

El fuerte de la Navidad

Una aventura para Slasher de Roberto Fernández-Regueira (CC Attribution-NonCommercial 4.0)

La aventura es una suerte de “Survival horror” que se ha dividido en 4 actos y, sobre todo el primero, es bastante lineal. En cualquier caso, cuenta con los elementos necesarios para improvisar si los protagonistas eligen ir por otros derroteros (como desobedecer a Pedro Gutiérrez...).

En la aventura se utilizan nombres de algunos personajes reales, pero su participación en esta historia es una absoluta ficción. También se hace un retrato totalmente fantástico de los españoles, los taínos y, sobre todo, de los Caribes (que en la aventura son poco más que bestias), para generar el ambiente de horror que requiere la aventura. No se debe olvidar que todo esto es ficción.

La aventura puede llegar a ser bastante desagradable para algunas personas, habladlo antes de comenzar a jugar y parad si la situación no le está resultando divertida a alguien.



Fuerte de “La Navidad” (Fondo Antiguo de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla from Sevilla, España, Public domain, via Wikimedia Commons).

Antecedentes

La noche del 24 de diciembre de 1492, la nao Santa María encalla frente a Punta Santa cuando Cristóbal Colón se dirigía en ella a conocer al cacique Guacanagarí.

Colón envía a Pedro Gutiérrez y a Pedro de Arana a buscar la ayuda de Guacanagarí, que envía canoas y logra poner a toda la tripulación y buena parte de la carga a salvo en la costa.

El 26 de diciembre Colón ordena la construcción de un fuerte, empleando los restos de la Santa María. El fuerte es bautizado como “El fuerte de la Navidad” y es el primer asentamiento español en el nuevo mundo. El fuerte consta de una torre y viviendas para sus habitantes.

Guacanagarí y los 2000 nativos taínos de su cacicazgo (Cacicazgo de Marién) serán sus vecinos.

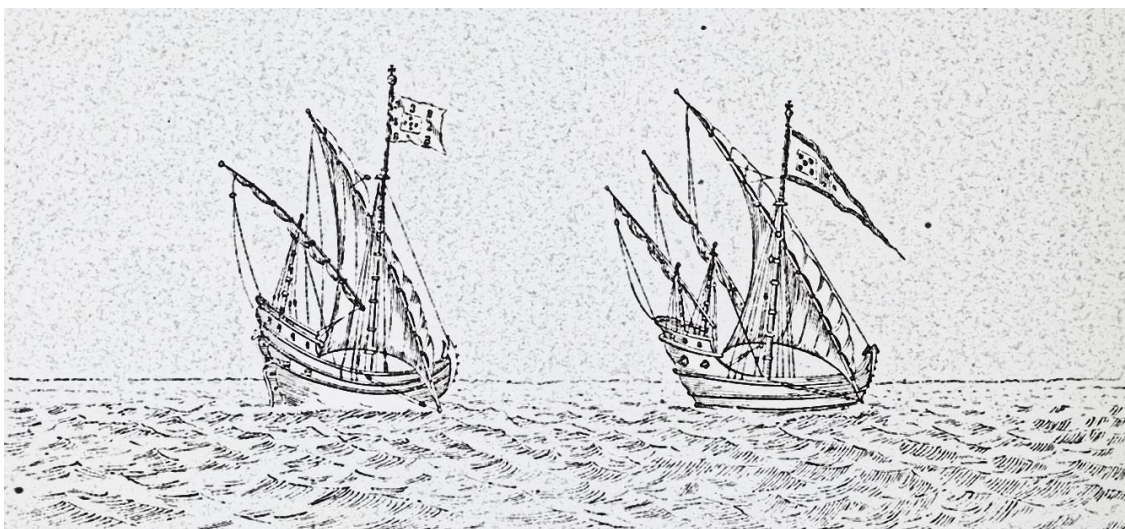
Guacanagarí ve en los españoles los aliados perfectos para sus enfrentamientos con otros líderes taínos, especialmente con Caonabo (líder del Cacicazgo de Managua), de quien se dice que practica el canibalismo, como las tribus Caribes de las otras islas.

Cuando Colón regresa a España, el 4 de enero de 1493, quedan al cargo de la guarnición de 39 (muchos de ellos voluntarios que esperan hacer fortuna) hombres el alguacil Diego de Arana y sus tenientes, Pedro Gutiérrez (Repostero Real) y Rodrigo de Escobedo (Escribano de la armada).

Los españoles del fuerte tienen provisiones, armas y pólvora como para aguantar un año, antes de la vuelta del Almirante. Su objetivo es establecerse, conseguir oro y ayudar a Guacanagarí en sus enfrentamientos con otros caciques taínos. Este, por su parte, ofrece su protección y su ayuda con la supervivencia de los barbudos europeos.

Inicialmente, las relaciones entre españoles y los taínos de Guacanagarí son buenas, dándose incluso casos de relaciones estables entre españoles y taínos, e incluso con algunos nativos trasladándose a vivir al fuerte. Pero los abusos de algunos españoles hacia las mujeres y su codicia acaban ensombreciendo esta relación.

Tras muchas trifulcas internas, algunos españoles abandonan el fuerte en busca de oro. Un grupo huye secuestrando algunas mujeres (entre las que se encuentra una sobrina de Guacanagarí). Diego de Arana promete justicia al cacique...



La Pinta y la Niña. (Anonymous Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons)

¿Quiénes son los protagonistas?

Las víctimas protagonistas en esta historia son, o bien, españoles, o bien taínos que viven con los españoles en el fuerte (ya sea porque les pagan de alguna manera, porque los están espiando o porque se han enamorado de alguno de los barbudos europeos).

Respecto al género, los taínos pueden ser lo que quieran (él, ella, elle...). En la expedición española no viajaba ninguna mujer, pero esto es una obra de ficción, así que no creo que suponga ningún inconveniente en que también puedan ser lo que quieran (una polizón podría ser una excusa fantástica, pero tampoco es imprescindible).

Las profesiones de los españoles pueden ir desde marinero a soldado, pasando por cualquier oficio vil (carpintero, cocinero, sastre, calafate, grumete, cazador...) o, incluso, alguno podría ser un sacerdote. Todos ellos son devotos católicos.

Los taínos protagonistas han aprendido el suficiente español como para entenderse con el resto de protagonistas.

Si alguno de los protagonistas muere, puede ser sustituido por un nativo que pide ayuda o por algún otro superviviente español.



Cristóbal Colón y los españoles. (L. Prang & Co., Boston, Public domain, via Wikimedia Commons)

Personajes y Antagonistas

Espanoles y Taínos:

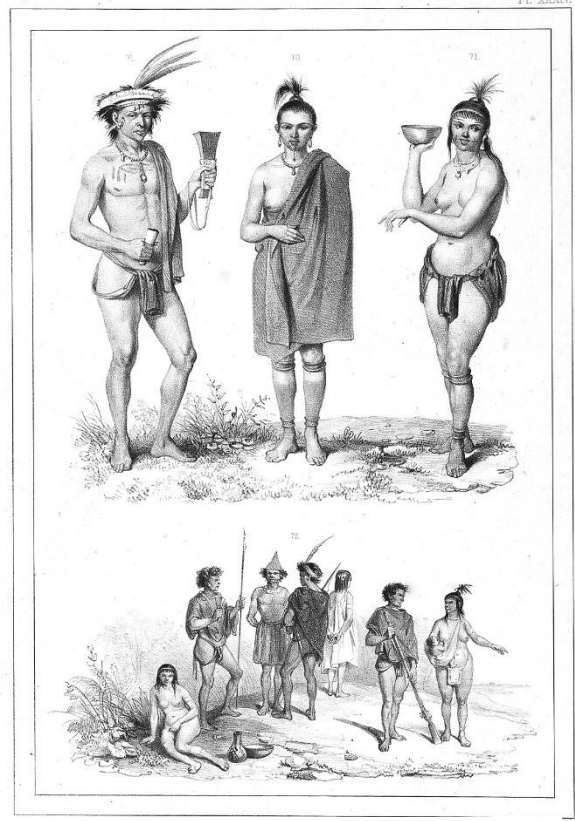
Nombres Taínos: Dajili, Mara, Guanina, Marabeli, Mayna, Maya, Yari, Igneri, Ayucoa, Yahagua, Ahanexi...

Nombres españoles: Luis, Pedro, Javier, Juan, Rodrigo, Alonso, Francisco, Diego, Domingo, Gonzalo, María, Ana, Luisa, Isabel, Antonia.

Apellidos españoles: De morales, De Chanca, Lorenzo, De Huelva, De Lequeitio, Rico, Urtubia, de Xeres, Medina, de Cuéllar...

PNJ Aliados

En cualquier encuentro, los PNJ aliados participan, ayudan y hacen cosas, pero solo tienen el foco cuando mueren. **Mecánicamente** y para conseguir este efecto, por **cada aliado** que colabora con los protagonistas, **el grupo** tiene **un punto de aliado** (usa una ficha de otro color en medio de la mesa). Cada vez que alguien **gaste uno** de esos puntos (se usan igual que cualquier otro punto de suerte), **muere o desaparece** (pierde el control o se lo llevan) **uno de los aliados** (lo eligen y los jugadores).



Nativos del Caribe. (P.J. Benoît, Public domain, via Wikimedia Commons)

Caribes (caníbales):

Usan armas de piedra, hueso y madera afilada. Sus rostros deformados y pintados con sangre y cal, sus colgantes de huesos y plumas y sus extremidades, extrañamente gruesas, les dan un aspecto aterrador a ojos de los protagonistas (los españoles creen que son demonios y los taínos saben que son algo aún peor). Usan un lenguaje gutural, que los hace parecer aún más bestiales.

Los encuentros con los Caribes se juegan siempre como un “encuentro con el asesino” (no olvidéis sumar +1 al Pánico cada turno) y se usa como plantilla la “Horda zombi” de “Slasher – Clásicos sangrientos”, pero con algunas diferencias.

La “Horda Caníbal”:

- **+1 al Pánico** de los protagonistas al comienzo de **cada turno**.
- **Aguanta una herida por cada 5 caníbales** (las acciones de los PNJ no se tienen en cuenta, los protagonistas pueden usarlos para justificar el resultado de sus pruebas de “Encuentro con el asesino”. El DJ decide si alguno de ellos muere).
- **La dificultad base del encuentro es (-1) por cada 10 caníbales**, máximo (-3).
- **Las debilidades son las de cualquier humano** (Armas CC +1 y Armas de fuego +2).
- **Solo atacan de noche y siempre se llevan los cadáveres** (tanto los de los suyos como los de sus víctimas).

La aventura

Introducción

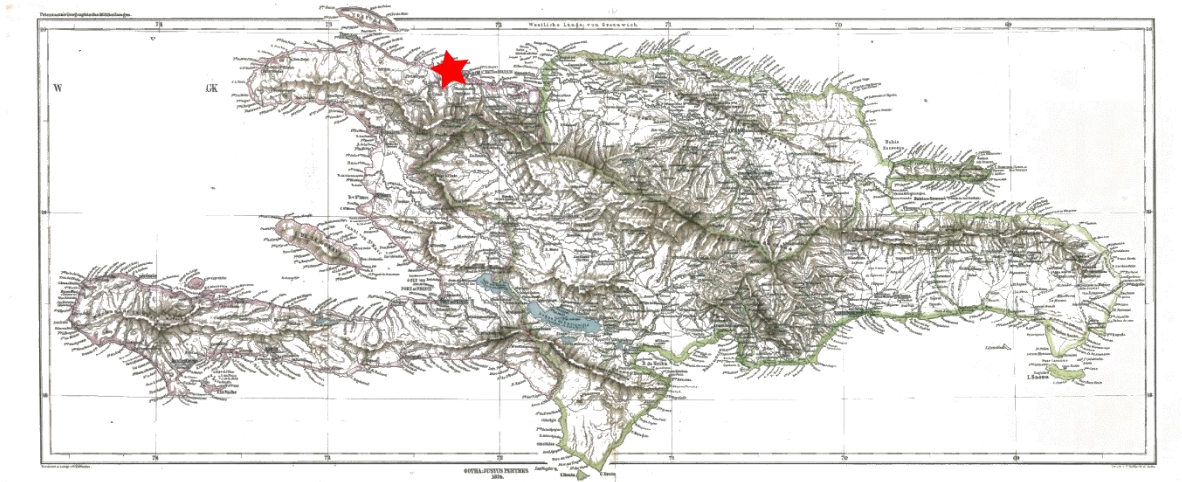
El sonido seco que hace al partirse el cuello de Jacomé, el genovés, hace tragar saliva a los protagonistas, que observan, con un nudo en la garganta, como se agitan sus pies en el aire, mientras Pedro Gutiérrez asegura la soga en una viga, para dejarlo ahí colgado.

Uno de los taínos de Guacanagarí, la madre de la mujer asesinada por el criminal genovés, asiente y se marcha, otra mujer taína se dirige a Luis de Torres, que traduce sus palabras al gobernador, Diego de Arana.

—“No es suficiente”

El gobernador suspira, asiente y pasa lentamente su mirada por los barbudos rostros de los pocos españoles que quedan en el fuerte (10 más los protagonistas) para detenerse, finalmente, en la dura mirada de Pedro Gutiérrez.

Sin necesidad de recibir orden alguna, Pedro selecciona a los protagonistas para una expedición de búsqueda y captura de los fugitivos (Javier de Huelva, Luis Franco, Andrés de Morales y su líder, José Lorenzo).



La Española (la estrella indica la ubicación del Fuerte). (Druck v. C. Hellfarthin Getha, Public domain, via Wikimedia Commons)

Acto 1 – La cacería

Los protagonistas y 4 españoles más (Pablo de Lepe, Domingo de Cuéllar, Javier de Getaria y Ramón Blanco), dirigidos por Pedro Gutiérrez, se adentran en la espesura, siguiendo el rastro de los fugitivos.

Todos llevan espada y puñal, 3 de ellos, además, cargan con Arcabuz y balas de sobra (con la pólvora deberán tener cuidado, a pesar de llevarla sellada con cera, la humedad podría estropearla en cualquier momento).

- Espadas y puñales da un (+1)
- Arcabuz da un (+2) el primer turno de cualquier combate. Si pueden dedicar un turno entero a recargar sin que nadie los moleste, vuelven a tener un (+2) el siguiente turno.

Tras el primer día o el primer contratiempo, lo que sea primero, el lugar dejará de parecer seguro y **los puntos de pánico no se recuperan**.

Seguir el rastro

Dos veces al día, una por la mañana y otra por la tarde, el guía (quién decidan) debe hacer una prueba de Sentidos con (-1) (si el guía es taíno tiene un +1 por el trasfondo, sea cual sea su “profesión”, por lo que tira con 0).

Cada éxito los acerca un poco más a los fugitivos, cada fracaso supone un contratiempo.

Contratiempos (el DJ elige uno o lo determina lanzando 1d6):

- Los protagonistas se desorientan y pierden un día entero para recuperar el rastro (+1 a Pánico).
- Atraviesan una zona pantanosa, pierden medio día y se echa a perder la mitad de la pólvora.
- Encuentran un cadáver desollado y a medio devorar (+1 a Pánico), si hay algún taíno en el grupo susurrará “Caribes”.
- Escuchan siniestros tambores resonando en algún punto del bosque (+1 a Pánico).
- Uno de los protagonistas sufre una herida.
- Uno de los PNJ españoles (que no sea Pedro), desaparece sin dejar rastro (+1 a Pánico).



Soldado español con un Arcabuz. (Fondo Antiguo de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla from Sevilla, España, Public domain, via Wikimedia Commons)

Tras conseguir **5 éxitos**, los protagonistas **encontrarán a los fugitivos**.

De noche en la selva

La selva se vuelve aún más terrorífica por la noche. El sonido de animales desconocidos, un trueno lejano, tambores, lluvia y oscuridad total, casi tangible, hace temblar a todos los expedicionarios (mientras sea de noche, el Pánico de los protagonistas es siempre 1 punto más que lo que tengan. Este punto sí se recupera al amanecer).

Tras dos pruebas de sentidos (exitosas o no) deben pasar una noche en la selva, y, esa noche:

- Escuchan siniestros tambores resonando en algún punto del bosque (+1 a Pánico).
- Uno de los protagonistas sufre una mordedura de serpiente o de algún tipo de insecto, 1 herida.
- Uno de los PNJ españoles (que no sea Pedro), desaparece sin dejar rastro cuando se aleja para hacer sus necesidades (+1 a Pánico).
- Ataque de Caribes (20 enloquecidos Caribes caníbales).

Si el grupo decide seguir avanzando por la noche, además del acontecimiento nocturno, la prueba de Sentidos tiene una dificultad Base de (-3) y, si se falla, supone el correspondiente contratiempo (ver “Seguir el rastro”).

No abusos de los ataques o perderán encanto, **usa la noche para eliminar PNJs y para asustar**.



Caníbales. (Theodor de Bry, Public domain, via Wikimedia Commons)

Alcanzar a los fugitivos

Tras 5 éxitos (como mínimo habrán pasado 2 noches en la selva), los protagonistas encontrarán a los fugitivos, o lo que quede de ellos.

El olor a humo y sangre se irá haciendo cada vez más fuerte, según se vayan acercando. Pedro Gutiérrez ordenará al más sigiloso (músculo) o al mejor observador (sentidos) a echar un vistazo.

La prueba para no ser detectado no es complicada (+0), los Caribes están durmiendo y no han puesto a nadie a vigilar.

En un claro, un grupo de 40 Caribes duerme a pierna suelta en pequeños montones. En el centro del claro aún humean los rescoldos de una enorme hoguera. Colgados de sendos espetones, casi verticales sobre la hoguera, están los restos, casi completamente devorados, de dos personas. Una de ellas aún lleva puestas sus botas de cuero, la otra parece una mujer taína, pero es difícil de decir.

El protagonista que está viendo la escena debe jugar un encuentro con el asesino para mantener la compostura (la dificultad base es 0, ya que los caníbales están dormidos). Si falla, en lugar de una herida, el personaje no podrá contener el vómito. (Ojo, si sufre la consecuencia “pérdida de control”, el protagonista podría empezar a gritar y despertar a los Caribes, desencadenando un “Encuentro con el Asesino” para todos los miembros del grupo.)

En una jaula de madera, se encuentran otro hombre barbudo y una mujer taína. La mujer busca desesperadamente la forma de salir de la jaula, y, en un momento dado, sus ojos se cruzan con los del protagonista. El hombre tiene la mirada perdida y permanece inmóvil, apoyado en los barrotes.

La mujer pide ayuda con gestos. Si recibe una negativa, amenaza con gritar.

Si se deciden a rescatarlos, todos los que participen deben jugar sus “encuentros con el asesino” (ver “Caribes”) (son 40, por lo que la horda caníbal aguanta 8 heridas y, estando despierta, tiene una dificultad base de -3).

Mientras los caníbales duermen, la dificultad base del encuentro es 0. Si optan por una incursión sigilosa, despertarán si alguien falla su prueba o si alguien usa un arcabuz.

Si rescatan a los rehenes.

- El hombre está completamente loco y se deja llevar, catatónico.
- La mujer huye hacia el norte, en dirección a la costa (si la siguen, los guiará hasta el fuerte).

Acto 2 – El regreso.

Si se dejan guiar por la mujer, Aramaná (que es la sobrina de Guacanagarí), los protagonistas llegarán al fuerte en la mañana del tercer día tras el enfrentamiento. Si prefieren ir por libre, deberán jugar como en “Seguir el rastro” del Acto 1.

Sea cual sea la opción que elijan, cada noche tendrán que jugar “De noche en la selva”. Si queda algún PNJ vivo (incluyendo a Pedro Gutiérrez), es el momento de deshacerse de todos los posibles, menos de Aramaná.

Si se quiere acelerar el desarrollo de la aventura, el DJ puede saltarse este acto, hacer desaparecer a los PNJ y pasar directamente al Acto 3.

Acto 3 – El fuerte.

Al llegar al fuerte, encuentran signos de una cruenta batalla, pero no queda nadie, tampoco cadáveres.

Los taínos de Guacanagarí también han desaparecido de la zona.

En el fuerte hay 3 arcabuces, una Bombarda y pólvora de sobra. Al defenderse de una horda de caníbales dentro del fuerte, la dificultad base (todos participan usando cualquier arma, recargando o como sea...) para los “encuentros con el asesino”, de cada protagonista, es de (-1) y solo se puede modificar con el trasfondo.

De la selva surgen columnas de humo y se escuchan tambores. En el mar se distinguen las siniestras siluetas de las canoas de los caribes.

Las opciones son quedarse y luchar o huir a las montañas, a la selva o al mar (creen que tienen un esqui en la playa).

Tanto Aramaná como cualquier nativo del grupo, saben que Guacanagarí se habrá trasladado al sur de la isla.



Fuerte de “La Navidad” (Fondo Antiguo de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla from Sevilla, España, Public domain, via Wikimedia Commons)

Elijan la opción que elijan. Al anochecer (si se quedan en el fuerte) o antes de partir, aparecerá un superviviente español (Luis de Torres) que les contará que se los han llevado a todos, aún vivos, en canoas.

- **Por mar** es imposible, la playa está llena de caníbales.
- **El viaje por las montañas** llevará días. Como “Seguir el rastro” en el acto 1, pero sí se recupera el pánico normalmente y necesitan 6 éxitos para llegar al refugio de Guacanagarí. Por la noche escuchan los tambores, pero no corren más peligro.
- **Por la selva todo es igual que el Acto 1**, necesitan 4 éxitos para llegar al refugio de Guacanagarí.
- Esa noche, **el fuerte** será atacado por una fuerza de 100 caníbales. Todos los protagonistas pueden adornar sus acciones usando cualquier elemento del fuerte (arcabuces, bombardas, antorchas...) o a cualquier PNJ que quede vivo.
 - Si sobreviven, los caníbales se marchan y, al cabo de unos días, vuelven los taínos de Guacanagarí.

Acto 4 – Rescate

Guacanagarí sabe a dónde se han llevado a los españoles y taínos del fuerte.

Caonabo es un cacique taíno que vive en el interior de la isla, pero trata habitualmente con los Caribes y él mismo también practica el canibalismo.

Caonabo es el peor enemigo de Guacanagarí, y este está convencido de que ha sido él el que ha convocado a los Caribes a la isla para destruir a los españoles, tras la marcha del Almirante.

Los Caribes con los que suele tratar Caonabo viven en un islote al este, frente al cacicazgo de Managua.

Está en las manos de los jugadores decidir si quieren rescatar a los suyos. Luis de Torres, si sigue vivo, está a favor de hacerlo y se apunta (como PNJ). Guacanagarí les “presta” 1d6 guerreros taínos (PNJs).

Guacanagarí promete distraer a los taínos del cacicazgo de Managua si los protagonistas van a la isla y destruyen al líder de los Caribes, que es el aliado de Caonabo.

El islote de los Caribes

En el islote viven 200 Caribes, en su casa viven de día y duermen de noche. La vigilancia es reducida por la noche y, en una noche sin luna, es fácil (+1 a quien guía el bote) acercarse sin ser vistos. Quedan 6 prisioneros vivos.

La isla tiene forma de cuña.

- Con una playa al sur, que asciende.
- Un bosque (jugar como “Seguir el rastro”, del Acto 1. Hacen falta 2 éxitos para atravesarlo, pero, incluso de noche, la dificultad es 0, gracias a la pendiente que ayuda con la orientación.)
- Un acantilado (al norte), donde se encuentra el poblado (suele haber unos 100 adultos).
 - Trepas el acantilado sin ser visto tiene una dificultad de (-1).

Los prisioneros están en jaulas y parecen bien alimentados. El poblado es un escenario de pesadilla, con pieles humanas extendidas al sol, cráneos apilados en montones y parrillas en las que se distinguen algunas partes de cuerpos humanos.

En lo más alto de la aldea, al borde del acantilado, está la cabaña del jefe.



Shipwrecked Among Cannibals. (Universal Film Manufacturing Company, Public domain, via Wikimedia Commons)

Enfrentarse al jefe-brujo

Si los protagonistas se deshacen de los 200 caribes, los despistan o los distraen, y logran enfrentarse al jefe y a sus guardias (tantos como protagonistas), se jugará un “encuentro con el asesino” como con el resto de Caribes, pero:

- El Jefe usa magia negra (como adorno, aparece y desaparece por las sombras y lanza proyectiles con telequinesis, crea nubes de veneno, hace moverse a las cuerdas... lo que se te ocurra que quede guay).
- La **dificultad base es (-3)**.
 - Las armas, sean CC o de fuego, solo dan (+1) (por cómo se mueven).
- La debilidad del jefe-brujo es la fe en el dios que sea (rezando, la dificultad base baja a -1).
- El jefe-brujo y sus guardias, en total, **aguantan** tantas heridas como **protagonistas + 2**.