

Sopa de Tortuga

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

Abril de 1692
En algún lugar del Caribe

0. Introducción.

Hace pocos días que la tripulación del *Interceptor* se encuentra alegre y feliz, a la manera pirata claro está, y es que dirigidos por su excéntrico aunque eficaz capitán, el capitán Barracuda, asaltaron un galeón español con un importante cargamento de plata y obras de arte coloniales. La batalla fue dura e intensa pero el éxito compensó la pérdida de diez hombres y media tripulación herida, al final y al cabo ahora hay más tesoro a repartir, entre ellos nuestros jugadores.

Pero el capitán Barracuda mostró en la cena junto a sus lugartenientes su deseo de cenar sopa de tortuga para celebrarlo, así que llamó al cocinero, o eso se hace llamar el gordo pestilente francés que sirve el rancho a la tripulación. El cocinero que se llama Pierre aunque todos lo llaman *cerdo gabacho* informó a Barracuda que no había tortuga y el capitán estuvo a punto de tirar por la borda al cocinero si no fuera por su segundo de a bordo que pudo evitar la desgracia de *cerdo gabacho* y la dicha de la tripulación ya que así no tendrían más que comer esa mierda que él llama comida.

A la mañana siguiente Barracuda reúne a sus “oficiales” (cuando hablo de oficiales me refiero a sus lugartenientes ya que es un barco piratas y oficiales no sería el término exacto) y les insta a que ya pueden encontrar una tortuga para hacer sopa o empieza a pasar por la quilla a todo el que haga falta. Así que después de las amenazas llama a toda la tripulación para....

1. Caprichos de un capitán.

Nuestros jugadores se encuentran junto a la mayoría del resto de marinos limpiando la cubierta del barco, a pesar de ser un trabajo pesado están contentos pues hace pocos días que asaltaron un galeón castellano, *El Trueno*, cargado de metales preciosos y están pensando en que gastarlo. Se encuentran a un par de millas de un islote donde presumiblemente hagan escala antes de ir a una isla civilizada donde gastarse tamaño botín.

El capitán Barracuda y sus fieles se encuentran en su camarote en popa planeando los próximos pasos que lo más seguro es que sea como cuando y donde irán a gastarse los doblones. Al poco el capitán y los demás hombres salen al castillo de popa y el segundo de a bordo grita:

-¡Tripulación! Dejen lo que están haciendo y reúnanse inmediatamente a popa, su capitán desea hablarles!

La tripulación irá dejando sus quehaceres para acercarse a popa del barco y escuchar que dice su capitán, unos sentados en barriles, otros apoyados en cabos, otros en el suelo, otros de pie, pero todos atentos a Barracuda.

Barracuda es un hombre de unos cuarenta y tantos años de complexión fuerte, de rostro curtido, y nariz aguileña. Lleva un pañuelo en la cabeza y por encima de él un sombrero negro, lleva aros de oro en ambas orejas y viste una vieja casaca, una camisa blanca y unos pantalones anchos. Maneja como nadie el machete y dice que tiene su pistola siempre cargada para el primero que quiera amotinarse. Barracuda hablará en voz alta y con actitud épica y gloriosa:

- ¿Qué tal tripulación? Os vuelvo a felicitar a todos por la descomunal batalla en la que trituramos a los castellanos en pos de nuestro beneficio común y del latrocinio que hicimos de las bodegas del *Trueno*. Sabed que dentro de poco fondaremos y nos gastaremos todo el botín en los que más nos apetezca. Pero quiero que antes hagamos una celebración en nuestro barco pero para ello vuestro capitán ha de realizar una cena especial, algo digno como la batalla naval en la que nos vimos envuelto hace unos días.

Para ello, ¡vuestro capitán se merece algo especial, algo que siempre debería de haber en nuestra despensa!, ¡vuestro capitán desea, no mejor, anhela una buena sopa de tortuga! Para mi desilusión resulta que no hay tortuga en este barco y me entristece ver en que poca estima y consideración tenéis a vuestro capitán.

Así pues, he determinado que no iremos a tierra hasta que no hayamos hecho la fiesta de celebración de nuestra victoria y por lo tanto si no hay sopa de tortuga no hay fiesta ni reparto de botín ni NADA DE NADA. ¿Ha quedado claro tripulación? Y por si no queda claro al primero que oiga que se queje lo paso por la quilla yo mismo y os recuerdo que hace más un año que no hemos carenado el barco.

Tras estas palabras el capitán Barracuda se encierra en su camarote mientras su segundo de a bordo: el castellano Diego Puñal habla a la tripulación:

- Tripulación me ha informado vuestro capitán que la persona que se encargará de dicha tarea sea *Cerdo gabacho* y que para ello podrá a elegir a tantos hombres necesite, también me ha dicho que os haga saber que espera que la fiesta de esta noche sea espléndida.

Tras esto Puñal entra en el camarote de Barracuda y *Cerdo Gabacho* empieza a elegir a los hombres que irán con él. A dedo el cocinero va eligiendo los “afortunados” y como no, son los jugadores más otro tripulante del barco que es un inglés de Jamaica que se llama Robert.

- Bueno amigos, vamos a buscar esa jodida tortuga, sino la encontgais os pgometo que vais a comeg sopa de gata hasta que os salgan del culo. Así que ya podéis subir a las cofas y mirar pog babog y egtgibor a veg si apagece una, mientgas yo igé a pgepagag el caldo y tu (señalando a uno de los jugadores) vendgás a ayudagme.

Estas son las palabras de *Cerdo Gabacho* así que los jugadores ya tienen trabajo que hacer. Desde sus puestos de vigía buscarán el rastro de alguna tortuga para ello que cada hora realicen una tirada de percepción oculta. Si alguien usa algún tipo de catalejo obtiene una bonificación de +4 pero durante las dos primeras horas todos los resultados son fracasos solo a partir de la tercera hora el que acierte la tirada verá como por la superficie aparece el caparazón de una linda tortuga. Pero mientras en la cocina...

El cocinero gabacho junto a su pinche (uno de los jugadores) se dedican a hacer el caldo, pero claro primero hay que hacer la comida así que hoy toca estofado. ¿estofado de que? Umm mejor no saberlo dejémoslo en estofado. La cuestión es que huele tan mal y es tan asqueroso que si el jugador no pasa una tirada de Vigor vomitará y deseará marcharse de la cocina, y para ello tendrá que encontrar una buena excusa ya que *Cerdo gabacho* tiene intención de apropiarse del jugador como pinche para siempre.

En el momento en que se de la alarma de la tortuga. El cocinero, su pinche y Puñal saldrán a cubierta. Efectivamente una tortuga surca los mares con su grácil navegación, en estos momentos se encuentra a babor del barco a medio camino entre el barco y una pequeña isla. Puñal grita que arrien el bote y que los elegidos o sea los jugadores vayan a por la tortuga. Que los jugadores decidan que es lo que llevan para poder atraparla o matarla. El mar está bastante bien y una tirada de manejar botes con un bonificador de +2 permitirá acercarse a la desdichada tortuga. Poco a poco se acercarán al reptil y cuando estén preparados para la primera acometida la tortuga se sumergerá y desaparecerá. Ahora tiene que esperar a que tengan suerte a ver donde aparece. Una tirada de manejar botes y otra de percepción exitosas permitirán encontrar la tortuga al cabo de media hora, cerca de la costa de la isla. Pero de camino al esquivo reptil un ruido semejante a un trueno se oirá en la inmensidad del mar...

2. El Trueno y El Rayo.

El sonido de un cañonazo sorprende a los jugadores y es que *El Rayo*, un galeón castellano ha aparecido por babor y pretende atacar al *Interceptor*. El galeón era el compañero de *El Trueno* que por desgracia se perdieron y en ese intervalo de tiempo Barracuda y sus hombres dieron buena cuenta de él. *El Rayo* recogió a los pocos supervivientes de *El Trueno* y ahora pretenden vengarse del *Interceptor* y de paso recuperar las mercancías del galeón castellano asaltado hace pocos días.

Ahora los jugadores pueden hacer dos cosas o volver al barco para ayudar sus hombres o que se las apañen solos y sigan con la tortuga.

1. *Vuelven al barco*: es necesario de una tirada de manejar botes con una base de éxito de 4 para llegar a tiempo al barco para el enfrentamiento. En caso de que lleguen desarrolla el combate naval y sigue la historia normal.

2. *Van a por la tortuga*: desarrolla el combate naval igual. Si el barco vencedor es el *Interceptor* pasa directamente al capítulo quinto mientras que si *El Rayo* es el vencedor, tendrás que improvisar la partida pero lo cierto es que los castellanos intentarán prender a los jugadores y ajusticiarlos o llevarlos prisioneros a la Habana.

El combate naval está diseñado para jugarse con el juego coleccionable *Pirates from the crimson coast*® pero en los apéndices se incluyen todas las estadísticas de barcos para jugar con el sistema del juego de rol de Ludotecnia.

El Rayo es un navío con tres mástiles. Tiene tres cañones de alcance largo con una dificultad de 4. y su velocidad es de S+L. Habilidades: artillero y capitán.

El *Interceptor* es un barco con dos mástiles. Tiene dos cañones, el de popa es de alcance corto con dificultad 2 y el de proa es de alcance largo y con una dificultad de 3 su velocidad es S+S+S. Habilidades: capitán.

La disposición inicial de los barcos es la del *Interceptor* a unos 20 centímetros de una isla por babor y por estribor mientras que por la amura de estribor y 15 centímetros más atrás viene *El Rayo* quien será el que inicie el turno.

En caso de victoria de *El Rayo* solo queda más que improvisar que hacen los jugadores para salvarse de la ira de los castellanos y posteriormente si quieren vengarse o salvar a Barracuda, Puñal y sus hombres quienes los confinarán en los calabozos del castillo del Morro en la Habana, Cuba.

Si los piratas son los vencedores, que ellos mismos decidan que hacen con los supervivientes ya que el capitán Barracuda da libertad a sus hombres para que hagan lo que quieran siempre y cuando haya sopa de tortuga para cenar.

Por cierto la carga de *El Trueno* también es succulenta, plata y objetos preciosos por doquier pero no caben en el *Interceptor* así que deberán remolcar el barco si es que no lo han hundido.

(la mayoría de estas decisiones son típicas de un capitán pero dejemos que Barracuda esté ensimismado en su sopa y que los jugadores puedan ser más libres en la partida y poder decidir que pasa con *El Rayo*)

3.Una doncella en apuros.

Este capítulo es una trama secundaria dentro de la línea argumental del resto de la partida y sirve para enlazar con una partida futura y para que los jugadores involucrados ganen algún punto de fama extra. Para jugarlo es necesario que los jugadores se encuentren en el barco al menos al final del combate naval o incluso cuando se registra *El Rayo* así que si decidieron quedarse cazando la tortuga no hace falta que dirijas esta parte.

Una vez que *El Rayo* ha sido vencido los jugadores que estén en el barco podrán registrar los tesoros que esconden el galeón castellano. A uno o varios jugadores, dependiendo de si van solos o juntos tendrá un encuentro especial. Pues mientras coge candelabros y cubiertos de plata encontrará escondida a una bella doncella con un precioso vestido verde con un generoso escote y junto a ella a un anciano calvo vestido todo de negro y con una cruz roja en el pecho (una tirada de heráldica lo identificará como un caballero de Santiago). La joven es doña Mercedes de Villamediana mientras que el anciano es don Ramiro de Burriach. Ella forma parte de la corte de la Reina y se encuentra en una misión especial para informar al gobernador de Cuba de unos asuntos muy trascendentales en la política mundial, asuntos que no importan en esta partida mientras que el caballero de Santiago es el camarero del duque de Alba y acompaña a la joven para protegerla.

Con miedo la doncella pide clemencia a los jugadores mientras don Ramiro con un porte más orgulloso pero sin desdén les ruega que no cometan una locura.

- Por favor, no nos maten. Somos inocentes, nos dirigimos a la Habana y tenemos un importante misión. Necesitamos salir de aquí. Se lo podremos recompensar.

Dice la bella morena casi a punto de llorar

- Sepan vuestas mercedes que es un grave error el que cometerán si no permiten que esta señorita no llegue a sus destino.

Bueno este es más o menos el discurso que los dos castellanos argumentarán a los jugadores, para suerte para los primeros nadie más les ha visto de momento. Mercedes y Ramiro no explicarán de que se trata pero como mucho dejarán entrever que es algo muy importante y que muchas vidas están en juego. Aquí como siempre los jugadores pueden hacer lo que quieras así que pueden matarlos. Matarlos y registrarlos, violarlos matarlos y registrarlos (no por ese orden obligatoriamente), mostrarlos a Barracuda, en ese caso los secuestrará y pedirá por ellos un rescate, mientras, vivirán en el barco como prisioneros de lujo, cenando con el capitán en caso que consigan la tortuga.

Y otra opción, la más peliculera y quizá la más estúpida para un pirata, es ayudarles. Para ello deberán encontrarles un escondite seguro, llevarles comida y cuando sea oportuno que puedan encontrar una forma de llegar a la Habana. Para todo ello tendrán que ingeniárselas los jugadores, por cierto la comida de *Cerdo Gabacho* no es lo apropiado para gente de tan noble cuna y eso provocará las quejas de la bella Mercedes. Eso puede molestar a más de un jugador. Sobre enamoramientos con Mercedes queda en manos del master y el jugador.

4. Sobre tortugas y tiburones.

Tras la batalla naval con el galeón castellano y el registro a sus bodegas las horas han pasado y quedan un par de horas para el atardecer, *Cerdo Gabacho* ha sido llamado por el mismo Barracuda a su camarote, los gritos se oyen desde proa.

- ¡ O me traes esa tortuga o te paso por la quilla! 'POR LA QUILLA, RECUERDALO BIEN POR LA QUILLA!

Nunca se le había visto tan enfadado al capitán. Lo dice demasiado en serio. Como no haya sopa de tortuga es capaz de matar a toda la tripulación. La puerta del camarote se abre y el cocinero sale corriendo con la cabeza gacha mientras un puñal sale disparado por encima de su cabeza. El agredido cocinero no le queda más remedio que llamar a los jugadores y a Robert y dar nuevas ordenes.

- Está bien amigos, vamos a buscar la jodida tortuga, así que ya podéis ir agiando el bote y nos dirigimos hacia esa isla donde se fue la tortuga, mientras yo pague el caldo para la sopa ya que con tanto cañonazo se me ha jodido el que hice esta mañana.

Así que los jugadores y Robert arrían el bote y deberán dirigirse hacia la isla. Un par de tiradas de manejar botes y se acercarán a la isla y con alguna de percepción se darán cuenta que no muy lejos otra tortuga verde o quizá la misma (en realidad es la misma) surca la superficie, con otra tirada de manejar botes se acercarán a ella, pero nuevamente mientras se acercan deberán realizar otra tirada de percepción para darse cuenta de que es eso que hay ahí... una aleta. ¡Un tiburón! Y va a atacarnos.

Un fiero tiburón toro se dirige invariablemente hacia la barquichuela de los jugadores. Tendrán un par de turnos para atacarles pero al estar bajo el agua tendrán una penalización de -4 al ataque. Así que lo más probable es que no lo matan y en ese caso. El tiburón golpeará con tal fuerza el bote que volcará y todos los jugadores al agua. ¿quién sabe nadar? Ahora los jugadores deberán preocuparse por como solucionan esto. Las ideas ingeniosas son merecedoras de puntos de experiencia por parte del master. Pero el pobre Robert está siendo devorado por el inmenso tiburón toro de más de tres metros de largo. Si alguien consigue salvarlo recibe 1 punto de fama y otro de experiencia. Combatir al tiburón bajo el agua se realiza con una penalización de -6, eso los que saben nadar, los que no saben nadar ya tienen suficiente con no ahogarse. Una vez el tiburón toro acabe con Robert o los jugadores disuadan al tiburón de zampárselo, se irá hacia una nueva víctima pero no será uno de los jugadores, parece que la carne de humano no es tan buena como la que acaba de oler ahora. Carne de tortuga. La pobre tortuga será devorada por el implacable tiburón.

Tras el festín del escualo y con un herido como mínimo, y quizá uno o más ahogados, deberán volver al barco. Lo más lógico es darle la vuelta al bote y remar con las manos o con los remos si los recuperan. Una vez en el barco el barbero cirujano un viejo holandés que apenas ve tres en un burro llamado Van Praddem curará las heridas de los jugadores o quizá los hunda en el pozo de la muerte. Su habilidad en primeros auxilios es de 14 y en medicina tiene 15.

Gabacho está terriblemente enfadado ya que su vida va en ello. Y el sol empieza a ponerse, el caldo está casi listo pero no hay rastros de tortuga alguna. Desde el castillo de popa Puñal mira con cara severa y preocupado el asunto pero no dice nada. El tiempo se acaba.

5. Adoradores del Gran Dios Tortuga.

Ha llegado el momento. Solo hay tiempo para un último intento, la hora de la cena está llegando y se cenará sopa de tortuga o sopa de tortuga. Así que esta vez Puñal manda arriar el bote, hasta el mismo *cerdo gabacho* se

calla, incluso esta vez tendrá que ir él mismo junto a los jugadores que queden vivos. Así que el bote toca el mar nuevamente, aunque esta vez han cargado un farol. De nuevo otra tirada de manejar botes y esta vez van directos a la playa ya que puede que estén desovando en la orilla las tortugas y sino es así al menos podrán quedarse en la isla de por vida.

Poco a poco se van acercando a la isla, una gran playa de fina arena les recibirá, pero ni rastro de tortugas. A pocos metros una densa selva tropical se abre ante los jugadores. Quien supere una tirada de percepción se dará cuenta que hay las marcas de pasos una tortuga que se internan en la selva.

Cruzar la selva de noche es peligroso e infunde temor y respeto. Extraños ruidos, mosquitos del tamaño de un dinosaurio y cosas por el estilo. La sensación es inquietante y de desasosiego. Cuando lleven un ratillo por ahí deambulando el que supere una tirada de escuchar oírán como un ruido como de personas, tambores hacia el interior de la isla y es que algo más adelante hay un poblado indígena, más concretamente una población residual de indios caribes. Se trata de unas cuantas cabañas hechas de cañas y palmera de forma circular más o menos alrededor de un espacio central donde en este momento está lleno de antorchas y toda la tribu se encuentra de celebración festivo-ritual. Muchos llevan máscaras y plumas en la cabeza y collares de cuentas. (se parece más a los indios del *Monkey Island* o a un espectáculo de *Port Aventura* que a unos indios caribes históricos). Es de suponer que todo esto lo verán desde lejos y con mucho sigilo por parte de los jugadores. Pero lo más curioso de todo es que hay una gran escultura de piedra en el centro, si ahí donde está el gran chamán de la tribu, ese de los ojos encendidos y que no para de bailar como un condenado, dicha escultura tiene forma de tortuga. Mierda! Son adoradores del Gran Dios Tortuga. Y para comprobarlo solo hay que ver como unos cuantos de estos indios se arrodillan y reverencian a una tortuga que hay en el centro de la fiesta.

Bueno esta es la situación. Hay una tortuga pero está en medio de una fiesta de unos indios colgados que además adoran a las tortugas. Por otro lado tienen su bonito barco con una capitán que como no le traigan una tortuga pasa por la quilla a todos y no reparte el botín de dos galeones castellanos llenos de plata entre la tripulación. Ahora ha llegado el turno de los jugadores, ahora se las han de apañar para conseguir la tortuga y llegar al barco. Que se trabajen ellos el plan. Por su parte los indios no permitirán que nadie se lleve a un hijo del Gran Dios así que no dudarán en perseguir con sus arcos con flechas envenenadas a los jugadores. Hay unos 40 indios guerreros potenciales. Como capturen a un jugador lo llevarán a una tienda donde lo tendrán atado y para ser comido al día siguiente. Si! Estos indios son caníbales. (estos indios tienen más tópicos que los de las películas americanas)

6. Sopa de tortuga y Grand Finale

Es de suponer que los jugadores acaben consiguiendo la maldita tortuga y lleguen con ella al *Interceptor*. Probablemente sea algo tarde algo así como las dos de la mañana pero una vez suban la tortuga a bordo Barracuda desde el castillo de popa junto a sus segundos se mostrará muy contento.

-Esta bien tripulación, veo que habéis sabido satisfacer mis deseos así que yo y mis oficiales vamos a comer sopa de tortuga esta noche así que inmediatamente nos iremos a mi camarote a celebrarlo con una buenas

botellas de vino castellano mientras vosotros tripulación estáis tardando en abrir esas barricas de rol y en beberos un buen vino. Porque mañana repartiremos el botín y enfilaremos rumbo a Martinica a gastárnoslo en putas y alcohol.

Y así fue como empezó la gran fiesta nocturna en *Interceptor*, con el capitán y sus oficiales cenando sopa de tortuga y la tripulación cantando, bailando y bebiendo ron en cubierta. Mientras los jugadores y *Cerdo Gabacho* tienen que preparar la cena. Por cierto una última prueba; en el momento de cortarle el cuello a la tortuga, la pobrecita mira con unos ojos de pena a los jugadores que impide que no puedan matarla, a no ser que superen una tirada de frialdad con un -2. Haz sufrir un rato a los jugadores porque aparecerá Puñal gritando:

-¡Viene esa tortuga u os tengo que pasar por la quilla!

Probablemente después de esta lapidaria sentencia no habrá clemencia con la pobre tortuga.

-Lo siento Tortuga pego es tu cuello o el mío.
Afirma el cocinero cortando el cuello a la tortuga con un gran cuchillo.

Así que aquí acaba esta aventura, aun quedan cabos sueltos como que hacer con los nobles castellanos, en caso que los hayan rescatado y refugiado. O el reparto del botín y su consecuente gasto en Martinica. Todo eso queda en manos del master. Todo eso será otra aventura.

Reparto de Puntos de Experiencia

- +1 por participar activamente en el asalto a *El Rayo*.
- +1 por encontrar refugio a los nobles castellanos.
- +1/3 por ingeniar un buen plan por quitarle la tortuga a los indios o algun hecho destacable en esta operación.
- +2 por llevar una tortuga a Barracuda.

Reparto de Puntos de fama

- +2 por vencer a *El Rayo*.
- +1 a todos aquellos que salven a los nobles castellanos.
- +1 por salvar a Robert.
- +2 por el asalto a los indios (esta fama solo vale entre poblaciones indígenas).
- +1 por llevar una tortuga a Barracuda.

Anexo 0. Sobre Sopa de tortuga

Esta partida está pensada como una partida sencilla y divertida aunque no exenta de riesgos para ver lo difícil que es a veces algo tan sencillo como preparar una cena a bordo de un barco.

El barco del *El Rayo* es un barco auténtico del juego de cartas de *Pirates from the Crimson Coast* donde también cita a *El Trueno*.

La subtrama de los nobles castellanos es para darle algo más de ambiente a la partida y el master es quien deberá completarla si desea. Quien sabe que es eso tan importante que dice doña Mercedes.

Anexo 1. Sobre la tortuga

La tortuga que los jugadores persiguen en esta partida es una tortuga verde y aquí incluimos una imagen de una de estas tortugas. Es la tortuga marina más grande y se encuentra sobretodo en las aguas tropicales del Atlántico, miden alrededor de un metro y pesan unos 140 kilogramos cuando son adultas. Las juveniles son carnívoras y de adulto pasan a herbívoras como es el caso de la tortuga de nuestra partida. Su mayor depredador son los tiburones. Para mayor información sobre esta tortuga pulsa sobre el siguiente enlace. Actualmente las tortugas marinas están en peligro de extinción tanto por la pesca intencionada por su carne y huevos o por caer en las redes de los pesqueros de arrastre.

<http://www.semarnat.gob.mx/especies/tortuga/verde.shtml>



La pobre tortuga que ha de ser la cena del capitán Barracuda.

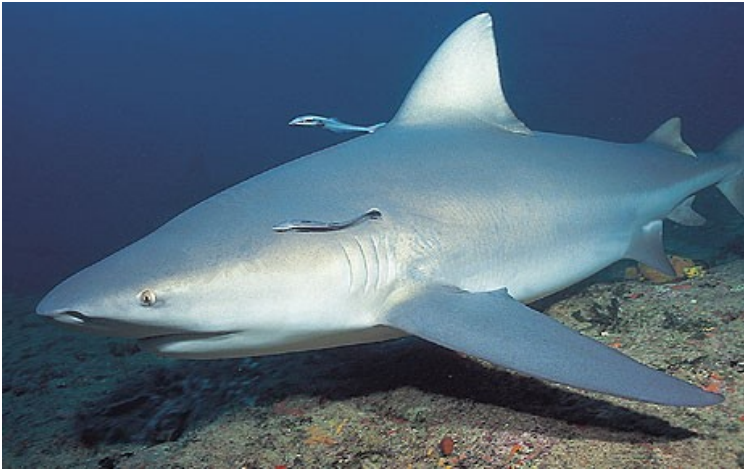
Anexo 2. Sobre el tiburón

El tiburón que aparece en esta partida se trata de un tiburón toro, se distribuye por todos los mares tropicales y es uno de los pocos que remonta la corriente de los ríos de agua de dulce. Su alimentación es carnívora y muy variada y entre sus presas se encuentran las tortugas. El ejemplar de esta partida es una hembra de tres metros y medio. Al igual que las tortugas la mayor parte de tiburones del planeta están actualmente en peligro de extinción. Para mayor información consultar el siguiente enlace:

<http://www.inape.gub.uy/Peces%20Cartilaginosos/Ficha%20de%20especie%20-%20Carcharhinus%20leucas%20-.htm>



Un primer plano del tiburón toro



esplendor.

Tiburón toro en su