

# Piratas del Caribe: El Tesoro de Corrigan

Por [Mario Magallanes](#)

Ésta es una aventura ambientada en la época dorada de la piratería en el Caribe. Aunque la aventura no ha sido escrita con un juego específico en mente, las situaciones que se presentan son propias de una película de aventuras, al alcance sólo de héroes capaces de las más increíbles proezas. El tono general es decididamente heroico: Ésta es una aventura con héroes simpáticos y villanos odiosos. Por ello podría adaptarse a sistemas de juego tales como Séptimo Mar, Feng Shui, Mago: La Cruzada, Exaltado, o Dungeons & Dragons (para personajes de octavo nivel o superior). La aventura asume implícitamente que los personajes pueden contratar una tripulación y un navío que capitanean.

Aunque la acción transcurre nominalmente en el Caribe, los lugares que se describen son imaginarios. Siéntete libre para adaptarlos a un contexto histórico o fantástico. Si quieres cambiar Porcupine por Port Royal o llevar la acción al Archipiélago de la Medianoche, adelante.

## Introducción

Años atrás, Black Jack Corrigan era el terror del Caribe. A bordo de su barco, la Bestia del Mar, Corrigan saqueó puertos, asaltó galeones cargados de oro y plata procedente de las Indias, y cometió toda clase de tropelías a lo largo y ancho de los mares caribeños.

Pero la codicia de Corrigan lo arrastró al infierno. En 1631, tras una serie de abordajes especialmente provechosos que le repararon numerosas riquezas, se empeñó en continuar con la campaña de saqueo, en contra de los deseos de su tripulación, deseosa de regresar a un puerto en el que gastar su parte del botín.

La suerte no les fue favorable y cayeron en una emboscada. La batalla fue feroz y la Bestia del Mar sólo pudo escapar tras un disparo fortuito que alcanzó la santabárbara de uno de sus perseguidores. A esto siguió un sangriento motín provocado por tripulantes que culpaban de su infortunio a la excesiva avaricia de su capitán. Herido de muerte, con su barco apenas capaz de navegar, Corrigan obligó a los tripulantes supervivientes a desembarcar a punta de pistola, y según dice la leyenda, puso rumbo a su refugio secreto, para morir allí con su tesoro.

Los pocos supervivientes de su tripulación no vivieron mucho tiempo más: Las fiebres tropicales y las flechas envenenadas de los indios no tardaron en llevárselos. No obstante, uno de ellos, Jim Bowman, vivió lo suficiente para dibujar un mapa de la isla, con instrucciones para llegar al tesoro, y contar su historia a unos chavales de Porcupine, los cuales dividieron el mapa en cuatro partes. Luego se hicieron mayores, siguieron caminos separados, y se olvidaron de todo el asunto, pensando que no era más que un cuento inventado por un viejo borracho.

Hasta ahora. Robert Marchant, comerciante de Providence y uno de los depositarios del secreto del tesoro de Corrigan, murió hace dos meses debido a unas fiebres cerebrales. Mientras agonizaba, no cesaba de repetir incoherencias sobre el mapa, la isla de Porcupine y el pirata Corrigan. Su hija, Jacqueline encontró el mapa mientras ordenaba los papeles de su padre. La familia Marchant está arruinada: Una racha de mala suerte en los negocios, incluyendo varios naufragios y ataques piratas causaron que sus inversiones marítimas se fueran a pique, tanto en sentido literal como metafórico. Jackie confía en que el tesoro le permitirá restaurar la fortuna de la familia. Asumiendo, claro está que pueda reunir y encontrar una tripulación decente con la que llegar a un acuerdo...

## El reparto

**Jacqueline Marchant** (*interpretada por Amy Acker*): La hija de Robert Marchant, una joven decidida a encontrar el tesoro de Corrigan, y a meter a los personajes en cuantos líos sea necesario para ello. Es valiente y no carece de recursos, pero no es tan lista como cree. Si estás dirigiendo esta aventura como un episodio aislado, sería perfecta como un personaje jugador.

**Jacob Van Essen**, "El Holandés" (*interpretado por John Malkovich*): Uno de los piratas más peligrosos de los que asolan estas costas. Un sujeto traicionero, arbitrario en su crueldad, y totalmente carente de escrúpulos. Siempre habla con suavidad cuando se dispone a matar a alguien.

**Capitán Alec Carstairs** (*interpretado por Jeremy Northam*). Oficial de la armada británica, decidido a limpiar el Caribe de piratas, cueste lo que cueste. Carstairs es un tirano obsesivo que fustiga a su tripulación constantemente para sacar el máximo rendimiento de ellos, y castiga duramente cualquier error cometido. Con los criminales que caen en sus manos no tiene piedad alguna.

**Joao Da Silva** (*interpretado por Don Cheadle*): Cabo de mar y depositario de uno de los fragmentos del tesoro. Un marinero serio, curtido, acostumbrado a los giros (y golpes) que da la vida.

### Primera Escena: ¡Al Abordaje!

La aventura empieza in media res, con el barco de los personajes persiguiendo un bergantín en alta mar, en aguas caribeñas. Es un día brillante y soleado, el mar está en relativa calma, el viento sopla con vigor y el bergantín es una presa fácil que les supondrá un succulento botín ¿qué más podrían desear? Deja que los personajes se luzcan ladrando órdenes en cubierta en medio de la actividad frenética que precede al inminente abordaje.

El abordaje será coser y cantar, ya que la tripulación del bergantín no es rival para los piratas, no quiere complicarse la vida, y sólo opondrá una resistencia testimonial antes de rendirse. A menos, claro está, que los personajes se comporten como brutos sanguinarios, caso en que lucharán desesperadamente hasta el final (si los jugadores están tan ansiosos por complicarse la vida con sus matanzas, allá ellos). Hora de vaciar la bodega y liberar a los pasajeros de la pesada carga de sus objetos de valor.

No todas. Si alguno de los personajes baja a inspeccionar el camarote del capitán, se encontrará con una desagradable sorpresa: Al abrir la puerta del camarote del capitán, una bala se incrustará en el marco de la puerta, haciendo saltar una lluvia de astillas sobre el personaje. Entonces oirá una voz femenina procedente de alguna parte de la habitación (probablemente detrás de la mesa) diciéndole que se largue, ya que tiene otra arma cargada... no, dos armas cargadas. Tres armas. Y están cargadas. Y no dudará en disparar de nuevo. Y...

La autora del disparo es una atractiva y bien formada jovencita de diecinueve años, cuyos tirabuzones oscuros caen sobre su desafiante rostro. Está agazapada tras el escritorio del capitán, con la espalda pegada contra los cajones y dos pistolas cargadas (no tres, ni una) sobre su regazo. Es, por supuesto, Jacqueline Marchant.

Los personajes pueden resolver esta situación de varias formas. Pueden convencerla para que se rinda, o distraerla hablando desde la puerta mientras uno de ellos se descuelga por la popa y trata de entrar por la ventana del camarote (aunque Jackie probablemente le verá, dado que la tiene justo enfrente). Por otra parte, un personaje rápido y audaz tal vez consiga saltar dentro de la habitación antes de que Jackie vuelva a disparar, y acercarse lo suficiente para arrebatarse las armas. Si Jackie le gana la mano, le obligará a soltar las armas y a subir hasta cubierta, donde exigirá a los personajes que se rindan si no quieren que le vuele la cabeza a su compañero. La verdad es que no quiere volarle a la cabeza a nadie, pero ellos no lo saben, ¿no?. En general, la escena debería tener un matiz un tanto cómico. Diviértete poniendo en ridículo al personaje que se ha dejado capturar.

Cualquier personaje masculino que le eche un buen vistazo a Jackie, y en particular a su escote se dará cuenta de que lleva algo escondido en éste. Jackie se negará a entregárselo, así que es probable que alguno de ellos tenga forcejear con ella, quien no dudará en revolversse morder y patear a cualquiera que trate de quitárselo.

El objeto en cuestión no es otra cosa que un pergamino enrollado: Una vieja y ajada fragmento de pergamino, en el que se ha dibujado parte del perfil de la costa de una isla. En una de las esquinas figura la firma de un tal "Jim Bowman".

Pero los personajes tienen algo más importante de lo que preocuparse: Uno de los vigías anunciará el avistamiento de una fragata de la Armada Británica, que navega con celeridad hacia ellos. Supera ampliamente en potencia de fuego al navío de los personajes. En estas circunstancias, lo mejor que pueden hacer los personajes es abandonar el bergantín y huir con el botín que hayan conseguido recoger hasta el momento... lo que presumiblemente incluirá el mapa, y quizá a Jackie. Incluso si deciden dejar a Jackie en el bergantín, ésta no va a permitir que se larguen con el

fragmento de mapa: Si es preciso, seguirá a los personajes hasta su barco con la intención de recuperarlo (dejando a su ama de compañía en el bergantín, que ha estado observando todo con notable espanto). Por otra parte, Jackie es consciente de que su objetivo pasa por visitar Porcupine y reclutar una tripulación para ir en busca del tesoro, y a fin de cuentas los personajes parecen tener un mínimo de experiencia en estas cosas. También ayudará que alguno de ellos sea un tipo apuesto y gallardo (si dicha descripción no es aplicable a ninguno de los personajes porque los jugadores se gastaron todos los puntos en habilidades de combate, quizá deberías preguntarles cuándo fue la última vez que vieron una película de aventuras con Steve Buscemi en el papel principal). Por supuesto, en la mejor tradición de las heroínas cinematográficas, Jackie tratará a dicho personaje con absoluto desprecio.

Si los personajes no son lo bastante espabilados para darse cuenta de que el mapa es importante y lo dejan escapar, haz que se encuentren con Jackie más adelante, en Porcupine o en cualquier otro sitio que te parezca conveniente. Después de todo, está tratando de seguirle el rastro a los otros fragmentos del mapa. Si esto no funciona, resígnate y saca el tablero del "Risk".

Si por otra parte, los personajes deciden quedarse y plantar cara a los ingleses, adelante. Lo más probable es que pierdan y que sean capturados y conducidos hasta el penal más cercano, a la espera de ser juzgados y ahorcados por actos de piratería. A menos que el oficial británico decida ahorrarse los trámites y colgarlos del palo mayor para ganar tiempo. Este sería un desenlace de lo más desagradable, así que cabe esperar que tengan el buen gusto de improvisar un plan de fuga.

## Segunda Escena: Porcupine

Asumiendo que los personajes pregunten a Jackie sobre el mapa, ésta contará lo que sabe, incluyendo los delirios de su padre sobre Jim Bowman, Corrigan y Porcupine.

Porcupine es uno de los más infames puertos libres del Caribe, un refugio de piratas, criminales, y demás escoria. La clase de sitio donde gentuza como los personajes jugadores se sienten como pez en el agua, vamos.

Se puede recabar información sobre Jim Bowman en muelles y tabernas, preguntando a los más viejos del lugar e invitando a algunos tragos. Uno de ellos, un viejo pescador llamado Mendoza, recuerda bastante bien a Bowman, y les contará todo lo que sabe si le invitan a algunos tragos en un distinguido local conocido como la Taberna del Tiburón (de todas formas, si los personajes sacaron algo de botín del bergantín, es de rigor que se lo gasten organizando una juerga e invitando a todo el mundo).

La Taberna del Tiburón es un auténtico antro: El suelo está sucio y pegajoso, las paredes son de un color indefinido a la luz amarillenta de los candelabros, y el aire es irrespirable por el humo, el olor de la comida y la poca higiene de los clientes. Una plataforma de madera, hace las veces de piso superior. Candelabros proyectan algo de luz sobre paredes de un color indefinido. Rufianes, prostitutas y componen la distinguida clientela del establecimiento.

Una vez que se sienta cómodamente borracho, Mendoza contará todo lo que sabe a los personajes. Confirmará que Jim Bowman participó en las expediciones de piratería de Corrigan, cuya historia conoce bien. También recuerda al padre de Jackie, y al grupo de jovenzuelos con el que solía ir. Joao Da Silva, Curtis Beech. No los ha visto en muchos años, aunque ha oído que Marchant se enriqueció con el comercio, Da Silva sigue asaltando barcos y Beech, con mayor fortuna, tiene una plantación en Jamaica.

Mientras Mendoza habla, un grupo se acerca a la mesa de los personajes, encabezados por un hombre alto, y delgado, con la cabeza calva y una fina perilla y bigote rubios, vestido de negro, como un caballero. Los personajes lo reconocerán inmediatamente: Es "El Holandés", uno de los piratas más crueles y peligrosos de entre los que asolan estas costas. Le siguen sus dos hombres de confianza: Gumbo, un negro gigantesco con cuello de toro y brazos como troncos de árboles y un tipo canijo con dientes de ratón al que llaman Screech, por su afición a hacer rechinar los cuchillos que lleva consigo y que maneja con pericia letal.

Además del Holandés, Gumbo y Screech, hay media docena de rufianes rodeando la mesa de los personajes.

Por su parte, Jackie reconocerá al Holandés como el caballero que a finales del mes pasado se

presentó como un antiguo socio de negocios de su padre, al que vino a hacerle una oferta por ciertos papeles de su padre. El Holandés se burlará de la forma más educada posible de la elección de compañeros de Jackie y sugerirá llegar a un acuerdo ventajoso para todos. Por supuesto, la idea del Holandés de un acuerdo ventajoso para todos es que le entreguen el mapa y se hagan a un lado. Sonriendo de modo amenazador, insinuará los problemas que podría suponerles rechazar su proposición, mientras toca de modo casual la pareja de pistolas que lleva en el cinturón.

A estas alturas, cualquier personaje que tenga sangre en las venas seguramente decidirá hacer callar al Holandés por el expeditivo método de romperles los dientes. El Holandés como su gente están más que dispuestos. Si necesitas un detonante, Mendoza, demasiado embriagado saber lo que le conviene, podría levantarse para encararse con el Holandés, y recibir una buena tunda como consecuencia. Suponiendo que se monte una pelea en la taberna, aquí se exponen algunas ideas divertidas:

- El Holandés y sus secuaces tratarán de arrebatarse el trozo de mapa, que puede llegar a cambiar de manos varias veces durante el follón.
- No hay mucho espacio para blandir una espada y batirse en duelo, por lo que la mayor parte de la acción tendrá que ser con puños, porras, cuchillos o armas improvisadas. Es posible descargar pistoletazos, aunque en un local tan abarrotado siempre puede haber alguien que se interponga o desvíe el disparo en el último momento.
- En el piso superior hay ventanucos lo bastante anchos como para tirar a alguien por ellos si se lo proponen. En cambio, las barandillas de madera son algo quebradizas, por lo que cualquiera que se golpee contra ellas probablemente caerá al piso inferior.
- Es posible colgarse de los candelabros subiéndose a una mesa o saltando desde el piso superior (que aguanten o no el peso de los personajes ya es otro tema)
- Las banquetas, botellas rotas e instrumentos de trincar carne, pueden ser muy útiles como armas improvisadas. Las mesas no dan tanto juego, pero los personajes forzados pueden volcarlas y aplastar o arrinconar a sus enemigos con ellas.
- La mayoría de los clientes se mantendrán aparte hasta que los golpeen a ellos por equivocación, caso en que se sumarán a la pelea con entusiasmo.
- Con tanto alcohol derramado por todas partes, no sería de extrañar que la chispa de un disparo prendiera mesas, cortinas, la ropa o la barba de un pirata, llegando incluso a provocar un bonito incendio.

La pelea durará hasta que el Holandés y su grupo huyan, bien porque hayan conseguido hacerse con el mapa o porque los personajes los echen a patadas. En ambos casos, correrán hacia los muelles.

Si de algún modo los personajes evitan la violencia (icobardes!), siempre es posible que se vean envueltos en una emboscada a manos de los secuaces del Holandés, en una solitaria calleja, en los muelles...

### Tercera escena: Montgomery

Las pesquisas que los personajes realicen en Porcupine sobre el paradero de Da Silva revelarán que se embarcó como cabo de mar en el Petirrojo. Ésta ha sido vista recientemente acechando los barcos que van y vienen de la isla de Montgomery.

Montgomery. es una isla firmemente controlada por la Corona Británica, bajo la autoridad del gobernador local, Sir Mortimer Wyndham. La ley y el orden imperan en las calles, al menos dentro de unos límites razonables. La escoria pirata no es bienvenida aquí. Si los personajes no quieren terminar con sus huesos en un calabozo, será mejor que se hagan pasar por marineros mercantes o ciudadanos respetables.

Montgomery es objeto de intensa actividad portuaria, y es posible enterarse de toda suerte de cotilleos en el puerto, comprando en los mercados locales y charlando con los tenderos, invitando a los parroquianos en establecimientos o confraternizando con señoritas en establecimientos de nada dudosa reputación. A continuación se exponen algunos rumores que seguramente interesarán a los

### personajes:

- El precio del barril de betún ha vuelto a subir.
- El *Petirrojo* fue capturado hace cinco días por el *Halcón Rampante*, el barco del Capitán Carstairs. Como castigo ejemplar, sus tripulantes serán ahorcados en un par de días.
- El comandante de la guarnición tiene un gusto particular por las mujeres con huesos grandes, y es un cliente habitual de la casa de Madame LaRouche.
- Un infame asesino se fugó del fortín hace tres meses, para aparecer muerto al cabo de una semana en una de las playas de la Nadie sabe como logró fugarse, ni cómo llegó a parar allí el cuerpo.
- La *Negra Venganza*, el barco del Holandés, fue avistado por un mercante en aguas de las Bahamas. Misteriosamente pasó de largo, ignorando lo que debería haber sido una presa fácil.
- El gobernador Wyndham odia a piratas y corsarios por igual desde que su hija se fugó con uno de ellos, y ahora que la Corona ha revocado las cartas de marca y represalia, no tendrá reparos en aplicar mano dura y sogas contra ellos.
- Tras capturar al *Petirrojo*, el *Halcón Rampante* ha zarpado de nuevo para proseguir con su campaña para erradicar la piratería en el Caribe.
- Ahora que la guerra con España ha finalizado, se rumorea que es inminente una visita del embajador español para .

Da Silva se encuentra en los calabozos del fortín, a la espera de su ejecución. Los personajes podrán visitarle en su celda si antes se toman la molestia de sobornar a los guardias. Da Silva es un mulato de anchos hombros y una barba corta en la que están apareciendo las primeras canas. Se negará tajantemente a revelar nada sobre el fragmento de mapa a los personajes si los personajes no le sacan de allí. Una vez que esté fuera de esa maldita prisión, estará encantado de contarles todo lo que quieran.

El fortín es una estructura imponente en el extremo del puerto que domina la costa. Sus cañones y sólidas murallas son más que suficiente para disuadir a cualquier flotilla pirata que se acerque. En principio, y a menos que puedan reunir toda una flota, un asalto frontal está descartado; para sacar a Da Silva de allí, los personajes tendrán que recurrir a su ingenio.

### Algunas ideas, pues:

- Si alguno de los personajes consigue colarse en el registro civil con la intención de examinar los planos del fortín en busca de posibles, tras doce horas de exhaustiva búsqueda entre archivos repletos de papeles, los encontrará trasapelados, junto con varios bocetos. Un estudio minucioso revelará una inconsistencia en los planos, que apunta a la existencia de un pasadizo secreto que comunica los calabozos con las cuevas de los acantilados de la parte oeste de la isla.
- Vigilando el fortín se puede determinar a qué intervalos tiene lugar el cambio de guardia, y aprovechar para presentarse en el siguiente turno. Por supuesto, antes tendrán que procurarse algunos uniformes, probablemente robándoselos a sus legítimos propietarios.
- Si los personajes tienen el carisma y el don de gentes necesario para ello, siempre les queda el recurso de hacerse pasar por el Embajador de España y su séquito, lo que les permitirá estar presentes en las ejecuciones. Por supuesto, el gobernador dará una recepción en su honor, durante la que tendrán la compostura frente a la flor y nata de la sociedad caribeña. Luego podrán rescatar a Da Silva el patíbulo aprovechando cualquier distracción (por ejemplo, una súbita e inesperada explosión en el polvorín).

La regla es sencilla: Cualquier plan absurdo que pudiera funcionar en una película de aventuras debería tener una posibilidad de funcionar aquí.

Una vez en libertad, Da Silva tendrá mucho gusto en entregarles el fragmento del mapa, que se encuentra a buen recaudo en un burdel de Porcupine que acostumbra a visitar, junto con otras

pertenencias personales). También les ofrecerá sus servicios. Es un marino experimentado que conoce bien esta aguas, y puede serles de gran ayuda.

#### Cuarta Escena: La plantación

La plantación de Curtis Beech se encuentra en el extremo norte de la isla, no muy lejos de la costa. Los personajes pueden echar el ancla cerca de cualquier cala, desembarcar en bote y seguir camino hacia el interior.

A primera vista, la plantación de Beech parece haber sido arrasada por un incendio; la mansión de estilo español todavía se mantiene en pie, pero tiene un aspecto descuidado. No se ve un alma, y hay algo malsano en el ambiente. A ratos se oyen tambores en la lejanía. Los personajes saben que las revueltas de esclavos no son infrecuentes en Jamaica, y que algunos de estos esclavos fugitivos han regresado a una vida salvaje. Incluso se dice que algunos son caníbales que se comen a todo el que entra en sus territorios...

Beech está escondido detrás de una de las ventanas del primer piso, con un mosquete. Está bastante loco; es un manojo de nervios y desvaría constantemente, mientras su mente desquiciada salta de un tema a otro. Está obsesionado con los salvajes que según él, acechan en la espesura: Los esclavos de la plantación que se rebelaron y que teme que volverán a por él para vengarse. No queda nadie más en la mansión. Todos le han abandonado, o fueron víctimas de los salvajes.

Preguntar directamente por el mapa no es una buena idea, ya que Beech llegará a la conclusión de que los personajes han venido a robarle su fortuna. Lo mejor es engatusarlo con algún cuento y que alguno de ellos lo distraiga mientras los otros registran la casa en busca del mapa. Tarea nada fácil, porque la casa está totalmente revuelta. Casi todo lo que había de valor ha sido saqueado, los muebles han sido arrinconados o destrozados a hachazos por Beech, "para construir barricadas", en uno de sus ataques de paranoia.

El fragmento de mapa se encuentra en una de las habitaciones del segundo piso, que antes era el despacho de Beech. Está dentro del cajón (lleno de papeles) de un escritorio. El mueble está parcialmente destrozado, pero el cajón sigue intacto, y cerrado con llave. Dicha llave está en posesión de Beech. Los personajes tendrán que forzar la cerradura, hurtar la llave o abrirlo a hachazos.

#### Quinta Escena: Complicaciones

Esta parte debería tener lugar una vez que los personajes han conseguido reunir los fragmentos del mapa y han determinado la localización de la isla de Corrigan. Por supuesto, este es el momento en que los villanos reaparecen para aguarles la fiesta.

Cómo y cuándo depende de dónde se encuentren los personajes. Si el último fragmento que han recuperado es el de Da Silva, son interceptados justo después de recuperarlo, mientras se dirigen al puerto. Si ha sido el fragmento de Beech, ocurre mientras caminan de regreso a la playa.

De una u otra forma, frente a ellos aparece el Holandés con sus secuaces, así como el capitán Alec Carstairs con un pelotón de soldados de su Majestad. Posiblemente lleven rehenes (Jackie, Da Silva, algún miembro de la tripulación de los personajes). Ordenarán a los personajes que suelten las armas y les entreguen el mapa. Quieren el mapa. Si no se lo entregan de inmediato, matarán a los rehenes (si tienen más de uno, puedes matar a los menos importantes, para demostrar que van en serio). Insistirán en que el barco de los personajes ha sido capturado y que no les queda otra alternativa que rendirse.

Si los personajes preguntan al Holandés por lo insólito de su asociación, éste sonreirá encogiéndose de hombros. Los tiempos de la piratería tocan a su fin. Es hora de dedicarse a otra cosa. Como a ser un hombre de negocios asquerosamente rico. Y qué mejor forma de probar que pagar un pequeño tributo a la Corona - digamos, una parte razonable del tesoro de Corrigan - y colaborar en la captura de sucios piratas como los personajes. Para Carstairs, el pacto beneficia a la Corona, y eso es suficiente para compensar las... flaquezas pasadas del Holandés.

Ninguno tiene intención de respetar el pacto, claro. Pero de momento eso a los personajes les da igual.

Una vez que les hayan entregado el mapa, Carstairs y el Holandés ordenarán a los soldados que

"escolten" a los personajes hasta su barco para ser llevados a Montgomery y juzgados por piratería. Momento oportuno para escapar. Si es necesario, haz que alguno de los rehenes se arroje sobre los soldados, proporcionando a los personajes valiosos segundos en los que intentar apoderarse de un arma, correr hacia la jungla, o algo similar.

Incluso si los personajes están libres, les queda la tarea de recuperar su barco y salvar a su tripulación (si es que efectivamente, han sido capturados y no era un farol de los villanos). Y será mejor que se den prisa, pues Carstairs y el Holandés ya van camino del tesoro...

(Si a pesar de todo, los personajes se las arreglan para no entregar el mapa a sus enemigos, bien, hay otras formas. Puesto que el "Holandés sabía donde encontrar a los personajes, ¿quién dice que no ha logrado ubicar un espía provisto de pájaros mensajeros a bordo de su barco, para mantenerse al tanto de sus movimientos? De esta forma puede seguirlos hasta el tesoro)

Para amenizar el viaje, mientras el barco de los personajes navega a toda vela hacia la isla de Corrigan, se desata una fuerte tormenta en alta mar. Olas de gran tamaño sacuden los costados del barco, haciéndolo escorar a uno y otro lado, barriendo ocasionalmente la cubierta y arrastrando a algún pobre desgraciado consigo, y en general, parece que a cada instante la proa va a sumergirse en el agua para no volver a salir jamás.

Los personajes deberían estar en cubierta, ladrando órdenes y coordinando los esfuerzos para capear el temporal, asegurar el aparejo, y cosas así. Hazles tirar constantemente para moverse por el barco, para agarrarse a algo cuando una ola barre la cubierta, o para esquivar una vela que oscila de un lado a otro y amenaza con echarlos por la borda, todo mientras el viento y la lluvia les azotan en la cara. Cuando empiecen a cansarse, pasa a la siguiente escena.

## Sexta Escena: La isla de la calavera

El temporal todavía azota, pero lo peor ya ha pasado, y la isla de Corrigan, un islote rocoso cubierto de palmeras, ya es visible en el horizonte. Cuando estén un poco más cerca, y echando mano del catalejo, los personajes podrán apreciar los siguientes accidentes geográficos:

**Bahía sur:** A lo largo de la costa sur se extiende una playa de arena en forma de media luna. En uno de los extremos de la playa se alza un pequeño fortín de madera semiderruido. Si Carstairs y Van Essen se han adelantado a los personajes, tanto el *Halcón Rampante* como el *Negra Venganza* habrán echado el ancla en la bahía, donde acamparán a la espera de que amaine la tormenta y puedan explorar la isla con mayor comodidad. Más allá de la playa se encuentra la espesa vegetación de la selva en la que habitan monstruos terribles, como cerdos salvajes y papagayos.

**Playas norte, este, noroeste:** Más pequeñas que la playa sur, se puede fondear aquí sin demasiados problemas. No obstante, el terreno es bastante más agreste aquí, y se encuentran rodeadas por escarpadas paredes de roca; si los personajes quieren acceder al corazón de la isla desde dichas playas, tendrán que escalar un corto trecho.

**La Cueva de la Calavera:** En la costa este es visible una cueva rodeada de rocas y arrecifes, que se asemeja vagamente a la calavera de una bestia colmilluda, de cuyas fauces abiertas entrara y saliera agua sin cesar. La boca de la cueva parece lo bastante amplia como para que un bergantín navegue hasta el interior, pero el fuerte viento y las rocas afiladas en torno a la boca de la caverna hacen que el margen de maniobra sea muy estrecho, con el consiguiente peligro de que el roce con las rocas abra una vía de agua en el casco.

Otra posibilidad es desembarcar con los botes, ya que estos tienen mayor maniobrabilidad. Por supuesto, el viento y el oleaje podrían lanzarlos contra las rocas y hacerlos pedazos. Dependiendo de qué opción elijan los personajes, puedes plantear la escena como una operación de precisión con la tripulación cooperando y sudando mientras el timonel guía el barco hasta el interior, o una montaña rusa acuática con botes zarandeados por corrientes y remolinos, mientras los personajes reman y mueven el timón desesperadamente para evitar una colisión fatal contra los arrecifes.

Hay otra formas de entrar en la cueva, desde el interior de la isla: Un pasaje situado en el pico de la isla, oculto entre matorrales. La entrada está marcada con el emblema de Corrigan - pistola y sable cruzados bajo una calavera con pañuelo pirata.

## Séptima Escena: El pozo del tesoro

Ésta es la cueva que Corrigan escogió como guarida y lugar de descanso final para su tesoro: Un mausoleo, una catedral de roca que se extiende desde el nivel del mar hasta el pico más alto de la isla. La cueva presenta una abertura en su extremo superior, así que algo de luz penetra en el interior, convirtiendo la oscuridad en penumbra y permitiendo apreciar el entramado de plataformas de madera, cuerdas y poleas y ascensores rudimentarios, y pasarelas que cuelgan sobre la laguna interior; todo ello extendiéndose casi hasta el techo. Un refugio digno de cualquier pirata que se precie.

Por cierto, los personajes que examinen la cueva con mucho detenimiento quizá se percaten de que hay un cierto número de barriles sujetos colgados en la pared a distintas alturas. Más sobre esto más adelante.

El premio gordo se encuentra a unos cincuenta metros de altura sobre una cornisa de piedra de unos diez metros de profundidad: El más fabuloso tesoro que hayan visto los personajes: cofres rebosantes de monedas de oro y plata y joyas. En el centro, rodeado de riquezas, se encuentra un esqueleto vestido con ropas harapientas. En una mano aferra un machete oxidado y en la otra, una vieja pistola.

Para poder alcanzar el tesoro, los personajes tendrán que subirse al entramado de plataformas, cruzar alguna que otra pasarela escalar por cuerdas y accionar los mecanismos que A consecuencia de la humedad y el paso del tiempo, todo está un tanto podrido. Los tablones de madera crujen con cada paso que dan los personajes, y podrían hundirse bajo su peso en cualquier momento, las cuerdas romperse. Los personajes deberían tener al menos un percance de esta clase, preferiblemente cuando se encuentren a una altura de veinte metros sobre el nivel del agua.

Este es el lugar perfecto para la confrontación final. Justo cuando los personajes se disponen a apoderarse del tesoro, Carstairs y Van Essen irrumpen en la cueva con sus hombres; los piratas se descuelgan con cuerdas desde la oquedad del techo o navegan hasta la laguna, cada uno aferrando un cuchillo o machete entre los dientes, mientras los soldados de su Majestad toman posiciones para disparar con sus mosquetes a los personajes.

Dirige la escena como una película de acción, con los personajes corriendo y agachándose mientras las balas de mosquete silban a su alrededor; agarrándose a cuerdas para balancearse de una plataforma; batiéndose en duelo en el borde; cortando cuerdas para hacer caer una pasarela o plataforma cargada de enemigos que caen,

Tanto Carstairs como Van Essen entrarán personalmente en acción, dispuestos a batirse con los personajes en duelo singular. Carstairs es impulsivo y se bate como si estuviera poseído por un demonio, pero lo hace ateniéndose estrictamente a las normas de la esgrima. Van Essen no tiene tales escrúpulos, y empleará cualquier truco sucio que esté a su alcance.

Si por la razón que sea, alguno de los personajes jugadores no ha entrado en la cueva, puedes organizar un segundo frente de batalla, quizá una confrontación naval entre el barco de los personajes .

Si las cosas van mal para los personajes, siempre es posible que algunos miembros de su tripulación acudan al rescate, enfrentándose a los soldados y a los hombres de Van Essen. Tampoco descartes la posibilidad de que Carstairs o Van Essen se traicionen mutuamente, alterando momentáneamente el equilibrio de poder y dando a los personajes una oportunidad de eludir la derrota. Incluso es posible que uno de ellos se demore en darle el golpe final a los personajes mientras se burla de su derrota, avanzando resueltamente hacia el tesoro...

## Epílogo: El oro de los tontos

La sorpresa final tendrá lugar cuando alguno de los personajes se acerque demasiado al tesoro. Es posible recoger algunas monedas y joyas de las que se encuentren esparcidas por el suelo sin que pase nada, pero cuando alguno se acerque a los cofres, tropezará con un finísimo y casi invisible hilo. Como activado por un resorte (pues eso es lo que ha ocurrido), el brazo del esqueleto que sostiene la pistola se levantará y disparará. No al personaje, sino a la pared.

Más concretamente, a la mecha que recorre la pared, y que se bifurca hasta alcanzar los barriles de pólvora colocados en puntos estratégicos de la cueva.



Y la codicia los arrastró al infierno.

Bum. Las explosiones sacuden la caverna, y enormes trozos de roca se desgajan de las paredes, cayendo al agua y arrastrando cuerdas, plataformas y desafortunados soldados y piratas.

Los personajes tienen el tiempo justo para arramblar con lo que puedan del tesoro (no mucho, justo lo que les quepa entre las manos) y salir de la caverna antes de que ésta se venga abajo.

Tanto el Holandés como Carstairs habrán perecido en el derrumbe de la Cueva de la Calavera (a menos que quieras convertirlos en enemigos recurrentes). Con suerte, los personajes habrán salido con vida, y quizá con un saquito de monedas o joyas que compense en parte tantos esfuerzos. En el peor de los casos, disponen de una excelente historia que contar mientras beben ron en una taberna o en la playa a la luz de las estrellas.

¡Hasta la próxima aventura!