

Viaje a Lustria

Victor Viguera

Introducción

Los personajes empiezan en la ciudad Magrita en la costa de Estalia y harán un viaje a Lustria en el que tendrán que atravesar una serie de peligros y dificultades y además tendrán la oportunidad de hacerse con un botín bastante bueno, ya que se les ofrece la posibilidad de asaltar una cripta semiabandonada de un antiguo líder Slann, consiguiendo incluso una recompensa divina con un punto de destino.

Casa del capitán.

En la casa de este señor es donde les harán la entrevista para ver si son aptos para poder ir al viaje de Lustria.

En la casa viven el capitán del barco, Alex Cruiver, que a su vez actúa como comerciante, se gana la vida vendiendo telas en el viejo mundo y especias y diversos materiales de escasez en el imperio, pero últimamente ha dirigido su mirada hacia el continente de Lustria, un mundo que está todavía casi sin conquistar, este personaje tiene las carreras de miliciano, capitán de barco y mercader. El otro habitante de la casa es el señor Roberson, que es el guía de la expedición, que es un gran amigo del capitán y siempre permanece a su lado para protegerle aun en las más peliagudas situaciones, tiene las carreras de soldado, capitán mercenario peón y erudito.

En la casa también viven una media docena de sirvientes. El viejo mayordomo Charles, su mujer y sus cuatro hijos el primero es una mujer, Elizabeth, es la cocinera, tiene dieciocho años, ya casada que trabaja aquí, pero que va a dormir a su casa con su marido. El segundo es un chico de unos quince años que de momento se ocupa de los establos y que sueña con viajar algún día al frente y convertirse en un gran héroe. Su siguiente hijo es una niña de una edad semejante a la de su hermano que se ocupa de hacer las habitaciones y los recados llevándose para ello a su siguiente hermano pequeño de unos doce años que se encarga de ayudar en lo que puede.

La aventura comienza cuando los personajes se enteran de una u otra forma de que este comerciante va a hacer un viaje muy prometedor en busca de riquezas y especias a las tierras que están al otro lado del mar, estos lógicamente aceptarán enrolarse en la tripulación de una u otra forma.

Una vez enrolados se les dará una paga adelantada de 20 monedas de oro a cada uno y se les prometerá un veinte por ciento del botín a repartir entre los supervivientes a la vuelta. Antes de zarpar se les dará un cursillo rápido de aprendizaje de nadar y remo durante quince días una semana nadando y otra en bote, los cursillos se repetirán para el que quiera. A efectos de juego esto implica que los personajes podrán hacer una prueba de inteligencia, por cada uno de los cursillos a los que se apunten y si pasan la primera prueba, conseguirán la habilidad aunque necesitarán pagársela con puntos de experiencia, si siguen insistiendo en ello, tendrán derecho a hacer otra prueba y si la pasan ganarán esa habilidad sin necesidad de pagar su coste. Si el master lo considera oportuno podrá dar un punto de locura si la tirada es estrepitosamente mala y no se pasa una prueba de frialdad, ya que es una experiencia bastante traumática el estar a punto de ahogarse.

Zarparán desde el puerto de la ciudad de Magritta hacia las regiones árabes con el peligro de que les

asalten los corsarios y bandas de árabes de facciones enemigas al imperio, aconsejo que se tire en secreto un dado de 10 caras si el resultado es bajo no ocurre nada de gravedad si el resultado es alto como un 9 ó 10, podría suponerse que han sido atacados por piratas y aun así debería darse la opción a no combatir quedándose ocultos en las bodegas protegiendo a mujeres y niños, dejo a opinión del máster que si considera que el viaje es más seguro o al contrario que es más peligroso que se fabrique el mismo una tabla, aunque aconsejo que más que una lucha contra piratas a cañonazos, sea un pequeño susto del que se pueda salir sin demasiadas complicaciones.

Arabia.

En ese puerto el capitán del barco dará permiso para que los tripulantes bajen a puerto y desfoguen sus voraces corazones marinos con mucho alcohol prostitutas una buena pelea o le que ellos consideren preciso, incluso dará permiso a los tripulantes que se queden en el barco haciendo guardia que monten una pequeña fiesta a bordo del barco antes de partir hacia Lustria. Puede que los personajes intenten abandonar el barco y quedarse en tierra, si el máster se ve animado puede inventarse un sitio en el que pudieran esconderse y poder vivir en la zona como mercenarios o alguna otra cosa, pero debe advertirles del problema idiomático, así como el problema del empleo que no es tan fácil de encontrar y el problema de la vivienda.

La ciudad es principalmente pesquera, aunque el Zar mandó construir un muelle de guerra con barcos y actualmente es un puerto en el que se comercian la mayoría de las especias que vienen del sur y del otro lado del mundo incluso con los elfos, los barcos de guerra son para defenderse de lo que pueda venir del sur y de los piratas y de los elfos.

Así que habrá patrullas fuera del puerto ,ya que dentro del puerto está permitida la vida de los extranjeros y si fuera de los muelles alguna patrulla ve algún blanco o con pintas de no oriental lo llevarán a la cárcel tras detenerlo y si intentan salir de los muelles disfrazados de civiles, aconsejo un chequeo de inteligencia de los guardias para ver si les piden la documentación.

El viaje por los mares.

El viaje transcurrirá sin incidentes debido a la buena suerte, a los dioses o debido a que antes de zarpar se hizo un sacrificio al dios del mar.

Pero a mitad de camino el capitán decidirá hacer un alto en una cadena de islas, las cuales estarán llenas de piratas, que llegaron a la isla debido a un tifón que arrastró su barco hasta ahí y sobrevivieron milagrosamente. Se han conseguido reagrupar en el centro de la isla mas grandes. Las islas serán como las islas de palma de Mallorca, pero sin hoteles.

Las islas están habitadas por pequeños mamíferos como una especie parecida al conejo, pero mas pequeña y más veloz una extraña serpiente que vive en el agua, pero que sale a cazar a tierra, esta serpiente, tratará de comerse a cualquier criatura paralizándola con su veneno y tragándosela entera luego, solo ataca a criaturas del tamaño de un niño, pero utilizará su veneno para defenderse escupiéndolo a los ojos y dejando ciega a la víctima momentáneamente durante 1D10+ 4 asaltos, actuando a -30 e irá recuperando la vista gradualmente si supera un chequeo de resistencia a venenos, de todas formas cualquier criatura dañada por esta serpiente perderá toda ventaja de visión si la tenía como por ejemplo visión nocturna, aparte en la isla hay innumerables insectos de tamaño como el de mascas y mosquitos, incluso arañas venenosas, que picarán y molestarán a los personajes haciéndoles actuar a -10 por el picor de las picaduras. Aparte la vegetación es abundante excepto en la arena de la playa, los árboles están algunos en flor así que no dan comida, pero algunos como los cocoteros si tendrán algunos frutos, aparte de unas pequeñas plantas que se puede comer la raíz.

En la isla central, habitan los piratas, que llegaron por el último tifón, el cual hundió su barco. Los piratas son cinco, más el jefe de ellos, el cual es un poco mejor. En cuestión de atributos los piratas son hombres cuyos atributos son la media y tienen las habilidades de la carrera de marinero y el jefe tiene la carrera completa y +10 ó +1 a todos los atributos.

Los cuales atacarán los barcos mientras estén desprevenidos y sólo si tienen posibilidad de salir victoriosos, si no, se darán a conocer y les ofrecerán, a cambio de ser enrolados en la tripulación un mapa de un tesoro escondido en la lejana Lustria.

Si los personajes deciden abandonar la isla sin haber contactado con los piratas, entonces una pequeña tormenta les impedirá partir y los piratas se presentarán y les hablarán de un mapa de un tesoro que está en su poder, el cual, contiene el mapa de un tesoro y el noble en cualquiera de los casos, aceptará. Si a pesar de todo no se les recoge la furia de Mannan, el dios de los mares, que se aplacará únicamente cuando el responsable de que los piratas se hayan quedado abandonados esté en condiciones similares o estos sean recogidos. Para ello utilizará tifones vendavales y el barco será embestido por olas gigantes, si a pesar de todo se quedan en tierra para evitar los desastres del mar, el mar se calmará y serán atacados por un pulpo gigante.

Como el noble desconfía mandará a los personajes que vigilen a los piratas. Los cuales no se mostrarán enemistados con nadie y sólo hablarán entre sí, tratando de relacionarse lo menos posible. Por supuesto en cuanto tengan la mínima oportunidad tratarán de escapar, pero no atacarán al que les trate de ayudar. No son idiotas, así que no abandonarán el barco al llegar a Lustria a no ser que encuentren otro barco en el que huir, ni tampoco organizarán un motín si no tienen a la mayor parte de la tripulación de su parte.

El resto del viaje se producirá sin incidentes, aunque si el director decide que un huracán o que una isla desierta en la que rescatar un tesoro es divertido, puede hacerlo sin problemas.

Una vez en Lustria los piratas enseñarán al capitán el barco un mapa en el que está escondido un tesoro en una pirámide a cambio de una parte y su liberación. El capitán aceptará a liberar a los piratas tras encontrar el supuesto tesoro del mapa y tenerlo en su poder.