

El barco fantasma:

Décimo tercer día del mes de Mayo del año de nuestro señor 1627:

Esta mañana salimos del pequeño puerto de Nueva Leiden con escasa tripulación, en dirección a Tortuga, el mar está en calma y sopla un viento favorable de levante.

Décimo cuarto día: A media mañana el piloto a distinguido un barco anclado a 30 millas de la costa de una pequeña isla al norte de San Juan de Puerto Rico. Hemos seguido nuestra ruta con la intención de abordarles durante la noche.

Décimo quinto día:

El asalto de anoche fue de lo mas extraño. Comprobamos que se trataba de un bergantín holandés llamado L'ieja, el barco parecía haberse quedado encallado en un banco de arena, por lo que parecía hace bastante tiempo. Algas moluscos y líquenes cubrían el casco del barco, aunque este estaba en perfecto estado, no así sus aparejos que parecían arrasados por una tormenta. Aprovechándonos de la oscuridad de la noche y con ayuda de los garfios logramos abordarlo. En cubierta pudimos ver bastantes hombres tendidos, pero como pudimos comprobar con horror no estaban dormidos sino muertos, pero no descansaban en paz, sus gestos crispados y sus posturas en el suelo parecían indicar que se habían matado unos a otros.

Bergantín L'ieja:

Mástiles: 2

Aparejos: 7(r)

Eslora y Manga: 20 y 5

Calado: 3

Cañones: 12 (5) cl.

Tripulantes: -/ 100

Tonelaje: 200

Velocidad: 6

Precio: 7000

Resistencia: 10 (12)

El L'ieja:

Mercancías:

- 3 rollos de tela de raso
 - 2 rollos de terciopelo
 - 3 rollos de gasas
 - 10 mosquetes eibarreses de magnifica factura (-1 dif.)
 - 10 barriletes de pólvora y 2000 balas
 - Munición para 40 disparos de los cañones ligeros
 - 1000 pesos en joyas
 - 5 barriles de ron
 - Viveres para un mes
 - 25 volúmenes impresos
 - Machetes, mosquetes y pistolas y un buen rapier
- 4d6+3/6d6+3

Los cuerpos estaban en un avanzado estado de descomposición, como si llevarsen varios días muertos, uno de los cuerpos agarraba con fuerza un crucifijo, entonces nos percatamos del silencio del lugar, ninguna persona, bestia o genio perturbaba la quietud del barco. En los camarotes del capitán todo estaba en un estado semejante, el capitán y un oficial fundidos en un abrazo mortal tirados en el suelo. Nos hicimos con las riquezas que allí vimos, que no eran pocas, y con el cuaderno de bitácora del que después en el barco he podido sacar alguna conclusión. Registrando un camarote de un oficial nos llevamos un susto mortal al descubrir dentro de un arcón un gato negro, el único ser vivo que habíamos visto, su presencia disgustó a algunos de mis hombres, supersticiosos marineros, que expresaron algunas quejas porque me lo lleve conmigo, pensé en hacerlo mi mascota.

En las bodegas encontramos algunos cadáveres entre la carga, todos con las armas en las manos, entre la carga aparte de los víveres y el ron encontramos unas lujosas telas, aperos de labranza, algunos libros y una docena de mosquetes, la mercancía del barco. Mirando entre las telas uno de mis hombres fue atacado por sorpresa por un tripulante del barco, que se escondía entre ellas, hemos

Sargazo el Gato:

Puntos de daño: 10

Vig: 5

Agi: 15

Per: 15

Hab de ataque: +3

Nº de ataques: 1

Daño: 5

Ref: +6

Sargazo es un pequeño e inteligente gato negro que buscará desde un principio la protección de alguien

El Loco:

Vig: 13

Man: 11

Agi: 12

Per: 12

Vol: 13

Con: 8

Ref: +2 Cor: +2 Coc: -1

Habilidades:

Combate sin armas 14, sigilo 12, trepar 14, armas improvisadas 13, machete 15, cuchillo 12, armas de fuego/ armas largas 17, armas cortas 14, conocimiento de la zona 12, intimidar 14, pidding english 10, patois 10, manejar botes 14.

Ventajas:

Felino

Desventajas:

Delirios paranoides

Recuerdos traumáticos

Sed de sangre

El loco lleva unas ropas raídas y un machete medio oxidado, en su mano izquierda estruja algo con gran fuerza

tenido que acabar con el pobre diablo que antes de morir nos ha susurrado una palabra con los ojos enloquecidos, "Maldición" en un fuerte holandés. Solo una vez muerto hemos visto que en su mano izquierda estrujaba un pedazo de pergamino y un pendiente colgado de un pedazo de oreja, tras romperle los crispados dedos al cadáver, hemos visto lo que parece un fragmento del plano de un tesoro.

Por ser el *Lieja* un magnifico barco, con unas ligeras reparaciones, lleno de carga, nos hubiese gustado llevárnoslo, pero por desgracia no somos suficientes para poder tripularlo así que hemos decidido guardar el hecho en silencio y buscar una tripulación en Tortuga para este magnifico navío. Eso si antes no lo encuentra otro. Aun así la carga la hemos descargado en la agreste costa Norte de San Juan y la hemos dejado oculta para mas tarde volver a por ella.

Por lo que deduzco de la lectura del cuaderno de Bitácora el *Lieja* era un barco pirata que actuaba con patente de corso de las Provincias Unidas. Hace dos lunas habían abordado una fragata española en medio del Atlántico en la que viajaba el padre inquisidor Rodrigo de las Heras con destino Lima. Saquearon el barco, tanto las bodegas como las joyas, enterraron estas últimas en una isla que no nombra. Después se

Cuaderno De Bitácora:

22 de Mayo: ... hoy hemos asaltado por sorpresa la fragata española Virgen Del Camino donde viajaba el inquisidor De las Heras, hemos perdido diez hombres en el asalto... Las riquezas del barco son abundantes, armas, telas, aperos de labranza, libros, pero sobre todo las joyas del inquisidor, en especial un ónice del tamaño de un huevo engarzado en un magnifico colgante... Además hemos encontrado un gato lo he llamado Sargazo, creo que nos dará buena suerte... Hemos enterrado todas las joyas menos el ónice en una pequeña isla, como vamos a tortuga no queremos tener sorpresas...

26 de Mayo: Noto algo raro en el ambiente, los hombres están mas sombríos conforme nos acercamos a Tortuga. Hoy al mediodía ha habido una pelea y un marinero ha muerto.

27 de Mayo: ... algunos de mis hombres parecen enfermos, tienen pesadillas y murmuran cosas, yo mismo he tenido terribles pesadillas esta noche... los hombres parecen enloquecidos y terriblemente irascibles, no se que va a pasar si no llegamos pronto a Tortuga...

28 de Mayo: ... Los hombres han empezado a sacar sus armas y matarse entre ellos, estoy encerrado en mi camarote y oigo como se

dirigieron a Tortuga, pero en el camino algo terrible les sucedió, por alguna extraña razón, tal vez una maldición, los hombres enloquecieron y se mataron entre sí acabando como hemos visto. Sería mejor no comentar esto entre los hombres, ya están bastante nerviosos. Por otra parte por mas que hemos buscado en el barco no aparece el otro pedazo del mapa, sea quien lo tenga supongo que será uno al que le falta un pendiente y un pedazo de oreja, no hay ningún cadáver así en el barco por lo que creo que ese maldito debió escapar en un bote o a nado, aun así tendremos los ojos abiertos por si lo vemos por ahí, para que nos de el fragmento de mapa y ciertas explicaciones sobre lo sucedido.

El viento se mantiene y no creo que tardemos demasiado en llegar a Tortuga, los hombres parecen tranquilos pero aún así hoy dormiré con mi pistola cargada, Sargazo me llama para que juegue con el

acercan dando alaridos, se que estoy perdido, estamos perdidos, Dios bendito estamos malditos...

Mapa del Tesoro:

74° 17...

21° 5...

A 300 pa...

Fuerte hasta

Debajo de la palmera...

Que se ve...

Tortuga:

Hoy a primera hora hemos avistado el puerto de Tortuga, es un puerto mediano, con una media docena de buenos barcos fondeados en su rada y un centenar de casas que se desparraman, sin orden, por la ladera de una colina al pie de la playa. El puerto estaba animado, pude oler el bucán ahumándose, mezclado con el olor a salitre y a selva, a ron y a hembra, que llegaban fuertes a las narices de este cansado marinero. Solo junto al embarcadero había cuatro tabernas y dos prostíbulos, donde los piratas gastaban sus ganancias mas aprisa que lo que las conseguían. En el puerto una inspección rutinaria de la milicia me hizo recordar que a pesar de ser un nido de rufianes Tortuga estaba bajo mandato de la corona francesa y que aunque poca alguna ley si que regía los designios de la ciudad. La llamada Hermandad de los Hermanos de la Costa, compuesta por los mas famosos capitanes colaboraban con el gobernador para que Tortuga siguiese siendo un puerto seguro, y ellos imponían justicia al modo de los piratas, de manera implacable.

Mis primeros intentos de reclutar marineros fueron infructuosos excepto en el caso de un desagradable y maloliente tullido llamado Boulon quien me explicó que sin el beneplácito de uno de los grandes capitanes que

Boulon:

Vig: 10

Man: 10

Agi: 10

Per: 12

Vol: 10

Con: 12

Enc: 9

Ref: +1 Conc: +1 Cor: -1

Habilidades:

Abrir cerraduras 12, cocinar 10, manejar botes 10, combate sin armas 10, buscar 14, seguir rastros 14, machete 14, pistolas 14, conocimiento zona 14, bajos fondos 10, leer escribir 12, pidding english 12, primeros auxilios 13, burocracia 13, ciencias ocultas 12.

Ventajas:

Memoria eidética

Sentido del peligro

Desventajas:

Cobardía

Estatus negativo

Lealdad (-2)

Maloliente

Mutilado (Pata de palo)

Boulon viste unos calzones que en sus tiempos fueron de un hermoso terciopelo rojo bajo los que asoma una pata de palo. Los lleva sujetos de un pesado cinturón de hebilla gruesa del que cuelga la hoja de un machete y en el que descansa cruzada una pistola con llave de sílex. Una chaquetilla y un pañuelo de seda completan su vestuario.

Boulon es un tipo cobarde pero fiel, sabe moverse entre los piratas y constituye un atento y valioso aliado.

regían la ciudad era prácticamente imposible enrolar a un marinero, y menos a las ordenes de un desconocido capitán dueño de un cascarón de nuez sin siquiera cañones. El me comentó que en aquel momento destacaban dos capitanes sobre los demás, el valiente y refinado *Richard* y el sanguinario *Gui Le Bon*, y que de querer una tripulación debía ganarme el favor de uno de los dos. Como me explicó después cada uno de ellos mataba el tiempo en el dique seco en dos tabernas diferentes, *Richard* en *Parnaso* en el mismo puerto y *Le Bon* en *La Rochelle* mas al interior.

Al inquirirle a *Boulon* acerca del *Mermaid* de *Alonso de Guevara* o sobre un hombre sin lóbulo en la oreja aseguró que no los había visto en *Tortuga* desde que el estaba allí y eso parecía ser bastante tiempo.

Parnaso era la típica taberna de puerto, ron, comida y mujeres, solo que atendiendo tal vez a los gustos refinados de *Richard* al fondo del local sobre una tarima improvisada unos piratas se esforzaban en representar una obra, al parecer muy cómica por la algarada que hacían los piratas, que según supe luego representaba alguna de las hazañas mas renombradas de *Richard*.

El estaba sentado a un lado cerca del escenario junto a dos de las mas hermosas muchachas que había visto en puerto alguno, cerca de el tres aguerridos marineros le guardaban las

Richard:

Vig: 12

Man: 12

Agi: 14

Vol: 15

Con: 12

Enc: 15

Ref: +4 *Conc:* +2 *Cor:* +4

Habilidades:

Tripular navíos 16, *combate sin armas* 18, *sigilo* 18, *acrobacias* 18, *escape artístico* 16, *tregar* 18, *saltar* 18, *detectar mentiras* 16, *disfraces* 17, *juegos de azar* 17, *orientación* 16, *armas improvisadas* 14, *daga* 17, *machete* 17, *pistolas* 18, *mosquetes* 15, *cañones* 16, *conocimiento zona* 18, *cerbatana* 14, *esgrima* 19, *capitanear* 18, *frialdad* 17, *teatro* 17, *diplomacia* 16, *intimidar* 16, *supervivencia* 18, *convencer* 16, *bajos fondos* 16, *savoir-faire* 14, *heráldica* 12, *leer escribir* 16, *Ingles* 14, *castellano* 14, *italiano* 12, *comerciar* 13, *navegación* 16, *cartografía* 16, *tácticas* 15, *charlatanería* 18, *liderazgo* 19, *seducción* 19, *oratoria* 18, *literatura* 16.

Ventajas:

Ambidextro

Apariencia hermosa 10

Estatus pirata capitán

Felino

Sentido del peligro

Suerte

Voz resonante

Desventajas:

Lujurioso

Richard es un caballero de unos treinta años, esbelto y elegante, luce una magnífica cabellera negra y unos finísimos bigotes a la última

espaldas, en una mesa contigua estaban los que parecían los lugartenientes de Richard que según me apuntó Boulon se llamaban *Le Grot* y *Goyenette*, y parecían hombres recios y decididos. El propio Richard resultaba un personaje especial, exquisito en sus formas sin llegar al amaneramiento, recibía miradas de adoración y respeto de sus hombres y de deseo de las mujeres como yo jamás había visto. Reía con franqueza como solo ríen los grandes hombres y daba ordenes firmes sin llegar a ser rudas y todos le obedecían en el acto, pero no servilmente sino como aquel que está llevando a cabo una misión de la más alta importancia.

No pude hablar con él inmediatamente, sus lugartenientes escucharon escépticos mis peticiones y mis razones, tratando yo de ocultar mis verdaderos motivos para no ponerme en peligro ante oídos codiciosos. Estando yo dando mis explicaciones se oyó la voz de Richard llamándome a su presencia, tuve con él una corta pero intensa entrevista, en la que en todo momento intuía que Richard sabía que le estaba mintiendo, a pesar de ello pareció que me tomaba confianza y me prometió una tripulación si yo le demostraba que era digno de ella, digno de formar parte de los amigos de Richard. Seguidamente me despidió educadamente emplazándome allí mismo para cuando fuese merecedor de su favor.

moda parisina. Viste unos magníficos calzones de seda negra, camisa también de seda y un espléndido jubón de terciopelo rojo con decoración a base de hilo de oro y con refuerzos de cuero al interior. En su magnífico cinturón aparecen cruzadas dos magníficas pistolas largas con empuñaduras nacaradas y damasquinados. De su costado cuelga un bello rapier de guarda plateada.

Richard es un pirata noble, hijo de unos comerciantes occitanos, trabajó como actor de teatro hasta que por un lío de faldas debió huir hacia las Antillas, aquí al no encontrar entre gente tan barbara lugar para un actor pronto se enroló en una tripulación pirata. Implacable con la espada y con las mujeres pronto se ganó una gran fama que unida a su capacidad de mando y a su habilidad diplomática le han llevado a ocupar un lugar de importancia entre los hermanos de la Costa. Su fragata *Ariadne* es uno de los mejores navíos que se pueden encontrar en el Caribe con 25 cañones por banda y 160 tripulantes supone un magnífico oponente para cualquier galeón español. Desde hace dos años Richard navega con patente de corso francesa.

Entre los Hermanos de la Costa es respetado por unos y envidiado por otros, con *Qui le Bon* mantiene un terrible pulso por un viejo rescate sin resolver.

Según Boulón me explicó había dos buenas formas de ganarse el favor de Richard, una era presentarle una hermosa mujer, cosa realmente difícil en Tortuga, ya que se decía que incluso mantenía tratos con la hija del gobernador, y la otra era procurarle una posición de ventaja frente a Le Bon en el consejo de la Hermandad, bien dejándole en ridículo, bien consiguiendo información peligrosa para Le Bon.

Visto como estaban las cosas decidí pasarme por La Rochelle y ver que podía sacar en claro de allí. Ya dos calles antes de llegar pude oír el jaleo que vomitaban las puertas y ventanas del local, dentro tres fuegos iluminaban la sala con una luz infernal, llenándolo todo de un humo espeso. Por el suelo lleno de desperdicios andaban unos grandes perros de caza, en una esquina una pelea entre dos marinos hacia las delicias del público. Solo se veía alguna fea prostituta intentando sacar unos pesos a algún marinero borracho. Dominándolo todo, sentado sobre un trono algo elevado del suelo decorado con un par de calaveras, según dice Boulon de dos contramaestres que intentaron rebelársele, está sentado Gui Le Bon, mirándolo todo con ojos enloquecidos, una botella de ron en la diestra y una pistola en la siniestra, pistola que a escasos segundos de entrar disparó sobre uno de los hombres que peleaban diciendo que armaban demasiado jaleo. Al momento

Gui Le Bon:

Vig: 14

Man: 11

Agi: 13

Per: 13

Vol: 14

Con: 11

Enc: 10

Ref: +3 Conc: +0 Cor: +5

Habilidades:

Alternar 18, correr 16, tripular navíos 15, manejar botes 14, combate sin armas 18, trepar 15, saltar 14, armas improvisadas 17, machete 17, claymore 19, látigo 14, pistola 16, mosquete 18, conocimiento de la zona 15, esgrima 17, capitanear 18, frialdad 18, diplomacia 13, intimidar 19, pidding english 13, navegación 16, tácticas 16, liderazgo 16.

Ventajas:

Sigado de acero

Inmunidad

Marrullero

Voz resonante

Estatus pirata capitán

Desventajas:

Alcoholismo

Codicia

Fealdad -5

Mal temperamento

Sed de sangre

Le Bon es un tipo grande, feo y algo grueso, con una gran barba negra. Viste un traje azul lujoso pero sucio y siempre porta un machete, su claymore y una gigantesca pistola de dos cañones. Tiene tan mal carácter como mal aliento y dirige a sus hombres con mano de hierro, estos mas que respeto le tienen miedo.

todo el mundo se calló hasta que *Le Bon* empezó a reírse con un terrible estruendo que dio comienzo de nuevo a la fiesta, aún así yo noté como en ese intervalo de tiempo *Le Bon* me atravesaba con sus ojos de acero. Al momento hizo un gesto a uno de sus lugartenientes, un tipo marcado llamado *Sousa*, que desafiante se nos acercó a inquirirnos sobre nuestra presencia. En ese momento entro el otro lugarteniente de *Le Bon*, *Hamed* el mulato, y junto a el hablando entró un hombre ¡al que le faltaba el lóbulo de la oreja derecha!

Al poco estuve hablando con el mismísimo *Le Bon* muy brevemente ya que se mofó de mi petición e hizo un comentario sobre vendernos como engagés y quedarse con nuestra pinaza, así que decidí salir de aquel ambiente tan peligroso y amenazante.

Comprendí que por parte de *Le Bon* no iba a conseguir nada en claro, así que opté rápidamente por el bando de *Richard*, pense que un hombre valiente como el sabría reconocer un acto de valor y de arrojo, y si este estaba dirigido contra el bando de su peor enemigo en el consejo aún mejor. Mientras marchaba con *Boulon* y mis hombres calle abajo iba pensando las diferentes posibilidades que me reportasen el favor de *Richard* y me permitiesen a la vez indagar sobre la otra mitad del mapa y sobre el hombre de la oreja cortada, sin ganarme por ello la ira de *Le Bon* y sus hombres.

Sousa:

Vig: 12

Man: 11

Agi: 13

Per: 13

Vol: 12

Con: 10

Enc: 12

Ref: +2 Conc: +0 Cor: +2

Habilidades:

Tripular navíos 13, combate sin armas 14, machete 17, pistola 15, mosquete 15, capitanear 13, intimidar 13, bajos fondos 12, navegación 12, liderazgo 12

Ventajas

Puntería

Estatus pirata capitán

Desventajas

Codicia

Mal temperamento

Sousa es un tipo servil pero ambicioso, viste calzones y chaleco blancos y porta un machete y una pistola, destaca por una impresionante cicatriz que le corre el rostro, que según dicen le hizo el propio *Le Bon*.

Hamed:

Vig: 14

Man: 11

Agi: 12

Per: 13

Vol: 13

Con: 9

Ref: +2 Conc: +0 Cor: +3

Habilidades:

Alternar 17, nadar 18, tripular navío 12, manejar botes 13, combate sin armas 15, trepar 14, saltar 13, seguir rastros 14, orientación 13, machete 16, mosquete 18, capitanear 16, intimidar 16, navegación 10,

Como pude saber mas adelante el hombre de la oreja cortada se llamaba Van Gauss y había sido encontrado por el barco de Hamed, el Luna Roja cerca de la isla de San Juan, flotando en una balsa, y de alguna manera se había ganado la confianza del capitán. Nada más verle temí por el barco y por el tesoro, de alguna manera sabía que tenía muy poco tiempo y que tenía que conseguir una tripulación cuanto antes.

Por la cabeza se me pasaron varias soluciones, desde robar algo en el Kraken el barco de Le Bon, a retar a duelo a alguno de sus lugartenientes.

Pensando en las diferentes opciones nos dirigimos al Flor de Lys, una taberna del puerto, porque como todo el mundo sabe todo buen pirata piensa mejor con una buena botella de ron.

Tras conseguir la tripulación de una manera que no conviene explicar aquí y ahora pusimos rumbo, ya a bordo del Lieja hacia la isla del tesoro. La otra parte no la llevaba Van Gauss como pudimos comprobar después, así que sospecho que debe tenerla uno de los Hombres de Le Bon, así que no espero que recuperar el tesoro sea un paseo sino mas bien una batalla campal.

Liderazgo 13

Ventajas:

Felino

Sentido del peligro

Estatus pirata, capitán

Desventajas:

Mudo

Antisocial

Hamed es un mulato mudo, nacido en tierras beréberes fue seleccionado para servir a un Sultán que le cortó la lengua para asegurar sus secretos. Fue rescatado por Le Bon de una galeaza española a donde había ido a parar, y tras salvarle la vida en una trampa de los españoles Le Bon le convirtió en su lugarteniente mas fiel. Porta siempre un pantalón de lino blanco, un rifle árabe y un machete

Van Gauss:

Vig: 11

Man: 10

Agi: 11

Per: 12

Vol: 12

Con: 8

Enc: 9

Ref: +1 Conc: -1 Cor: +1

Habilidades:

Combate sin armas 12, sigilo 11, machete 14, cuchillo 12, pistola 13, mosquete 16, intimidar 11, manejar botes 12, tripular navíos 11

Ventajas:

Suerte

Desventajas:

Codicia

Van gauss es un tipo rastrero y codicioso que hará lo posible por conseguir el tesoro. Va vestido con ropas viejas y lleva un mosquete, machete y una pistola al cinto. No lleva el mapa encima

El tesoro de la isla del Loro:

Como antes contamos tras ganarnos el favor de Richard al robar la bandera del Luna Roja, este nos mando cuarenta hombres para que formasen parte de la tripulación, ya en el Lijeja tras un día de puesta a punto en el que nos dedicamos a reparar los daños en el velamen y la arboladura, así como a adecentar la superficie del casco y la cubierta. Una vez hechos estos preparativos tratamos de averiguar donde estaba la isla, comparando el dibujo que teníamos con el área que delimitaban las coordenadas en las cartas del Lijeja. Finalmente decidimos que la mejor opción era una pequeña isla situada en las Bahamas que, aunque deshabitada, los piratas solían utilizar como fuente de aprovisionamiento de agua dulce y que los piratas llaman isla del Loro, tanto por la cantidad de estos animales como por la forma de pico de oro que uno de sus cabos tiene.

Navegamos día y noche en esa dirección y gracias al buen viento y a la pericia de los marineros en dos jornadas alcanzamos uno de los fondeaderos de la isla en la zona de oriente. La isla era pequeña unas 100 hectáreas de palmerales, en los que destaca un pequeño promontorio en poniente cubierto con una vegetación mas densa. La bahía donde fondeamos tiene forma de herradura y calado

La isla del Loro:

- 1- Bahía Ojo De Loro
- 2- Ruinas del fuerte
- 3- Río Loro
- 4- Arbol muerto
- 5- Tesoro
- 6- Guarida de Luyck

Luyck:

Vig: 10

Man: 11

Agi: 11

Per: 10

Vol: 10

Con: 8

Enc: 9

Ref: +0 Conc: -1 Cor: +0

Habilidades:

Combate sin armas 12, sigilo 13, trepar 13, buscar 11, orientación 12, armas improvisadas 11, machete 14, cuchillo 12, rifle 17, pistola 14, conocimiento de la zona 15, intimidar 11, pidgin english 10, patois 10, cocinar 12, comerciar 8, manejar botes 14, tripular navíos 11, trampas 13, pescar 12

Ventajas:

Puntería

Visión nocturna

suficiente en el canal y en el centro para permitir el paso de nuestro bergantín.. Al borde de la bahía se hallan las ruinas de un viejo fuerte. Sabiendo que probablemente los hombres de *Le Bon* venían pisándonos los talones supuse que la opción mas inteligente era asegurar la resistencia en el fuerte y mandar al otro lado de la isla al *Lieja*, para asegurarnos así la huida y poder peinar con garantías la isla en el caso de que el *Luna Roja* o algún otro barco de los hombres de *Le Bon* llegase y nos cerrase la salida de la isla. Por ello descargamos víveres suficientes y seis cañones del *Lieja* y los apostamos en el fuerte, al tiempo que algunos hombres reforzaban las defensas con troncos de palmeras y fosos. El *Lieja*, mientras tanto dio la vuelta a la isla con la tripulación justa a la espera de que llegásemos a ellos con el tesoro.

Durante los preparativos pudimos ver que el interior del palmeral estaba lleno de trampas, durante la tala de palmeras dos hombres cayeron asesinados por infames trampas hechas con ramas y pinchos, cuando los encontramos después de oír sus alaridos aún permanecían con vida, empalados en estacas, agonizando, a pesar de que lo intentamos no pudimos hacer nada por ellos y a pesar de estar reventados por dentro duraron varias horas. Esto no gusto mucho a los hombres, parecía

Desventajas:

Antisocial

Delirios paranoides

Luyck fue dejado en la isla tras ser enterrado el tesoro. Había cometido el pecado imperdonable de dormirse en una guardia, lo que tradicionalmente se castiga con la muerte. *Luyck* nunca ha sido un tipo muy cuerdo, siempre se mostró arisco y solitario, algunos incluso decían que estaba alucinado, todo esto se ha agravado en las últimas semanas de soledad, poco a poco va abandonando sus últimos rasgos de humanidad, habla con los animales y las plantas y está dispuesto a evitar como sea que alguien ocupe su isla y robe su tesoro, que desenterró y ahora tiene escondido en su refugio. Cuando vea llegar el *Lieja* tendrá un momento de lucidez y se acercará a husmear, cuando solo vea a desconocidos se le antojarán fieras, acto seguido se refugiará en la noche para acabar con ellos uno por uno con su rifle.

Luyck viste ropa de cuero pobremente curtida, va descalzo y lleva una poblada barba. Tiene un rifle de precisión (-2 dif), un machete, una pistola (4d) y un cuchillo. También se ha puesto algunas de las joyas del tesoro, concretamente un collar de oro con un crucifijo y media docena de anillos.

como si la muerte planease sobre nuestras cabezas esperando a asestar su fatal golpe. Además algunos de los hombres vinieron a contarme que les había parecido ver a algo o alguien merodeando entre los árboles, pero solo pudieron verlo un segundo antes de desaparecer. Debido a esta tensión y a que la isla pudiera hallarse habitada, sin olvidar además a Van Gauss y Samed, decidí poner doble guardia en el fuerte, temeroso de alguna felonía.

Por la noche el disparo de un rifle nos despertó, un hombre vino a mi corriendo para decirme que Françoise había caído muerto por el tiro cuando hacían guardia juntos, el pobre diablo tenía la cara blanca del susto y el chaleco lleno de sangre y sesos. Después, cuando fui a ver lo sucedido vi el cuerpo de Françoise tendido en la empalizada con la cabeza reventada por un balazo. Tras esto ordené a los hombres que tuviesen cuidado y no asomasen la cabeza. A pesar de esto durante la noche dos hombres mas cayeron, en estos casos a sus compañeros les pareció ver un destello que salía de entre los árboles.

A la mañana siguiente los hombres estaban muy nerviosos y a pesar de que fuimos a los alrededores de los lugares donde habían visto los destellos, no pudimos encontrar ningún rastro, a parte de los restos de una carga, lo que si vimos es que los lugares estaban a mas de 200 pies del fuerte, demasiado lejos para cualquier mosquete.

Las Trampas:

Luyck se ha dedicado ha sembrar los alrededores de trampas, principalmente cerca del fuerte, de donde se enterró el tesoro y de su refugio. Las trampas son de dos tipos, los pozos y las ramas látigo.

Pozos: Son mas difíciles de ver (Buscar o percepción C. E. mínima 3), pero también son mas escasas (15% cerca del fuerte, 25% cerca de la x y 10 % cerca del refugio. Tira aun vez por cada personaje cada dos horas, si alguno de los personajes tiene suerte podrá repetir sin coste esta tirada, por cada diez marineros husmeando hay un 50% de que caiga uno cada dos horas). Se pueden evitar (tirada de saltar, acrobacias o agilidad C. E. 3 mínimo) y hacen un daño de 10d6.

Látigos de ramas: Estas trampas están hechas por una rama tensada con una cuerda y camuflada entre el follaje, en la que se atraviesan estacas a modo de pincho. Se disparan cuando se toca la cuerda que las mantienen tensas, por ello son más fáciles de ver (percepción o buscar), son mas numerosas (20 % junto al fuerte, 10% junto a la x y 25 % junto al refugio. Funcionan igual que las trampas de pozo). Golpean con una habilidad de 18- hca (combate sin armas) del oponente, se pueden esquivar y causan 10d6 de daño.

de ver aquello nos pusimos a buscar algún rastro del tesoro por la zona marcada en el mapa, un hombre mas cayó en una trampa muriendo en el acto. La búsqueda, infructuosa, fue interrumpida a medio día cuando uno de los vigías apostados en la boca de la bahía para vigilar la llegada de barcos avisó de la presencia de un bergantín a unas 20 millas de la costa, yo temiéndome que fuese el *Luna roja* decidí poner fin a la búsqueda por aquel día y corrimos a refugiarnos en el fuerte donde preparamos los cañones, yo me pasé toda la tarde preguntando donde estaría el vigía que había apostado en el promontorio, y que lógicamente tenía que haber visto antes la presencia de un barco.

El *Luna Roja* entró confiado unas horas mas tarde en la bahía, nuestro recibimiento consistió en un par de andanadas bien dirigidas desde la empalizada del fuerte, la bahía se lleno de humo y cuando se disipo vimos que el *Luna Roja* se ponía al paio, mostrándonos el costado de babor y las bocas negras de sus cañones, por obra de algún hado infernal el navío solo había sufrido leves daños en los aparejos y ahora se disponía a responder.

El intercambio de disparos duró unos tensos quince minutos, dos de nuestros cañones callaron y ellos sufrieron no menos daños en su cubierta, no obstante en medio de la refriega se las habían apañado para arriar sus botes con unos cuarenta hombres comandados por el propio *Hamed*, acercándose al amparo del humo y de la cada vez mayor oscuridad, a las orillas de

Bergantín, Luna Roja:

Mástiles: 2

Aparejos: 7 (r)

Eslora y manga: 22 y 8

Calado: 3

Cañones: 12 cl. (5)

10 cu. (4)

Tripulantes: 90

Tonelaje: 200

Velocidad: 6

Resistencia: 11

Botes: 4

Marineros:

Vig: 9

Man: 10

Agi: 10

Per: 9

Vol: 10

Con: 8

Enc: 9

Ref: -1 *Conc:* -1 *Cor:* -1

Habilidades:

Alternar 12, *tripular* 11, *manejar botes* 12, *combate sin armas* 11, *sigilo* 10, *tregar* 12, *juegos de azar* 10, *orientación* 10, *armas improvisadas* 10, *machete* 12, *cuchillo* 12, *pistola* 11, *mosquete* 13, *conocimiento Caribe* 12, *intimidar* 11, *supervivencia* 14, *bajos fondos* 10, *ingles* 11, *patois* 10, *comerciar* 12, *charlatanería* 14.

Los marineros visten funcionalmente, calzones, botas y chaleco, todos llevan machete, la mayoría pistola y unos pocos mosquetes. Son impetuosos, pendencieros y

la bahía, nosotros sin tiempo para espantarlos a cañonazos, nos preparamos para rechazarlos en la empalizada, al tiempo que seguíamos castigando al *Luna Roja*. Al de unos minutos, amparados por la maleza estuvieron junto a nosotros, los recibimos con una andanada de disparos de mosquete, que barrió su primera línea sin cesar por ello su avance. La lucha cuerpo a cuerpo fue terrible, casi nos doblaban en número pero nuestra resistencia fue firme, de tal manera que los rechazamos. El asalto no estaba dirigido por Hamed, como yo pensaba, sino que este aprovechando la confusión había aprovechado para ir en busca del tesoro, cuya localización debía saber el Holandés de la oreja cortada.

La pelea fue terrible, con muchas bajas por ambos bandos, los hombres de hamed se retiraron de nuevo al luna roja y decidieron aplastarnos con su mayor potencia artillera.

Mientras yo y algunos hombres mas nos internamos en la espesura en busca de Hamed, al tiempo que un mensajero corría a informar al Lieja de nuestra situación, pensando en que podían atacar al *Luna Roja* por la espalda sin que estos tuviesen tiempo pera responder, y mandarlos de una vez al fondo.

Con estos pensamientos y esperando que cambiase nuestra suerte corrimos hacia la selva con Sargazo detrás nuestro.

Seguimos un camino seguro que habíamos recorrido esta mañana, sin olvidar ni por un instante el tirador que acechaba entre las sombras. De esta manera en unos minutos

Oficiales:

Vig: 10

Man: 10

Agi: 11

Per: 1

Vol: 10

Con: 10

Enc: 10

Ref: 0 Conc: 0 Cor: 0

Habilidades:

Alternar 12, tripular navíos 12, trepar 12, cabalgar 12, juegos de azar 12, pistolas 12, mosquete 13, esgrima 13, conocimiento Caribe 12, capitanear 10, frialdad 11, teatro 13, diplomacia 12, convencer 11, navegación 13, patois 14, piddin english 12, cartografía 11, tácticas 11, liderazgo 12.

Oficial artillero:

cañones 14

Los oficiales son los mejores hombres de la tripulación, en el *Luna Roja* hay seis, dos de ellos artilleros. Son tipos duros endurecidos en cientos de batallas y peleas, que ofrecen conocimientos además de una lealtad indiscutible, sin ellos la tripulación sería un conjunto de marinos indisciplinados.

Visten igual que los marineros pero se distinguen por llevar siempre una o dos pistolas además de un sable de abordaje.

aparecimos en el borde de un claro, en medio del cual cuatro marineros se afanaban en excavar un agujero mientras Hamed y el Holandés miraban. Este último gritaba que aquello no era posible, que el cofre tenía que estar ahí, que él mismo había ayudado a enterrarlo. Sin pensarlo mas cargamos contra ellos, cogiéndolos por sorpresa, a todos menos a ese perro de Hasan, que parece protegido por mil demonios de la guarda. A de pocos segundos cuando nuestros aceros estaban ya chocando, furiosos, oímos un disparo, y el holandés que estaba luchando con uno de mis hombres cayó al suelo con una bala atravesándole el pecho, dejándole allí una rosa roja de sangre, acto seguido oímos una voz que nos ordenaba quedarnos quietos, nosotros, sin pensar en ello nos dispersamos ocultándonos entre el follaje, otro tiro sonó y un marinero cayó. Pronto vimos de donde salían los disparos y sigilosos rodeamos al tirador acabando con el, era un pobre diablo, seguramente abandonado allí por sus compañeros del Lieja. Allí mismo pusimos fin a nuestras disputas Hamed y yo, resultó que el marrano era una persona honorable y aceptó dilucidar la entrega de su barco y de sus hombres con un duelo. La pelea fue encarnizada, al final Hamed cayó gravemente herido, decidí no matarlo y como pude ver luego de esta manera me gané su lealtad. Después encontrar el refugio del hombrécillo no fue difícil y allí encontramos el cofre del tesoro, como de otra parte nos habían indicado las joyas que este portaba.

El refugio de Luyck:

En medio de la selva, en la cara este del promontorio hay una pequeña cueva oculta por una cascada que forma el arroyo. Dentro Luyck se ha acomodado como ha podido, allí hay un jergón, unos cocos y el cofre del tesoro.

El tesoro:

Contiene oro, plata y piedras preciosas por valor de unos 3000 pesos, además contiene un pliego de papeles, escritos en castellano en el que están redactados los procedimientos de un proceso inquisitorial contra Don Alonso De Guevara, al que se le acusa de tomar parte en ceremonias paganas junto a otros hombres y mujeres de la Corte. Este proceso era la razón principal del viaje del Inquisidor De Las Heras, con una orden de aprehensión y deportación inmediata a la metrópoli para su juicio por un tribunal de la Santa Inquisición.

El ónice:

Es una magnífica piedra del tamaño de un huevo engarzada en un colgante de oro. No tiene una superficie pura sino que, según sea la incidencia de la luz, adquiere veteados grisáceos en forma de nebulosas.

El tesoro era increíblemente rico, oro, joyas y papeles que como luego vimos podrían ser los mas valiosos. El ónice lo encontramos entre las ropas del Holandés. Cuando volvimos a la bahía llevando a Hamed con nosotros, vimos que el Luna Roja se había rendido ante la trampa del Lieja y que sus hombres se habían rendido. Estando así las cosas dejamos a Hamed con sus hombres para que reparasen el barco y tras cargar los cañones pusimos de nuevo rumbo a Tortuga, con una promesa de lealtad formulada en los ojos de Hamed

su valor debe de ser altísimo pero aquel que lo coja procurará que no se desprendan de él, robándolo si es necesario. A aquel que lleve el ónice, algunos marineros insistirán en que lo leve el capitán como símbolo (venderlo en Las Indias supondría perder gran parte de su valor), Sargazo se le pegará a los talones