

Diamantes del cofre negro.

Una Aventura para **Piratas!!!**
escrita por **Hermes Prous**
para el **C.R.Minotauro**

Diamonds
Diamonds
Diamonds of the black Chest

Running Wild- Under Jolly Roger.

0.Introducción

Diamantes del cofre negro es una aventura que dirigí totalmente improvisada una noche de la navidad de 1997, en el suelo de mi habitación, pues en el garaje hacía mucho frío. La aventura fue situada en Port Royal en el año 1682, pero es fácilmente adaptable a otro lugar y otra época, es más esta aventura es mas apropiada situarla en una colonia hispana, por lo de la devoción católica. Es más divertido si los jugadores empiezan por solitario aunque no pasa nada. La aventura puede llegar a ser humorística. Espero que os guste tanto como nos gustó a nosotros.

1. La Taberna

Los Pj se encuentran en la taberna de "Ugly Pig", en una calle que sube del puerto de Port Royale, Jamaica, ahora en 1682 una colonia inglesa. La taberna no es muy grande con una larga barra a la derecha, tal y como se entra y a la derecha hay unas seis mesas de madera oscura redonda. El regente es un sucio, gordo y grasiento hombre? que viste una camisa de rayas horizontales que antaño fueron rojas y blancas. (En mi partida el tabernero era un Pj). En la taberna están los Pj (tanto si van juntos como separados), en la mesa mas alejada se encuentra oculto bajo una capa y una botella de vino, un enigmático hombre. En otra mesa se encuentran cuatro individuos que parecen ser piratas, corsarios o cualquier cosa menos monjas de la caridad. Parece que van bastante bebidos y tienen ganas de follón. Mientras en las calles está lloviendo sobre los adoquines de Port Royale.

Presentada la situación los jugadores pueden interactuar libremente, hablar con el tabernero, beber, jugar a dados, empezar una pelea, intentar hablar con el misterioso hombre solitario. La cuestión es que pase el tiempo. Y los Pj disfruten de su tiempo libre.

El Máster ha de conseguir que los Pj organicen un follón para que venga la guardia a la taberna. Para ello hay varias opciones.

A: Los cuatro piratas que van pasado sde rosca hagan algún leve comentario a los PJ o le digan cosas sobre su madre, también pueden insultarles o pegar algún empujon. Por cosas más pequeñas que un comentario los Pj suelen pasar

a sangre y fuego hasta el abuelito.

B: El Tabernero se niega a servir a alguno de los Pj, porque lo ve muy borracho, ¿Un Tabernero haría eso? No creo, pero no es mala idea para que los Pj se enfaden. y la lien en la taberna.

C: Si el guardián quiere enredar la trama, lo PJ tienen una opción que es hablar con el enigmático hombre, las respuestas del hombre serán unos leves gruñidos, en caso que le molesten, algo como beberse el vino e intentar alargar la conversación, el hombre le insultará en castellano y posteriormente en inglés algo como: "*Largo, sucio bastardo*" En caso que los pj alzen las armas, el enigmático hombre se alzaré y vestido como un hidalgo español, con fino bigote desenvainará su espada de Toledo y retará a un duelo al Pj más puñetero, le increpará palabras, como que un caballero no ha de negar pues pone en juego su honor. (Al decir la verdad lo más seguro que los Pj no tengan honor ninguno, pero le pueden seguir la gracia). Si los jugadores acceden dirá con un tono de vanaglorancia

-Reúnase a mediodía en lo mas alto del mirador el domingo junto con sus padrinos y ya veremos quien es el hombre.

Tras decir esto se marchará del local.

Estas son varias opciones que tiene el máster de liarla en la taberna, el máster puede hacerlo como le dé la gana. Lo importante es que al cabo de un rato, alarmados por tanto follón, tenga que aparecer el sargento de la guardia O'Donnell junto a cuatro de sus novatos soldados. Al grito de "¿que coño pasa aquí" entrará el gordo sargento abriéndose paso e intentando apaciguar la bronca que el master haya confeccionado. Los novatos soldados lucharán torpemente y mal dirigidos por su sargento, atacarán a quien no tienen que atacar, y finalmente apresarán a todos menos los Pj y el tabernero.

El gordo sargento enviará a los soldados que a lleven los detenidos al calabozo mientras él se queda investigando en el lugar de los hechos. Lo que hará el gordo sargento con barba de cuatro días, será sentarse en la barra y pedir al tabernero una copa y empezará a hablar con el tabernero. Mientras, la noche está muy avanzada, ha dejado de llover y en la taberna solo están los Pj, el tabernero y el sargento. Si los jugadores realizan una tirada de escuchar oirán de boca del mismo sargento, habla una mezcla entre Arensibia y benemérita(Un fragmento por cada tirada exitosa) entre fragmento y fragmento el tabernero le invita "desinteresadamente" a otra ronda.

-Pues sí, estos niñatos que se hacen soldados no tienen lo que se ha de tener, tienes que darle siempre órdenes porque no entienden nada y nunca me dejan beber en servicio.

(No somos nada. dice el tabernero sirviendo otra ronda.)

-Gracias por la copa, es que nos somos nada, yo que he tenido el escorbuto, las fiebres del amazonas, que me ha mordido un tiburón, yo que he luchado, yo solo contra cien españoles, ya me ve aquí siendo sargento, víctima de los envidiosos. (El mundo está lleno de aprovechados, comenta el tabernero, sirviendo otra ronda)

- Pero ahora ha llegado el momento, el momento de la verdad porque ahora tengo una gran misión encomendada, por cierto este whisky está muy bueno.

(Ahora mismo le sirvo otra ronda mi sargento, que aquí la casa invita.)

- Usted si que me entiende, yo tengo una gran misión(por aquí el sagto ya va tajadisimo de whisky.) este domingo a mediodía vendrá un cargamento de diamantes a la ciudad y a mi, al sgtO'Donnell soy el encargado de la dirección en la seguridad. es un método discretisimo, el cargamento vendrá escondido. (sirviendo tres rondas de golpe dice el tabernero, ¿Donde vendrá escondido?)

- Eso es un secreto, pero con confianza entre usted y yo, el cargamento vendrá en la procesión del domingo, dentro de la virgen, en un cofre negro. (dando la botella el tabernero)
- Bueno yo me voy, tabernero. Me voy al local donde lo organiza...

2. Un paseo nocturno.

Al decir esto, el sgtto casi se cae de la silla y va tambaleándose hacia la salida. Si los jugadores lo han escuchado es muy probable que sigan al sgtto, junto a ellos irá el tabernero, quien también quiere averiguar más sobre los diamantes. De los Pj depende la relación con el tabernero, aunque gracias a él, saben lo de los diamantes.

El sgtto se moverá por la ciudad haciendo eSes, mientras es seguido por unos cuantos individuos. Al cabo de unos minutos, dos piratas se topan con el sgtto, y el sgtto sice totalmente borracho:

-Mira por donde vas.

Los dos piratas parecen reconocer al sgtto, lo tiran al suelo y lo van a matar, mientras le dicen que es un perro sarnoso. En este momento están a punto de matar la garantía de los diamantes, sería preciso que los jugadores tuvieran que proteger al honrado protector de la ley y la justicia. Si pasan habida cuenta de los rufianes, el sgtto se levantará, le dará una patada a uno y dirá:

- Toma, y eso sin tocarte.

y continuará andando. Al final entrará en un callejón, y mirando a una pared cogerá un manojo de llaves, y estará un buen rato para intentar abrir una puerta camuflada como si fuera pared. De repente los jugadores hacen ruido y el sgtto se pregunta en voz alta que pasa, se acercará a la bocacalle, y dirá que solo son los gatos. Al final abrirá la puerta los jugadores oirán un gran ruido

Interludio: Hay otra forma de hacer las cosas, también pueden secuestrar directamente al sgtto y que les lleve hasta allí, pero no será tan divertida aunque más rápida.

Los jugadores si asoman la calle no verán al gordo sargento pero si una abertura en la pared que da unas escaleras oscuras y muy húmedas de caracol. Si bajan llegarán a una sala donde en el suelo, el gordo borracho está durmiendo la mona, en la sala hay una gran cantidad de disfraces de monjas (Si, los guardias se disfrazarán de monjas para proteger la virgen durante la procesión), también en una mesa hay un mapa de la procesión y una carta. La carta dice que el cargamento de diamantes llegará por tierra y que en la colina del mirador justo por el otro lado de la ciudad se unirá a la procesión y allí pondrán el cofre negro dentro de la virgen, mientras 30 guardias y otros cuarenta disfrazados de monjas velarán por la seguridad de los diamantes. El recorrido empezará detrás del mirador y a eso de mediodía estarán en la cima (si, justo cuando el duelo) y a las doce y cuarto la habrán bajado a la ciudad y a la una estarán en la plaza central, donde harán la ofrenda y posteriormente entrará en la iglesia.

En la sala no hay más.

3. Los Diamantes del cofre negro.

Cuando los jugadores salgan de la sala, habrá amanecido, es viernes por la mañana y solo tienen dos días para organizar el rapto de los diamantes. Han de organizarlo todo, como acercarse a la virgen, como robarla y como escapar, como despistar a "monjas" y guardias. Por cierto, ¿los jugadores saben leer?. Ahora la

aventura queda en manos de los jugadores, ellos han de elaborar el plan. Han de tener en cuenta que a lo mejor uno de ellos y sus dos padrinos han de estar a la misma hora en un duelo, El desarrollo de la aventura queda totalmente a la discrección de los jugadores. Si consiguen la virgen, la cual se necesita un VIG de 48 en total, para transportarla, en su interior se encuentra el preciado cofre negro con un total de 14 diamantes cada uno valorado en 1000 pesos. Los Pj deberían recibir alrededor de 5 pts de experiencia y otros tantos de fama. Esta aventura puede acabar de cualquier forma, aquí el máster puede pasarselo bien con las propuestas de los jugadores.

Anexo 0. Como fué con los C.R.Minotauro.

El plan que idearon mis jugadores cuando la dirigí fue divertidísima, acorde con el toque paródico de la aventura. Tres jugadores estaban en el duelo, el duelista y los dos padrinos, mientras pasaban los diamantes al lado suyo. Los otros tres estaban disfrazados de monjas e iban con la comitiva. Cuando acabó el duelo los tres pj, fueron a la plaza central tras haber tirado por el barranco al traductor del texto(no sabían leer) un tal Nicholas Davenport(Módulo del libro básico) que además era padrino del hombre enigmático. Mientras en la plaza el tabernero que, disfrazado de madre superiora, no muy bien ya que llevaba barba y fumaba un puro y cuando una niña le miró le dijo: "No me mires mala puta"(sacado de la película Evil Ed). y dos jugadores más lanzaban un barril de pólvora, creando el caos en la plaza, caos que aprovecharon para secuestrar la virgen y llevarsela calle abajo hacia el puerto. Cuando alguien gritó "Que se llevan a la virgen" ellos respondieron que "La llevamos a un lugar seguro", fue un engaño que no duró mucho porque al poco gran cantidad de monjas muy enfadadas corrían tras los Pj sacando espadas, ¿¿¿¿alabardas????, pistolas, de debajo de los hábitos y a la cabeza de todo ellos el sgtO'Donnell, que desgraciadamente se tropezó y fue atropellado por las monjas. Al final los jugadores se pusieron a buen recaudo (para ellos) la virgen en su barco y zarparon.

Anexo 1. Tabla de Pnj's.

Los PNj de esta aventura se pueden jugar perfectamente con los Pnj genéricos del libro básico, pero pongo la página donde se pueden encontrar y el tipo de personaje que se ha de usar para cada uno de ellos. El duelista tiene su propia ficha.

- El Sargento O'Donnell (la estrella invitada): cómo Oficial del ejercito, pg 232
- Soldados novatos, guardias y monjas disfrazadas: cómo soldado de infantería o milicia urbana, pg 232 y 231
- Piratas: cómo marinero, pg 231

-El Duelista(hombre enigmático)

VIG 12 AGI 12 MAN 11 PER 13 CON 11 ENC 12 VOL12 Ref 4 Cor 2 Coc 0
Correr(vig) 14, cabalgar (agi) 15, Acrobacias (agi) 13, Esgrima (Per) 18, Frialdad

(vol) 13, primeros auxilios(con)12, Seducción(enc)13.

Codicía, enemigo mortal, lujurioso, sed de sangre, ambidextro.

Espada-6d6+2- corta, clava, guarda

combate 18-HCD, Esquivar 17-CE, Herida 14-mod, Inconsciencia 14-mod