

Winterbay



Las aventuras del Club de las Cinco y Media

WINTERBAY, LAS AVENTURAS DEL CLUB DE LAS CINCO Y MEDIA.

Aventuras fractales.

En esta aventura vamos a seguir utilizando el concepto de “escenas fractales” de Fate. Según este concepto, cualquier escena dentro de una aventura se puede definir como si fuera un personaje, con sus aspectos, problemas y habilidades que se utilizan para resolver dichas escenas, teniendo el director de juego que improvisar a partir de las descripciones de cada una.

EPISODIO 3. EL TESORO DE JEIREDDIN BARBARROJA

En el episodio anterior, tras su aventura con el diario mágico de la señora Morgan, Pete “el gafas” quedó muy sorprendido al descubrir el asombroso parecido que su padre guarda con el legendario pirata Barbarroja. Si a esto unimos el hecho de que su padre acaba de adquirir recientemente una nueva mascota para la familia, un loro al que ha bautizado como “Malandrín”, el misterio ya está servido.

Convencido de que su familia descende del mismísimo Barbarroja, Pete y sus amigos se disponen a encontrar las pruebas que lo demuestren y - ¿por qué no? - quizás también un antiguo tesoro...

➤ Escena 1.- Registrando en casa de Pete el gafas.

El despacho del padre de Pete se encuentra situado en la planta alta de la casa, al final del pasillo que conduce a los dormitorios. Realmente el despacho no es algo que su padre utilice para trabajar, sino que se trata más bien del rincón en el que entregarse a su hobby favorito: las maquetas de barcos.

Cuidadosamente ordenadas en vitrinas y estanterías, una gran cantidad de barcos de madera en miniatura se exponen por toda la habitación. Sobre la mesa se pueden ver innumerables herramientas, pegamentos, tablas y cordeles de todo tipo, pulcramente ordenados en cajas, cajitas y minúsculas estanterías repletas de pequeños cajones. El último barco que está montando – una maqueta de la corbeta ligera Rattlesnake, el primer barco proyectado y construido en EEUU – se encuentra sobre la mesa con apenas la mitad del casco pegado a su estructura.

Además de su hobby, el padre de Pete también ha decidido que su despacho puede ser un buen hogar para Malandrín, que estará dormitando tranquilamente en el interior de su nueva y reluciente jaula.

Tras registrar el despacho concienzudamente, encontrarán una lista con todas las maquetas de barcos que hay construidas y dónde están guardadas. En la lista se indica que existe una maqueta del barco de Barbarroja que está guardada en el desván.

El acceso al desván está situado en mitad del pasillo de la planta superior y consiste en una trampilla en el techo que hay que alcanzar con ayuda de una escalera – o por otros medios más arriesgados que, sin duda, los niños pueden decidir utilizar. La escalera, por supuesto, no está a mano y se encuentra en el cuartillo de las escobas, junto a la cocina, donde la madre de Pete se encuentra preparando la comida.

Una vez logran subir al desván, descubrirán que es un lugar lleno de trastos inútiles que se guardan cuando deberían haberse tirado hace mucho tiempo, sin embargo, de vez en cuando, alguna sorpresa del pasado aparece entre las antigüedades y el polvo.

En el desván, tras mucho buscar, encontrarán la maqueta que buscan. Es de una preciosa galera del siglo XVI, con multitud de detalles. Está guardada en una caja de metacrilato que se ha agrietado a causa de algún golpe, pero que se puede abrir para poder sacar el barco y examinarlo en detalle.

Si observan la maqueta, una de las cosas que más llaman la atención es el camarote del capitán, el cual se puede ver tan solo a través de sus ventanas. La mesa del camarote está realizada en un nivel de detalle minucioso y realista, con pergaminos, plumas y tinteros, un astrolabio y varias cartas de navegación. Pero lo que resulta llamativo es un curioso pergamino, enrollado y atado con una cinta de seda roja, que descansa en el centro de la mesa.

Tendrán que ser muy cuidadosos para sacar el pergamino del barco y necesitarán una buena lupa para poder consultar el mapa – pues de eso se trata – que viene dibujado en su interior. Un mapa en el que viene marcada la situación de Winterbay y el lugar donde Barbarroja ocultó su tesoro.

Ubicación: *La Casa de “Pete el Gafas”.*

El Despacho: *Todo está ordenado; Las maquetas son frágiles; Pestillos, cajones y cerraduras; Libros de barcos.*

Armario de las escobas: *Lo que buscas, siempre está al fondo; La puerta chirría; Estanterías abarrotadas.*

El Desván: *El acceso está muy alto; Repleto de cosas viejas; Cubierto de polvo.*

Resto de la casa: *Demasiados adornos; Muebles de madera recia.*

Habilidades: Físico +1; Interacción +3; Exploración +2; Conocimiento +2

Objetivos:

Encontrar la lista de las maquetas;

Estrés: 4

Subir al desván;

Estrés: 2

Encontrar la maqueta en el desván;

Estrés: 3

Empates:

Malandrín se despierta

Estrés: 0

¡Cuidado que se rompe!

Estrés: 1

Fallos:

Golpe en la cabeza

Estrés: 1

Mamá se acerca...

Estrés: 2

➤ **Escena 2.- Descifrando el mapa del tesoro.**

Junto al minúsculo mapa hay un pequeño texto, una serie de pistas para hallar el tesoro escritas en verso.

*“Mirando al norte desde la Roca del Vigía,
hacia la cola del dragón el primer centenar,
treinta grados a estribor sin llegar a nadar,
espera la luz del alba pues ella será tu guía.”*

Los niños tendrán que desentrañar el misterio que encierran las palabras del pirata y para ello podrán acudir a los libros que puedan tener en sus casas, a la biblioteca o incluso a su profesora de historia, la señora Clarke.

La Roca del Vigía ya no existe como tal. Era una peña de gran tamaño situada al norte del pueblo, pero se quitó cuando construyeron la nueva carretera. Algunas personas y algún mapa antiguo pueden darles la situación exacta en al que se encontraba.

La única cola de dragón que se puede ver mirando al norte no es otra cosa que una estrella. La estrella final de la constelación del dragón, que en verano se puede ver hacia el norte, situada a la derecha de la osa menor. Un centenar, si deciden pensar en los sistemas de medidas habituales de los piratas, podrían ser pasos. Claro que los suyos serán más pequeños.

Estribor es, como les podrá indicar cualquier marinero del puerto o una simple búsqueda con un ordenador, la parte derecha de un barco, mirando hacia proa (la parte delantera del barco).

Biblioteca: *Silencio absoluto; Siempre falta el libro que buscas; La anciana bibliotecaria.*

La Señora Clarke: *Conoce a los niños; Tiene dos gatos: Rómulo y Remo; Profesora de historia.*

Habilidades: Físico +2; Interacción +1; Exploración +3; Conocimiento +2

Objetivos:

Encontrar la Roca del Vigía;

Estrés: 3

¿Qué es la cola del Dragón?

Estrés: 4

Estribor es... ¿derecha o izquierda?

Estrés: 0

Empates: ¿Qué es lo que estáis tramando?

Estrés: 1

Fallos: Los Bad Boyz

Nueva escena

➤ **Escena 3.- ¿Qué tenéis ahí?**

Los “Bad Boyz”, individualmente o en grupo, aparecerán en algún momento, curiosos acerca de las idas y venidas de los niños. Si se dan cuenta de que tienen el pequeño mapa, harán todo lo posible por arrebatárselo y seguir la búsqueda ellos mismos.

Ubicación: *Cualquier sitio vale*

Aspectos: *Son más mayores y más malos.*

Habilidades: Pelea +3; Exploración +2; Interacción +1; Conocimiento +1

Objetivo: *Evitar que roben el mapa; Estrés: 4*

Concepto: Gamberros, abusones y tramposos, siempre buscando una nueva fechoría que llevar a cabo.

Enemigos: Bastian Deveraux; **Estrés:** 2

Charlie y Steve Cole; **Estrés:** 1

Martina Gray; **Estrés:** 1

Si los jugadores fallan o empatan una tirada, pueden acabar envueltos en un conflicto individual con uno de los chicos malos. Si esto le sucede al que lleva el mapa, podrían llegar a perderlo.

➤ **Escena 4.- Siguiendo el mapa del tesoro.**

Los niños tendrán que aventurarse de noche si quieren poder seguir el mapa del tesoro de Barbarroja, salvo que se las ingenien para marcar el rumbo a tomar en dirección a la cola del dragón, en cuyo caso podrán hacerlo de día. Lo que no tienen forma de cambiar es el hecho de que necesitan estar en un punto concreto al amanecer para poder resolver la última línea de los versos del pirata.

Si siguen los pasos correctamente, saldrán en la dirección marcada por la estrella desde un punto que está, prácticamente, en mitad de la carretera. Tras un centenar de pasos – tamaño adulto – que los guiarán al interior de un bosque de abetos, tendrán que girar treinta grados hacia la derecha y continuar hasta que se encuentren con un pequeño arroyo de apenas un par de metros. Técnicamente no necesitarían nadar para cruzarlo pero es el lugar al que se refieren los versos – licencia poética por parte de Barbarroja.

Si están en el lugar adecuado al amanecer – o lo suficientemente cerca del punto correcto – la luz hará brillar unas pequeñas piedras incrustadas en una gran roca situada junto

al riachuelo. Las piedras brillantes forman un pequeño camino que recorre la cara de la roca, perdiéndose entre musgo y enredadera, hasta llegar a un hueco en la roca, un agujero profundo del que no se ve el fondo. En apenas un minuto la luz cambiará y las pequeñas piedras dejarán de brillar.

Si los Bad Boyz descubrieron los que los chicos del Club están tramando, podrían estar siguiéndolos y aparecer en cualquier momento.

El Bosque: *De noche es oscuro y tenebroso; Es fácil perderse; Los peligros de la naturaleza.*

Habilidades: Físico +2; Interacción +3; Exploración +3; Conocimiento +1

Objetivos:

Seguir el mapa correctamente;

Estrés: 5

Empates: Pequeño accidente

Estrés: 0

Creo que por aquí no es...

Estrés: 1

Fallos: Serpiente venenosa

Estrés: 2

El oso negro

Estrés: 3

➤ **Escena 5.- El Tesoro de Barbarroja.**

Alguno de los niños tendrá que armarse de valor y meter la mano en el agujero, el cual está pringoso y lleno de asquerosos bichos. Al fondo del todo hay algún tipo de agarradera de la que se puede tirar, aunque hay que hacerlo con fuerza. La resistencia finalizará de repente al mismo tiempo que la roca se desplazará de lado, mostrando unas escaleras que descienden. Junto a las escaleras, un par de antorchas cubiertas de brea descansan en el suelo. La roca volverá a su posición en apenas un par de minutos y no podrá abrirse desde dentro.

El camino conducirá a los niños a través de un pequeño laberinto de pasillos, luego llegarán a un pequeño lago del que solo parece haber salida a través de un túnel lleno de agua, que se comportará como un gigantesco tobogán, tras un vertiginoso descenso – donde el agua habrá arruinado sus antorchas – un musgo luminiscente les permitirá ver un desvencijado puente que atraviesa una grieta insondable... y así, una tras otra, el director de juego puede ir creando cuantas situaciones desee hasta que los chicos lleguen a una cueva en la que los aguarda el tesoro... y algo más.

Cuando lleguen al final de su periplo bajo tierra, saldrán a una gran gruta parcialmente inundada, con un montículo central lleno de cofres con oro, joyas y toda suerte de maravillas. Incluso al acercarse al montículo, podrán ver bajo el agua el brillo de sus antorchas, reflejadas en los tesoros que hay en el fondo.

Mientras disfrutan de lo que han encontrado, de entre la montaña de oro y joyas se levantará una figura fantasmal que parece ¡el mismísimo Barbarroja! El fantasma del pirata acusará a los niños de ladrones y arremeterá contra ellos, utilizando su sable de abordaje, tan fantasmagórico como él mismo, pero capaz de helar la sangre en las venas cuando te alcanza.

Los niños tendrán que lidiar con Barbarroja, pudiendo utilizar varios caminos, desde hablar con él y reclamar su derecho al tesoro – si logran convencerlo de que Pete es su descendiente directo – hasta luchar contra el fantasma – entre el tesoro está el verdadero sable del pirata, enterrado en oro –. Por supuesto también podrán intentar huir con parte del tesoro, aunque el camino de vuelta deberían recordar que está cerrado.

Si vencen – o convencen – al pirata, este les considerará dignos del tesoro, aunque les contará que en estos años desde su muerte ha comprendido el peligro que supone la avaricia y los enemigos que trae consigo, por lo que solo les permitirá escoger una única pieza de entre su tesoro y luego les mostrará una salida de la cueva que los conducirá hasta la playa, un par de kilómetros al este del faro.

Los niños podrán buscar y escoger lo que quieran llevarse. Barbarroja les acompañará y les contará una pequeña historia para cada objeto extraño que escojan: como consiguió su sable arrebatándoselo en un duelo al mismo Davy Jones; la brújula mágica que siempre apunta hacia lo que más deseas, que se la ganó al Capitán Jack Sparrow en una afortunada mano de cartas; una copa tallada en un solo rubí, regalada a Simbad el marino por el Rey Brillante y que pasó a sus manos tras un asalto a la ciudad de Damasco; una hermosa caja de madera tallada donde guarda un garfio de plata y un pequeño frasco con una pizca de polvo brillante, arrebatados al Capitán James Garfio durante una pelea de taberna en Isla Tortuga... cada director debería sentirse libre de inventar sus propias historias fantásticas y objetos increíbles. Yo me quedo con éstos, que tengo planes para alguno de ellos.

Cuando salgan al exterior habrán pasado unas cuantas horas y es probable que sus padres estén buscándolos por lo que no les quedará otro remedio que esconder sus recién adquiridos tesoros y esperar a mejor ocasión para vivir más aventuras.

Las Cuevas: Oscuras y húmedas; No es difícil perderse; Algunas zonas están cubiertas por musgo luminiscente; El puente colgante está en las últimas; El irascible Barbarroja.

Habilidades: Físico +3; Interacción +2; Exploración +3; Conocimiento +2

Objetivos:

Sortear el laberinto; **Estrés: 4**

Toboganes de agua; **Estrés: 3**

El puente colgante; **Estrés: 3**

El fantasma de Barbarroja; **Estrés: 5**

Empates: Perderse en el laberinto; Separarse de los amigos;
Atascado en el túnel; Maderas podridas; Sin luz;

Estrés: 1

Fallos: Avalancha de insectos; Serpientes de agua

Estrés: 2

Fosos; Dardos; Pinchos; Rocas rodantes;

Estrés: 3

FIN