

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE BOL DE FANTASÍA

AVENTURAS EN EL VIEJO MUNDO



◆ TRIPULACIÓN ESQUELETO ◆



Créditos

Textos: Daniel Gooch, Samuel Poots

Maquetación: Brian Johnson

Desarrollo y producción: Dave Allen, Pádraig Murphy

Corrección: Andres Montelongo

Portada: Yugin Mafioli

Ilustraciones: John Blanche, Alessandro Boer, Yugin Mafioli, Sam Manley, Scott Purdy, Erin H Rea

Diseño: Steve Fidler

Equipo de negocio de Cubicle 7: Tracey Bourke, Elaine Connolly, Jennifer Crispin, Fiona Kelly, Kieran Murphy, LJ Phelan, and Cian Whelan

Equipo creativo de Cubicle 7: Dave Allen, Emmet Byrne, Alex Cahill, David F Chapman, Walt Ciechanowski, Zak Dale-Clutterbuck, Josh Corcoran, Chris Colston, Runesael Flynn, Elaine Lithgow, TS Luikart, Dominic McDowall, Sam Manley, Pádraig Murphy, Ceíre O'Donoghue, JG O'Donoghue, and Sam Taylor

Director Creativo: Emmet Byrne

Editor: Dominic McDowall

Traducción NO OFICIAL español: A. D. R. M.

Gracias especiales a Games Workshop

Contenidos

Resumen de la Aventura.....	2
Tramas y subtramas	2
Empezando.....	3
Capitán Sigiswald	4
Hermano Ammenhai	5
Diplomacia a Bordo	7
¡Todos a Bordo!.....	7
Cargando la Carga.....	8
Chismes en el Muelle.....	9
El Liebenswerte Adda.....	10
Primera Guardia del Perro.....	11
Segunda Guardia del Perro.....	11
Conversación Informal	12
Primera Guardia.....	12
Guardia Central.....	13
La Sombra del Espectro Sombrío.....	13
El Asesinato.....	15
Guardia de Amanecida.....	15
Guardia de Mañana.....	16
El Incidente del Timón	16
Guardia de Tarde.....	17
Velas Negras Delante.....	17
Pactando con los Muertos.....	19
Conclusión.....	20
Recompensas de Experiencia	20
El Architraidor Vangheist	21



RESUMEN DE LA AVENTURA

El Mar de las Garras puede ser caprichoso, y quienes viven en sus costas y fuera de sus riquezas tienen una existencia precaria. Las tormentas recientes han asolado las costas y algunos lugares corren el riesgo de ser borrados del mapa por olas heladas. Uno de esos lugares es Grabufer, una pequeña lengua de tierra frente a la costa de la isla de Odner. Grabufer está casi deshabitado, pero es donde los habitantes de Odner envían a enterrar a sus muertos. El mal tiempo extremo ha arrasado el santuario de Grabufer y, junto con él, al sacerdote de Morr. Varios cuerpos del lugar aparecieron posteriormente en las costas de Odner.

Un iniciado de Morr inexperto hizo todo lo posible para realizar ritos a los muertos, pero sin la parafernalia religiosa adecuada o la habilidad suficiente, no fue capaz de bendecir los cuerpos adecuadamente. Ahora es necesario transportarlos urgentemente al puerto de Dietershafen para enterrarlos antes de la noche maldita Geheimmisnacht.

Los personajes son empleados para ayudar a este triste envío en un viaje a través del Mar de las Garras, temido por sus piratas, monstruos y otros peligros. Pero a veces el enemigo está dentro. Durante la tormenta que destruyó a Grabufer, el iniciado asustado, encogido bajo el santuario destruido, ofreció en secreto oraciones al Dios Tiburón, Stromfels. Sobrevivió, pero su mente está llena de pensamientos de herejía y muerte, y ahora escucha a Stromfels susurrar exigencias de un sacrificio a cambio.

Cuando llega Geheimmisnacht, el camino del barco desafortunadamente se cruza con el del infame y maldito barco fantasma *Shadewraith*. El Capitán Vangheist y su tripulación de espíritus inquietos están llenos de rencor y odio por los vivos, decididos a extender la miseria a través de los mares a todos aquellos cuya mirada caiga sobre su espantoso galeón. Como un tiburón que huele la sangre en el agua, Vangheist puede seguir las huellas de los muertos no bendecidos a través de grandes distancias. Esos cadáveres podrían engrosar las filas de su propia tripulación.

El viaje de Grabufer a Dietershafen es corto, pero gracias al perturbado iniciado y a las depredaciones de Vangheist, existen serias amenazas para la tripulación del barco.

Para jugar esta aventura, es posible que desees utilizar las reglas que se encuentran en *Mar de las Garras* para poder realizar combates o persecuciones entre personajes, pero si no tienes ese libro, se proporcionan los resultados probables de dichos encuentros.

TRAMAS Y SUBTRAMAS

Si bien la motivación principal del grupo es simple (ayudar a transportar varios ataúdes desde la isla al continente), hay varias tramas secundarias en la historia, que se describen aquí.

El trabajo

Los Personajes han sido contratados para ayudar con el transporte y protección de varios cuerpos que recientemente aparecieron en las costas de Odner. El trabajo está lleno de tensión, ya que los muertos aún no han sido consagrados adecuadamente y la Geheimmisnacht, la noche en la que los muertos no descansan fácilmente, es inminente.

Vangheist

El fantasmal Capitán Vangheist patrulla las aguas del Mar de las Garras. Se siente atraído por la embarcación de los personajes y siente la presencia de muertos no consagrados en su interior. Vangheist resultará ser la amenaza más peligrosa del escenario, pero no es la única.

Contrabando

Uno de los ataúdes que se guardarán en el barco contiene varios tesoros recuperados de naufragios, envueltos en una tela enrollada con la esperanza de engañar a cualquier fisgón ocasional.

El asesinato

El hermano Ammenhai está desesperado por apaciguar a Stromfels como pago por sobrevivir a la tormenta. Durante el escenario matará a Pierre y arrojará su cuerpo por la borda.





EMPEZANDO

Si juegas esta aventura de forma independiente, las razones por las que el grupo está en la situación en la que se encuentra deberían ser bastante fáciles de establecer. Son supervivientes de las últimas tormentas que lograron llegar al puerto de Odner, pero el barco en el que viajaban ya no está en condiciones de navegar. Para poder regresar al continente, tendrán que unirse a la tripulación del *Liebenswerte Adda*. Para bien o para mal, este barco es el único que regresa al continente durante un tiempo, y el capitán ofrece un pago para que las personas ayuden con la tripulación del barco y el transporte de la carga.

Es poco probable que los personajes en medio de aventuras más largas estén en una isla tan remota y solitaria buscando trabajo, pero el Capitán Sigiswald del *Liebenswerte Adda* podría reunirse con ellos en cualquier ciudad portuaria de Nordland y ofrecerse a aceptarlos. Podría presentar su oferta de trabajo como humanitaria (la gente de las islas puede necesitar ayuda después de las últimas tormentas), mercantil (la gente de las islas puede necesitar servicios después de las últimas tormentas) o incluso pirata (la gente de las islas puede ser vulnerable).

Si los Personajes tienen su propia embarcación, podrían encontrarse en la posición del Capitán Sigiswald en lugar de trabajar para él. En este caso, el hermano Ammenhai podría acercarse a ellos directamente, o a través de uno de sus contactos en Odner o Nordland, y la trama secundaria de contrabando podría evitarse, o resultar que otro contacto haga un trato con uno de los Personajes o el grupo en su conjunto.

Cualquiera que sea el arreglo, cualquier viaje a Odner será rápido y sin incidentes, con poco dramatismo. Los personajes pueden tener un poco de tiempo para conocer a sus compañeros de tripulación e incluso trabajar para hacer algunos amigos, pero no tanto como para aprender demasiado sobre ellos.

El drama se desarrolla a lo largo de un día de navegación y los principales acontecimientos del escenario se desglosan de la siguiente manera:

GUARDIAS DEL BARCO	SUCESOS PRINCIPALES
Día 1: En los muelles	Los Personajes ayudan a cargar varios ataúdes en la bodega del <i>Liebenswerte Adda</i> y conocen a la tripulación del barco.
Día 1: Primera Guardia del Perro 4 p.m. – 6 p.m.	El barco zarpa. El hermano Ammenhai atiende a los muertos y establece el horario según el cual otros personajes atenderán a los muertos.
Día 1: Segunda Guardia del Perro 6 p.m. – 8 p.m.	El barco avanza mal contra los fuertes vientos y el capitán exige que se eche el ancla. El hermano Ammenhai atiende a los muertos mientras los otros personajes cenar.
Día 1: Primera Guardia 8 p.m. – medianoche	Las cosas están tranquilas a bordo, aunque los personajes pueden ser víctimas de una broma pesada del grumete.
Día 2: Guardia Central Medianoche – 4 a.m.	Se ve al superviviente de un naufragio flotando en el mar. Mientras atienden al herido, los que aún están en cubierta pueden ver la escalofriante visión de un barco fantasma. El hermano Ammenhai asesina a Pierre.
Día 2: Guardia de Amanecida 4 a.m. – 8 a.m.	Svetlana intenta recuperar los bienes de contrabando de la bodega.
Día 2: Guardia de Mañana 8 a.m. – Mediodía	El gato Mieke causa conmoción. El capitán ordena levar el ancla. Se descubre el cuerpo de Pierre.
Día 2: Guardia de Tarde Mediodía – 4 p.m.	Vangheist hace su gran entrada.





CAPITÁN SIGISWALD

Sigiswald es un marinero experimentado y profesional, aunque la afición por el ron ha debilitado su agudeza en los últimos años. Tiene aspecto de marinero, con predilección por la ropa pesada y una espesa barba blanca. Que es un bebedor empedernido también es evidente, con una tez rubicunda y ojos marrones llorosos.

Si bien acata muchas de las supersticiones comunes a los marineros en el Mar de las Garras y, como resultado, puede parecer excéntrico, cree que mantener unida a una tripulación dispar y dividida gira en torno a evitar dramas innecesarios y asegurarse de que todos cumplan con su deber. Sin embargo, el negocio no ha ido bien para el capitán y tiene un motivo oculto para asumir el trabajo actual. Sabe que uno de los ataúdes no contiene un cuerpo, sino un tesoro saqueado de los restos de un naufragio.

CAPITÁN SIGISWALD CAPITÁN (ORO 2)

M	HA	HP	F	R	Int	Ag	Des	I	V	Em	H
4	48	40	35	41	38	37	32	42	38	50	14

Habilidades: Atletismo 47, Escalar 45, Frialdad 48, Aguante 51, Cotilleo 60, Intimidar 45, Mando 60, Sabiduría Académica(Océanos) 52, Cuerpo a cuerpo (Básico) 58, Orientación 52, Supervivencia 52, Percepción 48, A distancia (Pólvora) 50, Remar 45, Navegar 47, Nadar 40

Talentos: Etiqueta (Tripulación), Lobo de mar, Orientación, Leer y Escribir, Equilibrio en cubierta, Cortés

Accesorios: Botella de ron, Pipa y Tabaco, Pistola con munición para 10 disparos, Espada



HERMANO AMMENHAI

Este iniciado de Morr no forma parte de la tripulación del barco. Solía ayudar a organizar ritos funerarios en la cercana isla de Grabufer y es el único superviviente de las tormentas que azotaron la isla. Ammenhai es de mediana edad y corpulento.

Se considera un líder natural, pero en realidad es bastante incómodo con la gente. Ammenhai está perturbado actualmente. Pidió a Stromfels que le ayudara a sobrevivir a la tormenta y ahora siente que corre el riesgo de sufrir la ira del dios si no organiza un sacrificio.

HERMANO AMMENHAI INICIADO DE MORR (BRONCE 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	31	25	28	42	30	43	31	42	28	28	12

Habilidades: Atletismo 48, Frialdad 33, Aguante 47, Intuición 35, Sabiduría Académica(Teología) 47, Cuerpo a cuerpo (Básico) 36, Percepción 35, Rezar 33, Investigar 47

Talentos: Etiqueta (Tripulación), Lobo de mar, Orientación, Leer y Escribir, Equilibrio en cubierta, Cortés

Accesorios: Botella de ron, Pipa y Tabaco, Pistola con munición para 10 disparos, Espada



Fiorella

El primer oficial es una joven de Remas. Tiene una figura apuesta con su elegante uniforme naval y sus grandes botas. Es enérgica y propensa a tener mal genio, y desprecia a los marineros de agua dulce. A pesar de su aspecto intimidante, su mal humor tiene más que ver con la tensión de manejar un barco con escasez de personal que con una animosidad genuina. Simplemente le resulta más fácil presentar sus quejas a sus subordinados que a su capitán.

Rutger

El cocinero del barco es un hombre amargado de Dietershafen. De edad avanzada, su estructura es esquelética y torcida. Es misántropo y prefiere su propia compañía. Su comida es insípida y aburrida, pero la mayoría de los marineros están acostumbrados a cosas peores.

Pierre

El intendente es un hombre sombrío de Mousillon, dado a mirar a la gente detrás de un flequillo de pelo lacio y oscuro y a envolverse en sus grasientas pieles de foca incluso en los días calurosos. Es pequeño y delgado. Pierre vio muchos horrores y abusos en la Baronía de los Condenados antes de escapar para comenzar una vida en el mar. Es melancólico y se comporta de manera sospechosa y amenazadora. Sin embargo, detesta el Caos y la muerte en vida, habiendo sufrido personalmente sus depredaciones. Si bien sus modales son desagradables, nacen de una justificada necesidad de vigilancia.

Snorri

Este enano adusto es el contramaestre del barco. Es taciturno y reticente. Es descendiente de aquellos que sobrevivieron a la Guerra en las Montañas, donde las fuerzas del Caos invadieron el dominio de los enanos nórdicos en Kraka Drak. Mientras desempeña sus deberes a bordo con diligencia, lo atormenta la sensación persistente de que está deshonrando a sus antepasados al no hacer nada por vengar los muchos males que sufrieron.



Friedrich

El grumete es de mente abierta y sociable. Está interesado en aprender sobre el funcionamiento de un barco. Tiene una afinidad natural por los animales y, a menudo, se le puede ver acariciando al gato del barco. Tendrá un especial mimo por los perros que estén en compañía de los personajes.

Esme y Marie

Esme y Marie son un par de Halflings de Mootland. Son sociables, pero prefieren la compañía y el consejo del otro, especialmente en situaciones tensas. El resto de la tripulación asume que son hermanas, dada su apariencia y modales de hermandad. No es cierto; sólo son parientes lejanos, pero dada la importancia de los vínculos de clan con los Halflings, bien podrían ser hermanas. Son marineros mediocres, pero ponen suficiente trabajo y esfuerzo para compensar sus defectos.

Uri y Svetlana

Un matrimonio de Salkalten en Ostland. Uri y Svetlana son marineros duros y capaces que obedecen a sus oficiales, aunque ambos planean encontrar trabajo en un barco mejor tan pronto como surja la oportunidad. Svetlana y Uri han servido a bordo del *Liebenswerte Adda* más tiempo que nadie excepto el capitán, y debido a esto y a su estado civil, tienen el lujo de tener su propio camarote. Este es un tema delicado para los oficiales. Además, gracias a esta relativa privacidad, recientemente han comenzado a realizar pequeños contrabandos.

Mieze

El gato del barco, conocido cariñosamente como "El compañero peludo" por la tripulación. Mieze es un gato viejo, pero todavía es capaz de aterrorizar al grupo de ratas del barco cuando le apetece.

Capitán Fenris

Fenris es el capitán del *Einzelgänger*, un barco que se creía perdido en las últimas tormentas. Durante esta aventura lo descubrirán aferrado a un resto flotante, aunque los personajes atentos pueden sospechar que es más de lo que parece.



DIPLOMACIA A BORDO

Gran parte de esta aventura implica interactuar con PNJs, particularmente con la tripulación del *Liebenswerte Adda*. Si los personajes lo hacen bien y hacen amigos, al final les ayudarán. Para realizar un seguimiento, utiliza la siguiente tabla. Para cada PNJ con el que los personajes interactúan positivamente, realiza un seguimiento de los encuentros exitosos, ya que esto mejora su relación con ese PNJ. Dos interacciones exitosas mejorarán el estado de su relación en un nivel. Algunos tripulantes, aquellos a los que no les gusta la manera de ser de los personajes, necesitan más trabajo para empezar a tener opiniones favorables sobre ellos.

Las actitudes varían desde Hostil, que confiere una penalización de -20 al hacer chequeos basados en Empatía para interactuar con el PNJ, hasta Antipático (-10), Distante (+0), Amistoso (+10) y Mejores amigos (+20).

Las interacciones exitosas pueden incluir el uso exitoso de cualquier habilidad basada en Empatía, o cualquier interpretación que el DJ crea que impresionaría al PNJ en cuestión y le aseguraría que el personaje está actuando de una manera amigable y confiable.

RASTREADOR DE DIPLOMACIA

PNJ	ESTADO INICIAL	ÉXITOS	ESTADO ACTUAL	NOTAS
Capitán Sigiswald	Distante			
Fiorella	Hostil			
Pierre	Antipático			
Snorri	Distante			
Hermano Ammenhai	Antipático			
Friedrich el Grumete	Amistoso			
Rutger el Cocinero	Antipático			
Uri	Antipático			
Svetlana	Distante			
Esme	Amistoso			
Marie	Distante			
Mieze	Variable	-	-	No es posible influenciar
Fenris	Amistoso			

¡TODOS A BORDO!

El escenario tal como está escrito supone que los Personajes han aceptado ayudar al Capitán Sigiswald y se encuentran en los muelles de Odner. Lee lo siguiente a los jugadores.

Para la gente que vive en las costas devastadas por las tormentas del Mar de las Garras, es una vida dura, pero las últimas tormentas han sido particularmente duras. Aquí estáis en Odner, una pequeña isla frente a la costa de Nordland. Los isleños aquí están ocupados reconstruyendo sus hogares y llorando a sus muertos. En años pasados, los isleños habrían llevado los cuerpos a la cercana isla de Grabufer, donde un monasterio y un jardín de Morr se ocupaban de los ritos funerarios y los entierros.

Pero Grabufer fue inundado por enormes olas y la morgue fue arrastrada junto con sus sacerdotes. La gente de Odner no sólo no tiene dónde bendecir y enterrar a sus muertos, sino que desde entonces varios cuerpos más han aparecido en sus costas fangosas. Hay veintitrés ataúdes dispuestos en el muelle, esperando ser transportados.

El único superviviente de la comunidad monástica de Grabufer es un hombre corpulento de mediana edad con rostro rubicundo que viste la sencilla túnica negra de un iniciado de Morr. Parece dolido, pero cuando os ve, pone una sonrisa conraciadora en su rostro. “¡Espabilar, marineros! Necesitamos guardarlos y... erm... darle forma a la nave... ahaah... de lo contrario probablemente no tendrán descanso antes de que terminemos nuestro trabajo”. Se ríe entre dientes, pero luego comienza a sonrojarse y se limpia la papada con un pañuelo carmesí grasiento.

Debido a que es solo un iniciado, el hermano Ammenhai no tiene el *Talento Invocar*, esencial para lanzar el Milagro de los Ritos finales (WJdR, página 223), que garantiza que un cadáver no pueda ser objetivo de la Nigromancia. Por eso es necesario hacer el viaje a Dietershafen, donde un sacerdote competente puede los Ritos Finales.





CARGANDO LA CARGA

Se espera que los personajes contribuyan a mover los ataúdes. Hay veintidós ataúdes de mala calidad, que evidentemente han sido contruidos con prisas. Están cerrados con clavos y tienen inscritas las marcas religiosas de Morr. Huelen mucho a incienso. Cada uno es una carga pesada, que requiere un Chequeo Prolongado Complicado (-10) de Fuerza para guardarlas a bordo de la embarcación, necesitando 4 NE en total. Cualquier pifia significa que el personaje portador sufre un Estado de Fatigado. Pierre, Snorri, Esme, Marie, Uri y Svetlana ayudarán con la carga y quedarán impresionados por los personajes que realicen admirablemente la tarea de cargar ataúdes.

Los personajes que anuncian que están vigilando de cerca a sus compañeros de barco pueden notar con un Chequeo Difícil (-20) de Percepción que estalla una breve pelea entre Esme y Svetlana. La Halfling comienza a arrastrar un ataúd cuando el Ostlandés se lo quita y gruñe: *“No te esfuerces, Halfling, deja el trabajo pesado a quienes puedan hacerlo”*.

Si alguien intenta intervenir, Svetlana simplemente se queja de que está preocupada por el bienestar de la Halfling y no cree que deba levantar demasiado peso. En realidad, Svetlana sólo quiere vigilar de cerca dónde termina ese ataúd en particular, que contiene bienes robados. Una vez guardada la carga, Svetlana no muestra ninguna preocupación por lo duro que trabajan Esme o Marie. Cualquiera que examine ese ataúd notará en un Chequeo Difícil (-20) de Percepción que hay una pequeña “x” tallada en la esquina inferior derecha de cada panel del ataúd.

Si alguien intenta romper ese ataúd, el hermano Ammenhai hará todo lo posible para disuadirlo, alegando que los ataúdes y las vendas corporales han sido diseñados para impedir que los muertos se levanten, y que cualquier perturbación correrá el riesgo de anular sus efectos. Si los personajes insisten, descubrirán que el ataúd contiene accesorios de latón y cubiertos por un valor de unas 15 co.

Desde arriba, el capitán se toma un momento para observar tu trabajo, fumando una gran pipa. Mira hacia arriba, entrecierra los ojos hacia el cielo y se pierde de vista.

Cualquier Personaje interesado en el comportamiento del capitán puede realizar un Chequeo Difícil (-20) de Percepción. Quienes lo pasen, ven una gran ave marina volando hacia el norte. El capitán es un tipo supersticioso y considera desfavorable que un albatros haya pasado volando junto al barco en este momento.

El ataúd final es más elaborado, está tallado con rosas negras e imágenes en relieve de relojes de arena y calaveras. Al lado hay un gran cofre que huele fuertemente a incienso.

Si los Personajes preguntan qué hay en el último ataúd, el Hermano Ammenhai se ríe nerviosamente y luego adopta una pose de fingida seriedad. Dice: *“No es asunto tuyo, simplemente súbelo a bordo. No te preocupes, obtendrás lo que te mereces. El jardín de Morr en Dietershafen te reembolsará tus esfuerzos”*.

Subir esta última carga a bordo requiere un Chequeo Complicado (-10) de Fuerza. Si un personaje intenta mirar dentro del ataúd, descubre que la tapa está firmemente clavada, al igual que los demás. Parece más recargado, como si se hubiera tenido más cuidado en elegirlo, quizás por respeto al contenido. Este ataúd contiene el cadáver de la esposa del hermano Ammenhai. No hay ninguna razón siniestra para su actitud hacia el ataúd, aunque le ha mostrado un trato preferencial. Si los personajes muestran sospechas sobre el ataúd, al principio se pondrá a la defensiva y luego admitirá que contiene *“el cuerpo de mi amada Erika”*. Si los personajes insisten en registrar el ataúd, él se resiente y protesta, pero no tiene la autoridad para impedirlo. Contiene exactamente lo que dice que contiene.

Una vez finalizado el trabajo, hay algo de tiempo libre para dedicar antes de que el barco zarpe. La tripulación se toma el tiempo para presentar sus respetos en un cercano y pequeño santuario a Manann, dios del mar. Si los personajes se unen a ellos, lo considerarán un comportamiento adecuado. También hay algo de tiempo para dedicar cotillear con los lugareños que trabajan en los muelles.





CHISMES EN EL MUELLE

Si los Personajes quieren pasar algo de tiempo charlando con los lugareños, existe la oportunidad de hacerlo. La gente de Odner es normalmente sociable y amigable, aunque más bien despectiva con quienes no son sabios en los caminos del mar.

Sin embargo, recientemente han pasado por muchas dificultades y están ocupados reparando sus viviendas y barcos destrozados. Hay un par de temas de los que los lugareños estarán felices de hablar, e incluso ofrecen sus opiniones al pasar mientras los Personajes trabajan cargando los ataúdes.

- El hermano Ammenhai es solo un iniciado y carece de la capacidad de garantizar que la nigromancia no pueda atacar un cadáver. Pronto será la Geheimnisnacht, cuando la Luna del Caos esté llena y los muertos no descansen tranquilos, así que, por favor, trabaja duro y Manann te acelerará en tu viaje.
- Las últimas tormentas fueron terribles. Cuando viajes, asegúrate de estar atento a los restos flotantes. Tenemos un barco desaparecido, el *Einzelgänger*. Hace varios días que no está y tememos que esté destrozado.

Obtener algo más que una respuesta enérgica de su parte requiere un Chequeo Complicado (-10) de Cotilleo.

- Sólo un tonto zarparía en Geheimnisnacht; el mal navega por los mares y tiene sed de sangre.
- Algunos de los cuerpos arrastrados por el mar habían sido devorados por algo. Probablemente el Tiburón de Púas Grises del Mar de las Garras. Tiene gusto por la carne de la gente del mar.
- Hace años, po' esta época, e'taríamos capturando peces daga ma' o menos ahora, pero ha sido cada vez más difícil capturarlos, y ahora, con esta tormenta, no hay esperanza.
- Si alguna vez llegas a Salzenmund, espero que puedas contarles a esos tontos del Grand Orrery lo que pienso. Cada mes se supone que nos envían un pronóstico de inclemencias del tiempo, pero la última misiva simplemente decía que los vientos serían... "moderados o fuertes" y que "Azyr en particular puede ser impredecible". ¿De qué sirve eso?

Mientras el sol se esconde en el mar, el capitán hace sonar un silbato estridente. "¡Todos a bordo, quién sube a bordo!" Te mira con ojos llorosos de color marrón sobre una nariz de fresa.

Una vez a bordo, cualquier Personaje que anuncie que está vigilando las cosas puede realizar un Chequeo Complicado (-10) de Percepción para observar lo siguiente:

Una mujer con una capa con capucha está sentada en la pasarela. Intercambia unas breves palabras con Svetlana, que está ocupada cuidando las amarras que aseguran el barco al muelle. Svetlana asiente y le entrega a la mujer una pequeña bolsa de cuero.

Un personaje que supere un Chequeo Complicado (-10) de Percepción oye el tintineo de las monedas en la bolsa. Si se enfrenta a Svetlana a esta interacción, afirmará que la mujer era la capitana del puerto de Odner y que el dinero era para pagar el ataque del barco. Uri apoyará a Svetlana, pero si se consulta a otros miembros de la tripulación, estarán confusos, después de todo, la tripulación del barco está haciendo un gran favor a los residentes de Odner al ayudarlos, y el capitán del puerto es un hombre.

Esto puede convertirse en una discusión con Svetlana, que no es muy apreciada entre la tripulación, pero el Capitán Sigiswald interrumpe cualquier pelea antes de que se vuelva violenta, prometiendo que cualquier irregularidad puede ser investigada en Dietershafen.

En realidad, la mujer del muelle es una contrabandista local, y Svetlana le ha pagado por el trabajo que ha realizado llevándole el ataúd lleno de objetos robados.





EL LIEBENSWERTE ADDA

Una vez que los personajes están a bordo, existe la posibilidad de mirar a su alrededor y conocer el barco y su tripulación. Aunque el capitán desea partir lo antes posible, se retrasa hasta que cambian los vientos y ya es última hora de la tarde, alrededor de las cinco, cuando el barco finalmente sale del puerto de Odner.

LIEBENSWERTE ADDA - COCA

TRIP.	M (C)	MAN	TAMAÑO	R	H	CARGA
15	5(8)	-1 NE	20	40	40	300

El *Liebenswerte Adda* es una pequeña coca y, aunque se mantiene en forma, muestra signos de deterioro por uso. Los personajes que muestren interés en el barco podrán descubrir lo siguiente simplemente mirando a su alrededor. Gran parte de la aventura tiene lugar en la cubierta principal abierta, que tiene una cubierta superior con un castillo de proa (delante) y un alcázar en la popa (detrás). Debajo de la cubierta se encuentra la cubierta inferior con los camarotes y la cocina, y debajo la bodega viscosa que contiene el lastre del barco y su voraz población de roedores que mantienen entretenido a Mieze.

- En el alcázar hay montado un telescopio de latón. Aquí también está el timón para gobernar el barco.
- El barco está armado con 4 cañones medianos, dos a cada lado, con los que ahuyentar a piratas y monstruos marinos. La munición se almacena debajo de la cubierta en el polvorín, pero hace mucho tiempo que no se repone y gran parte de la pólvora está inservible.
- Los dormitorios son bastante lujosos para un barco de este tamaño. El capitán tiene su propio camarote, otro es compartido entre Svetlana y Uri, y otros camarotes con espacio para colgar cuatro hamacas se reparten entre el resto de la tripulación y los Personajes. Pierre prefiere estar solo y tiende a dormir en la armería del barco. Los camarotes, la armería, la cocina y la celda se encuentran en la segunda cubierta del barco, debajo de la cubierta principal y encima de la bodega.
- La bodega está revestida con una capa de guijarros profundos para ayudar a estabilizar el barco y amortiguar las cajas de comida y los barriles de agua y cerveza que se almacenan aquí. Los ataúdes se colocan aquí, en la parte trasera del barco. El olor de los cuerpos, mezclado con el de las diversas sustancias que se han filtrado en la bodega a lo largo de los años, es... picante... cuando menos.

- La cocina es dominio de Rutger. Pasa la mayor parte de su tiempo aquí preparando comida y estudiando la situación. No aprecia la compañía, por lo que le dice a la gente que lo deje con su trabajo a menos que se esté sirviendo la comida.
- A Pierre no le gusta dejar entrar personajes a la armería. Cualquiera que busque se dará cuenta de que sólo hay 15 balas de cañón en la armería y que muchos de los barriles de pólvora han sufrido condiciones de humedad y se han vuelto inútiles.
- A los oficiales no les gusta que los molesten a menos que haya una emergencia que requiera atención. Sus actitudes varían desde un "retírate" de buen humor aunque firme (Capitán Sigiswald), a un "retírate" sensiblero (Bosun Snorri), a hacer comentarios enojados sobre ser sermonizados por marineros de agua dulce (Primera Oficial Fiorella).
- El resto de la tripulación también prioriza sus deberes sobre los cotilleos con los personajes, aunque agradecerán cualquier ayuda que se les brinde.
- El hermano Ammenhai insiste en que haya alguien presente en la bodega con los ataúdes en todo momento. Está dispuesto a acompañar durante la Primera y la Segunda Guardia del Perro.

GUARDIAS DEL BARCO	SUCESOS PRINCIPALES
Primera Guardia del Perro 4 p.m. - 6 p.m.	Hermano Ammenhai y otros personajes, para que pueda enseñarles a cuidar a los muertos.
Segunda Guardia del Perro 6 p.m. - 8 p.m.	Hermano Ammenhai, mientras los otros personajes están ocupados cenando, él desea tener un tiempo privado para comunicarse con su dios.
Primera Guardia 8 p.m. - medianoche	Uno de los Personajes
Guardia Central Medianoche - 4 a.m.	Esme
Guardia de Amanecida 4 a.m. - 8 a.m.	Svetlana, desea aprovechar este tiempo para recuperar sus bienes de contrabando.
Guardia de Mañana 8 a.m. - Mediodía	Uno de los Personajes
Guardia de Tarde Mediodía - 4 p.m.	Uri, para cubrir a Svetlana



PRIMERA GUARDIA DEL PERRO

Mientras el *Liebenswerte Adda* zarpa en medio de fuertes vientos y mares agitados, los personajes que no están acostumbrados a navegar deben realizar Chequeos de Mareo.

Mareos

La mayoría de la gente se marea cuando navega por primera vez, pero cualquiera que se esfuerce pronto se acostumbrará al balanceo de las olas. Los elfos parecen ser inmunes a su efecto, al igual que cualquier personaje con el talento *Equilibrio en cubierta*.

Origen: Siempre que un Personaje Humano, Enano, Halfling u Ogro emprende por primera vez un viaje en el mar, debe superar un Chequeo Complicado (-10) de Aguante o sufrirá mareos. En condiciones climáticas adversas (fuertes vendavales o tormentas violentas), dichos personajes deberán superar un Chequeo Desafiante (0) de Aguante o sufrir también mareos.

Duración: En caso de mareo debido a ser nuevo en la navegación, haz un Chequeo Desafiante (0) de Aguante después de cada día en el mar. Si se supera, el Personaje no volverá a sufrir esta forma de mareo. Para el mareo resultante de mares agitados u otros efectos temporales, realiza un Chequeo Desafiante (0) de Aguante cada hora.

Síntomas: Malestar, Náuseas.

El hermano Ammenhai desea que los Personajes lo acompañen a la bodega para poder mostrarles cómo preparar los incensarios con incienso y cantar una liturgia a Morr.

Esme, siendo un tipo de Halfling bastante generosa, se ofrece como voluntaria para hacer la Guardia Central. Uri y Svetlana también se ofrecen como voluntarios para ayudar, pero están más interesados en asegurarse de recuperar sus bienes de contrabando que en cantar canciones tranquilizadoras a los muertos.

El sacerdote se acerca y se seca la cara sudorosa con un pañuelo rojo. “Ahora recuerda que te pagan bien por cuidar de mi preciado cargamento. Refréscalos regularmente con incienso y canta canciones de luto”. Luego demuestra cómo llenar los incensarios con incienso y entonar algunas de las oraciones más comunes a Morr.

SEGUNDA GUARDIA DEL PERRO

Normalmente, un viaje de Odner a Dietershafen se podría completar en menos de diez horas, pero sopla un fuerte viento en el agua y el barco avanza muy lentamente.

Cualquier personaje que supere un Chequeo Desafiante (+0) de Orientación podrá darse cuenta de que el barco avanza poco y que está luchando básicamente contra el viento sólo para mantener su posición.

La tripulación se muestra cautelosa a la hora de hacer esfuerzos para acelerar su viaje. Dicen que la distancia hasta Dietershafen es corta, pero que el mar es traicionero y que no sería prudente avanzar sin precaución.

Tras de un par de horas, el capitán Sigiswald pide que se eche el ancla. Lee lo siguiente a los personajes.

Escucháis que la campana del barco suena con urgencia y, mirando hacia la cubierta de popa, veis al capitán pidiendo atención. “No tiene mucho sentido intentar lograr avanzar más esta noche, no en estas condiciones. Arriad las velas, echad el ancla, cerrad las escotillas y uniros a mí bajo cubierta”.

La tripulación pronto se reúne en la cocina. Cuando los personajes entren, lee lo siguiente:

La cocina es estrecha y oscura, iluminada lúgubramente por linternas parpadeantes. La desvencijada mesa está cubierta con un mantel blanco manchado y cubierta con vajilla y cristalería desconchadas, aunque los cubiertos, para vuestra sorpresa, parecen ser un fino juego de cuchillos, tenedores y cucharas de plata. Rutger, el cocinero, sirve tazones de guiso elaborado con remolacha y carne en conserva. La carne es dura y salada, y aunque sacia, su procedencia es bastante obvia, ya que ocasionalmente se puede discernir en el guiso alguna oreja o codillo rasposo de cerdo.

La comida es fortificante y quienes se unen a ella pueden eliminar cualquier Estado de Fatigado que padezcan. El hermano Ammenhai no asiste a la cena; está abajo en la bodega con los ataúdes.





CONVERSACIÓN INFORMAL

Durante la comida hay pocas conversaciones aparte de las que los personajes presenten. Sin embargo, hay algunas interacciones.

Friedrich, el grumete, parece lleno de travesuras. Mira alrededor de la mesa y dice: “Ya que la Noche del Misterio se acerca, ¿alguien conoce alguna historia de espíritus inquietos?”

El capitán está enfadado.

“¡No menosprecies a los muertos inquietos, muchacho! Algo que nunca olvidaré hasta el día de mi muerte, estaba observando a la luz de la luna cuando sentí que un terror helado se apoderó de mí. Me pareció oír algo, pero supe que sólo éramos yo y la enfermiza luz de Morrslieb como compañía. Por encima de la barandilla vi trepar a un marinero empapado, con ropas andrajosas y de aspecto fantasmal. Me quedé helado de terror. Tomó el timón a mi lado, como si fuera su turno de guiar el barco con seguridad a través de la larga y oscura noche. Permaneció allí hasta la mañana y luego volvió a deslizarse por la barandilla hacia la niebla, sin hacer ruido, dejando sólo huellas huesudas y húmedas en la cubierta”.

El grumete mira fijamente, con los ojos muy abiertos como platos y la barbilla baja.

“Por supuesto, nadie me creyó; pensaron que había vuelto a tomar ron. Pero pregunté al respecto y escuché que cuando un barco cruza el lugar donde algún marinero se ha perdido en el mar, les gusta volver a subir a bordo y continuar con lo que estaban haciendo antes. Les da paz. Así que creo en los espíritus... bueno, al menos desde entonces”.



PRIMERA GUARDIA

Cómo transcurra el resto de la noche depende mucho de las actividades de los personajes. El hermano Ammenhai espera que lo ayuden a vigilar los ataúdes y a reponer los incensarios que ha instalado cerca de ellos. Sin embargo, sólo se necesita un personaje para hacerlo esto en cualquier momento dado.

A Friedrich le encantan las bromas pesadas. Si los personajes duermen en su camarote, intenta asustarlos dejando un rastro de huellas de esqueletos que van desde su habitación hasta la bodega. Espera convencerlos de que algo ha surgido de uno de los ataúdes y deambula por ahí. Una vez que ha hecho las huellas, se para frente a la puerta y hace lo que cree que son “gemidos zombis”. Se necesita un Chequeo Difícil (-20) de Percepción para escucharlo, aunque lo intentará tres veces. Si la puerta se abre de golpe, el personaje debe realizar un Chequeo Desafiante (+0) de Percepción. 1 NE es suficiente para detectar las huellas en el suelo, pero 4 o más NE también significarán que el personaje verá a Friedrich escondido más arriba en el pasillo, tratando de reprimir su risa.

En la Bodega – Parte 1

Al personaje que se ha ofrecido voluntario para vigilar los ataúdes en la bodega se le deberá decir lo siguiente a medida que se acerque a la zona.

El olor aquí abajo es ahora una abrumadora mezcla de olores empalagosos: salmuera estancada, cerveza derramada, carne muerta e incienso acre.

El personaje debe entonces realizar un Chequeo para ver si sucumbe al mareo, incluso si ya lo pasó antes. Siempre que lo superen, se les puede decir lo siguiente:

Se puede escuchar al hermano Ammenhai dentro de la bodega, cantando suavemente una canción.

Si el personaje desea pararse y escuchar más atentamente al sacerdote, puede realizar un Chequeo de Sigilo Enfrentado a la Percepción de Ammenhai. Si fallan, el sacerdote se da cuenta de que están ahí y deja de cantar. Si no, escuchan las siguientes palabras:

“Ella vende conchas en la orilla del mar, hasta que un tiburón la pilló vendiendo, y ahora ya no vende, mientras yace en silencio, en el fondo marino con conchas”.

Desde luego, esta no es ninguna de las oraciones a Morr que el sacerdote enseñó a los Personajes anteriormente. Si los Personajes no están de acuerdo con esto, el capitán decide que es un asunto de las autoridades portuarias, por lo que todos



deben mantener la calma y seguir adelante. Les ofrece a todos un trago de ron y él mismo toma dos tragos.

En la Bodega – Parte 2

A medida que se acerca la medianoche, las sombras debajo de las cubiertas parecen hacerse más grandes y oscuras. Un personaje que supera un Chequeo Normal (+20) de Percepción ve algo que se mueve furtivamente en el rincón más oscuro y el movimiento de una cola parecida a la de una rata. Pregunta a cualquier Personaje de guardia, en orden de Iniciativa, qué quieren hacer. De repente Mieke salta de la oscuridad y deposita un roedor muerto a los pies de un Personaje. Luego, el gato se aleja tranquilamente, con la cola levantada, y vuelve a patrullar.

GUARDIA CENTRAL

Si algún Personaje está en cubierta durante este tiempo, puede realizar un Chequeo Desafiante (+0) de Percepción para detectar algo en el agua. Un hombre aferrado a un gran resto flotante. Si no hay personajes en cubierta o fallan la prueba, Svetlana grita lo siguiente:

Svetlana grita “Hombre al agua” y señala hacia la amura de estribor, donde se puede ver a un hombre aferrado a un trozo de madera a la deriva. No se mueve. El capitán da una calada a su pipa, considerando la situación. “Me parece muerto. Sigamos adelante”. Un cuervo aletea perezosamente y comienza a picotear el cuerpo, pero el hombre lo aparta débilmente.

Si nadie discute para rescatar al hombre, el barco sigue navegando, dejando la pobre alma a su suerte. Si los Personajes presionan para rescatarlo, el capitán acepta a regañadientes que el primer oficial saque el bote de remos con los Personajes para realizar una misión de rescate.

En el océano infinito, os sentís pequeño e insignificante. Los sonidos viajan de manera extraña a través del agua. Los cuervos graznan con indiferencia y se escuchan fragmentos de conversaciones desde el barco.

El mar está agitado y dos Personajes deben superar un Chequeo Complicado (-10) de Remar para alcanzar al hombre. Una pifia significa que caen por la borda, sienten que algo grande les roza la pierna y necesitan pasar un Chequeo Desafiante (+0) de Atletismo para volver a subir al bote. Fiorella maldice sus inútiles costumbres de marinero de agua dulce. Cuando lleguen al hombre, lee lo siguiente:



Notas que este hombre ha pasado por mucho. Su cuerpo musculoso está cubierto de cicatrices y vello corporal enmarañado, su ropa está hecha jirones y su rostro cubierto de sal. Un gran ojo verde se abre lentamente cuando te acercas y te ruega que le des un trago de agua.

Los Personajes pueden obtener su nombre, Fenris, y el nombre de su barco, el *Einzelgänger*. Está al borde de la inconsciencia y, después de dar algunas respuestas, su mirada se dirige a Morrslieb, que aparece gibosa creciente y baja tras una nube. “¡Cuidado con la luna!”, murmura, y cae en un estupor.

De vuelta en el barco, el capitán sugiere que confinen a Fenris en la celda. Si los personajes revisan a Fenris más tarde, estará gruñendo en sus sueños, revelando largos dientes amarillos.

LA SOMBRA DEL ESPECTRO SOMBRÍO

Si bien el encuentro con el Capitán Fenris distrae a la tripulación, cualquier Personaje que anuncie que permanecerá en cubierta durante la Guardia Central podrá vislumbrar al *Espectro Sombrio* mientras patrulla el Mar de las Garras.

Durante la noche, una espesa niebla desciende sobre el barco y es difícil ver a lo lejos a través de la neblina que lo envuelve. Sin embargo, cualquier Personaje que vigile puede ser llamado a realizar un Chequeo Complicado (-10) de Percepción. Si usan el telescopio en la cubierta de proa, la prueba es Normal (+20). Si lo superan, léeles lo siguiente:

A lo lejos, algo llama tu atención: en el horizonte lejano se puede ver un resplandor verdoso. Mientras continuas mirando, comienza a formarse una figura que parece los restos podridos de un gran galeón. Velas agujereadas y podridas cuelgan de su mástil, y su casco está reducido a vigas y mamparos astillados, pero aun así navega, no tanto sobre las olas mismas, sino flotando a unos pocos metros por encima de ellas. Está iluminado por una extraña luz interior verde.

Una vez detectado, el *Espectro Sombrio* pasa seis turnos dirigiéndose hacia el Personaje, pero luego vira a babor y navega durante otros seis turnos en paralelo al *Liebenswerte Adda*, antes de desaparecer en la niebla. Si alguno de los PNJ miembros de la tripulación se despierta a tiempo para ver el *Espectro Sombrio*, se sentirá perturbado al verlo, pero si se despierta después de que haya pasado, no encontrará convincente la historia del avistamiento.



Capitán Fenris

Fenris es un capitán y contrabandista a tiempo parcial que solía pilotar su barco, el Einzelgänger, entre los puertos de Nordland y la costa de Bjornling en Norsca. Es de constitución sólida y llamativamente peludo.

Fenris tiene un Condenación que interpreta en el sentido de que se ahogará en una Geheimnisnacht y, como resultado, está bastante obsesionado con la luna y desesperado por llegar a tierra firme antes de que caiga la noche. Esta desesperación le ha llevado a emprender un viaje precipitado en condiciones climáticas adversas. Por desgracia, esto ha tenido consecuencias trágicas. Su barco naufragó y su tripulación se perdió.

CAPITÁN FENRIS CONTRABANDISTA (BRONCE 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	36	32	42	32	43	48	48	32	43	36	0

Habilidades: Atletismo 53, Sobornar 46, Frialdad 53, Consumir alcohol 42, Cotilleo 41, Regatear 41, Sabiduría Académica (Océanos) 37, Melee (Basic) 46, Percepción 53, Remar 52, Navegar 58, Lengua secreta (Contrabandista) 47, Movimiento silencioso (Rural) 53, Nadar 52

Talentos: Delincuente, Negociador, Condenado (*Una noche la amada de Morr pasará gibosa y tú te deslizarás bajo el barro y la salmuera*), Etiqueta (Criminales), Pescador, Muy fuerte, Barquero

Accesorios: Ropas andrajosas

Heridas: Fenris normalmente tiene 14 heridas, pero está sufriendo como resultado de su reciente calvario.



EL ASESINATO

En algún momento durante la Guardia Central, el hermano Ammenhai asesina a Pierre. Ammenhai está ansioso por pagar su deuda con Stromfels, y Pierre está aislado debido a su preferencia por dormir solo, además de estar físicamente débil.

Sin embargo, Pierre es un hombre vigilante y fiero, a pesar de su falta de tamaño, e incluso cuando el hermano lo sorprende en mitad de la noche, es capaz de pinchar al sacerdote con su navaja antes de sucumbir al estrangulamiento.

- Poco antes del asesinato, Ammenhai abre la puerta de la celda. Espera culpar del asesinato al Capitán Fenris. Si algún personaje vigila esta zona, el hermano Ammenhai no abre la celda e intenta escabullirse sin que nadie se dé cuenta.
- El asesinato tiene lugar a las 3 de la madrugada. El hermano Ammenhai estrangula a Pierre en su litera de la armería del barco, sufriendo un corte profundo en el antebrazo izquierdo en el proceso.
- A las 3:15 a.m., Ammenhai arrastra el cuerpo de Pierre fuera de la armería y lo esconde en un cubículo cerca de la salida principal hacia la cubierta principal. Al hacerlo, deja tras de sí salpicaduras de su propia sangre.
- Luego se envuelve el brazo en su pañuelo rojo para detener la hemorragia y camina por la cubierta principal. Si alguno de los Personajes está en la cubierta principal, les dice que escuchó un disturbio la celda.
- Si puede pasar tiempo a solas en cubierta, Ammenhai arrastrará el cuerpo de Pierre al costado del barco y lo arrojará por la borda.
- A las 3:30 a.m., Ammenhai regresará a la celda y limpiará la sangre de la puerta. Si no pudo abrir la puerta antes, lo hará ahora. Si alguien está en el calabozo con Fenris, se escabullirá como antes.

Al final de la escapada, Ammenhai ha dejado las siguientes pistas:

- Salpicaduras de sangre cubren el pasillo que va desde la armería hasta la cubierta del barco. Estas pueden ser detectadas por cualquiera que utilice el pasillo y supere un **Chequeo Normal (+20) de Percepción**.

- El hermano Ammenhai solía limpiarse constantemente la cara con un pañuelo rojo, que ahora se usa para vendar un corte pequeño pero profundo en su antebrazo izquierdo.
- Si pudo llegar a la celda sin interferencias, el hermano Ammenhai manchó de sangre la puerta, aunque no hay sangre en el interior, ni tampoco en el capitán Fenris.

GUARDIA DE AMANECIDA

Svetlana se ha ofrecido voluntaria para vigilar los ataúdes durante este período. Aprovecha este tiempo para abrir el ataúd marcado con pequeñas X, recuperar los bienes robados, guardarlos en su camarote y regresar a la bodega para cerrar el ataúd nuevamente. Cada vez que Svetlana hace un viaje desde la bodega a su camarote, pasa por el camarote de los Personajes. Un personaje que esté despierto la oirá con un **Chequeo Normal (+20) de Percepción**. Un Personaje que esté dormido la oirá con un **Chequeo Difícil (-30) de Percepción**.

- A las 4:30 a.m., Svetlana levanta la tapa del ataúd y desenvuelve el tesoro de las vendas del cuerpo.
- A las 4:45 a.m., Svetlana lleva una lámpara de latón y un candelabro de plata desde la bodega hasta su camarote. Si la interrumpen, dice que escuchó algunos sonidos en cubierta y que va a investigar.
- A las 5 a.m., Svetlana lleva una caja con joyas de plata y una pequeña estatua de latón de un pez desde la bodega hasta su camarote. Si la interrumpen, repite su historia sobre los ruidos en cubierta.
- A las 5:15 a.m., Svetlana lleva un telescopio de alta calidad y un alfanje desde la bodega a su camarote. Esta vez, si la detienen, afirma que se quedó dormida durante su guardia y se despertó y descubrió que uno de los ataúdes estaba abierto. Teme que uno de los muertos haya resucitado y lo busca.
- A las 5:20 a.m., Mieke se mete en el ataúd vacío, hace una cama con las vendas y se queda dormido.
- A las 5:30 a.m., Svetlana regresa al ataúd y vuelve a cerrar la tapa, atrapando sin saberlo al gato dormido dentro.



GUARDIA DE MAÑANA

Al amanecer, las olas se han vuelto agitadas. Cada personaje, excepto los elfos y aquellos con el talento Equilibrio en cubierta, debe realizar un chequeo para ver si vuelven a sufrir mareo. Sin embargo, los vientos han cambiado de dirección y mientras la niebla sigue espesa alrededor del barco, el capitán ordena que el barco esté listo para zarpar una vez más.

En la Bodega – Parte 3

El personaje que realiza la guardia en la bodega no lleva mucho tiempo en su puesto cuando escucha frenéticos sonidos de rasguños que emanan del ataúd marcado con pequeñas X. Si la tapa del ataúd está levantada, lee lo siguiente al personaje:

Hay algunos sonidos de pelea. Mirando más de cerca, ves dos malvados ojos verdes en la oscuridad, mirándote fijamente, sin parpadear.

Pregunta a tus jugadores qué quieren hacer, en orden de iniciativa.

De repente, la tapa se mueve y luego cae al suelo con estrépito, mientras Mieke salta y se aleja inmediatamente.

No hay nada en el ataúd más que algunas vendas sueltas para el cuerpo. Lo que los Personajes hagan de este suceso depende de ellos, pero si se le cuenta esto a la tripulación, asumirán que los Personajes les están gastando algún tipo de broma y se volverán menos amigables con ellos.

EL INCIDENTE DEL TIMÓN

La niebla se está espesando hasta convertirse en lo que la gente de Albion llama una auténtica cena de guisantes. Se puede escuchar al capitán maldecir en voz alta. En el alcázar, explica que el timón se ha atascado y ya no puede dirigir el barco. Alguien tiene que meterse en el agua para arreglarlo; de lo contrario, no llegarán a ninguna parte rápidamente.

Ninguno de los tripulantes se ofrece como voluntario. Los personajes deben darse cuenta de que es hora de que uno de ellos sea valiente.

Estás atado a una cuerda larga. El capitán te agarra firmemente por el hombro y te dice: “No te entretengas ahí abajo. Simplemente suelta el timón, luego tira tres veces y te subiremos”.

Si los Personajes buscan apoyo divino en el Hermano Ammenhai, éste intenta lanzar la Bendición del Aliento o la Bendición de la Fortuna (WJdR, página 221). Ten en cuenta el riesgo de incurrir en La Ira de los Dioses.

El personaje debe pasar un Chequeo Fácil (+40) de Nadar para alcanzar el timón atascado a unas pocas brazas bajo el agua. Se necesita un Chequeo Desafiante (+0) de Percepción para localizar la causa del problema, que es un pequeño cuerpo atascado en el timón. Se necesita un Chequeo Complicado (-10) de Frialidad para evitar jadear y comenzar a ahogarse (WJdR, página 181). Luego un Chequeo Difícil (-20) de Fuerza para liberar el cuerpo, que puede hacerse mucho más fácil, un Chequeo Normal (+20) de Fuerza, usando el cuchillo (aún en las manos del cadáver), pero eso hace que salga mucha sangre al agua.

Trabajo hecho, y son tres los que tiran de la cuerda, presumiblemente llevándose el cuerpo con ellos para investigar su identidad, a menos que se haya usado el cuchillo, en cuyo caso un tiburón los ataca. Al tiburón le interesa atacar el cuerpo más que al buceador vivo, pero si es atacado, devolverá el mordisco. Se necesitan tres asaltos para volver a bordo. Los personajes en cubierta pueden intentar distraer al tiburón con armas a distancia.

TIBURÓN DE PÚAS GRISES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
10	55	-	60	55	30	25	35	10	30	-	38

Talentos: Armadura 1 (6), Beligerante, Bestial, Frenesí, Hambriento, Criatura marina, Tamaño (Grande), Sigiloso, Arma (Dientes) +10

De vuelta en cubierta, con frío y empapado, el capitán dice: “Bien hecho, marinero”, pero todos los demás se quedan mirando el cuerpo.

Cuando se recupera el cuerpo y se lleva a cubierta, se identifica rápidamente como el de Pierre. Un personaje que supere un Chequeo Complicado (-10) de Sanar puede identificar marcas en el cuello del hombre compatibles con estrangulamiento. Si el tiburón muerde el cuerpo mordiéndolo tres veces o más, esto se convierte en un Chequeo Muy Difícil (-30) de Sanar.



GUARDIA DE TARDE

Se acerca la *Geheimnisnacht*. La niebla se disipa pero los relámpagos cruzan el cielo. De repente se oye el repique de la campana y un grito asustado desde el puesto del vigía, “¡Barco a la vista! ¡Barco a la vista!” Aquellos que miran al agua ven la forma de un poderoso galeón fantasmal que se acerca a gran velocidad. Sus velas están hechas jirones y raídas, y una etérea luz verde tontea en sus cubiertas. Flota muy por encima de las olas, sostenido por una multitud de almas quejumbrosas.

Si los Personajes buscan al capitán, encuentran su camarote cerrado. Pueden escuchar ronquidos fuertes. El capitán está completamente borracho en el suelo, roncando fuertemente, con botellas de ron vacías a su lado.

El primer oficial toma el mando. Corre al alcázar para mirar por el telescopio. Fiorella palidece como las velas y dice: “Es un barco maldito de los muertos. Nuestro capitán lleva una buena cogorza. ¿Qué debemos hacer? ¿Huir, luchar u otra cosa?”

Los Personajes pueden intentar influir en la opinión de los PNJ sobre las mejores posibilidades de supervivencia. Cualquiera que sea amistoso vota a favor de su plan, cualquiera que esté hostil en contra. Cualquiera que sea neutral necesita ser persuadido. Fiorella, como capitana en funciones, tiene el voto decisivo. Pero será mejor que sean rápidos, ya que el *Espectro Sombrío* se acerca a ellos. Pregunta a los personajes qué quieren hacer.

- **Prepárate para la batalla.** ¿Encontraron balas de cañón? Fiorella le ordena a Snorri que saque las armas de la taquilla del capitán y les dé de más a los Personajes. Cualquier personaje guerrero dudará de que pueda hacer mella en el *Espectro Sombrío* o su tripulación.
- **¡Huir!** Puede haber una posibilidad de dejar atrás al barco que se aproxima.
- **Abandonar el barco.** Svetlana y Uri están manipulando las poleas y las cuerdas para depositar el bote de remos del barco en el agua.
- **Negociar.** ¿Quizás si hablan amablemente con el capitán de ese barco fantasma, los dejará ir?
- **Otra cosa.** Si los personajes tienen un plan astuto, este es el momento para ello.

VELAS NEGRAS DELANTE

Si los Personajes desean enfrentarse al *Espectro Sombrío*, es una perspectiva aterradora, aunque pueden despedirlo con hechizos o disparos de cañones. Ten en cuenta que para armar los cañones del barco, los personajes tendrán que localizar pólvora buena. Esto significa ir a la armería y superar un *Chequeo Complicado* (-10) de Oficio (Alquimista o Ingeniero) o *Difícil* (-20) de Sabiduría Académica (Ciencia), cuyo éxito significa que se localiza un buen barril de pólvora. Si se falla el chequeo, o si ningún Personaje tiene tales Habilidades, tira d100 para cualquier barril de pólvora seleccionado. Con un 55 o menos, la pólvora está estropeada y no se dispara.

Con toda probabilidad, el *Espectro Sombrío* vencerá al *Liebenswerte Adda*, aunque los Personajes pueden obtener cierta ventaja debido a sus hechizos, su destreza en la lucha o su experiencia en navegación. Si escapan, permitirles llegar al puerto de Dietershafen puede ser decepcionante, pero también sería bien merecido.

Sin embargo, si el *Espectro Sombrío* somete al *Liebenswerte Adda*, lee lo siguiente:

¡Se produce un gran estallido cuando el *Espectro Sombrío* abre fuego! Todos los cuervos salen volando, con un susurro de alas negras. Hay un crujido terrible. El palo mayor cae en cámara lenta y espantosa, iluminado por un rayo. El barco se balancea alarmantemente, casi convirtiéndose en una tortuga antes de enderezarse. A medida que vuestros rostros se inclinan hacia el mar turbulento, veis aletas negras, ojos muertos y grandes dientes dentados.

Una voz maligna y despectiva llena el aire: “Lleváis un cargamento de almas perdidas”. Entregádmelas a mí, *Vangheist* del *Espectro Sombrío*. No podéis huir, no podéis luchar, sólo podéis morir si me derrotáis”.







PACTANDO CON LOS MUERTOS

Si ninguno de los personajes descubre lo que significa Vangheist, otro miembro del equipo, probablemente Svetlana o Uri, podrá descubrirlo por ellos.

“Busca un cargamento de almas. ¿Los muertos todavía tienen alma? ¡Si se las damos a Vangheist, podríamos salvar las nuestras!”

Fiorella se opone vehementemente a esta idea. Suena a nigromancia. Se puede persuadir al resto de la tripulación. Cualquier personaje religioso creerá que hasta que un sacerdote capacitado de Morr celebre los ritos adecuados, el alma permanece en el cuerpo, simplemente inactiva. Si le preguntan al Hermano Ammenhai, él lo confirma.

Si los Personajes deciden negociar, pueden izar una bandera negra para solicitar una negociación y el *Espectro Sombrio* detiene su ataque.

Los personajes reman para negociar con Vangheist. Los mares están agitados, lo que requiere que dos Personajes pasen un *Chequeo Complicado* (-10) de Remar, con Pifias que implican caer por la borda.

Apostar con el Señor Pirata

Tu diminuto bote se detiene bajo el escabroso casco del putrefacto *Espectro Sombrio*, que flota sobre el agua, como si el mar mismo sintiera repulsión por su asquerosa existencia. Un pirata esquelético te arroja una larga cuerda de algas, podrida y helada al tacto.

Para tragarse el terror y subir al espantoso galeón, los personajes deben superar un *Chequeo Difícil* (-20) de Frialdad. Subir es un *Chequeo Normal* (+20) de Escalar.

Subes por la barandilla del barco y llegas a la cubierta podrida del temible barco, justo al lado de un cañón antiguo. Piratas muertos vivientes en descomposición te rodean, arrastrando los pies, balanceándose y gimiendo. El capitán avanza con un alfanje corroído en cada mano. “Así que estás aquí para negociar con Vangheist. Bueno, esta noche me siento caprichoso, así que escucharé tu oferta”.

Los personajes deben negociar con Vangheist por sus almas. Haz que tus jugadores interpreten al máximo este espeluznante encuentro. El mejor “precio” final, o “negocio irrepitable de la Geheimnismacht”, como él dice, que Vangheist aceptará son todas las almas inactivas de los cadáveres, más un alma mortal. Si el grupo negocia mal, pide tres.

Svetlana te mira severamente y dice: “¡Bueno, no se va a quedar con mi alma!” ¿Algún voluntario?”

A menos que un personaje se ofrezca a renunciar a su alma, Vangheist amablemente les da una hora para decidir. Regresan al *Liebenswerte Adda* para determinar quién se sacrificará.

Los personajes deben llegar a un acuerdo con la tripulación sobre qué almas se sacrificarán. Si los personajes toman decisiones inmorales, como elegir sacrificar a un inocente, obtienen un punto de corrupción (*WJdR*, página 182). Si un jugador decide sacrificar su personaje por un bien mayor, recompensa esa noble acción como si hubiera muerto de una manera que coincida con su Condenación (*WJdR*, página 134-135). Si ningún personaje es valiente y todavía está vivo, Fenris ofrece su alma. Sus últimas palabras son: “Sólo me estoy excediendo por un ratito”.

Exactamente a la hora, se oye el profundo repique de la campana de un barco, seguido de otro estallido del *Espectro Sombrio*, esta vez arrancando un trozo del alcázar. La voz incorpórea de Vangheist flota a través del mar: “Es la hora. ¿Quién se unirá a mi alegre tripulación en esta maravillosa Geheimnismacht?”.

Una vez que los Personajes han tomado su decisión, regresan al *Espectro Sombrio* con los cuerpos y el sacrificio. Vangheist se quita su sombrero andrajoso y dice: “Bienvenido a bordo, querido amigo” a su nuevo tripulante.





CONCLUSIÓN

Finalmente, el grupo llega a tierra firme en Dietershafen. Si el *Liebenswerte Adda* no se hundió, entonces la tripulación lo reparó y pronto estará listo para navegar nuevamente.

Si un personaje se sacrifica por el bien común, la historia del heroísmo del grupo se extiende por todo el Mar de las Garras, lo que le permitirá obtener buena suerte en sus próximos puertos de escala.

RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA

Además de los puntos por una buena interpretación e ideas inteligentes durante la sesión, se deben otorgar PE por lo siguiente:

- 15 puntos por interactuar bien con los PNJ y hacer que algunos se vuelvan amigables
- 15 puntos por descubrir que el hermano Ammenhai es el asesino
- 10 puntos para el personaje que desbloqueó el timón
- 10 puntos por revelar que Svetlana es una contrabandista
- 10 puntos por negociar bien con el Capitán Vangheist
- 5 puntos por salvar a Fenris
- 5 puntos por llevar el barco a puerto seguro





EL ARCHITRAIDOR VANGHEIST

Desde el campamento de Norscan más pequeño hasta la turbulenta Sartosa, los marineros de todas partes comparten historias de un barco condenado. Tripulado por las almas de los traidores, llevado por vientos que ningún mortal puede sentir, El *Espectro Sombrío* flota sobre los océanos del mundo, un fantasma silencioso que incluso Manann se resiste a tocar.

Un barco tan temible sólo podría ser capitaneado por alguien con una reputación a la altura. El Architraidor Vangheist es uno de esos capitanes. Aquellos que han vislumbrado al *Espectro Sombrío* y han vivido describen una figura demacrada aferrada a su timón, con los ojos ardientes fijos en el horizonte. Algunos especulan si Vangheist está buscando una manera de romper su maldición.

En vida, Vangheist fue capitán del *Stormbreaker* y un hábil corsario. Fue contratado por Albrechtus von Zeich, un hechicero de la Orden de la Luz, para llevarlo a las costas más al norte del mundo. No reveló su propósito, pero hizo que toda la tripulación, incluido el capitán, le jurara lealtad por las aguas del manantial de Manann. No lo interrogarían ni desobedecerían sus órdenes hasta que hubieran completado su tarea y lo hubieran llevado sano y salvo a casa. Para que el trato fuera aceptable, a cada marinero se le pagó generosamente. Con una bolsa de oro y lo que Vangheist supuso que sería un viaje cómodo transportando a este rico académico, el corsario con mucho gusto hizo su juramento.

Von Zeich los condujo a aguas gélidas, luchando contra el hielo y las criaturas retorcidas tocadas por el Caos. Aun así, no compartía lo que buscaba. Por fin, la curiosidad de Vangheist se apoderó de él. Hizo que su primer oficial se colara en las habitaciones de Von Zeich mientras entretenía al hechicero en la cena. Allí, el hombre encontró un libro encuadernado en cuero que, a pesar del frío, estaba cálido al tacto. Sus palabras se retorcieron en la página y, aunque el compañero no sabía leer, encontró que su significado fluía en su mente. El hechicero buscaba una serpiente hecha de fuego. Esa cosa, según decía el libro, era un guardián que protegía el camino a la vida eterna.

A partir de ese momento, el destino de Von Zeich quedó sellado. La promesa de la vida eterna era una oportunidad demasiado grande para que Vangheist la dejara escapar. Cuando por fin encontraron al gran wyrm de fuego, derrotándolo con disparos de cañón y hechizos arcanos, Vangheist rechazó la orden del mago de regresar a casa. En cambio, le disparó al hombre por la espalda y pateó su cuerpo por encima de la barandilla. Juntos, él y su tripulación continuaron navegando siguiendo las rutas descritas en el libro de Von Zeich.

Lo que encontraron, nadie lo sabrá jamás. Los muertos guardan sus secretos. Navegaron durante lo que parecieron siglos, atravesando mares y cielos que les convirtieron en rostros retorcidos y vientos aullantes. Sus cuerpos envejecieron y se marchitaron; su barco se pudrió debajo de ellos. Pero siguieron adelante, hasta que las instrucciones perdieron sentido y ellos mismos navegaron por los mares de Morrslieb. Cuando el *Stormbreaker* regresó al reino de los mortales, no quedaba nada de él excepto su espíritu. Se había convertido en el *Espectro Sombrío*.

Ahora, Vangheist ha vuelto a los caminos piratas que siguió en la vida. Su barco se alimenta de barcos solitarios, arrastrando almas para que se unan a su tormento. Ninguno ha discernido nunca ningún propósito en tales ataques, el *Espectro Sombrío* aparece y desaparece casi al azar. A los capitanes les gusta decir a menudo que Vangheist viene a buscar a los amotinados y que el Architraidor puede saber si albergas pensamientos traicioneros, pero la verdad sobre ello es algo sospechosa, dadas las fuentes.

Sin embargo, recientemente ha habido más avistamientos del *Espectro Sombrío* frente a la costa de Tilea. Incluso se ha informado que el barco de Vangheist, transportado por el aire a lomos de los condenados, atacó ciudades y pueblos, atrayendo a personas aún vivas a su bodega para llevarlas quién sabe adónde. Estas acciones van en contra de todo comportamiento observado previamente del barco fantasma, y están empezando a preocupar a quienes estudian este tipo de asuntos. O el Architraidor no está tan perdido como se pensaba, o algún maestro de los muertos ha tomado sus hilos.

EL ESPECTRO SOMBRÍO

Nombre del barco	Tripulación	Vela M (C)	MAN	Tamaño	R	H	Carga	Talentos y Mejoras
<i>Espectro Sombrío</i>	60	9 (15)	+1 NE	55	47	70	500	Armadura, Ariete, Robusto

El *Espectro Sombrío* está equipado con diez cañones grandes en la cubierta, cinco mirando a babor y cinco mirando a estribor.

Semi-real: A menos que un ataque contra El *Espectro Sombrío* sea mágico, tira un d10. Con un 1-6, pasa sin causar daño. Con un 7-10, asigna el daño como de costumbre. Se puede abordar el barco, aunque su tripulación es Etérea.



**VANGHEIST
EL ARCHITRAIDOR**

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	54	32	38	34	51	58	42	64	33	15

Rasgos: Armadura 1 (4), Visión en la oscuridad, Etéreo, Miedo 3, Flight 4, Inmune al dolor, A distancia (Pistola) +7 (15), No muerto, Inestable, Arma (Espada) +7

Habilidades: Atletismo 62, Escalar 72, Frialdad 91, Esquivar 78, Intimidar 74, Intuición 54, Hablar idioma (Tileano 73, Tierras Desoladas 86), Mando 53, Sabiduría Académica (Magia 50, Marinería 91), Cuerpo a cuerpo (Básico 67, Parada 63), Orientación 57, Percepción 69, A distancia (Pólvora negra) 60, Navegar 72, Nadar 40

Talentos: Golpear el filo, Golpe cuidadoso, Percepción de combate, Distraer, Combate cerrado, Disparo rápido, Fintador, Odio visceral(Hechiceros de la luz), Reflejos rápidos, Sentir magia, Amenazador, Lobo de mar, Orientación, Piloto, Golpe de reacción, Contraataque, Equilibrio en cubierta, Clarividencia, Disparo certero

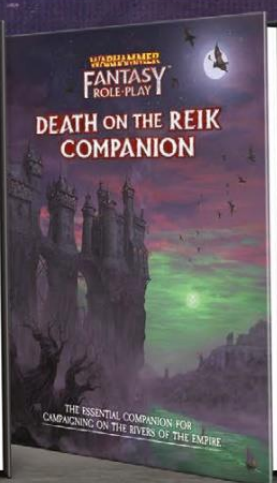
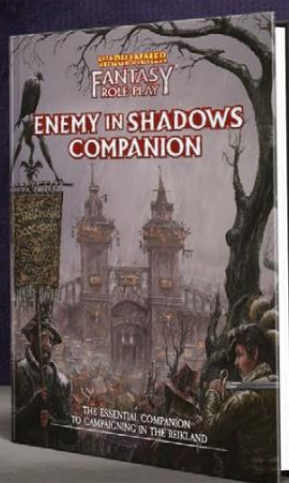
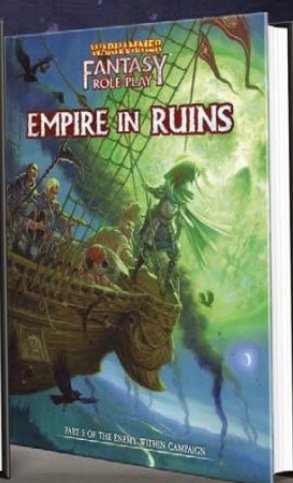
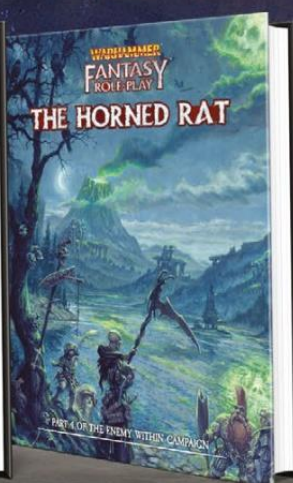
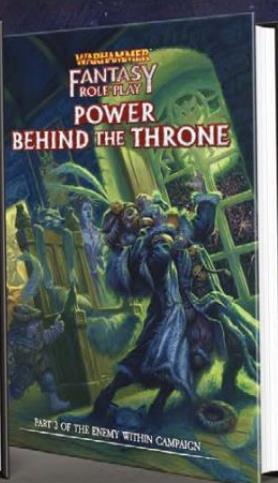
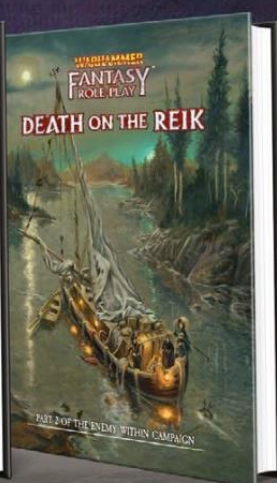
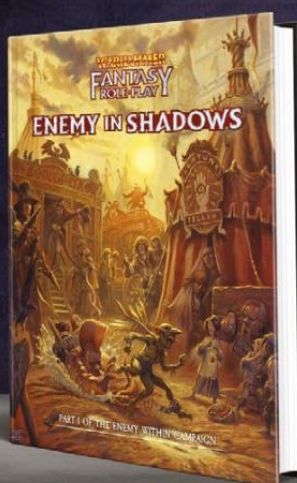
Accesorios: Liber Malefic Nautica, Espada, El Disparo del Traidor

Liber Malefic Nautica - Un libro que detalla los océanos del Reino del Caos, describiendo los lugares donde un barco podría pasar de un reino a otro y navegar a través del mundo mortal en la mitad del tiempo.

El disparo del traidor - el arma que mató a Von Zeich. Se basa en la esencia de Vangheist para las municiones.

Arma	Imp.	Alcance	Daño	Cualidades y defectos
ARMA FANTASMAL A DISTANCIA				
El Disparo del Traidor	0	15	+7	Mágica, Marca del Amotinado, Pistola, Recarga 3

Marca del Amotinado: Cualquiera herido por un disparo de esta arma debe realizar un Chequeo Desafiante (+0) de Frialdad. Si falla, obtienen la Corrupción Mental de Pensamientos Celosos (WJdR página 185). Esto se puede eliminar mediante Absolución o los hechizos Destierro o Luz sanadora (WJdR página 248-249).





BARCOS

Al igual que los personajes, los barcos tienen características que describen sus habilidades. También pueden tener Rasgos que les otorguen capacidades específicas. A continuación se describen las estadísticas de los barcos típicos de su tipo. Sin embargo, dos barcos cualesquiera rara vez son iguales; sus características varían según su estado de conservación, mano de obra, disposición y diseño. El perfil de un barco se presenta de la siguiente manera:

Nombre del barco	Coste	Tripulación	Vela M (C)	Remos M (C)	MAN	Tamaño	R	H	Carga	Rasgos y Mejoras
------------------	-------	-------------	------------	-------------	-----	--------	---	---	-------	------------------

Nombre del barco

Este es el nombre del buque o, si su nombre individual es desconocido o carece de importancia, la escala general o el diseño del buque.

Costo

Esta cifra es una indicación del coste de un barco nuevo recién salido del astillero.

Tripulación

Esta cifra es una indicación del número de tripulantes que el barco puede transportar cómodamente y que normalmente se espera de un buque de este tipo. Si más tripulantes o pasajeros abordan el barco, deberán contabilizarse en la característica de transporte del barco. Un miembro de la tripulación también ocupa más espacios de tripulación o espacio de transporte dependiendo de su tamaño.

Vela M (C)

Esta característica se divide en dos números. El primer número (M) es el movimiento del barco, asumiendo que el número mínimo de tripulación está disponible, las condiciones son idóneas y no se intenta empujar el barco para ir más rápido. El segundo número (C) es el número mínimo de tripulación necesaria para que el barco navegue con su Movimiento durante un período relativamente corto de navegación rigurosa, como un turno de ocho horas. Para tramos más largos, quizás se requiera más tripulación. La mayoría de los barcos tienen capacidad para al menos tres veces más tripulación.

Remos M (C)

Al igual que con la vela, el primer número (M) es la puntuación de movimiento del barco, asumiendo que hay el número mínimo de tripulación disponible, las condiciones son idóneas y se rema a un ritmo moderado. El segundo número (C) es el número mínimo de tripulación necesaria para remar el barco en su movimiento durante un tramo de dos horas.

Maniobra (Man)

La Característica de Maniobra proporciona un modificador que se aplicará en los chequeos donde la capacidad de respuesta y la agilidad de la embarcación son importantes. Estos incluyen chequeos de Remar y Navegar en áreas donde hay peligros, pero puede afectar a otros chequeos.

Tamaño

Una indicación de la eslora de un barco en yardas. El tamaño influye en la velocidad de un barco y determina su Carga.

Resistencia (R)

La Resistencia de un barco se utiliza para comprobar si puede soportar daños. El primer dígito de la Resistencia del barco también se utiliza como Bonificación de Resistencia (BR). El BR de un barco se resta de cualquier daño que se le haya causado, antes de aplicarlo a las Heridas.

Heridas (H)

Al igual que las heridas de un personaje, la característica de heridas de un barco es una medida de cuánto daño puede soportar. La cantidad de heridas que le quedan a un barco es importante para determinar su capacidad para resistir colisiones y otras formas de daño. El primer dígito de las Heridas del barco también se utiliza como Bonificación de Heridas (BH). Esto se calcula según las heridas actuales del barco, por lo que puede cambiar durante un encuentro.

Carga

Este es el valor de Impedimento de la carga que el barco puede transportar cómodamente. Un barco cargado con más carga sufre penalizaciones en velocidad y maniobrabilidad.

Rasgos y mejoras

Los rasgos y mejoras son características de diseño que se pueden aplicar a una embarcación. Los rasgos son parte integral de la nave y se implementan a medida que se construye la embarcación, mientras que las mejoras se pueden agregar o eliminar más adelante.



PIEZAS DE ARTILLERÍA

Cañones

Los cañones del Imperio son armas diseñadas con precisión y producidas en grandes cantidades en las ciudades del país, la más famosa es la de Nuln.

Arma	Precio	Imp.	Disponibilidad	Alcance	Daño	Cualidades y defectos
Cañón (grande)	250 co	75	Exótico	150	+16	Dotación 4, Peligrosa, Recarga 8

Dotación

Un arma con Dotación es tan grande, pesada y compleja que se beneficia de ser administrada por un equipo en lugar de un solo operador. Todos los miembros de este equipo (servidores) deben poseer la habilidad a distancia relevante para tripular el arma. Sin embargo, pueden designar a uno de ellos para que realice el chequeo a distancia correspondiente y ver qué tan bien funciona el arma cuando se dispara.

La mayoría de las armas tienen una dotación de 2, 3 o 4 personas. A menudo se reúnen tripulaciones más grandes, pero los servidores adicionales no afectan la eficiencia del arma en sí, aunque pueden ayudar a moverla o compensar las bajas en el fragor de la batalla.

Si un arma que requiere dotación no está completamente dotada, es alterada como se explica en la siguiente tabla.

Si un arma obtiene un Defecto que ya posee, se impone una penalización adicional de -10 a cualquier chequeo a Distancia realizada para disparar el arma.

Al recargar un arma con Dotación, uno de los servidores puede ayudar con los chequeos realizados para determinar cuánto tiempo lleva el proceso de recarga.

Si un arma con Dotación sufre un fallo de disparo, todos los servidores se ven afectados.

BARCOS Y PIEZAS DE ARTILLERÍA HA SIDO EXTRAÍDO Y TRADUCIDO PARA SU USO EN ESTA AVENTURA DEL SUPLEMENTO: EL MAR DE LAS GARRAS

Servidores	Dotación 2	Dotación 3	Dotación 4
4	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	Doble Tiempo de Recarga
2	N/A	Doble Tiempo de Recarga	Obtiene el Defecto Imprecisa
1	Doble Tiempo de Recarga	Obtiene el Defecto Imprecisa	Obtiene el Defecto Peligrosa

Las penalizaciones por dotación reducida son acumulativas, por lo que un arma con Dotación 4 y un solo servidor sufrirá el doble de tiempo de recarga, el defecto Imprecisa y el defecto Peligrosa.