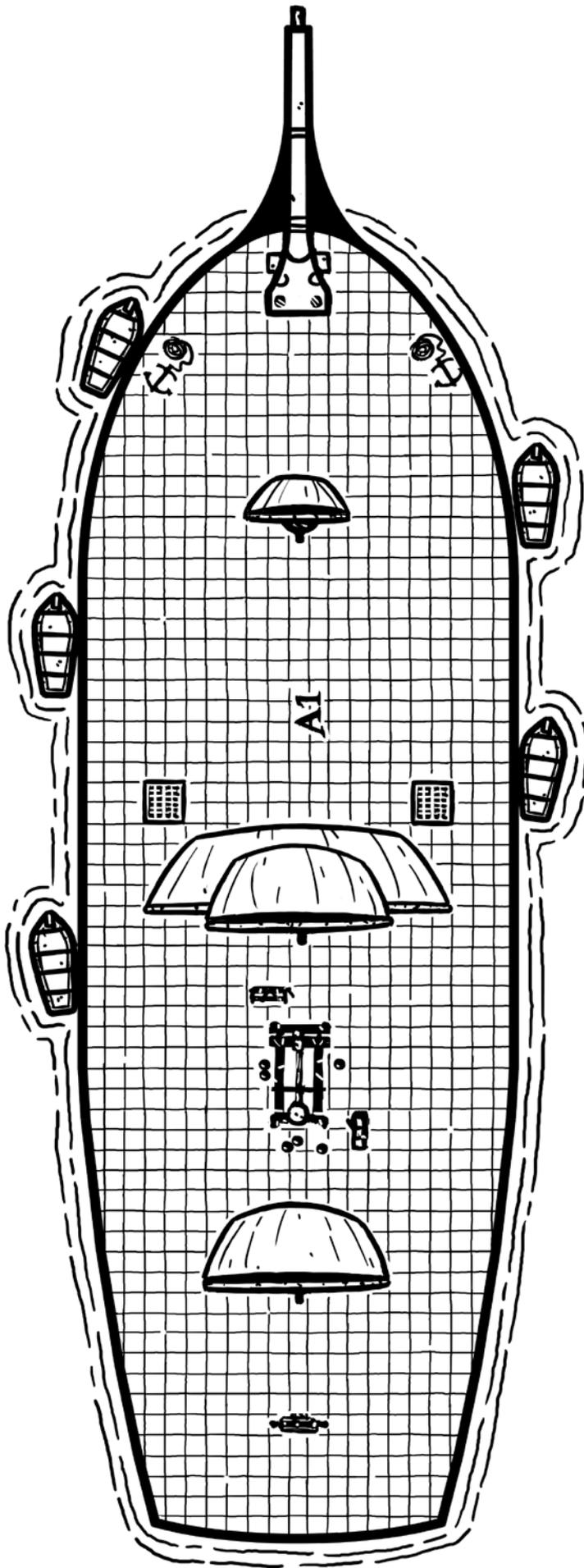
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras que en *Crónicas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Crónicas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)







Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

LA PERLA DE AYAKASHI

MÓDULO PARA 4-6 PERSONAJES DE NIVEL 2

La Perla de Ayakashi es uno de los más infames y temidos bajeles corsarios de todo Valion, capitaneado por el nefando y malvado Yasuki, un humano de ojos rasgados y tez morena nacido en Ayakashi, en la lejana Endo. Su triste fama le persigue allá donde sus negras velas rasgan el horizonte, dispuesto siempre para asaltar otros navíos, cuando no hostigar las aldeas costeras. ¿Serán los aventureros capaces de acabar de una vez por todas con esta terrible amenaza?

