

EL INICIO

El grupo de pjs se encontrarán en el lugar de inicio de la partida St. Kitts, tras haber desembarcado de un viaje donde han trabajado de aprendices, a las órdenes de un comerciante, de nacionalidad holandesa. Han recibido su paga y han quedado libres de empleo, pues el comerciante pasará quince días de descanso en la isla.

Tras estar un par de días o tres ociosos, se dirigen a las tabernas en busca de un nuevo barco para seguir sus andanzas. Desde el momento en que han desembarcado el consejero del gobernador les ha estado observando dada la pinta de pardillos que tienen. La posibilidad de que se percaten de ello es bajísima, debido al ir y venir de gentes y el ajeteo que existe en la ciudad (un 1% de posibilidad de descubrir que están siendo seguidos).

Bueno, a lo que íbamos, los pjs han llegado a una taberna donde les han informado de la posibilidad de enrolarse en un barco ("EL LORO COJO"). Esta es la taberna más típica del puerto y donde más comerciantes y capitanes de barcos

paran a descansar. Una vez allí, un señor bastante bien vestido se les acercará y les dirá que el gobernador les quiere ver para encargarles una misión relacionada con un asunto personal y muy bien pagada. Les pondrá la excusa de que como aparentan ser nuevos en la ciudad sus movimientos no levantarán sospechas y es mucho mejor para él que no se entere nadie del encargo. La verdadera razón es que tienen pinta de pardillos y se la quiere meter doblada. No les dará detalles de la misión sino que simplemente se presenten a medianoche en casa del gobernador y entren por la puerta de atrás. Una vez allí, hablarán personalmente con el gobernador quien les expondrá la misión.

LA MISIÓN

El gobernador se presentará ante ellos con aspecto bastante preocupado, y antes de exponerles la misión hablará con ellos para decirles que la misma es muy importante, la recompensa cuantiosa, y por todo ello necesita asegurarse de que no le van a fallar. Tras hablar con ellos un rato, entrará en detalles.

El meollo de la cuestión es el siguiente:

La hija del gobernador, ha desaparecido misteriosamente. El gobernador tiene sospechas de que ha sido raptada por un comerciante de bastante dudosa reputación (es decir un pirata), que atiende al nombre de Harry Trenchard. Sospecha que el secuestro se produjo durante los paseos nocturnos que su hija suele dar por la hacienda y por lo que ha podido averiguar, el pirata se dirige a la isla de Tortuga.

Como no quiere levantar sospechas, no les va a proporcionar grandes medios para el viaje. Tan solo un sloop con un cargamento de azúcar que deberán llevar a dicho puerto y venderlo. El dinero de la venta les servirá para los gastos que tengan, además de pagar a la tripulación que el gobernador les ha preparado para que ellos no levanten sospechas en el puerto. Su partida está preparada para la mañana antes del amanecer.

IMPORTANTE: La misión ha de llevarse a cabo con el máximo sigilo posible y en ningún momento ha de saber nadie, ni siquiera la tripulación, que el gobernador está detrás de esta misión. Falso: dentro de la tripulación ira un espía del gobernador que controlará el buen camino de la misión pero que será

presentado como un marinero más. Para descubrirlo, a la ida será prácticamente imposible, pero a la vuelta, si le mandan algo en relación con la prisionera, hará todo lo posible por evitarlo ya que ella le conoce y podría delatarlo, echando al traste la misión del gobernador.

En cuanto a las razones que pudiera tener el pirata para secuestrarla es la indudable belleza de la hija. Había quedado prendado de ella y había pedido su mano obteniendo una negativa por respuesta, cosa que por lo visto no le agradó y decidió tomarse la justicia por su mano. El susodicho pirata es un hombre de modales excelentes y educación exquisita lo que había hecho suponer al padre, que sería un hombre de honor, incapaz de cometer tal felonía. Lo que el gobernador pretende realmente es alejar a su hija de ese comerciante. del que sospecha que su hija se ha enamorado. No es que no le importe la reputación del comerciante, que realmente es un macarra de playa. Su hija realmente le importa un pimiento. Lo que le importa es un importante tratado de comercio que puede cerrar con un gobernador de la isla vecina de Montserrat que le proporcionará pingües beneficios. Para cerrar el

tratado se ha de producir el matrimonio de su hija con el hijo del otro gobernador, el cual es un joven bien instruido, educado, inteligente, ingenioso, vamos, un marciano en ese mundillo de rufianes. Pero la boda es imposible porque el no ha llegado al corazón de la hija y ha preferido largarse con el macarra de playa.

EL VIAJE

Con estas premisas partirán los jugadores del puerto, para hacer lo que ellos presumen, un más que interesante viaje (aunque sólo lo sea por la recompensa). El viaje no debería acarrear problemas a los jugadores, aunque en previsión de todo se proporciona una tabla de eventos, a la cual amigo Master podrás acudir. La tripulación, consta de varios marineros entre los cuales hay uno que sabe algo más de navegación y de bastantes mas cosas según irán comprobando. En efecto estamos hablando del espía. ¡ Ojo!, el espía en el viaje de ida y en el de vuelta si no sospechan nada, se ha de tratar como un marinero más.

Podrán hablar con él cuando

quieran como con cualquier otro. La tripulación entre si no se conocen, han sido contratados a dedo, pero sí son buenos marineros. Es más, cuanto menos sepan cada uno de los marineros del otro, menos podrán los jugadores saber. El gobernador está en todo.

LA ISLA

Tras el viaje, más o menos placentero, de los jugadores a la isla, su labor será la de encontrar y rescatar a la hija del gobernador. Deberán andar con ojo porque la isla elegida será un refugio de piratas, con lo cual una pregunta a destiempo puede crear muchos problemas. La hija del gobernador estará encerrada en la guarida del pirata, no porque esté secuestrada, sino porque está seguro de que el gobernador irá tras ella para recuperarla. Está en un escondite secreto que sólo él y otra persona conocen. ¿A que no adivinas quien?. Muy bien!!!. Es el espía. El famoso espía es otro pringao. Trabajaba para el macarra y también se enamoró de la hija del gobernador. Trás hablar con él una noche, el gobernador dispuso todo para que pareciese que el pobre hombre se hubiera

emborrachado y asaltado la casa habiendo muerto al caer del muro en mala postura. Así, haciéndolo pasar por muerto será más fácil que se sienta seguro de que el macarra no le va a buscar. El gobernador le ha engañado, diciéndole que su hija será suya cuando la traigan. Cuando la traigan lo matará. Total, ya está muerto. Con lo cual habrá matado dos pájaros de un tiro. Supone que el espía se cargará al macarra, y como luego va a eliminar al espía, todo está hecho. Un detalle importante a tener en cuenta es que el espía les va a “facilitar” la misión. Este individuo es realmente un experto en casi todo y digamos que va a andar siempre dos pasos delante de los jugadores. Cuando salgan a investigar, él se quedará en el barco y cuando vuelvan, les dirá que se ha enterado de que corre el rumor de que va a haber una fiesta de un pirata que se va a casar, pero que se lo ha comentado un mendigo borracho que pasaba por ahí y que no le den mucha importancia. Del nombre no se acordará muy bien pero lo acabará diciendo. Los jugadores prepararán un ataque y mientras ellos van, el espía ya habrá ido y les dejará todo bien preparado. Se encargará de echar una droga en el vino para que cuando lleguen se encuentren un

montón de tíos dormidos y entre ellos a la hija, la cual estará amordazada y atada para dar mayor realismo. Hasta aquí todo debería ser coser y cantar para los jugadores, pero a partir de ahora es donde empieza lo divertido. No estaría nada mal que se prepararan unos cuantos encuentros con barcos, entre ellos algún caza-piratas de tal manera que los jugadores empiecen a no saber muy bien de que va el asunto. La verdad es que tampoco tienen ni idea de lo que está pasando, aunque ellos si lo crean. En alguno de estos encuentros se podría dar alguna pista que ayude a descubrir al espía.

Vale, Vale, ya se que los jugadores están indefensos ante esta trama y que van a pasar por este módulo sin pena ni gloria. Pero ten en cuenta, amigo Master que el espía tendrá que pringarse bien para conseguir su objetivo y que tendrá que hacerlo sin levantar sospechas. Por supuesto, la hija le conoce, por lo que será él quien la “rescate” y se encargue de drogarla, cosa que puede mosquear cuando tu rehén lleva dos días durmiendo y sin aparente fiebre. Se original, hombre y piensa un poco como lo harías tú. Al fin y al cabo lo vas a manejar tú.

EL FIN

Las posibilidades son infinitas como en toda partida de rol, pero con la salvedad de que al final de la historia, si han llevado a la hija a su destino, verán que de una de las ventanas cae algo. El resto es otra historia.

TABLAS DE ENCUENTROS

En esta tabla se ha de tirar 1D10 veces durante un viaje repartiendo las tiradas según el Master crea conveniente. Habrá que recordar que algunos de los encuentros podrán influir en las consecuencias de los subsiguientes como más adelante matizaremos.

Tirada	Consecuencias
1D100	
1-5	Tormenta
6-10	Superstición (1 tirada en dicha tabla)
11-15	Comida en mal estado (1 Tirada en dicha tabla)
16-60	Nada
61-90	Avistamiento de un barco (Consultar tabla pag189)
91-95	Isla sin cartografiar (1 tirada en dicha tabla)
96-99	Naufrago (1 tirada en dicha tabla)
100	Tira dos veces (Acumulativo)

TABLA DE SUPERSTICION

A esta tabla se acudirá si la tirada del D100 esta entre 6 y 10.

Tirada	Consecuencias
1D10	
1-3	Volcán submarino.
4-6	Eclipse.
7-9	Albatros muerto en cubierta.
10	Un delfín muerto.

TABLA DE COMIDA EN MAL ESTADO

A esta tabla se acudirá si el resultado está entre 11 y 15.

Tirada	Consecuencias
1D10	
1-3	Diarrea leve.
4-6	Diarrea grave.
6-9	Disentería.
10	Escorbuto.

TABLA DE ISLA

A esta tabla se acudirá si la tirada está entre 91 y 95.

Tirada	Consecuencias.
1-3	Tribu.
4-6	Restos de naufragio.
7-9	Arrecifes.
10	Tesoro.

TABLA DE NAUFRAGOS

A esta tabla se acudirá cuando se obtenga una tirada de 96 a 99. Justo después se tirará 1D4 para ver su estado: 1-Muerto, 2-Muy enfermo, 3-Ligeramente enfermo, 4-Extrañamente sano.

Tirada 1D10	Consecuencias
1	Mujer.
2	Sacerdote Vudú.
3-8	Marinero con mapa.
9	Indígena.
10	Misionero Franciscano.

Pasaré a explicar las curiosas relaciones que pueden existir entre los diferentes sucesos. Por ejemplo supongamos que se encuentra un naufrago extrañamente sano que resulta ser una mujer. Si dos días más tarde cae un albatros muerto en cubierta, prepárate amigo mío para un motín en toda regla. Por dos razones: subir a una mujer a un barco era más que complicado, si encima estaba sana, las sospechas de que sea bruja empezarán a crecer y si para colmo te cae un albatros en cubierta tienes todos los ingredientes para un cocktail llamado rebelión a bordo aderezado con unas gotitas de paseo por la quilla del capitán y aroma de abandono en una isla desierta.

Como este caso, se pueden dar muchos. Sólo hace falta que el azar y tu malicia se junten. Si te paras a pensar las combinaciones, son

bastantes y algunas dignas del anuario de cualquier periódico.

Pero bueno, pasaré a explicar las tablas para evitar alguna posible confusión.

☞ El evento de tormenta, se considerará como una galerna o un huracán dependiendo de lo animal que sea el Master y de lo bien o mal que le caigan los jugadores. Los efectos vienen explicados en el libro de reglas.

☞ Dentro de la tabla de superstición los sucesos están ordenados de menor a mayor gravedad. Por ejemplo, si nos cae un albatros muerto en la cubierta del barco podremos encontrarnos con la desagradable sorpresa de que la tripulación se nos plante y pretenda ir a puerto cercano a bendecir el barco. Es decir, encontrar un delfín muerto, con la duda de si hemos sido nosotros

podía acabar con cualquier expedición y si habíamos sido nosotros ...

☞ La tabla de naufragos puede y debe ser muy interesante. Subir a una mujer es complicado porque se cree que traen mala suerte, así que la decisión de subirla la tomará el PJ que asuma las funciones de capitán y se deberá imponer a su tripulación, si desea subirla o pasar de problemas y dejarla tirada.

☞ El sacerdote Vudú a priori no tiene porqué ser reconocido como tal, ahora bien podría ser de ayuda en caso de un suceso de mal augurio o podría empeorarlo jamándose un buen marronazo.

☞ El marinero con mapa, puede que no lo tenga, el término puede abarcar a toda clase de marineros e incluso a algún pirata famoso o personaje influyente.

☞ El indigena no dará problemas a no ser que sea el hechicero de la tribu, además no se va a entender con nadie a no ser que alguien hable su dialecto y si da problemas se le pasa a cuchillo y arreglado.

☞ El que puede ser curioso es el misionero Franciscano, porque lo más probable es que les dé una chapa infecta todo el santo viaje; de todas formas, en caso de sufrir de malos augurios podría ser de grandísima ayuda, ya se sabe, bendecir el barco y demás.

☞ Por otro lado en lo referente a la isla, la tabla se refiere a lo que en ella encontrarán. Cuidado si hay tesoro, debe ser menor que la recompensa, no sea que les parezca bien y dejen al gobernador tirado, con lo cual el espía se verá en la obligación de ir cargándoselos uno a uno.

LOCALIZACIONES

Casa Gobernador

Lo primero que nos encontramos al

llegar a la casa del gobernador es una gran puerta de unos 2,5 m de altura y 3 m de ancho. Esta puerta da paso a un cubículo a cuyos lados se encuentran las torres de guardia y enfrente una puerta igual a la

anterior que da al patio interior de la residencia del gobernador.

Torres de guardia.

El mobiliario es bastante austero, consiste en una mesa cuadrada de 1m x 1m y dos taburetes, ambos de madera. El dormitorio contiene un jergón de paja en el suelo y un gran gancho en la pared para colgar las llaves.

Patio Interior

Suelo de tierra; a mano derecha se encuentran las caballerizas donde podemos encontrar suculenta paja y excrementos de animales junto con algún que otro caballo, sillas de montar, arreos y un montón de herraduras de 7 agujeros. También encontramos junto a estas un pozo de agua mas o menos potable. También encontramos escaleras que dan paso a la parte superior del muro.

Frente a la puerta del patio interior, se encuentra la puerta principal de la casa.

Hall

Esta habitación da paso al resto de la casa, en ella podemos encontrar un arcón cerrado, en cuyo interior, en caso de ser abierto los PJ se encontrarán 1,5 m³ de aire enrarecido. Si el dueño de la casa os pilla abriéndolo, cogerá un cabreo considerable, ya que el arcón perteneció a su difunta abuelita y siempre había creído que no se podía abrir. También encontramos una armadura completa, en plan ornamental y dentro, un esqueleto de rata mugriento. En el suelo nos encontramos con una alfombra que representa una batalla naval.

Cocina

Cocina con fogones de madera, una mesa grande donde preparar las viandas y un montón de armarios con utensilios de cocina varios. Desde aquí tenemos acceso a la despensa la cual esta repleta de sacos de harina, cereales, patatas, un par de faisanes muertos, un pedazo de carne sin identificar y un par de barriles de agua potable.

Salón Comedor

Lugar donde el gobernador y su hija

comen habitualmente y organizan los banquetes. Tiene una gran mesa rectangular y 24 sillas a su alrededor. Las paredes están recubiertas de los retratos del gobernador y su familia, además de un par de tapices, detrás de uno de los cuales hay una mancha sospechosamente oscura. También encontramos una cómoda, donde se guardan los cubiertos y la vajilla, un par de armaduras y un par de alabardas cruzadas en una de las paredes.

Salón

Un salón de baile, en una de cuyas esquinas encontramos una tarima donde se sitúa la orquesta. Ahora solo hay un clavicémbalo importado de París, con el fin de que la hija del gobernador aprendiese a tocar tan bello instrumento y así amenizar las fiestas del gobernador. Las paredes están recubiertas de tapices representando la historia bíblica de Moisés y su hermano Aarón, atravesando el desierto huyendo de las huestes egipcias.

Dormitorio del gobernador.

Quizás sea la habitación más lujosa de la casa, la cama tiene un dosel con cortinillas para preservar la intimidad del gobernador mientras duerme. Enfrente nos encontramos el arcón donde el gobernador guarda su ropa, tanto los trajes de gala como la ropa de diario, entre sus pertenencias nos encontramos un par de pistolas cargadas, una cajita de rapé, un saquito con veinte doblones. OJO, este arcón estará normalmente cerrado, la llave la tiene colgada del cuello el gobernador, y si no se tiene y se intenta abrir, será una maniobra muy difícil, si se falla, hay un 80% de posibilidades de que una trampa de aguijón untada con un veneno poderoso se nos clave en un dedo, teniendo 1D4 horas para encontrar el antídoto, que se encuentra en la mesilla, en un cajón cerrado con llave cuya cerradura no tiene trampa, en cuyo interior también encontraremos unas cartas secretas procedentes de la isla vecina de Montserrat, donde se menciona un tratado comercial entre las dos islas, dependiente de la boda entre la hija del gobernador y el hijo del gobernador de la isla de Montserrat. También hay un armario donde podremos encontrar el uniforme de gala del Gobernador.

La Casa del pirata.

Dormitorio de la hija

Casi tan lujoso como el de su padre pero mucho menos vacío, en el GRAN armario que encontramos a la derecha, veremos toda una serie de trajes importados del Continente y que abarca toda la gama de posibilidades, entre las cuales hay algún camisón más transparente que lo que la moral de la época permitía a una señorita de alta alcurnia. Esta pista nos puede hacer sospechar de la falta de inocencia de la hija. La cama con dosel tiene a cada lado una mesilla con una lampara de aceite y una Biblia en uno de los cajones, en cuyo interior hay varias cartas de sus pretendientes, y entre ellas encontramos las de cierto pirata conocido por los alrededores. En una esquina encontramos un arcón con ropa pasada de moda, o sea, del mes anterior. A la izquierda hay una mesa con un espejo, sobre ella encontramos un montón de botellitas de todos los tamaños y colores, llenos de perfumes, ungüentos, y todo tipo de cosméticos. Encima de la mesa también hay un cofrecillo lleno de joyas valoradas en unos 30 doblones.

Hall

Extensa estancia que nos recibe al abrir la puerta. Desde la misma podemos acceder al salón a través de una puerta doble, subir al piso superior, a la cocina o acceder al dormitorio del mayordomo y al trastero.

Dormitorio del Mayordomo

Es un dormitorio digno, o sea, que tiene hasta mesilla y una vela. Para el jugador curioso, le espera una decepción porque no hay nada de valor excepto una bolsa con 5 maravedíes debajo del colchón.

Trastero

Como su propio nombre indica esta lleno de trastos y además esta cerrado. El contenido del mismo lo

dejamos a gusto del master, que ponga lo que menos interesa a los jugadores, como una colección completa de granos de arena, el corsé de la difunta madre del pirata, (lo guarda como una reliquia, ya que su madre ganó varios concursos de "focas").

Cocina

Del mismo pelo que la del gobernador pero mejor surtida de licores, frutas tropicales y demás rarezas culinarias de la época.

Despensa

Se diferencia de la del gobernador en que en esta, detrás de una cortina, accedemos a los camastros de los criados, también separados por cortinillas.

Salón

Una gran estancia donde puede pasar todo lo imaginable; las paredes están decoradas con ricos cuadros y cortinajes procedentes de sus innumerables viajes "comerciales".

Sirve de salón de baile, de comedor, de recibidor y de todas esas cosas que se hacían en la época. Por supuesto hay un espacio destinado para la orquesta ocupado, en parte, por un inmenso clavicordio dorado.

Dormitorios

Habitaciones discretamente decoradas para dar alojamiento a posibles invitados del pirata.

Dormitorio del pirata

En resumidas cuentas lujo asiático, aquí podemos dar una oportunidad al master para que se luzca.

Trastero (piso superior)

Este SI que esta cerrado (muy difícil de abrir), en él encontramos armas,

un cofre de considerable tamaño, peso y robustez, donde encontraremos todo tipo de piezas de ropa interior de señora con los nombres de las propietarias finamente grabados en ellas (una especie de "agenda" de ligues). En otro arcón encontramos joyas y monedas de oro por valor de 20 doblones. Algunos libros por el suelo. En una cajita bellamente decorada, y prácticamente imposible de abrir, con una trampa de aguijón untado de un veneno muy poderoso (que causará la muerte en 1D4 h.), encontraremos la reliquia del dedo incorrupto de San Apapucio Martir (de valor incalculable, si son capaces de llevarlo ante el Papa de Roma).

Sala de armas

Como su propio nombre indica, esta lleno de armas de diversas procedencias y valor. Obviamente está cerrada y es muy difícil forzarla. Dentro de la sala hay un globo terráqueo en una de las esquinas, al pulsar sobre la Hispaniola se abre un compartimento secreto.

Compartimento secreto

De pequeñas dimensiones, en él encontramos una mesa, una silla y tres baúles.

En el primero encontramos las bragas usadas y firmadas de la Reina de Inglaterra con pistas evidentes de que estaba en periodo menstrual; envueltos en ella encontramos los mapas de la defensa costera de varias islas de la costa del Caribe, una patente de corso del Gobierno Francés y un pagaré al portador, en blanco firmado por el gobernador de la isla de St. Eustatius.

En el segundo baúl encontramos las cartas de navegación y los cuadernos de bitácora que ha ido guardando en sus "escarceos comerciales", en ellos encontramos la situación exacta de las guaridas de los piratas abordados por nuestro amigo.

En el tercer baúl encontramos treinta y dos copias del auténtico y único plano del tesoro que tienen los jugadores.

La taberna

Una taberna como otra cualquiera, o sea, llena de barriles de ron, comida en dudoso estado, y gente

completamente beoda, cantando "tortuga, isla querida", gente peleando, gente que se peleará y gente que se ha peleado. Junto a todos ellos el tabernero y su esposa. Dentro de la taberna, hay un improvisado escenario, (dos barriles con una tabla encima), donde cualquiera podía intentar demostrar sus habilidades artísticas, con mejor o peor resultado, (es conocida la anécdota de Joe "el mudo", que tras diez jarras, afirmaba poder coger cuchillos lanzados, con los dientes. Todavía se puede ver la marca donde cayó su lengua. La silla donde se sentaba está permanentemente vacía y en la mesa hay un retrato suyo. Cualquiera que se siente en ella deberá hacerse cargo de su apuesta.

También hay una cocina, una despensa, y en el piso superior, hay un par de habitaciones, compuestas por un jergón en el suelo.

En las caballerizas, también se puede dormir, si se encuentra un sitio en la paja.

LOS PERSONAJES

El Gobernador.

Andrew Pennywise III es actualmente el gobernador de St. Kitts; y lleva en el cargo cerca de veinte años. Nació en el seno de la noble familia de los Pennywise y su padre, así como a su abuelo le fue encomendado el gobierno de un pequeño condado irlandés, del que fue expulsada la familia al presionar Andrew Pennywise II en la cámara de los lores cierto asunto concerniente a replantar la isla de Irlanda al completo con patatas desechando los cultivos de cereal con el oscuro fin de monopolizar el comercio de la patata en Europa. Su rotundo fracaso le expuso a la chacota popular hasta el punto de ser conocido en los círculos políticos británicos como Mister Potato. El Pennywise que nos ocupa (el tercero de la saga) nunca se recuperó del trauma infantil que supuso ver como el populacho hacía mofa, befa y escarnio de la figura de su progenitor.

Como decíamos, Andrew siempre ha intentado destacar de la media y, al no permitírsele su físico ya que es de constitución un tanto flemática y enclenque, lo compensa con una astucia fuera de lo normal. Nótese que digo astucia y no inteligencia, ya que nunca ha brillado

por su inteligencia sino por su capacidad innata de trazar planes dentro de otros planes con todas las derivaciones secundarias cubiertas por planes accesorios. Es absolutamente imposible pillarle en falso porque casi siempre prevé su derrota y se cubre las espaldas. Es más falso que un doblón de estaño y sería capaz de vender a su madre por un postre, y si fallase afirmaría que su idea era denunciar una red ilegal de trata de ancianos exponiendo “a su propia madre” para desenmascararlos.

Tiene un olfato casi infalible para localizar beneficios, lo que ha convertido a St Kitts en un próspero centro económico, cuando hace dieciséis años era tan solo un villorrio de pescadores algo crecido. Sus inversiones por todo el caribe son numerosas, llegando a tener pagarés numerados de unos mercaderes de Helvecia.

Este sujeto es enemigo acérrimo de la piratería. Sin embargo es el principal defensor de los comerciantes libres (piratas con patente de corso firmada por él) y no dudará en organizar expediciones punitivas contra quienes se retrasen en el pago de “impuestos”.

Tiene una hija, como se describirá más adelante.(además de

docenas de bastardos más o menos reconocidos)

(huelga decir que, como el 97,32% de los gobernadores coloniales de la época es corrupto, mercenario, ladrón, asesino, diletante, amante del buen beber, buen comer y otros vicios)

La hija

Lady Evelyn Pennywise es la clásica hija de su época. Educada en un convento Inglés hasta los catorce años, llegó a St Kitts hace cinco años, donde se dedicó a meditar, leer poesía, hacer bordados y punto de cruz, cazar con su halcón favorito, montar a caballo por la isla y en pocas palabras, esperar que su padre le encuentre un marido forrado.

Esa es la versión oficial dada por el palacio del gobernador. En realidad por la ciudad circulan dos versiones contrapuestas, según a quien se le pregunte. Para la mitad de la isla es la típica muchacha descarriada, típica de esa juventud rebelde que tanto nos aflige hoy en día, no respeta los deseos de su padre, solo piensa en fiestas descocadas, en música moderna de esa que se oye en Francia, que dicen que es laica y además, y eso le traerá la perdición, lee. Y no la Biblia, sino novelas de caballerías y poesía

normanda.

La otra versión es que en realidad la chiquilla es un tanto frívola que coquetea con toda la isla, (excepto, claro está, con caballero que lo relata). Por todos son conocidas sus escapadas nocturnas con algún caballero, hijo de noble visitante, villano o comerciante libre asociado a su padre. Es aficionada a labores impropias de su rango y sexo, como la cetrería, montar a caballo, salir de casa hablando desvergonzadamente con los hombres e incluso se comenta que le va el amor sáfico.

El Despechado.

Jean Jacques Endarzalagoitia Bastogne du Etendard sur Soubignon (Jon para los amigos) es el hijo del gobernador de Montserrat, pequeña población bajo dominio francés al sur de St. Kitts. Nacido en Baiona hace 26 años es el prometido oficial de Lady Evelyn Pennywise. Para disipar las posibles dudas que nos podrían generar tantos guionistas de Hollywood NO es raro, ni afeminado, ni es el típico ratón de biblioteca, ni es un estirado petimetre francés, ni es deforme, ni tiene una salud débil. En resumen, es una persona completamente normal, con reacciones normales. Le

gusta la caza y las fiestas, pero con medida. Es ilustrado, buen administrador, competente con las armas y buen marino. Su único handicap es su parcial desconocimiento del funcionamiento de la corte de su padre debido a su educación en Francia. Jon vivió y fue educado hasta los catorce años de edad en el caserío familiar en los Pirineos por su abuelo, antiguo contrabandista de caballos perseguido por la inquisición española que se forró y consiguió un pequeño título a base de vender esos caballos a la corona francesa. A los quince años se trasladó a París para estudiar y, más tarde entrar en el ejército. Su carrera militar es corta, pero brillante, con destacadas acciones contra españoles e ingleses en Europa y contra los mismos, más los nativos en el nuevo mundo.

El señor X

Michael McCarron es un espía al servicio de su majestad. Bueno, la verdad es que está a sueldo del gobernador de St Kitts (esta temporada) Es extremadamente hábil en lo tocante a espionaje, es clavado al chico martini, pero en antiguo. Es diestro en el manejo de las armas (cualquiera), además de en la lucha cuerpo a cuerpo. Buen marino, no

tendrá problemas para enrolarse con los jugadores en el barco. Ha servido a más de la mitad de los gobernadores del caribe, independientemente de su filiación política o nacionalidad; le interesa que le paguen, y en metálico. Posee extensas fincas en el caribe y en Europa, a nombre de terceros y dirigidas por testaferros. Es sanguinario, pero sutil. Esto quiere decir que no la emprenderá a cañonazos, sino que nadará de noche y le clavará a su enemigo un estilete en el ojo. Más peligroso que un daltónico en el control de semáforos de Madrid, conviene eliminarle pronto.

El (no tan) honrado comerciante libre.

Harry Trenchard, nacido en Eleuthera hace 29 años, fruto de la pecaminosa unión entre el hijo de un rico comerciante y una de sus criadas es, digámoslo de manera sutil, un pirata. Su madre murió en la miseria, al ser despedida de la casa para no manchar el buen nombre de la familia a quien servía, tras dar a luz a Harry, quien fue “educado” en una pequeña abadía franciscana en Cuba. A los doce años

se fugó de la Abadía al ser un espíritu inquieto, incapaz de pasar su vida entre cuatro paredes. Tras vagar durante días por la selva dio con un grupo de bucaneros que habían fondeado en una cala. Enrolado como grumete, fue ascendiendo en la “empresa” gracias a que sabía leer y escribir y a su dominio de la contabilidad y las matemáticas. A pesar de ser contable participaba MUY activamente en los abordajes y saqueos, lo que le permitió, tras un desafortunado incidente con una fragata holandesa en la que se “jubilo” su capitán, hacerse con un pequeño sloop y una tripulación y fundar su propia “empresa”. Odia a todos los grandes comerciantes, en especial a los de la familia Montoya, su involuntaria familia. Hoy en día le va extremadamente bien, es dueño de una flota de mas de diez barcos, tiene extensos territorios en el caribe y una bonita mansión en Tortuga, la capital del mundo de la piratería. En resumen, está realmente forrado. Es culto, civilizado, sanguinario y está cachas.

LOS PERSONAJES EN DETALLE:

EL GOBERNADOR:

NOMBRE:.....Lord Pennywise III

EDAD:45

ALTURA:1,71

PESO:.....92

NACION:.....Inglés

PROFESION:.....Terrateniente

DESCRIPCION PSICOLOGICA: Astuto, sagaz, seguro de sí mismo, diplomático

DESCRIPCION FISICA:.....Como una comadreja, pero en humano

VIGOR: 12

MANIPULACION: 11

AGILIDAD: 11

PERCEPCION: 11

VOLUNTAD: 14

CONOCIMIENTO: 12

ENCANTO: 11

REFLEJOS: +1

CORAJE: +3

CONCENTRACION: +1

HABILIDADES: alternar 16, cabalgar 13, combate sin armas 12, mecánica 10,tocar instrumento 14,cabalgar 16,bailar 14,esconder objetos 10, detectar mentiras 16,armas de fuego 14,esgrima 15, frialdad 12,diplomacia 17, intimidar 14, convencer 13,savoir-faire 10,leyes 12,heraldica 10,leer escribir 15, Español, Francés, Holandés 13,burocracia 15, oratoria 12.

VENTAJAS:

Estatus 3

Riqueza

DESVENTAJAS:

Codicia

ARMAS:

Florete y pistola

LA HIJA:

NOMBRE:.....Lady Evelyn Pennywise

EDAD:18

ALTURA:1,62

PESO:.....54

NACION:.....Inglés

PROFESION:.....Terrateniente

DESCRIPCION PSICOLOGICA: Mimada, consentida, mentirosa compulsiva, terca

DESCRIPCION FISICA:.....No esta nada mal

VIGOR: 9

MANIPULACION: 12

AGILIDAD: 11

PERCEPCION: 11

VOLUNTAD: 15

CONOCIMIENTO: 8

ENCANTO: 14

REFLEJOS: +1

CORAJE: 0

CONCENTRACION: 0

HABILIDADES: cabalgar 13, tocar instrumento 12, cabalgar 14, bailar 16, esgrima 11, convencer 13, savoir-faire 18, heraldica 15, leer escribir 12, Español, Francés, Holandés 13, nadar 12, manejar botes 9.

VENTAJAS:

Estatus 3

Riqueza

Apariencia hermosa

DESVENTAJAS:

ARMAS:

Florete

EL DESPECHADO:

NOMBRE:.....Jean Jaques Endarzalagoitia (Jon).

EDAD:26

ALTURA:1,82

PESO:.....86

NACION:.....Francés

PROFESION:.....Terrateniente

DESCRIPCION PSICOLOGICA: Normal, sin excesivos vicios ni demasiadas virtudes

DESCRIPCION FISICA:.....Compleción normal

VIGOR: 13

MANIPULACION: 12

AGILIDAD: 11

PERCEPCION: 13

VOLUNTAD: 11

CONOCIMIENTO: 13

ENCANTO: 12

REFLEJOS: +1

CORAJE: +2

CONCENTRACION: +2

HABILIDADES: cabalgar 13, combate sin armas 12, tripular navíos 10, manejar botes 14, conocimiento profesional (ingeniero) 12, cabalgar 16, bailar 11, trepar 13, frialdad 14, armas de fuego 16, esgrima 16, navegación 14, tácticas 13, liderazgo 14, convencer 13, leer escribir 10, Español, Inglés, 11.

VENTAJAS:

Estatus 3

Riqueza

DESVENTAJAS:

Sueño Profundo

ARMAS:

Sable y pistola

EL SEÑOR X, ALIAS “EL ESPÍA”:

NOMBRE:.....Michael McCarron.

EDAD:32

ALTURA:1,84

PESO:.....87

NACION:.....Británico (Escocés)

PROFESION:.....Espía

DESCRIPCION PSICOLOGICA: Sutil, sanguinario, vengativo, listo, etc.

DESCRIPCION FISICA:.....Agil, fuerte, atlético, alto, rubio, etc.

VIGOR:	14
MANIPULACION:	15
AGILIDAD:	13
PERCEPCION:	14
VOLUNTAD:	10
CONOCIMIENTO:	14
ENCANTO:	13
REFLEJOS:	+2
CORAJE:	+2
CONCENTRACION:	+2

HABILIDADES: cabalgar 13, nadar 10, abrir cerraduras 12, explosivos 11, falsificar 10, conocimiento profesional(química) 10, combate sin armas 12, sigilo 12, esconder objetos 11, escape artístico 9, disfraces 13, tripular navíos 10, manejar botes 11, bailar 11,trepar 13, frialdad 14,armas de fuego 13,esgrima 14, navegación 12, leer escribir 10, Español, Francés 11, teatro 11, supervivencia 10, bajos fondos 15.

VENTAJAS:

Felino
Marrullero
Camaleón social

DESVENTAJAS:
Enemigo Mortal
Triscadecafobia
Sed de sangre

ARMAS:
Florete, daga, Sable, pistola, mosquete, etc.

EL COMERCIANTE:

NOMBRE:.....Harry Trenchard.
EDAD:29
ALTURA:1,86
PESO:.....92
NACION:.....Británico
PROFESION:.....Pirata
DESCRIPCION PSICOLOGICA: Sutil, sanguinario, vengativo, listo, etc.
DESCRIPCION FISICA:.....Agil, fuerte, atlético, alto, rubio, etc.

VIGOR: 15
MANIPULACION: 12
AGILIDAD: 14
PERCEPCION: 12
VOLUNTAD: 13
CONOCIMIENTO: 11
ENCANTO: 13
REFLEJOS: +2
CORAJE: +2
CONCENTRACION: +1

HABILIDADES: cabalgar 10, nadar 10, falsificar 10, combate sin armas 13,
disfraces 10, tripular navíos 15, manejar botes 15, trepar 14, frialdad 14,

intimidación 15, armas de fuego 15, esgrima 14, navegación 15, leer escribir 10, Español, Francés, patoise, holandés 12, supervivencia 16, bajos fondos 17.

VENTAJAS:

Marrullero

Puntería

Hígado de acero

DESVENTAJAS:

Código de honor (No sobrevivirán los peces gordos ni los religiosos)

Lujurioso

Sed de sangre

ARMAS:

Florete, daga, Sable, pistola, mosquete, etc.
