

8 TESOROS

¡ATRAPADAS!

REGIÓN: Las Islas Saladas

ISLA: islote de Calaveritas

TIPO DE TRAVESÍA: rescate

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

OBJETIVO DE LA TRAVESÍA:

escapar del clan de Las Sombras, tras ser capturados.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Escapar de la jaula (Maña 3/Fuerza 4)
- Recuperar vuestros enseres (Fuerza 5)
- Apaciguar al guardia de ronda de la sala comunal (Fuerza 5)
- Recuperar los remos de los dormitorios (Coco 4)
- Escapar del islote (Maña 6/Fuerza 5)

RECOMPENSAS: un Pañuelo Pirata de Secado Rápido (+1 de Coco en Las Islas Saladas) y una Sopa de Marisco de Mamá Barrilete (Elimina un Mal Rato. Un solo uso)

✕ TRAVESÍA:

Amanece lentamente. El sol cruza las ventanas de las cabañas apiñadas en el pequeño islote de Calaveritas. En el centro del campamento del clan de Las Sombras, una jaula atestada de piratas y marineros, que fueron capturados horas atrás. Apelotonados, dormitan entre los barrotes de metal. El clan de Las Sombras se refugia en el interior de su sala comunal, mientras

un par de tripulantes de “El Cruzado de la Noche”, hacen guardia en los alrededores del campamento.

En el interior de la jaula, alguien comienza a despertarse, lentamente. Se retuerce entre los brazos y las piernas del resto de compañeros y compañeras de tripulación. Su melena y su tez morena se alza entre los



demás cuerpos. Cleofé Mesana, la contra-maestre de “La Lejanía” se despierta asustada y comienza a zarandear al resto de la tripulación. Parece que han sido capturados y las banderas del clan de Las Sombras que ondean sobre las cabañas, os dan cuenta de la realidad.

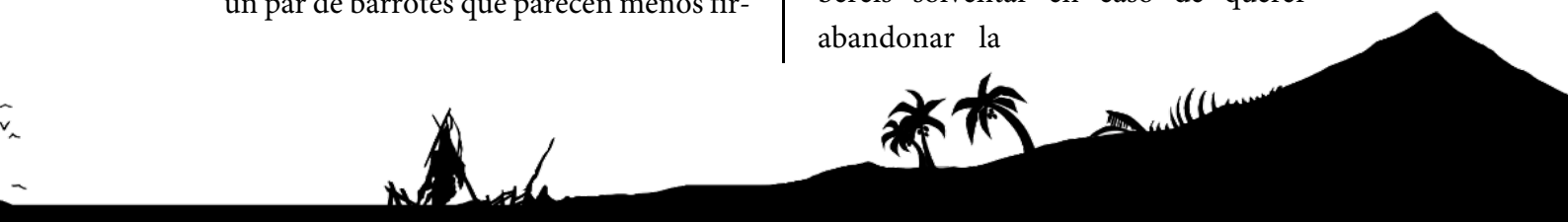
Vuestra travesía comenzará en el interior de una jaula situada en lo que parece el nuevo campamento del clan de Las Sombras. Apenas habrá espacio para moverse. Calcularéis que sois entre doce y dieciocho personas, atrapadas entre grandes y gruesos barrotes de hierro. No llevaréis nada encima. Todos vuestros enseres fueron arrebatados la noche anterior, pero no lograréis recordar nada. Al norte de la jaula habrá una muchacha nómada cuidando de una hoguera, donde se estará asando un cerdo. Cerca del muelle del islote, un pirata deambulará de un lado a otro, para acabar desapareciendo por detrás de una de las cabañas. El primer objetivo que tendréis claro es escapar de la jaula. Sin nada encima, la única solución será comprobar los barrotes que forman vuestra prisión, a ver si alguno cede. Mesana os confesará algo. **“Mi padre siempre afirmaba que las jaulas tenían algún fallo o trampa para evitar quedarse encerrado. Un barrote mal enroscado o alguna bisagra oculta para poder huir, en caso de cierre accidental. Comprobemos si estaba en lo cierto”.** Realizando esta comprobación (**Maña 3**), podréis dar con un par de barrotes que parecen menos fir-

mes que el resto. Haciendo un poco de esfuerzo (**Fuerza 4**) podréis escapar de la jaula, intentando no llamar la atención de los dos vigilantes de la isla. En caso de ser visto por alguno de ellos, deberéis solventar la situación de la mejor manera posible. La muchacha nómada que cuida el fuego, estará demasiado asustada y se quedará paralizada por el miedo (*recordad la cantidad de gente que había en el interior de la jaula*) y el otro pirata, comprobaréis que no está en sus mejores condiciones físicas y que dejarle fuera de combate será tarea fácil. Tenderle una trampa o intentar negociar con él, serán dos de las opciones que tendréis para quitaros de encima a este vigilante. Desconocéis la cantidad de gente que hay en el islote y no os interesará llamar mucho la atención.

En este punto, os vamos a detallar cada una de las zonas de la isla (visibles en el mapa).

✕ MUELLE

En la zona sur del campamento, encontraréis un pequeño muelle algo destartado pero que sirve como lugar de amarre de las embarcaciones del clan de las Sombras. No habrá rastro de “El Cruzado de la Noche”, pero tampoco será vuestra prioridad. Cerca del muelle, encontraréis una barcaza con algunos problemas. Estará sin remos y con algunas vías de agua que deberéis solventar en caso de querer abandonar la



8 TESOROS

isla con ella. En el otro lado, encontraréis algunas cajas de madera, selladas. Podréis intentar abrirlas (**Fuerza 4**, pero generaréis ruido que podría atraer a los piratas. Si disponéis de alguna herramienta, **Maña 3**, para abrirlas sin hacer ruido). En interior de las cajas, encontraréis algunas piezas de fruta, varios fardos de pieles y un buen surtido de herramientas, que os podrían ser útiles para reparar las barcas. Las maderas de las cajas, también os podrían ser de utilidad para reparar la barcaza, siempre y cuando no hayáis destrozado la caja, usando vuestra **Fuerza**.

✕ ARMERÍA

En el mapa, es la construcción situada en el oeste. Cerca de este edificio veréis un pozo. Uno de los piratas guardianes se asomará cada dos por tres al pozo. Podéis emboscarlo y arrojarlo al interior, para libraros de él (**Fuerza 4**).

La cabaña, de pequeñas dimensiones, guarda algunos secretos. Podréis mirar al interior de la cabaña, con disimulo, para comprobar que vuestros enseres están ahí (**Coco 6**, para comprobar que en el interior no habrá nadie. En caso de no superar la tirada, comprobaréis como un pirata somnoliento, lucha por mantenerse despierto mientras no quita ojo a la mesa). La puerta de la edificación estará entreabierta, pero desconocéis si será seguro o no, entrar en el lugar. Echando un vistazo

rápido a la puerta (**Coco 4**), descubriréis que no hay mucho riesgo en acceder a la armería y recuperar vuestros enseres. También hay otros elementos, como algunas armas en pésimo estado. Para recuperar vuestros objetos deberéis ser veloces y evitar llamar la atención (**Fuerza 5**). En caso que el somnoliento se despierte, deberéis procurar que no dé la voz de alarma. Dispondréis de poco tiempo de reacción, antes que se lance a la carrera hacia la sala comunal. Entre ahogos, irá dando voces de alarma. “**Capitana Trenca. Capitana Trenca. ¡Motín! ¡Los capturados huyen!**”.

✕ SALA COMUNAL

En el mapa, es la construcción situada en el noroeste del islote. Es la más grande de todo el islote y desde el exterior, os llegarán la discusión acalorada que mantienen los miembros del clan de Las Sombras. Asomarse por una de las ventanas, entrañará un riesgo bastante alto (**Coco 8**), que la contramaestre Mesana no os recomendará que hagáis. “**No sabemos cuánta gente hay en el interior. Y seguramente, estén mejor preparados que nosotros. No corramos el riesgo de advertirles que ya no estamos atrapados como bestias**”. La discusión que tienen en el interior se hará cada vez más intensa. Podréis escuchar perfectamente el motivo de la misma, prestando algo de atención (**Coco 5**, para descubrir que tienen varios materiales que podrían seros útiles para escapar de la isla,



escondidos en un sótano que se accede por la parte trasera de la casa. Además, escucharéis como dan órdenes para enviar a uno de los miembros de la tripulación a hacer guardia alrededor de la casa).

Escucharéis como se comienza a abrir la puerta y deberéis buscar refugio por los alrededores para no ser descubiertos (**Fuerza 5**). También podréis atrancar la puerta de la sala comunal, siempre que dispongáis del material adecuado, aunque la durabilidad del cierre no se alargará mucho en el tiempo (**Maña 4**). En todo caso, el guardián acabará saliendo y se moverá hacia la parte trasera de la sala comunal, donde comprobaréis que hay una trampilla, tal como confirmaban los piratas. Acceder a ella será una tarea compleja, mientras el guardia esté rondando. Podréis emboscarlo por la espalda y dejarle fuera de combate (**Fuerza 5**) o podréis hacerle caer en una trampa, usando a alguno de los compañeros como cebo (**Coco 3**, para atraer al pirata. En caso de preparar una trampa, necesitaréis hacer una tirada de **Maña**. A resultado más alto, más fácil será atrapar al guardia. El señuelo, deberá comprobar su **Fuerza**, para no ser capturado por el pirata).

Si lográis acceder a la trampilla, en el sótano encontraréis varios materiales interesantes, como clavos y maderas para reparar la barcaza, algunas herramientas como serruchos y mazos.

✕ HOGUERA

Al norte de donde estaba situada la jaula, veréis una hoguera donde una joven muchacha está cocinando un cerdo. Estará aterrorizada y echará algunos pasos hacia atrás al acercaros a ella. La muchacha levantará las manos y se alejará de vosotros. No podréis saber si dará aviso a los piratas o no, pero mientras estéis en la hoguera no se moverá del lugar. Podréis coger algo de cerdo para recuperar energías (**Fuerza 3**). Intentar hablar con la muchacha será otra opción disponible (**Coco 4**), pero apenas os dará información de interés, mirando siempre a la contramaestre Mesana. *“Yo no sé nada, señora. Ellos me trajeron a la isla para ayudar al clan de la capitana Trenca. Echo de menos mi familia. Echo de menos La Estepa Desolada. ¡Quiero volver a casa!”*. Romperá a llorar y se marchará hacia los dormitorios.

✕ DORMITORIOS

Es la cabaña situada en el este de la isla, la única elevada respecto al suelo y que se accede por unas escaleras laterales. La sala contiene un montón de fardos de paja, cubiertos de sábanas llenas de agujeros. Pa-



8 TESOROS

rece que es el lugar donde el clan aprovecha para descansar por las noches.

La sala parecerá completamente vacía. Al fondo de la misma, colgados a una altura considerable, dos remos que os podrían ser muy útiles para escapar de la isla. Pero para acceder a ellos, deberéis encontrar el modo de solventar la diferencia de altura (**Coco 4**, para ver un escabel escondido bajo un montón de sábanas). Usando vuestro hallazgo podréis alcanzar y recuperar los remos (hay una alternativa, formando una torre humana, pero requerirá superar una tirada de **Fuerza 8**).

✂ LA HUIDA DEL ISLOTE

Recuperados vuestros enseres y los materiales necesarios para reparar la barcaza, comenzará la parte más complicada: huir del islote. Lo primordial será la embarcación y os supondrá una tirada de **Maña** para comprobar cuán rápido avanza la reparación de la embarcación (una tirada superior a **6**, os garantizará tener la embarcación reparada en un espacio de tiempo muy corto). La reunión en la sala comunal estará llegando a su fin y no tardarán mucho en comprobar que la jaula está vacía. Escucharéis los gritos de la tripulación del clan de Las Sombras, mientras os disponéis a huir sobre la barcaza. Alejarse de la orilla será vuestra próxima tarea, mientras los piratas se armarán para contraatacar. Remando con todas vuestras fuerzas, podréis escapar del islote sin

problema y alejaros del tremendo susto de ser capturados por la reaparecida compañía de piratas de Las Islas Saladas (**Fuerza 5**, para remar a toda velocidad, sin sufrir ningún percance. Pero cuidado, deberéis sacar un punto más, en el caso que la barcaza no estuviera del todo reparada y otro punto adicional, en el caso de no haber cogido los remos).

Poco a poco, iréis alejándoos del islote y la contramaestre Mesana respirará tranquila. A lo lejos, la bandera del pez globo blanco, sobre dos tentáculos cruzados ondea en lo alto y La Lejanía se acercará lentamente para recogeros. Os mostraran su preocupación. El capitán Quinqué os narrará lo acontecido. *“Ayer por la tarde, localizamos el campamento base del clan de Las Sombras. Cleofé, te ofreciste para hacer una expedición y asaltar por sorpresa a los piratas, pero no recibimos tu señal de aviso. Parece que algo salió mal. Pero lo importante es que hayáis escapado. Orencio y Tiburcio estaban preparando ya un plan de rescate, pues temíamos que os hubieran capturado. ¡Tripulación, volvamos a aguas calmas! Las Islas Saladas no es un lugar de paz todavía y queda mucho por hacer”*.

La embarcación se alejará lentamente por el horizonte, mientras el sol comienza su descenso. El clan de Las Sombras sigue vivo y con una nueva capitana al frente. ¿Habréis aprendido la lección para preparar el asalto definitivo al campamento de Las Sombras?



¡ATRAPADAS!

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

