

ENCOUNTER QUEST

EL CIERVA CARMESÍ



Traición, misterio e investigación en alta mar
junto a la capitana más temible de los siete mares

Creative Commons - Attribution 4.0 International



Reconocimiento (Attribution): en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría. Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.

El Cierva Carmesí

Ilustraciones de págs. 2-3, 6, 13, 15 y 20-21 copyright © 2016 por Jesús Navarro (CC BY 4.0)

Portada e ilustraciones de págs. 11, 18, 19 y 22 copyright © 2016 por Dámaso Gómez (CC BY 4.0)

Textos copyright © 2016 por Curro Esbrí (CC BY 4.0)

Tipografía *Pirata One* copyright © 2012 de Rodrigo Fuenzalida y Nicolas Massi (www.taip.com.ar/abc.taip.com.ar), con «Pirata» como nombre de fuente reservada. Esta fuente está registrada bajo la SIL Open Font License, versión 1.1.

ENCOUNTER QUEST

encounterquest@gmail.com

encounterquestes.wordpress.com

Puedes apoyar nuestro proyecto en Patreon:

www.patreon.com/encounterquest



Identidad de producto: se identifica como identidad de producto (Product Identity) lo siguiente, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, Section 1(e), y no se considera contenido abierto (Open Content): todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes y sus descripciones, las ilustraciones, y la imagen comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como contenido abierto).

Contenido abierto: excepto el material designado como identidad de producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto se consideran contenido abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, Section 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como contenido abierto sin reconocer claramente la autoría de la misma.

Nota: el nuevo Contenido de Juego Abierto que nosotros hemos creado se indica con la frase **NUEVO CJA**.

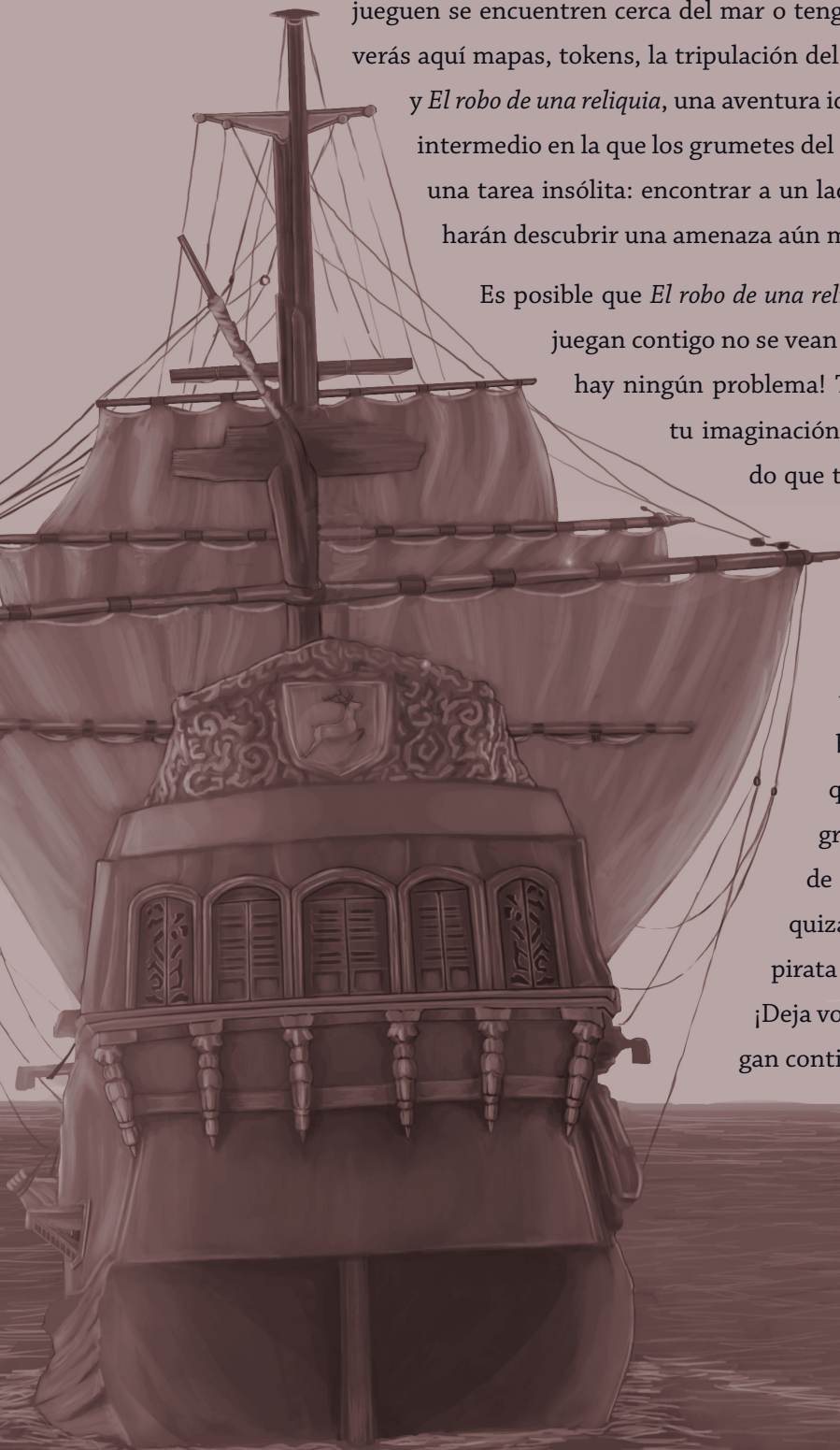


Introducción

El Cierva Carmesí es un encuentro pensado para disfrutar del sabor de las mejores historias de piratas. Por eso hay barcos, pólvora, codicia, peligros y personajes marcados por la dura vida que impone el mar.

Todo lo que aquí te ofrecemos gira en torno al buque Cierva Carmesí, del cual hay una extensa descripción para que puedas incluirlo en tus propias aventuras siempre que quienes las jueguen se encuentren cerca del mar o tengan que hacer un trayecto en barco. Además, verás aquí mapas, tokens, la tripulación del buque, un PJ pregenerado, armas de piratas y *El robo de una reliquia*, una aventura ideal para entre 3 y 6 personajes de nivel bajo-intermedio en la que los grumetes del Cierva Carmesí tendrán que hacerse cargo de una tarea insólita: encontrar a un ladrón invisible. Poco a poco sus pesquisas les harán descubrir una amenaza aún mayor para el buque pirata...

Es posible que *El robo de una reliquia* no cuadre con tu mesa porque quienes juegan contigo no se vean como simples grumetes o por lo que sea. ¡No hay ningún problema! Tienes el espacio, tienes el entorno y tienes tu imaginación. Puedes jugar esta misma aventura haciendo que tus PJ hayan terminado en este buque pirata porque su capitana los ha contratado para su protección, por ejemplo. Pero si estás buscando algo más épico, puedes olvidarte de las intrigas internas de piratas y hacer que un joven dragón negro se pose de repente sobre la cubierta, hambriento y desorientado; que el Cierva Carmesí sufra el ataque de un grupo de tritones saqueadores o de un kraken, de un aboleth o de otro monstruo marino; o quizá prefieras aprovechar que estáis en un barco pirata para que tus PJ participen en un abordaje. ¡Deja volar tu imaginación y sorprende a quienes juegan contigo!



El robo de una reliquia

Los PJ han embarcado en el Cierva Carmesí porque la famosa pirata Belyka (ver pág. 12) necesita ampliar su tripulación después de un encuentro en una bahía que no salió como se esperaba. Es la primera vez que esto pasa y los PJ se sienten muy afortunados y excitados. El primer viaje, la prueba de fuego, ha consistido en varar en una cala cercana a Peloros y llenar secretamente la bodega de papaveras para venderlas en Caenys.

Por suerte, la carga ha transcurrido sin incidentes y, pese a la dura vida del mar, los PJ se sienten eufóricos al partir para las costas de Caenys. Esa misma tarde, Belyka los ha mandado llamar para que acudan a su camarote. Una vez estén dentro, puedes leer o parafrasear lo siguiente:

El camarote de la capitana es pequeño y humilde. El espacio está ocupado casi por completo por una mesa sobre la que hay una carta de navegación, una brújula, un cuadrante, un telescopio y otros instrumentos. No hay sillitas. A un lado están el catre y la caja fuerte.

Tenéis delante a la famosa Belyka Sa Febel. La distinguiríais entre un millón de piratas por su figura menuda, pero atlética, su abundante melena, roja y enmarañada, su piel tostada por el sol y sus grandes ojos turquesa. Siempre la habéis visto con la armadura de cuero tachonado puesta, su alfanje al alcance de la mano y dos pistoletas cargados al cinto. Hay quien dice que duerme así, con todo encima.

Hay quien dice que nunca duerme.

Al verlos entrar, Belyka les dice:

—Habéis hecho un buen trabajo, pequeñas alimañas. Llegaremos en breve a puerto y cambiaremos nuestro cargamento por oro. Mucho oro. Como sabéis, es la primera vez que acepto a gente nueva en mi buque... A todos esos viejos carcamales que habéis visto ahí fuera holgazaneando los heredé de mi abuelo, junto con el Cierva Carmesí, así que ya iba siendo hora de que reclutara a quien a mí me viniera en gana. Por eso estáis aquí. Con los nuevos quiero hacer las cosas a mi manera. Por eso, y como muestra de la buena fe de vuestra futura capitana, quiero pagaros antes de que terminéis el trabajo y antes de cobrar yo el mío.

Y se dirige a su caja fuerte. La abre y exclama consternada:

—¡Tripas infectas de morsa! ¡Maldición! ¡Me han robado! ¡A mí, la mayor pirata de todo el mar de Escylos! ¡Mataré a quien lo haya hecho! ¡Lo colgaré del palo mayor de los pulgares!

Tras pasar un rato maldiciendo en voz alta, dice a los PJ:

—¡Vosotros! Tengo una nueva tarea para que la cumpláis. Debéis descubrir dónde está mi oro y qué astuta criatura endemoniada lo ha hecho. Sea quien sea está dentro de este buque, porque solo hace un par de horas que revisé la caja fuerte y el oro seguía aquí. Pero sed discretos. Que nadie sepa que me han robado, ¿entendido? Si me entero de que se lo comentáis a alguien, yo misma os cortaré la lengua con esto —y blande su alfanje—.



¡Ah, y una última cosa! Quien se ha llevado el oro también ha cogido un anillo que tiene el poder de hacer invisible a su portador. Y si es tan inteligente como para robarme a mí, puede que también lo sea para usarlo. Tenedlo en cuenta. ¡Poneos en marcha si queréis pisar tierra firme! ¡El Cierva Carmesí no atracará en ningún puerto hasta que no me sea devuelto lo que es mío! Así que, ¿a qué estáis esperando?

Es importante que los PJ recuerden que deben mantener las razones de su investigación en secreto y también que la acusación de robo es grave, pues según el código de conducta que todos los piratas del Cierva Carmesí han firmado, es un delito que se paga con el abandono en un islote virgen y deshabitado, con algo de agua, un arma de fuego y un poco de pólvora.

No obstante, lo único cierto del robo es que Belyka está poniendo a prueba a sus nuevos grumetes. Quiere saber si le son fieles y no le dicen a nadie lo que no tienen que decir. El anillo y el oro siguen, pues, en la caja fuerte. De vez en cuando la capitana aparecerá junto a los PJ, les preguntará cómo van en su investigación y les recordará que no cobrarán hasta que no terminen esta última tarea.

Por otro lado, el tonelero del buque, el ahora desaparecido Dysabar, se había aliado unos días antes con Dennyso Uendel, el capitán del Cormorán Azulado y eterno enemigo de Belyka. El plan que urdieron juntos fue introducir piratas en el cargamento de papaveras y, una vez a bordo del Cierva Carmesí, abrir las cajas por la noche y liberarlos, para acabar con la tripulación y adueñarse del barco. Pero una vez Dysabar tuvo los piratas cargados en la bodega

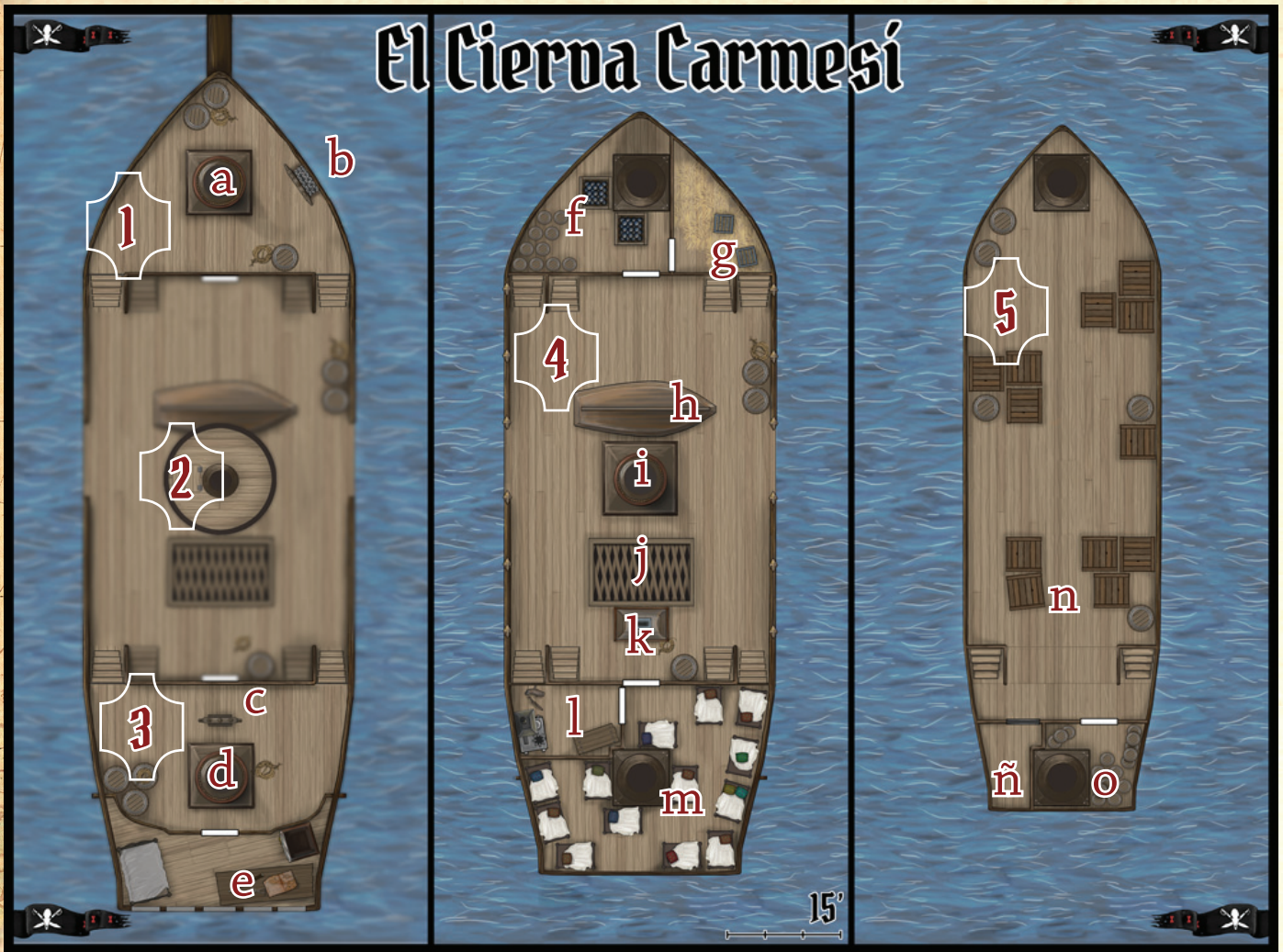
en secreto, se emborrachó y empezó a despotricar en voz alta, ufano, pensando en lo cerca que estaba de apoderarse del Cierva Carmesí. Tanto se le soltó la lengua que Belyka decidió apartarlo y acabar con él discretamente. Por eso su tripulación no sabe qué ocurrió con el tonelero.

El Cierva Carmesí

A simple vista, el Cierva Carmesí no se diferencia de otros viejos buques narsíes que surcan el mar de Escylos. Del palo de mesana cuelga una vela latina y el palo mayor y el trinquete lucen sendas velas cuadradas, todas lisas y amarillentas ya. Se nota que, en otro tiempo, este buque fue el medio de transporte de alguna familia noble y algo de ese esplendor permanece en él. Sin embargo, hace ya muchos días que no queda rastro del nombre que tuvo escrito en su casco con grandes y claras letras. Tampoco hay apenas indicios del color rojo por el que debió de ser bautizado. Quizá por todo eso sea difícil adivinar la verdadera naturaleza de este buque. Viéndolo amarrado apaciblemente en cualquier puerto, nadie diría que guarda ocultos en la bodega seis falconetes (ver pág. 17) que en alta mar apoya contra la barandilla de la cubierta cuando su astuta capitana, la temible Belyka Sa Febel, divisa a una posible víctima y manda izar la bandera negra en lo alto del palo mayor.



El Ciervo Carmesí



1. Castillo de proa

- a. Palo de trinquete
- b. Ancla

2. Torre de vigía

3. Alcázar

- c. Timón
- d. Palo de mesana
- e. Camarote de la capitana

4. Nivel de la cubierta

- f. Polvorín

g. Gallinero

h. Bote

i. Palo mayor

j. Trampilla

k. Contenedor de agua

l. Fogón

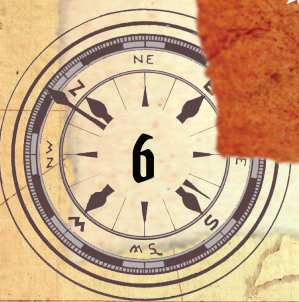
m. Literas

5. Bodega

n. Cargamento

ñ. Calabozo

o. Despensa con ron



Nombre Cierva Carmesí

Capitanía Belyka Sa Febel (Engañar +4, Herramientas de navegación +8, Perspicacia +4 y Vehículo acuático +8)

Precio 20.000 po

Botín 450 po

Velocidad 4 mph (35 pies por asalto)

Tripulación 31 (310 pg)

Pasajeros/as 0

Cañones 3 (babor) + 3 (estribor)

Artillería +6 a dar y +4 al daño

Cargo 75 toneladas

CA 15

PG 450

Umbral de daño 15

NUEVO CJA

Botín es el valor total que guarda el interior de la embarcación en forma de monedas, joyas, armas y demás objetos. Puede aumentar si los piratas vienen de perpetrar un abordaje.

Velocidad es la mayor velocidad que puede alcanzar. Viene en horas para los viajes y en asaltos para las maniobras, como los abordajes.

Tripulación es la cantidad de personas que trabajan para que la navegación sea posible. Desde el timonel y el capitán hasta cocineros y músicos. Viene el total de puntos de golpe para calcular ataques con cañones o explosiones de forma más rápida. La tripulación siempre será igual a los pg totales que tenga divididos por 10, redondeando hacia arriba.

Artillería son los modificadores para el ataque y el daño de los cañones

PG son los puntos de golpe totales del barco. Cuando llegan a 0, este se hunde.

Umbral de daño son los puntos de golpe que han de restarse al daño sufrido por el barco y por la tripulación cuando este es atacado.

Torre de vigía

En lo alto del palo mayor, alguien pasa las horas oteando el horizonte, pues es fundamental que se den lo antes posible los avisamientos tanto de las víctimas como de los enemigos. Más que una torre es una plataforma expuesta a las inclemencias del tiempo. Se accede a ella a través de una escalerilla de mano atada al palo mayor.

La plataforma mide 10 pies de lado, se encuentra a 23 pies de altura. El palo mayor mide en toda su longitud 32 pies.

PNJ:

Maron Perrello Cofa, gnoma **pirata** (ver pág. 14).

Maron es una gnoma con dos grandes aficiones: la astronomía y la botánica. En el Cierva Carmesí puede, al menos, disfrutar de la primera, pero fue por culpa de la segunda que acabó enrolada en él: intentó timar a Belyka con unas falsas semillas de papavera y la capitana, como castigo, le cortó la mano y la obligó a permanecer en el barco. Lleva cinco años siendo pirata contra su voluntad, aunque hace con mucho gusto el turno de noche en la torre de vigía.



El robo de una reliquia.

Maron está en su puesto, sosteniendo el catalejo con su única mano, oteando el horizonte con atención y con su mal humor de siempre. Si le preguntan si ha visto algo desde arriba, responderá:

—Lo único que he notado son ruidos extraños por la noche en el gallinero. No me extrañaría que ese glotón de Maliko estuviese hurgando a destiempo allí. No es que esté prohibido andar por cubierta cuando se apagan las luces, pero no me fío de ese medio-no... —y añade con resentimiento—. Pero como no puedo abandonar mi puesto, ¡que haga lo que quiera!

Si le preguntan si echa en falta a alguien en el buque, responderá:

—Diría que he visto a todos en sus puestos hoy. Aunque... bueno, hay alguien... El fiero Dysabar suele ser bastante ruidoso. Sobre todo cuando se pasa con el grog. Sus exabruptos son tan potentes que llegan hasta aquí arriba y hace tiempo que no los oigo.

Si le preguntan por el camarote de la capitana:

—Estoy bastante segura de que no ha entrado nadie ahí que no sea la misma Belyka.

Detectar magia.

Es posible que a algún PJ se le ocurra usar este hechizo para detectar el anillo mágico. ¡Muy buena idea! Solo que el anillo está en el camarote de Belyka, dentro de una caja fuerte cuyas paredes de metal tienen más de una pulgada de grosor, por lo que el hechizo no puede ayudar a encontrar lo que buscan.

Alcázar

A popa, atravesado por el palo de mesana, está el alcázar, con el timón y el camarote de la capitana. Comunica con la cubierta por unas escaleras.

PNJ:

Timonel, humano **pirata** (ver pág. 14)

Belyka Sa Febel, humana **capitana pirata** (ver pág. 12).

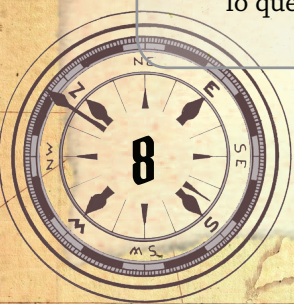
El robo de una reliquia.

Si preguntan a Belyka por la misteriosa desaparición de Dysabar, esta reirá a carcajadas y responderá:

—¿Cómo? Si ha estado aquí todo el rato... —Os acompaña al castillo de proa y señala a una de las malolientes cabezas cortadas que cuelgan del palo de trinquete—. Esto se lo ganó cuando pasamos la noche en la cala de Peloros. ¿Os acordáis? Todo el mundo lo oyó. Dijo que el capitán del Cormorán Azulado sabía organizar un abordaje mejor que yo. ¡Arr...! Esa misma noche lo busqué en su lecho para asegurarme de que le quedaba claro que nadie organiza un abordaje mejor que yo en todo el mar de Escylos. Y ¡miradle! Ahora es incapaz de llevarme la contraria... Tendré que contratar a otro tonelero. ¡Espero que sea al menos la mitad de bueno!

Castillo de proa

El castillo de proa es otra plataforma, más pequeña que el alcázar, que se alza en el otro extremo y en cuyo centro está el palo de trinquete, del que cuelgan a media altura varias cabezas, algunas de las cuales son ya más bien calaveras. Comunica con la cubierta por unas escaleras.



Nivel de la cubierta

Bajo el alcázar (a popa) están las literas para la tripulación donde pasan la noche 30 personas. También está allí la cocina, con el fogón y alimentos en la despensa: carne ahumada, arroz, legumbres... Bajo el castillo de proa se guarda la munición (40 balas para falconetes), la pólvora (10 toneles) y el gallinero con sus jaulas. El resto de la cubierta está ocupado por un contenedor de agua y un bote pequeño con remos y una maroma de 60 pies.

Sobre la barandilla que rodea la cubierta se colocan en alta mar los seis falconetes y el ancla descansa en ella a estribor, cerca de la proa.

La cubierta comunica con la bodega por unas escaleras y una trampilla que solo se usa para cargar y descargar cuando el barco está amarrado en el puerto.

PNJ:

Kulgren «Diente de Oro», enano **pirata** (ver pág. 14).

Enano artillero, charlatán y adicto a las papaveras (ver pág. 11) al que le faltan varios dedos de las manos por culpa de algunos accidentes con la pólvora.

Una de sus dos historias preferidas es cómo llegó a ser pirata: se enroló en el Cierva Carmesí huyendo de la horca, pues había sido condenado por un desfalco siendo contable en una gran ciudad enana. La otra de sus historias es el breve romance que tuvo sobre el buque hace ya unos diez años. Fue con un enano con muy buena vista, que murió cuando un rayo súbito se estrelló contra la torre de vigía del palo mayor, una caliente tarde de agosto.

Su mote no le viene porque tenga un diente de oro. De hecho, apenas tiene dientes y los que le quedan están ennegrecidos. Así que es posible que en algún

tiempo luciese un destello dorado en su dentadura, pero eso es algo que ni siquiera él recuerda.

Lo encontrarán en cubierta, limpiando los falconetes y poniéndolos a punto, como siempre.

Maliko de Silbohueco, mediano **pirata** (ver pág. 14).

Mediano que sueña con ser lo suficientemente poderoso como para controlar el clima, como los grandes magos de otros famosos barcos. Puede usar los trucos Remendar y Prestidigitación. Por ahora se dedica a cocinar el rancho todos los días y recoger los huevos que las gallinas van poniendo. También es él quien tiene el ron en custodia. Se le oye venir de lejos, pues su pata de palo hace bastante ruido al chocar contra la cubierta.

Lo encontrarán en la cocina preparando el rancho: potaje de garbanzos y algo oscuro flotando en él. Los PJ pensarán que hubieran preferido no ver cómo lo hace.

El medio orco, medio orco **pirata** (ver pág. 14).

Nadie sabe cómo se llama porque nunca ha pronunciado una palabra. Tampoco es seguro que entienda al resto de la tripulación cuando le hablan. Es un completo inútil en lo que al oficio de marinero se refiere y además come como un jabalí, pero la capitana lo mantiene a bordo porque es el primero en saltar a los barcos enemigos, corta más cabezas que nadie y, además, lo hace con una sonrisa en la boca. No se aprecia ninguna mutilación en su cuerpo, aunque corre el rumor de que se dejó la lengua en algún lugar.



El robo de una reliquia.

Hablar con Kulgren.

Si preguntan al enano artillero por sucesos extraños a bordo, responderá:

—¡Arr...! Yo no sé nada. No le quito los ojos a estos demonios de hierro. Ya comprenderéis un día de estos lo útiles que son a veces. ¡Sigo vivo solo por ellos! Quien puede deciros algo es Maron, la gnoma de allá arriba. —Y señala la torre de vigía—. Si ha pasado algo en cubierta, ella lo sabe seguro. Se le suele olvidar mirar al horizonte para fisgonear todo lo que hacemos. No la culpo. Allá arriba tiene que aburrirse mucho.

Si le preguntan si hay alguien a quien no vea últimamente en el buque, responderá:

—Pues no he echado en falta a nadie... ¡Arr...! Un momento. Puede que sí. Hace mucho que no veo a Dysabar. Es un tonelero muy eficiente, aunque nunca ha hecho muy buenas migas con el resto...

Hablar con Maliko.

En cuanto el mediano cocinero ve venir a los PJ, les dice:

—¿Es que no me vais a dejar ni preparar el rancho? ¡Ya beberéis después de comer!

Es parte de su trabajo suministrar el grog, por lo que tiene la llave de la habitación de la bodega donde se guarda el ron. Ha habido unos días de sequía y en el barco no hay mucho más que beber, por lo que todos están pidiéndole raciones y raciones de grog.

Si le preguntan por desapariciones o por merodeadores del camarote de Belyka, asegurará que lo único que tiene que vigilar él es el fogón. Todo lo demás le trae sin cuidado. Si le preguntan qué es lo que hace por las noches

hurgando en el gallinero, se mostrará sorprendido y dirá:

—¡Hay que cuidar de las gallinas! Estas pobres criaturas son muy delicadas...

Un éxito en una tirada enfrentada de Perspicacia contra su Engañar (+3), hará ver a los PJ que está mintiendo.

Investigar a Maliko.

Si sugieren a Maliko que le han visto hacer algo incorrecto por la noche en el gallinero, les responderá:

—Vale. No es que haya hecho algo malo, pero, ¿qué os parece si os dejo a cargo de la llave del ron? A mí me libraríais de una tarea y vosotros podríais tomar un poquito más de lo necesario... Ya me entendéis. ¡Pero que no os pillen!

Una vez los PJ tengan la llave, todos los piratas les pedirán una ración de grog, continuamente.

Si esperan a la noche y vigilan el gallinero.

Lo que Maliko hace allí cuando todos duermen es agujerear los huevos y succionar su interior. Si le pillan, les ofrecerá la llave del ron y la tarea de suministrarlo para que guarden silencio.

Si preguntan al medio orco.

El medio orco está en la cubierta, afilando su alfanje. No se comunica. Ni con gruñidos.

Si preguntan al resto de tripulantes.

Si los PJ preguntan a otros tripulantes, como el timonel o cualquier otro pirata, les dirán que no han visto nada. Si son preguntados sobre Dysabar mirarán la cubierta con curiosidad y reconocerán no haberlo visto desde hace algún tiempo.



Registrar las literas.

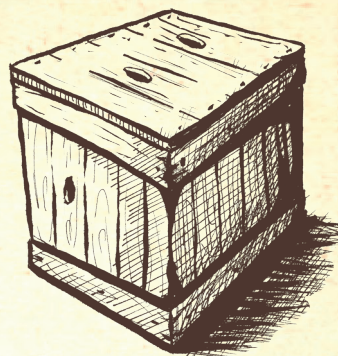
Es buena idea, siempre que no les pillen. ¿Cómo lo van a hacer? ¿A plena luz del sol? ¿Cuando estén todos durmiendo? Si les pillan es posible que tengan que enfrentarse a una acusación de robo y que ni Belyka pueda ayudarles. Quizá algún pirata se muestre especialmente ofendido y rete en duelo a un PJ.

La litera que correspondió a Dysabar se encuentra fácilmente, porque es la única que permanece vacía cuando todos se van a dormir. Entre las sábanas encontrarán (CD 15) un pedazo de papel donde está escrito lo siguiente: *Dennyso. Muelle de Poniente, 3. Peloros*. Una prueba de **Historia** (CD 10) les hará saber que puede tratarse de la dirección del Cormorán Azulado, cuyo capitán es Dennyso Uendel. Si le comunican este hallazgo a Belyka, exclamará enfurecida:

—¡Arr...! ¡Ya sabía yo que el bellaco de Dysabar era un canalla!

Bodega

Oscuro compartimento usado para llevar cargamento y guardar todo tipo de utensilios. También hay un pequeño calabozo que se puede emplear para encarcelar a los cautivos y una despensa con toneles de ron (20) cerrada con llave. En estos momentos la bodega alberga grandes cajas con el letrero «especies», que en realidad contienen papaveras, una droga cuyo comercio es ilegal. Estas cajas tienen pequeños agujeros para asegurar la respiración de lo que contienen, pues las papaveras cerradas herméticamente pueden secarse demasiado y perder parte de sus propiedades.



Semilla de papavera (*Ingerida o inhalada*). Una criatura sometida a este veneno debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o resultará envenenada durante 1d6 horas. La criatura envenenada estará incapacitada e imbuida de una sensación de completa felicidad.

NUEVO CJA

El robo de una reliquia.

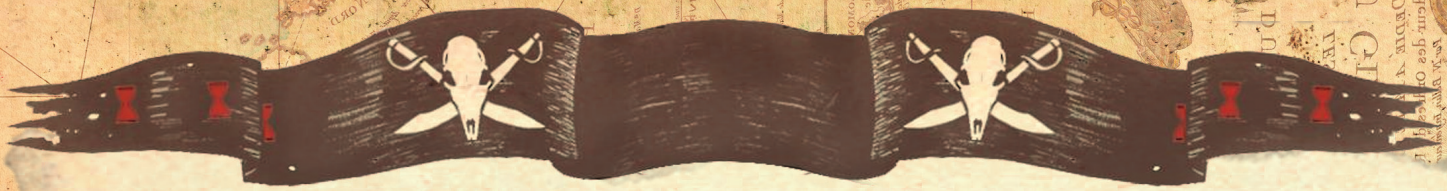
Suministrar el grog.

Si han conseguido la llave que tiene Maliko, se les puede ocurrir que el ladrón, sea quien sea, ansiará beber grog de un momento a otro. Además, según os ha dicho Belyka, hasta que no se encuentre al culpable, no atracaréis en ningún puerto. Pueden estar pendientes mientras suministran el ron a la tripulación, pero, claro, nada extraño pasará, a no ser que escuchen un estornudo o tos proveniente de donde está el cargamento de papaveras.

Inspeccionar la bodega.

Pueden oír un estornudo o tos (CD 20) que proviene de la zona donde están las cajas de «especies» (2d20 en total). Todas ellas guardan una





persona en su interior, pero se mantendrá oculta entre papaveras (Sigilo +3 vs. Percepción) hasta que la parte de arriba se abra del todo para que pueda atacar por sorpresa. Aun así, estos piratas ocultos deben tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD 15 para no estar incapacitados por los efectos de la papavera (ver pág.11). Para el combate, puedes usar las estadísticas generales de piratas que hay en la pág. 14. Estos piratas llevan un pañuelo azul, lo que los identifica (Historia con CD 15) como tripulación del Cormorán Azulado.

Puede ser que un PJ abra una caja, no descubra al pirata en su interior y no la cierre debidamente después. Esto será terrible, porque este saldrá en cuanto pueda, liberará a sus compañeros y subirán a cubierta por la noche. En este caso, si los PJ no hacen guardia por la noche, solo un éxito de Percepción pasiva puede advertirlos. Quizá quien dirige crea conveniente que Maron pueda advertir la presencia de los enemigos con un +2 a Percepción.

Los piratas ocultos no tienen forma de abrir las cajas por sí solos, así que si nadie les abre el camino quedarán encerrados durante todo el viaje, tiempo que les pasará volando debido al efecto de las papaveras. Así que quien pague por el cargamento en Caenys puede llevarse una desagradable sorpresa.

Otras vías.

Es probable que a tus PJ se les ocurrirán mil formas más de hallar al supuesto culpable invisible. Hagan lo que hagan, sígueles la corriente y preséntales dificultades o facilítales el camino cuando resulte divertido.

Final y recompensas

Encuentren o no a los intrusos en la bodega, es seguro que no encontrarán el anillo, así que después de pasar un tiempo buscando, los PJ se darán cuenta de que se acercan al puerto de Caenys para atacar. ¡Belyka ha incumplido su palabra! Si preguntan a la capitana, les responderá:

—¡Pues claro! —Y lanza al aire sonoras carcajadas—. ¿Cómo iba a robarme a mí alguien de la tripulación? Esto ha sido solo una prueba, pequeñas alimañas de tierra.

Una vez llegan a Caenys, los PJ reciben lo siguiente:

Si han mantenido en secreto el supuesto robo a Belyka o no lo han hecho, pero han descubierto a los piratas ocultos en las cajas de la bodega: la invitación a formar parte de la tripulación del Cierva Carmesí, 50 po y la siguiente experiencia: 50 xp por el encuentro + suma total de la experiencia de los piratas que hayan derrotado en combate dividida entre todos los PJ.

Si no han hecho nada de eso: 25 po y una patada en el culo.

La capitana Belyka Sa Febel (PMJ)

Hija de una familia de nobles narsíes, escapó de la ciudad de Peloros mientras estaba siendo asediada por los baianos. Esto fue posible gracias a una reliquia familiar: un anillo de invisibilidad. De no ser por esta audacia, habría perecido solo dos días después junto a su familia, que fue pasada a cuchillo por los enemigos. Días más tarde consiguió reunirse con su abuelo, al que el asedio había sorprendido lejos de la ciudad y estaba intentando reunir apoyos exteriores para liberarla.

Cuando Peloros cayó, su abuelo decidió convertirse en un contrabandista para poder sobrevivir, mientras seguía intentando reunir un ejército para devolver su amada ciudad a los narsíes. Pero murió de fiebres y Belyka heredó a sus 22 años el buque *Cierva Carmesí* y toda su tripulación: un puñado de fieles ya entrados en años.

Ahora la joven sigue con el contrabando en el mar de Escylos, pero, como venganza por todo el honor arrebatado a su familia, ha convertido el buque de su abuelo en un auténtico barco pirata, atacando a cuantos navíos baianos se encuentra en su ruta y refugiándose después en las costas de Caenys, cuyas autoridades hacen la vista gorda mientras no ataque a sus embarcaciones.



Belyka Sa Febel

Humana caótica neutral

Clase de armadura 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe 65 (10d8+20)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación Fue +4. Des +5, Sab +2

Habilidades Atletismo +4, Engañar +4, Perspicacia +4

Herramientas Herramientas de navegación +8, Vehículo acuático +8

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas común, narsí, canto de ladrones y jerga marinera

Desafío 3 (700 XP)

ACCIONES

Ataque múltiple. Hace tres ataques cuerpo a cuerpo: dos con el alfanje de una mano y uno con el de la otra. O hace dos ataques a distancia con sus pistoletes.

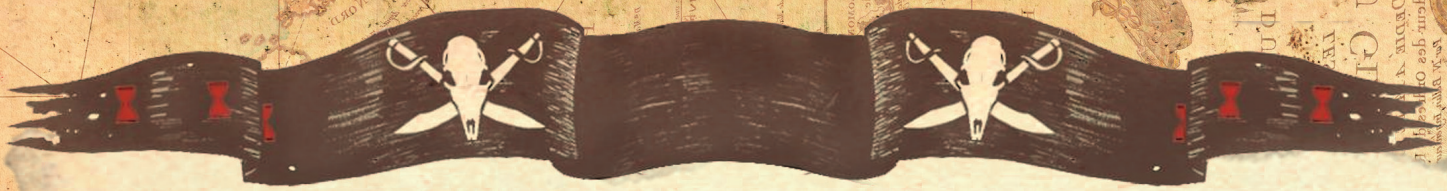
Alfanje. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a dar, rango 20/60 pies, un objetivo. *Si da:* 6 (1d6+3) de daño cortante.

Pistolete. *Ataque a distancia:* +5 a dar, rango 30/100 pies, un objetivo. *Si da:* 8 (1d10+3) daño perforante.

REACCIONES

Parada. Añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que podría darle. Para hacerlo, debe ver al atacante y estar blandiendo un arma de cuerpo a cuerpo.





ACCIÓN LEGENDARIA

Belyka puede realizar 1 acción legendaria solo al final del turno de otra criatura. Recupera la acción legendaria gastada al principio de su turno.

Ubicuidad. Mientras esté a bordo del Cierva Carmesí, Belyka puede usar el cordaje, barandillas de escaleras u otro elemento de su bien conocido buque para mover su velocidad (30 pies).

EQUIPO

Armadura de cuero tachonado, dos alfanjes, dos pistoletes cargados, cuerno lleno de pólvora, 5 balas de pistoleta, yesquero, anillo de invisibilidad.

Anillo de invisibilidad.

Anillo, legendario (requiere vinculación)

Quien lleve puesto este anillo puede volverse invisible usando una acción. Cualquier cosa que lleve puesta o cargue consigo, también se hace invisible. Y permanecerá invisible hasta que se quite el anillo, ataque o use un conjuro o una acción adicional para volverse visible de nuevo.

CJA

Además de tener un barco que cuidar y dirigir, la capitana Belyka debe premiar y castigar regularmente a su tripulación para mantenerla a raya. Más que un buen botín, la capitana anhela ser conocida y temida, de modo que es más probable que Belyka trate de manera justa a un preso si este apela a su vanidad o a su ego que si no lo hace o dice no saber nada de su espectacular reputación.

Resto de la tripulación

La deficiente alimentación que los piratas sufren hace que contraigan enfermedades como el escorbuto, reflejado sobre todo en sus dientes y encías. Además, las insolaciones, las congelaciones, los traumatismos, así como las heridas en el combate, hacen que sus vidas no sean fáciles, ni largas. Las posibilidades de morir son muchas y la pérdida de brazos, piernas y ojos, muy frecuente.

Las estadísticas que todos los piratas comparten son:

Pirata

Humanoide (cualquier raza y tamaño), cualquier alineamiento no legal

Clase de armadura 12 (cuero)

Puntos de golpe 11 (2d8+2)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas cualquier idioma (habitualmente común) y jerga marinera

Desafío 1/8 (25 XP)

ACCIONES

Alfanje. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a dar, rango 20/60 pies, un objetivo. *Si da:* 4 (1d6+1) daño cortante.

Pistoleta. *Ataque a distancia:* +3 a dar, rango 30/100 pies, un objetivo. *Si da:* 5 (1d10+1) daño perforante.





Los piratas son bandidos de alta mar. Puede ser que sean filibusteros interesados solo en tesoros y asesinatos, o pueden ser corsarios a los que un gobierno ha concedido permiso para atacar y saquear los barcos de una nación enemiga.

Nota: todos los tripulantes del Cierva Carmesí llevan un turbante rojo o un pañuelo al cuello del mismo color.

Mag «El Gallo» (PJ)

Mag llegó al Cierva Carmesí con un ojo morado y una sola oreja. Era la primera vez que subía a un barco y ya parecía un pirata, así que la tripulación tuvo que alabar el acierto de la capitana reclutando al nuevo. Se dijo que lo había visto en el puerto de Caenys intentando robar una barcaza ¡él solo! Parece ser que lo del ojo se lo ganó en ese momento, pero lo de la oreja es otra historia, una que nadie en el buque conoce todavía.

Mag no sabe quiénes fueron sus padres ni recuerda la primera vez que robó a un transeúnte después de molerlo a palos. Lleva toda la vida encontrando

el punto débil de la gente y clavando algo allí, de modo que la aparición de Sadie en su vida fue un duro impacto. Había una nueva ladrona en el barrio y era mucho más violenta que él. Así que cometió el primer error en su vida de pícaro: provocar a alguien más despiadado que uno mismo. La rencilla era una cuestión de orgullo, así que se retaron en una taberna. Ella se ganó una cicatriz en el brazo y Mag perdió una oreja y la dignidad. Así que tuvo que largarse del barrio y hasta de la ciudad, y no se le ocurrió otra cosa que hacerlo por mar. Es ahí donde su vida se cruzó con la de Belyka.

Lo de «El gallo» es simplemente porque a su antigua cuadrilla le gustaba ponerle motes a todo el mundo y porque un día, en una pelea, Mag tumbó a un hombretón dándole una patada con las dos piernas al mismo tiempo, como hacen los gallos. Nunca pierde la oportunidad de contar esta anécdota, así que se le conoce por ese sobrenombre en todas partes. También en el Cierva Carmesí.



Mag «El gallo»

Raza humano

Nivel uno

Clase pícaro

Alineamiento caótico neutral

Clase de armadura 14 (cuero)

Puntos de golpe 9 (Dado de golpe 1d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Competencias (+2 bono de competencia)

Tiradas de salvación Des +5, Int +4

Habilidades Atletismo +2, Engañar +4, Hurto +7 (pericia), Percepción +2, Perspicacia +2, Sigilo +5.

Herramientas herramientas de ladrón +4 (pericia), herramientas de navegación +2, vehículo acuático +2

Armas alfanje, armas simples, espada larga y corta, estoque y pistolete.

Sentidos Percepción pasiva 12

Idiomas común, narsí, canto de los ladrones y jerga marinera.

ACCIONES

Ataque. Puedes atacar una vez por acción, usando:

Alfanje. *Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a dar, rango 20/60 pies, un objetivo. *Si da:* 1d6+3 de daño cortante.

Pistolete. *Ataque a distancia:* +5 a dar, rango 30/100 pies, un objetivo. *Si da:* 1d10+3 de daño perforante.

RASGOS

Ataque furtivo. *Rasgo de pícaro.*

Una vez por turno, puedes infligir 1d6 extra de daño a una criatura que golpees con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar una arma sutil o a distancia. No necesitas ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo de tu objetivo está a 5 pies o menos de él, ese enemigo no está incapacitado y tú no tienes desventaja en la tirada de ataque.

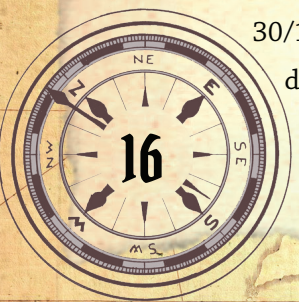
Canto de ladrones. *Rasgo de pícaro.*

Durante tu entrenamiento de pícaro aprendiste la jerga de los ladrones, una mezcla secreta de dialectos, argot y código que te permite esconder mensajes en lo que aparentemente sería una conversación normal. Solo otra criatura que conozca la jerga de los ladrones puede entender esos mensajes. Requiere cuatro veces más tiempo transmitir un mensaje de esta forma que hacerlo de manera convencional. Además, entiendes una serie de signos y símbolos secretos usados para transmitir mensajes simples y cortos, como que un área es peligrosa o el territorio de una hermandad de ladrones, que hay un botín cercano, que las gentes de un lugar son presa fácil, o que existe un piso franco para los ladrones que están escapando.

Oficio en la tripulación. *Rasgo de trasfondo*

Cuando alguien entra de nuevas en un barco pirata, se le asigna el puesto que queda vacante. A Mag le ha tocado ser el grumete: suele ser el más joven de todos y su trabajo consiste en ayudar a los demás piratas en sus tareas. Por suerte, a medida que pase el tiempo las vicisitudes de cada cual pueden hacer que se cambie de ocupación dentro del barco.

NUEVO CJA



Jerga marinera. *Rasgo de trasfondo*

El mundo del mar es tan distinto al terrestre que durante siglos se han ido formando frases y palabras especiales. Pasadas de generación en generación, han acabado creando un lenguaje propio lleno de matices que solo ellos entienden. La comunicación entre marineros es siempre fluida y hasta pueden intercambiar información de forma que solo otro marinero puede captar.

NUEVO CJA

Rasgo de personalidad. Si quieres algo, lo coges. Si alguien te molesta, lo apartas.

Ideal. Carpe diem. Hay que recorrer la vida como una estrella fugaz: a toda prisa.

Vínculo. Un día regresarás a Caenys. Y Sadie te devolverá tu oreja.

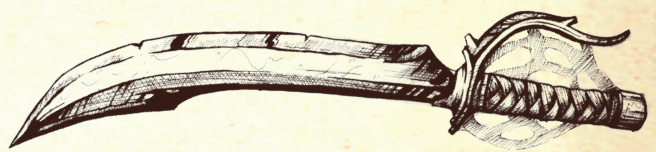
Defecto. No hay quien te levante por las mañanas (¡y en un barco pirata hay que estar en pie de madrugada!)

EQUIPO

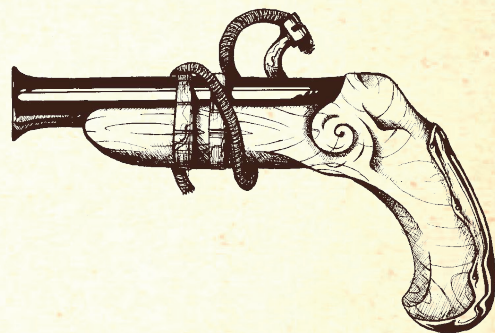
Armadura de cuero, dos alfanjes, un pistolete, un cuerno con pólvora, 5 balas de pistolete, herramientas de ladrón, equipo de ladrón (mochila, bolsa con 1.000 bolas de cojinetes, 10 pies de cuerda, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna sorda, 2 frascos de aceite, 5 días de raciones, un yesquero, un odre y 50 pies de cuerda de cáñamo), una cabilla (clava), ropas comunes, una desgastada canica azul que te da suerte y una bolsita con 10 po.

Armas

Alfanje. Es una espada corta de hoja ancha y curva, normalmente con el filo en un solo lado. Manejable en cortos espacios, suele usarse para causar heridas cortantes mientras se avanza o lanzarse en caso de necesidad.

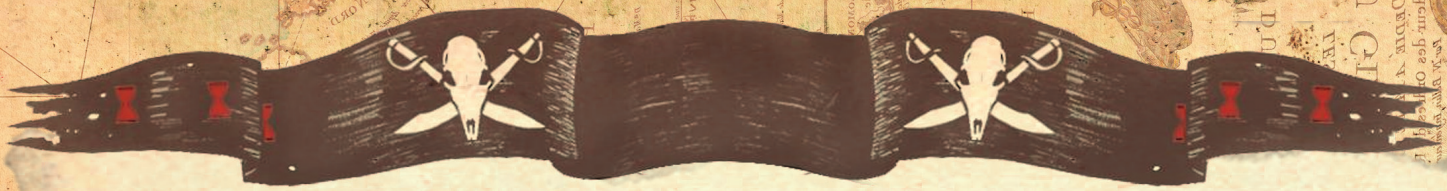


Pistolete. El pistolete es un arma de fuego de pequeño calibre que emplea una mecha y 0,1 lb de pólvora para ser detonada. Además, necesita un yesquero (u otra fuente de fuego) para encender la mecha. Se carga metiendo una bala de plomo por el cañón. Cargar el pistolete cuenta como acción adicional y encender la mecha como acción gratuita.



Falconete. Pieza de artillería de gran longitud cuyo cometido principal es provocar daños a las tripulaciones y que dispara bolas macizas de hierro de 5 a 7 centímetros. Usa una mecha y 0,5 lb de pólvora para cada disparo.





NOMBRE	PRECIO	DAÑO	PESO	PROPIEDADES
<i>Armas marciales cuerpo a cuerpo</i>				
Alfanje	15 po	1d6 cortante	2 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (rango 20/60)
<i>Armas marciales a distancia</i>				
Pistolete	100 po	1d10 perforante	2 lb	Munición (rango 30/70), recarga, pólvora
Falconete	150 po	3d6 contundente	200 lb	Munición (rango 70/200), pesada, recarga, pólvora
<i>Munición</i>				
Balas pistolete (10)	2 po		3 lb	
Balas falconete (10)	10 po		10 lb	

NUEVO CJA

Pólvora. *Propiedad de arma*

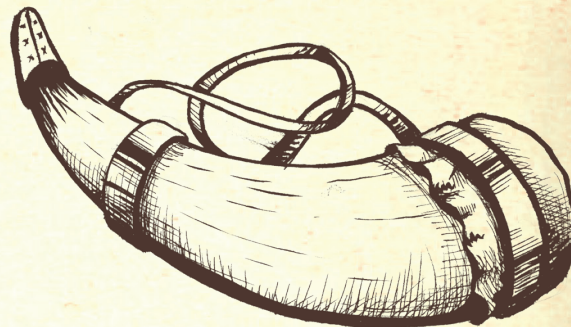
Hay armas que necesitan pólvora para funcionar. Esto supone usar una cantidad específica de ella y emplear una acción adicional para encender la mecha que necesitan para detonar. Al igual que otras armas a distancia, la acción de cargar las armas con la propiedad pólvora es gratuita.

NUEVO CJA



Pólvora. La forma de transportarla es dentro de barriles o en cuernos individuales. Si la pólvora entra en contacto con el fuego directamente, explota. Si estaba dentro de un barril, hace 8d6 de daño por fuego en un radio de 10. Si es un cuerno el que explota, el daño es 2d6 en un radio de 5 pies. Y en ambos casos una Tirada de Salvación de Destreza (CD 15) reduce el daño a la mitad.

Mecha. Trozos de maroma impregnados en salitre, sustancia que hace que se consuma de la forma más lenta posible.



NOMBRE	PRECIO	PESO	DISPAROS DE FALCONETE	DISPAROS DE PISTOLETE
Barril de pólvora	200 po	20 lb	40	200
Cuerno de pólvora	15 po	1 lb	2	10
Mecha (3 pugas)	1 pc	—	20	20

NUEVO CJA

ENCOUNTER QUEST





Encounter Quest

Encounter Quest somos un grupo de creadores en busca de una buena excusa para pasarnos el día haciendo lo que más nos gusta, es decir, aventuras de rol.

Pensando en qué se nos da bien y cómo podríamos facilitarle la vida a cualquier máster, se nos ocurrió crear encuentros que se puedan jugar directamente o copiar y pegar en aventuras propias. Para aclarar el concepto, entendemos por «encuentro» cada una de las escenas en las que se pueden dividir las aventuras.

Publicamos nuestro trabajo con el compromiso de producir material completamente libre para cualquier usuario de la red, hasta el final de los tiempos y durante el corto periodo que duren nuestras vidas (léase con el Carmina Burana de fondo a todo volumen). Los encuentros incluyen: un escenario, mapas, PNJ, tokens, nuevas reglas... todo lo necesario para que se puedan aprovechar con un mínimo trabajo de mastereo. Además, para facilitar las cosas, usamos la Open Game License (OGL) de D&D 5a ed.

Para ver más encuentros, visita:
encounterquestes.wordpress.com

Puedes apoyar nuestro proyecto en Patreon
www.patreon.com/encounterquest



Open Game License v 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of

this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.