

EL AHORCADO

KA
PAPER
CO



POWERED BY
FATE



ATLANTIS

EL AHORCADO

CRÉDITOS

Guión

José Manuel Palacios Rodrigo

Portada

Helena Bermejo Piquero y José Manuel Palacios Rodrigo

Imágenes Interiores

Helena Bermejo Piquero y José Manuel Palacios Rodrigo

Maquetación

José Manuel Palacios Rodrigo

Producida por



Julio Martínez "Albinusdwarf"
Dani Martínez "Danpe"
Merce García "Meiga"
www.albinusrol.com

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

FATE Básico es una marca registrada de NOSOLOROL. Su mención en este texto es a modo de referencia y no significa ningún cambio en la propiedad de dicho producto. El texto y las imágenes han sido creados por Pandapon Studio y se encuentran licenciados como material



[Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

EL AHORCADO

SINOPSIS

El Ahorcado es una aventura sencilla ambientada en los comienzos de la llamada "Edad de oro de la piratería", en marzo de 1652. Los personajes forman parte de la tripulación o de un destacamento de infantería a bordo del buque Santa Inés, enviado a Santo Domingo como refuerzo ante posibles represalias de los piratas y bucaneros de la zona por la inminente ejecución de uno de sus cabecillas. John Gardmon "El Diablo".

El pirata es ejecutado, pero después parece regresar de entre los muertos, aparentemente invencible. Los personajes deberán aprender a luchar contra el vudú para poder derrotar a este sobrenatural enemigo.

Advertencia sobre la exactitud histórica

Aunque esta aventura está basada en un contexto histórico concreto, muchos de los elementos y personajes son ficticios, fantásticos e irreales. Esta historia es una aventura de ficción, con un marco que pretende parecer "auténtico", no rigurosamente histórico. ¡Esto es un juego, no un libro de texto! Por lo tanto, no tengas problemas en introducir mujeres soldados o marineros, magia, y todo aquello que se te ocurra. No dejes que la realidad estropee una buena historia...



Lo ideal es que los personajes sean oficiales (de la infantería o de la marina) del rey de España, a bordo del Santa Inés y bajo el mando de Julio Martín "El albino". Ellos no lo saben pero "El albino" es, una vez más, un avatar de las fuerzas del bien del universo que tratará de guiar a los personajes en algún tipo de misión para enfrentarse a las fuerzas del mal. "El albino" sabe que la inminente ejecución de Gardmon está desatando ciertas fuerzas maléficas, aunque no puede saber exactamente de qué se trata. Julio tratará de tener a los personajes cerca, para que le ayuden a atajar esta amenaza latente...

Modificaciones a las Reglas

Para el escenario de El Ahorcado, puedes considerar los siguientes cambios sobre el reglamento de FATE Básico:

- La habilidad de **Máquinas** no está disponible.
- La habilidad de **Conducir** es ahora **Navegar** y se emplea sobre vehículos marítimos.

Antecedentes

John Gardmon, uno de los piratas más sanguinarios de la zona, con fuertes vínculos con los bucaneros de La Española y Tortuga, ha sido capturado y se encuentra prisionero en el fuerte de Santo Domingo, capital de La Española. El gobernador, el Maestre de Campo Gabriel de Chaves Osorio, en previsión de un posible intento de rescate o represalias por parte de los piratas, ha solicitado la presencia de tropas y el rey consintió en que el buque Santa Inés, con un destacamento de infantes a bordo, acudiera a la cita.



La isla de La Española, casi abandonada a su suerte por el gobierno de España, se encuentra azotada desde hace años por piratas y bucaneros franceses, ingleses y neerlandeses instalados en las zonas norte y este de la isla, así como en la vecina isla de La Tortuga. Santo Domingo se ha convertido en el último reducto de presencia española, junto con dos pequeñas villas (Monte Plata y Bayaguana) donde tras una cédula real se desplazó a toda la población española para tratar de limpiar la isla de piratas. En la práctica, dejándola a su merced.

INTRODUCCIÓN

Escena I) Un mal presentimiento

Corre el año de nuestro Señor de 1652 y con buen viento por la aleta de estribor el galeón Santa Inés navega veloz hacia Santo Domingo, capital de La Española. El Santa Inés, un galeón pesado de 500 toneladas, artillado con 70 cañones, tripulado por 87 personas y con un destacamento de 110 soldados de infantería. Al mando, Julio Martín "El albino", Capitán de la Marina, de su Majestad el Rey. La misión del Santa Inés es garantizar la seguridad de la ciudad durante el ajusticiamiento de John Gardmon "El Diablo", pirata inglés cruel y sanguinario como ningún otro.

Es medio día, y el astro rey está en todo lo alto, en un día casi perfecto. En el alcázar de buque, el capitán observa a su alrededor, vigilante. El Santa Inés está bordeando la isla para llegar a Santo Domingo, que se encuentra en el suroeste de la



misma. Las gaviotas vuelan bajo y el ruido de sus graznidos se mezcla con el sonido de las olas rompiendo contra el casco y el silbido de la suave brisa en las velas. Una brisa que trae aroma a salitre, a tierra y a vegetación húmeda.

El ambiente en cubierta es festivo. Aunque la travesía ha ido bien, los marineros e infantes están cansados y desean bajar a tierra. Sólo el capitán parece inquieto... Si los personajes le preguntan, Julio responderá con parsimonia.

-Tengo una sensación extraña con todo esto, como si el Diablo andase cerca.- Esta afirmación hará que el pobre grumete que asiste al timonel se santigüe inmediatamente. Julio aún no revelará sus temores de que algo maligno ocurra durante la ejecución, pero los personajes lo notarán tenso y especialmente alerta.

Tras un pequeño cabo se vislumbra el puerto de Santo Domingo. Una visión hermosa de barcos de todos los tamaños entrando y saliendo del puerto. Las murallas de la ciudad, con el Baluarte de San Genaro haciendo de puerta, protegen una amalgama de variopintas casas blancas que se extienden a ambos lados del río Ozama.

Mientras el piloto hace las maniobras para atracar, el capitán se dirigirá a los personajes.

-Acompáñenme a ver al gobernador. Quiero saber sus planes para la ejecución de Gardmon.



Los personajes desembarcarán en el puerto de Santo Domingo, donde un teniente de infantería, y un pelotón de 10 soldados, recibirán con honores a los recién llegados. El teniente es un joven llamado Daniel Pérez, al que llaman "Danpe". Julio y él parecen conocerse e intercambian saludos efusivos fuera de todo protocolo. "Danpe" sirvió anteriormente con Julio y realmente aún trabaja para él, siendo sus ojos y oídos en la isla.

Los personajes acompañarán a "Danpe", a través de la puerta del Baluarte de San Genaro, y recorrerán la empedrada Calle de Las Damas hasta la Torre del Homenaje, lugar donde reside el gobernador. Las gentes les observan con curiosidad mientras caminan, con la escolta de soldados taconeando tras ellos.

Escena II) Santo Domingo

Los personajes llegan a una pequeña fortaleza cuadrada, con altos muros almenados y aspecto tosco. Una alta torre destaca entre las demás, con la bandera española ondeando al viento. Esta torre antaño daba nombre a la fortaleza, que era conocida como Torre del Homenaje. Fue construida por Nicolás de Ovando y terminada en 1508. Desde lo alto de la torre se puede ver la Costa del Mar Caribe y la entrada del río Ozama que divide en dos la ciudad. Los muros parecen bien defendidos y los soldados montan guardia con cautela. En la plazoleta que da a la entrada se ha construido un patíbulo, y los carpinteros hacen las últimas pruebas. Cuando los personajes pasen junto ellos un pesado saco de tierra quedará ahorcado a unos centímetros del suelo...



“Danpe” les escoltará al interior. En el patio de armas, soldados hacen instrucción. Tras pasar por una galería con arcos, llegarán a la sala de audiencias. El gobernador, Gabriel de Chaves Osorio, con uniforme y galas de Maestre de Campo, se mira a sí mismo en un gran espejo que dos mulatos sostienen con paciencia. En un gesto de extrema petulancia se atusa el mostacho antes de girarse hacia “Danpe” y los personajes.

-Bienvenidos a Santo Domingo. Han llegado justo a tiempo, mañana poco después del amanecer, tendrá lugar la ejecución de ese perro hereje.

Los personajes podrán ahora hablar con el gobernador, y conocer los detalles de la ejecución. Se tratará de una ejecución pública en la plaza exterior, y tras verificar su muerte, será llevado a los arrecifes cerca del puerto, donde quedará expuesto como ejemplo de lo que le ocurrirá a cualquier pirata que sea capturado.

El gobernador ya ha tomado su decisión, y las cosas han de hacerse así. Julio le propondrá cubrir la entrada del puerto con el Santa Inés. Señalando a los personajes, dirá al gobernador:

-Mis hombres se quedarán aquí, entre la multitud. Por si ocurriese cualquier cosa.

Establecidas las ordenes, el gobernador hará un gesto a los personajes dando por concluida la entrevista. Julio mirará a los personajes y les dirá:



-Muy bien, quedáis libres de servicio hasta el amanecer, presentaos aquí a 'Danpe' cuando cante el gallo. Hasta entonces, podéis echar un trago y disfrutar de la hospitalidad local.

La hospitalidad local

Los personajes podrán pasar un tiempo en Santo Domingo, ir a beber a cualquier taberna o hacer averiguaciones sobre Gardmon. Preguntar por el gobernador o cualquier otra cosa que se les ocurra.

Santo Domingo es la última ciudad española de la isla. Antaño de importancia y el lugar donde Colón estableció el Fuerte La Navidad en 1492. Se trata de una ciudad superpoblada, debido a las devastaciones de Osorio (el decreto que obligó al gobernador Antonio de Osorio a despoblar el resto de la isla y trasladar a sus habitantes a Santo Domingo y las villas de Monte Plata y Bayaguana).

Los personajes pueden charlar con la gente del lugar y en principio se mostrarán reacios a hablar, aunque si los personajes pasaron con éxito una acción de Superar de dificultad Normal (+1) con su habilidad de Carisma, o quizá Contactos, obtendrán información:

- Gardmon: Lo llaman “El Diablo” por su extremada violencia. Incluso entre los piratas y los bucaneros se lo considera un hombre sanguinario y violento.
- Gardmon era el comandante de una pequeña flota de 3 fragatas, y ha sido una plaga para los barcos y ciudades españolas durante los últimos 5 años.



- Gardmon tiene amigos en Tortuga, importantes. Con los que hace negocios.
- La gente teme que los piratas ataquen Santo Domingo para rescatar a Gardmon.

Si además obtienen un Éxito Crítico, podrán averiguar lo siguiente:

- Dicen que Gardmon practica el Vudú, la religión de los esclavos africanos. Es algún tipo de iniciado, que devora los corazones de sus enemigos para absorber su alma y su fuerza.

Los personajes pueden vagabundear por la ciudad, beber en las tabernas y quizás hasta meterse en una pelea con algún marinero borracho. Si los personajes tienen Aspectos que puedas utilizar para meterlos en líos aprovéchalos, así ganarán algún punto de destino. Al amanecer, se espera que estén en su puesto.

Ir a ver a Gardmon

Quizá a los personajes les interese ir a ver al prisionero. Al ser hombres de Julio, no deberían tener problemas en que los centinelas los dejen pasar hasta las mazmorras bajo la Torre del Homenaje.

Las mazmorras son un lugar oscuro e infecto, con un hedor a orín, sudor y descomposición que pondrá mal cuerpo hasta al más aguerrido de los personajes. En la última celda, sentado en un taburete de cara a la pared, se encuentra John Gardmon “El diablo”.



Es imposible tratar de descubrir su edad, ya que tiene el pelo y la barba muy largos, sucios y rizados. Lleva una librea color rojo burdeos con charreteras doradas, un fajín a modo de cinto, un parche en el ojo izquierdo y botas altas, un estrafalario aspecto, que sólo puede corresponder a un pirata.

Gardmon no va a decir nada a los personajes, de hecho se encuentra en trance, compartiendo un sueño con Tafari, un bokor (hechicero vudú) miembro de su grupo. Gardmon se ha entregado a los malignos loas Guédé, y a través de Tafari, ha hecho un pacto con el Barón Samedí, el poderoso Loa de la Muerte.

Dicho esto, los personajes pueden perder el tiempo con Gardmon, y aunque lo golpeen, zarandeen, o traten de interrogar, sólo conseguirán de él una risita cruel...





Escena III) La ejecución

A la mañana siguiente, negros nubarrones de tormenta oscurecen el cielo. El viento es frío y cortante. Muchos pescadores deciden no salir a faenar esa mañana. La tormenta parece haber salido de ninguna parte.

El nerviosismo entre los guardias es palpable. Los personajes se reunirán con Julio junto al patíbulo. Algunos madrugadores se arremolinan ya alrededor del cadalso para presenciar la muerte de aquel al que llaman “El Diablo”.

Deja que los personajes tomen las riendas y distribuyan a sus hombres por la zona. Aposten vigías o aquello que necesiten. Con el sol ya alto en el cielo, aparecerá el gobernador, que leerá los cargos contra el acusado y dictará la ejecución de la sentencia:

-John Gardmon, conocido como “El Diablo”, ha sido encontrado culpable por el tribunal nuestra majestad el Rey de España, de los cargos de piratería, brujería, sacrilegio, canibalismo y sodomía, por lo que ha sido condenado, a ser colgado por el cuello hasta morir. ¡Que se cumpla la sentencia! A partir de ahora se le conocerá como “El Ahorcado”.

Resuena el redoble de tambor, y Gardmon sube despacio, conducido por varios soldados, hasta la plataforma. Cuando el verdugo va a tapar su rostro, se niega con un gesto.

-Quiero que todos estos hideputas me miren bien a la cara...



Algunos lugareños se santiguan y las damas más sensibles caen desmayadas. El gobernador hará una señal y el verdugo pone la soga alrededor del cuello de Gardmon.

Gardmon sonríe. Con un chasquido la portezuela bajo sus pies se abre y el cuerpo cae a plomo, la multitud ahoga un grito. El chasquido del cuello resuena como un látigo. Se hace el silencio unos instantes hasta que un trueno lejano parece romper la magia del momento. La multitud comienza a dispersarse de forma ruidosa.

Si los personajes quieren examinar el cuerpo, podrán hacerlo. El protocolo dice que el cadáver será llevado a la enfermería del cuartel donde los médicos verificarán su muerte y después será llevado, escoltado, hasta el arrecife junto a la entrada del puerto, donde colgará del cuello mientras se pudre, para escarmiento de otros piratas. Los personajes podrán hacer las pruebas que deseen, Gardmon está muerto.

Julio parecerá bastante aliviado. Se dirigirá a los personajes y les comentará:

-Esto no ha acabado, los piratas pueden venir en busca de venganza...

No ha terminado la frase cuando una gigantesca explosión lo sepulta bajo un montón de piedras y ladrillos, los personajes caen al suelo (milagrosamente ilesos).

-¡Piratas! - El grito de los centinelas llega demasiado tarde.



Escena IV) La resurrección

Tres fragatas, salidas de la nada, hacen fuego sobre el baluarte de San Genaro, La Torre del Homenaje y sobre el Santa Inés, que cogido por sorpresa, se ha llevado un duro castigo. Mientras, varias balandras cargadas de piratas se dirigen al puerto, disparando sus cañones sobre la población indefensa y causando estragos. Los fognazos de la artillería iluminan el cielo de tormenta, mezclándose con los relámpagos. Las explosiones se suceden por toda la ciudad. Esta escena es una batalla caótica y sin sentido por las calles de Santo Domingo.

Los personajes comienzan la escena junto a una muralla parcialmente derrumbada que ha atrapado a Julio. Liberar a Julio necesitará una tirada de Superar de dificultad Grande (+3) con su habilidad de Físico. Podrán colaborar para sacarlo de allí. Si lo consiguen, verán que sigue vivo, herido e incapacitado, pero vivo.

Si los personajes se preguntan, en medio de la confusión, qué ha pasado con el cadáver de Gardmon, descubrirán con horror que no está. Gardmon se ha levantado y camina hacia el puerto para reunirse con sus hombres. Lo verán pasear por la Calle de las Damas abajo, ignorando por completo las balas que silban a su alrededor. Una explosión cerrará el paso tras él.

Avanzar por estas zonas, requiere una tirada con éxito de Superar con dificultad Normal (se puede usar Atletismo, Físico o incluso Pelear en función de las acciones de los personajes).



En algún momento los personajes se encontrarán con un grupo de piratas, ya sea porque tardan mucho en tomar una decisión (y dan tiempo a que los piratas desembarquen), porque están persiguiendo a Gardmon o simplemente porque van a su encuentro. En principio su número debería ser de unos 2-3 piratas por cada personaje jugador. Agrúpalos en turbas para que sean un verdadero obstáculo.

Algunos posibles aspectos de la escena son:

- ¡Civiles asustados por todas partes!
- ¡Explosión!
- Terreno inestable

Pirata (Bueno)

Aspectos: *La ley de la piratería, Violento y cruel*

Habilidades: Pelear Bueno (+2), Disparar y Navegar Normales (+1)

Tras librarse de los piratas verán que Gardmon ha llegado al puerto. Los personajes están lejos, demasiado incluso para un disparo. Hay luchas y disturbios entre ellos y el embarcadero, y llegar les puede llevar varios turnos. Como Director, asegúrate de dar a los personajes puntos de destino y forzar la situación por medio de explosiones, piratas que salen de las casas para bloquear a los jugadores, civiles indefensos y cualquier otra argucia que se te ocurra. Los personajes no van a llegar a tiempo al embarcadero.



Desde la distancia verán como “Danpe” sale al encuentro de Gardmon, luchan a espada y “Danpe” atraviesa al pirata de lado a lado. El pirata da un par de pasos atrás, con el arma aún atravesándolo, y con un hábil movimiento la extrae, llena de sangre. “Danpe” parece haber quedado paralizado. Gardmon ensarta al pobre “Danpe” con su propia espada, y este cae en el suelo ensangrentado del embarcadero. Gardmon se dispone a rematarlo, cuando se fija en los personajes, sonrío, y deja allí al herido mientras monta en uno de los balandros y da orden de retirada. Los piratas comienzan a retroceder, pero formarán un fuerte tapón en el embarcadero para evitar que los personajes puedan perseguir a Gardmon.

Cuando se disipa el humo, no hay ningún barco, ni siquiera el Santa Inés, capaz de iniciar una persecución, están todos muy dañados. La ciudad ha quedado arrasada, el gobernador ha desaparecido, hay centenares de muertos y heridos, gente sin casas y niños que lloran por las calles llenas de escombros.

Escena V) Instrucciones

Ante la imposibilidad de perseguir inmediatamente a Gardmon, los personajes tendrán que frenar un poco (y posiblemente auxiliar a “Danpe” y a Julio si no lo han hecho ya). Con el gobernador desaparecido, Julio es la máxima autoridad en la isla y los soldados y civiles buscarán ayuda e instrucciones por parte de los personajes.



Una vez los personajes estén auxiliando a sus amigos, Julio, malherido, les contará lo siguiente.

-Es peor de lo que me temía. Esa cosa anda suelta y es terrible... No podréis destruirla sin acabar primero con la fuente de su poder... -cogerá aire para continuar – Reparad el Santa Inés... En el norte de la isla, en la bahía de Samaná, seguid el curso del río hasta dar con una pequeña aldea... buscad a Madame la Mamma... ella os ayudará, ya os está esperando.

Poco más podrán sacarle a Julio, que se encuentra herido grave tras el derrumbe del muro. “Danpe” está también grave y no podrá ser de mucha ayuda. Con el mensaje críptico de su mentor, a los personajes sólo les queda esperar a terminar las reparaciones de su barco y averiguar quién es esa Madame La Mamma que se supone que les espera...



NIDO

Escena VI) Madame la Mamma

Una vez los personajes tengan a punto El Santa Inés (un par de días), podrán partir hacia la parte norte de la isla. Tendrán buen viento y no verán ni un sólo barco pirata en las inmediaciones, como si se hubieran evaporado. Tras algo más de media jornada de viaje, llegarán al otro lado de la isla, donde se encuentra la bahía de Samaná.

La bahía de Samaná es una extensa bahía de aguas azul claro donde la selva llega casi hasta la arena blanca de la playa. El río Yuna desemboca aquí. Aunque no es navegable para un galeón, una chalupa sí podría remontar el curso.

Los personajes pueden elegir ir río arriba en una barca o seguir a pié el curso del río Yuna.

Al anochecer, con una extraña niebla violácea, llegarán a un pequeño pueblo de chozas sencillas. Sus habitantes parecen ser todos negros y mulatos, posiblemente esclavos fugados. Al principio se mostrarán asustados del grupo de personajes, pensando que son esclavistas que han venido a por ellos. Hay al menos dos docenas de habitantes en el lugar, entre hombres mujeres y niños.



Si los personajes preguntan por Madame la Mamma, las gentes se pondrán serias y se santiguarán. Aunque parece que ninguno de ellos quiere hablar, finalmente uno de ellos cogerá una antorcha y accederá a guiar a los personajes. Dirá llamarse Juan y ser un liberto.

Juan les llevará por una extraña senda a través de lo que parece un cementerio, hasta un pantano. El camino es sinuoso y los personajes tropezarán y chapotearán constantemente. Enormes serpientes pasan cerca de sus botas o cuelgan lánguidamente de los árboles. Mientras, la extraña niebla parece ser cada vez más densa y húmeda, helando la sangre de los personajes. De pronto, verán una pequeña choza, construida sobre pilones en medio de las aguas del pantano. Si los personajes van hacia allí, Juan les advertirá:

-Cuidado con los cocodrilos...

Hay un embarcadero con un pequeño bote de remos un poco más adelante. Los personajes podrán embarcar si así se sienten más seguros. En cualquier caso, Juan insistirá en marcharse, está realmente asustado.

Si quieres introducir aquí una escena de acción, puedes hacer que los personajes sean atacados por uno o dos cocodrilos americanos. Estos animales miden unos 5 metros y pesan sobre 500 kilos. Son muy agresivos.



Cocodrilo (Grande)

Aspectos: *Naturaleza depredadora, No lo verás llegar...*

Habilidades: Pelear Grande (+3), Físico Bueno (+2), Sigilo Normal (+1) [Nota: 3 casillas de Estrés Físico]

Proezas: **Camuflaje:** +2 a Sigilo en Pantanos.

Algunos Aspectos sugeridos para esta escena son:

- Terreno pantanoso.
- ¡El bote se zarandea!
- Con el agua al cuello.

Tras librarse de los cocodrilos (o no, si decidiste que no era necesario incluirlos), los personajes podrán llegar hasta la casucha de Madame la Mamma. Por todas partes, hay extraños amuletos, patas de pollo colgadas, saquitos con piedras, muñecas de tela, plumas salpicadas de sangre, calaveras de pequeños animales, etc. Enormes telas de araña con sus inquilinas de patas largas, ocupan cada esquina. Una mujer negra de una edad indeterminada, con el cabello negro recogido en un moño y un hermoso rostro, espera a los personajes en el embarcadero, vestida únicamente con un camisón blanco que deja poco a la imaginación y un chal. Está fumando en pipa. Y sonríe cuando lleguen los personajes.

-Soy Madame La Mamma, sé que os envía el viejo albino, os estaba esperando.



Hará un gesto para que la sigan y se dirigirá al interior de la cabaña. El interior es un batiburrillo de frascos con extraño contenido, muñecas, calaveras, plumas y todo tipo de extraños fetiches que parecen desbordar los estantes. Libros en varios idiomas están abandonados en cualquier sitio. Toda la casa está iluminada por velas titilantes que arrojan alargadas sombras. La mujer sacará una extraña botella con un líquido marrón. Quitará el corcho con los dientes y la ofrecerá a los personajes.

-Buscáis cómo derrotar al Diablo... bebed. Y que los Loas os guíen...

Si los personajes examinan el líquido (a parte de un extraño olor) no podrán discernir de qué se trata. Madame la Mamma insistirá:

-Es el único modo, entrar en el mundo espiritual, allá donde los sueños y la realidad se mezclan. El albino confía en mí... vosotros deberíais hacerlo...

Tras beber el líquido los personajes empezarán a relajarse y tendrán un profundo sueño...



Escena VII) El Sueño

Los personajes despertarán en lo que parece el cementerio que cruzaron para llegar a la choza de Madame la Mamma. Todo tiene un extraño aire de irrealidad. Una densa niebla verde cubre el suelo e imposibilita ver más allá de unos pasos.

Cuando los personajes examinen la zona, encontrarán una tumba abierta. Incluso puedes hacer que uno de los personajes tropiece y caiga en ella. Cuando los demás lo auxilien o él mismo salga, verá que hay una cruz de madera en la tumba, con una inscripción en un trozo de madera:

John Gardmon, pirata y asesino.

Un relámpago iluminará el cielo y escucharán extraños tambores en la distancia.

Vayan en la dirección que vayan (es de esperar que busquen la fuente del sonido de los tambores), llegarán a una choza, parecida a la de Madame la Mamma. Sin embargo, esta es mucho más siniestra. Hay conejos desollados colgados del cuello, y extrañas pinturas con forma de ataúdes.

La puerta de la choza se abrirá de golpe y verán a un mulato, enorme, con la cara pintada de blanco como si fuese una calavera. Sonreirá malignamente.

Si los personajes disparan o le atacan antes de preguntar (muchos jugadores son de gatillo fácil) no ocurrirá nada y el



mulato parecerá totalmente ileso, riéndose de ellos cada vez que traten de dañarlo. Los jugadores no lo saben, pero se encuentran en el reino espiritual, en un mundo mitad sueño, mitad real, donde las cosas no son lo que parecen.

Tras un momento observándolos se reirá con una risa siniestra y moverá un extraño brazalete con cascabeles que tiene en la muñeca. De las tumbas comenzarán a salir extraños jirones de niebla negra, unas siluetas informes y oscuras con manos esqueléticas. Estos espectros, atacarán a los personajes en oleadas. Habrá al menos el triple de espectros que personajes. Y cada vez que eliminen a un grupo, aparecerá otro a reemplazarlo.

Espectro (Normal)

Aspectos: *Irreal y Aterrador*

Habilidades: Pelear Normal (+1)

Algunos Aspectos sugeridos para la escena:

- Tumbas abiertas.
- Terreno inestable.
- Onírico.

Tras un rato de pelea, cuando los personajes hayan destruido un buen número de espectros o empiecen a recibir demasiadas Consecuencias, aparecerá Madame La Mamma en escena.

El mulato la mirará con ira y ambos comenzarán a recitar extrañas plegarias en idiomas desconocidos. El mulato gritará con odio y los personajes despertarán sudorosos y agotados,



en la choza de Madame la Mamma. Nunca se han movido de ella.

Otorga a los personajes 1 punto de destino tras esta escena. Las Consecuencias que hubieran podido ganar en su extraño sueño son muy reales y es posible que estén heridos y fatigados.

Madame la Mamma parecerá muy preocupada. Y tras un rato de descanso estará dispuesta a responder las preguntas de los personajes.

- El hombre que han visto es un bokor, un brujo que emplea magia prohibida de sangre y adora al Barón Samedi, el señor de la muerte.
- El bokor ha hecho un pacto con la muerte y su espíritu está ligado al de John Gardmon. Si quieren destruir a Gardmon, tendrán primero que eliminar al bokor.

Madame la Mamma comentará que ese bokor es muy peligroso y que ella no tiene poder suficiente para luchar con él, deberán hacerlo los personajes. Aunque sí les dirá cómo encontrarlo: en la Isla de la Tortuga, en el cementerio viejo.





Escena VIII) La Isla de la Tortuga

La Isla de la Tortuga, al noroeste de La Española, es una pequeña isla muy accidentada, con una cordillera central elevada y numerosas terrazas que dan a la cara norte de la isla. Actualmente, se encuentra bajo control francés y su gobernador, La Vasseur. La principal ciudad de Tortuga, es un puerto en una bahía natural al sur-este, donde La Vasseur ha construido un fortín, Fort de Rocher.

La Vasseur, lejos de combatir a los piratas, ha preferido aprovechar la situación y a cambio de un porcentaje del tesoro, los bucaneros y filibusteros que ataquen barcos españoles, ingleses y neerlandeses, tienen garantizada su seguridad en la isla. En 1645, con el fin de tratar de controlar a la violenta población local, La Vasseur trajo de Francia más de 1600 prostitutas con el objetivo de convertir a los piratas en hombres de familia con responsabilidades. Extrañamente, funcionó en bastantes casos, creando una peculiar sociedad en la isla.

Sería una locura que los personajes trataran de llegar a la Isla con el Santa Inés, ya que Fort de Rocher es una auténtica fortaleza, bien artillada y defendida, además de los numerosos barcos que puede haber en el puerto. Madame la Mamma les recomendará hacerse pasar por bucaneros portugueses, y llegar a Tortuga en una barcaza o chalupa, aprovechando el buen tiempo.



Llegar de esta forma a la Isla de Tortuga no debe resultar demasiado complicado a los personajes.

El puerto de Fort de Rocher, es una amalgama de casuchas que parecen apilarse sin orden ni concierto desde el puerto a la colina, donde se encuentra el fuerte propiamente dicho. Banderas de barcos capturados ondean al viento en los tejados. Decenas de barcos de todos los tamaños fondean en el puerto. Prostitutas apenas vestidas aguardan en las calles exhibiendo sin pudor su mercancía y fornicando con piratas malolientes y borrachos en cualquier esquina oscura, muchas veces a plena vista. Hombres borrachos duermen la mona en la calle, muchas veces aún abrazados a una botella de ron. Niños descalzos, corretean por las calles y desvalijan a los incautos.

Si los personajes no hacen ninguna tontería, podrán circular por la ciudad sin problema y hacer algunas averiguaciones. Con una buena historia, como que van a presentar sus respetos a un viejo amigo, nadie sospechará. El cementerio viejo, se encuentra en la cara norte de la isla.

Está nublado y ha comenzado a llover cuando los personajes sigan el camino a través de la selva. Tras un par de kilómetros, los personajes llegarán a un pequeño murete de piedra que llega hasta una verja de hierro oxidada y desvencijada. Una extraña niebla parece flotar sobre el suelo y la tormenta arrecia. El otro lado de la verja, verán un cementerio que les resulta familiar. Ya han estado aquí antes, en su extraño sueño en la cabaña de Madame la Mamma.



Escucharán la risa del bokor en la oscuridad y un ruido extraño como de alguien que rasca o araña madera. Luego unos crujidos... y de las tumbas recientes empezarán a surgir manos huesudas y afiladas de los cadáveres, que se levantan. Tal vez los personajes quieran llegar hasta la cabaña que vieron en su sueño, y efectivamente, un poco más adelante, la encontrarán. Un relámpago ilumina a Tafari el bokor, blandiendo una enorme clava hecha de huesos. Se ríe malignamente y salta para luchar contra los personajes.

En esta escena habrá al menos el triple de zombis que de personajes, se agruparán en turbas y atacarán en oleadas a los personajes. Tafari buscará al personaje más débil, tratará de conseguir quitarle algo, para poder utilizar el vudú contra él.

La tormenta se hará cada vez más poderosa mientras transcurra el combate, con fuerte viento huracanado y relámpagos que harán temblar el suelo. Algún rayo alcanzará los árboles cercanos bañando a los personajes en un mar de chispas.

Zombi (Normal)

Aspectos: *Estúpido y lento, Hambriento*

Habilidades: Pelear Normal (+1)

Algunos Aspectos sugeridos para la escena:

- Tumbas abiertas.
- Embarrado y resbaladizo.
- La furia de la tormenta.



Tafari el bokor

Aspectos: *Iniciado en el Vudú, Fuerza sobrenatural, Cruel y sádico*

Habilidades: Vudú Enorme (+4), Pelear Grande (+3), Saber Bueno (+2), Sigilo Normal (+1)

Estrés Físico: 1 2 3

Estrés Mental: 1 2 3

Proezas: Vudú: Ver el Extra "Vudú" a continuación.

Extra: Vudú

Requisito: Un Aspecto que indiquen el personaje es experto en la materia.

Coste: Una Proeza llamada "Vudú".



Superar:

Usa Vudú para preparar y realizar rituales mágicos con éxito, o para responder preguntas sobre fenómenos arcanos.



Crear una Ventaja:

Usa Vudú para alterar tu entorno con magia, o para colocar impedimentos físicos o mentales sobre un objetivo, como *Visiones de muerte* o *Pesadillas terroríficas*. El objetivo puede defenderse usando Voluntad.



Atacar:

Usa Vudú para dañar a alguien mediante la magia. Es necesario poseer algo del objetivo previamente. Que puede perfectamente ser un pelo, gotas de sangre, una prenda de ropa, etc. El objetivo puede defenderse usando su Voluntad, o su Vudú.



Defender:

Usa Vudú para defenderte de la magia hostil y otros efectos sobrenaturales.



DESENLACE

Escena IX) La batalla

Tafari ha caído, y la tormenta se convierte en una gran tormenta tropical. Las palmeras caen, arrancadas de cuajo por la fuerza del viento. El aire hace imposible caminar. Los personajes pueden refugiarse en la cabaña de Tafari o buscar otro refugio, hasta que el huracán amaine. Cuando la tormenta cesa, el sol vuelve a salir en un cielo despejado. Ni una nube en el horizonte.

La ciudad junto a Port de Rocher se encuentra muy dañada, tejados arrancados, casas derribadas, animales sueltos vagando por las calles. Hay tanto caos, que los personajes podrán volver al puerto sin problemas. Los barcos han quedado varados, muchos de ellos arrojados contra las rocas o las playas. Otros han perdido todo el velamen y tardarán en poder volver a hacerse a la mar. Los personajes podrán ver cómo un único buque parece haber salido ileso, La Venganza. El galeón del capitán John Gardmon.

Los personajes podrán regresar hasta La Española y buscar el Santa Inés, que se encuentra en buen estado al haber estado atracado fuera del área de efecto de la tormenta. Es el momento de encontrar a Gardmon y terminar el trabajo. No hará falta que lo busquen durante mucho tiempo.



Al anochecer, el vigía avistará a La Venganza. Navega a todo trapo en dirección al Santa Inés, han izado la bandera roja, que indica que se disponen a una lucha sin cuartel, a muerte y sin hacer prisioneros. El objetivo de La Venganza es abordar el Santa Inés antes de que le haga demasiado daño con sus cañones, que son superiores. Para ello intentará aprovechar que es más rápido.

Puedes desarrollar la batalla naval como si se tratase de un combate entre dos personajes, usando las reglas del Fractal. Ten en cuenta lo siguiente:

- En una batalla naval, cada turno es aproximadamente un minuto entero.
- Los personajes pueden usar sus propios Aspectos y puntos de destino, como líderes de su barco. Gardmon pueden usar los suyos como capitán de La Venganza.
- Los barcos pueden dispararse cuando están entre 0 y 3 zonas de distancia.
- Los barcos pueden pelear cuando están en la misma zona.
- Para abordar al otro barco se requiere una tirada enfrentada de Pelear entre ambos. Si gana el defensor, se rechaza el abordaje.
- Si gana el atacante, los barcos adquieren el aspecto "Trabados". Si un barco es derrotado, el otro puede abordarlo de forma automática.



El Santa Inés (Galeón Grande)

Aspectos: *Artillería Española, Infantería bien entrenada, Pesado*

Habilidades: Disparar Grande (+3), Navegar y Pelear Buenos (+2), Físico Normal (+1)

Proezas: *Artillería disciplinada:* El Santa Inés tiene un +2 a Disparar cuando hay un oficial al cargo de la artillería.

Estrés 1 2 3

La Venganza (Galeón Grande)

Aspectos: *Tripulación pirata, Temible, Viejo*

Habilidades: Navegar Grande (+3), Disparar y Pelear Buenos (+2), Físico Normal (+1)

Proezas: *¡Por el Capitán!*: La Venganza tiene un +2 a Pelear mientras su capitán esté a bordo.

Estrés 1 2 3

Cuando lleguemos al abordaje, puedes pasar de nuevo a la escala normal entre personajes. Gardmon se encuentra en el alcázar de La Venganza dando órdenes, y esperará a los personajes allí, rodeado de sus más leales. Si los personajes no se mueven de su barco, será él quién vaya en su busca, abriéndose paso y escoltado por al menos el triple de piratas que personajes. Si Gardmon muere, la moral de los piratas de La Venganza caerá y se rendirán, poniendo fin al combate.



John Gardmon "El Ahorcado"

Aspectos: *Capitán de La Venganza, Sanguinario y cruel, ¡Seguid luchando, perros!, Lobo de mar*

Habilidades:

- Pelear Enorme (+4)
- Navegar Grande (+3)
- Disparar Grande (+3)
- Contactos Bueno (+2)
- Atletismo Bueno (+2)
- Recursos Bueno (+2)
- Físico Normal (+1)
- Percepción Normal (+1)
- Provocar Normal (+1)
- Voluntad Normal (+1)

Proezas:

Un diablo con la espada: +2 a Pelear cuando lucha con un sable.

Lengua de pirata: +2 a Provocar cuando puede insultar a sus rivales y mofarse de ellos.

Riposte: Si tiene un éxito crítico en una defensa de Pelear puede elegir infligir un daño de dos aumentos en vez de ganar un impulso.

Puntos de Destino: 3

Capacidad de Recuperación: 3

Estrés Físico 1 2 3 4

Estrés Mental 1 2 3

Consecuencias

- 2 _____
- 4 _____
- 6 _____

Algunos Aspectos sugeridos para esta escena:

- Cabos por todas partes
- Caos en cubierta
- ¡Ayuda!



Esta escena tiene que ser un caos de gente luchando en cubierta, disparos de mosquete, astillas salpicando al impactar los cañones y la metralla, quejidos de los heridos y los gritos de socorro de aquellos que han caído por la borda. Deja que los personajes usen cuerdas para balancearse de un lado a otro, disparen los cañones sobre la cubierta de los piratas y se batan en duelo con el capitán. Tiene que ser un final épico a la altura.

EPÍLOGO

Con Gardmon muerto (ahora sí de forma definitiva), los personajes podrán regresar a Santo Domingo. El Gobernador ha aparecido, aunque tiene sus días contados como Gobernador de Santo Domingo, Felipe IV lo destituirá en 1654, nombrando en su lugar a Bernardino de Meneses y Bracamonte. Julio, Daniel y los personajes serán agasajados en una gran recepción y condecorados por sus hazañas. Julio hablará con los personajes sobre unirse a su cruzada contra las fuerzas malignas del mundo:

-Aún no habéis visto nada... esto sólo es el comienzo... Se avecina algo grande, algo que decidirá el destino de todos nosotros. ¿De qué lado estáis?

Santo Domingo quedará tranquilo... por ahora.



