

8 TESOROS

SEVERINO

REGIÓN: El Verde Infinito

ISLA: El Polvorín

TIPO DE TRAVESÍA: exploración

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

OBJETIVO DE LA TRAVESÍA:

ayudar a Severino a formar parte de la tripulación de La Lejanía.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Evitar el robo a los marineros (Coco 4)
- Conseguir algo de dinero en el mercado (Maña 5)
- Rescatar algunas monedas de la fuente (Fuerza 5)
- Conseguir los materiales para reparar las velas (Coco 5)
- Cumplir las tareas de la contramaestre Mesana (Fuerza 6/Maña 4)

RECOMPENSAS: un doblón por Grumete, un Garfio de madera (+1 en Coco. Sirve como combustible para hacer fuego) y un Trapo maloliente (Evita una tirada contra piratas)

✕ **TRAVESÍA:**

Severino sabía que su vida no era sencilla. Desde que era un crío había pasado más tiempo en la calle que con sus padres. Ellos se buscaban la vida, trabajando de sol a sol, con los pescadores de la isla de El Polvorín. Y él, pasaba las horas muertas entre los callejones del Puerto de Santa-bárbara, intentando no caer en

el tedio ni el aburrimiento. Algunos chicos de su edad, se dedicaban a hacer pillaje o robar a las personas ricachonas que se paseaban por el mercado que se instalaba un par de veces por semana en la plaza del Centro. Pero eso no iba con él. Prefería avanzarse hasta el puerto y mirar al hori-

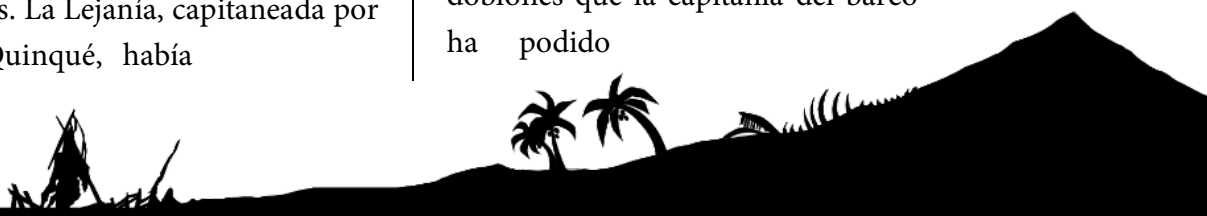


zonte, mientras la Gran Dama Azul brillaba bajo la intensidad del sol y los barcos se aproximaban lentamente a las dársenas. ***“Algún día, formaré parte de la tripulación de un gran barco y recorreré mundo. Viviré entre el oleaje y lucharé por conseguir ser recordado como un gran pirata nacido en Santabárbara”.*** Pero no quería hacerlo como un polizón. Quería ganarse su puesto en un barco. Las pocas veces que lo había intentado, los marineros se habían reído de él. ***“Eres demasiado pequeño, muchacho. Vuelve cuando seas capaz de salir a la calle sin pedir permiso”.*** O la que más le dolió. ***“Enclenque, sucio y con esas ropas. ¿Quién va a quererte en su barco? ¡Aléjate, niñato!”.*** ¡Niñato! ¡A él! Desde que tenía uso de razón había luchado por salir adelante y se había ganado la vida, como bien había podido. En el mercado de la plaza del Centro, siempre había algo de trabajo por hacer y hoy, día de mercado, no iba a dejar escapar la oportunidad de ganarse unos buenos doblones, ayudando a quien le hiciese falta.

Acercándose al puerto de Santabárbara, un barco con bandera pirata se disponía a hacer una parada. Sus velas rajadas de arriba abajo y las señales realizadas por el vigía de la embarcación, llamaron la atención de los que estaban cerca del puerto. Parece que los piratas de Las Islas Saladas habían regresado a atacar a las embarcaciones y algunas de ellas, no salieron muy bien paradas. La Lejanía, capitaneada por Arístides Quinqué, había

sufrido un pequeño incidente con los piratas, acabando con sus velas rajadas y sin posibilidad de seguir zarpando. Dando un descanso a la tripulación, envió a algunos de sus hombres de confianza a conseguir los materiales necesarios para reparar las velas del barco. Al resto de la tripulación, les permitió pasear por la población costera hasta que el navío estuviese listo para zarpar. El barco quedó custodiado por el capitán Quinqué, la contramaestre Mesana y el vigía Astilla, que se planteaban si serían capaces los miembros de su tripulación de conseguir lo que necesitaban para regresar a la mar.

La aventura comenzará en la calle del Hospital, donde un muchacho joven (unos nueve años) os mirará con sus grandes ojos y os preguntará, ***“¿Sois piratas de verdad?”***. Podréis responderle lo que queráis, pues el muchacho, muy entusiasmado intentará explicaros sus ganas de formar parte de una tripulación, justo en el momento en el que dos compañeros vuestros del barco se preguntarán donde conseguir el dinero para los materiales. El muchacho, llamado Severino de Cabo Mayor, os dejará con la palabra en la boca y os hará señales para que os acerquéis. Cerca de los dos miembros de la tripulación, rondará un hombre con mal aspecto, delgado y harapiento. Parece que estará interesado en un pequeño judas cargado con algunas monedas. ***(Coco 4,*** para saber su contenido. Será los pocos doblones que la capitania del barco ha podido



8 TESOROS

recaudar de sus últimas acciones). El ladronzuelo se irá cercando lentamente a los piratas, mientras Severino os pedirá que hagáis algo. Una de las ideas que se os vendrán a la cabeza será alertar a vuestros compañeros sobre la presencia del ladrón (**Coco 4**), que huirá como alma llevada por el diablo ante vuestro grito de advertencia. Sin embargo, el ladrón podría llegar a robar el judas y deberéis emprender una persecución para darle caza y recuperar el dinero (**Fuerza 6**). Si no se pudiera recuperar, deberéis preocuparos por vuestra situación, ya que el barco necesitará de esas reparaciones para seguir su rumbo.

Recuperado (o no) el dinero, vuestros compañeros de tripulación os preguntarán por el muchacho que os está acompañando. Severino se presentará efusivamente y lanzará una petición. **“Señores, ¡yo quiero formar parte de su barco! ¡Por favor, por favor, por favor!”**. Deberéis estar de acuerdo en querer que el pequeño quiera formar parte del barco, pero también recordaréis la dureza de las condiciones para acceder a La Lejanía, impuestas por la contramaestre Mesana. El muchacho, continuará con su discurso. **“Os he escuchado que tenéis problemas con las velas del barco. Yo sé el lugar donde comprar los mejores materiales pero, eso sí, os hará falta una buena cantidad de dinero. Yo podría ayudaros a conseguirlo. Y vosotros, podéis hablar con vuestra contramaestre y conseguir que me acepte en la tripulación. ¿Qué os parece el trato?”**. Si

aceptáis el trato, Severino seguirá con sus explicaciones. **“Perfecto. No podía esperar otra respuesta por parte de un grupo de valientes marineros. Hoy es día de mercado en Santabárbara y en la plaza del Centro, seguramente necesiten ayuda para acabar de montar las paradas. Siempre hay trabajos de pequeña índole por hacer. Y bien pagados. El otro día pude comprarle a mi madre, un buen retal de tela para que pudiera coserse un par de faldas. ¡Seguidme! A ver que se cuece hoy por el mercado”**.

Tomando la voz cantante, seguiréis a Severino hasta la pequeña plaza del Centro, donde se están montando las paradas. Hay mucho ajeteo de carros cargados de mercancías, largos maderos para armar las paradas y un montón de personas que esperan inquietas para poder comprar los productos frescos llegados de otras islas. En la parte norte de la plaza, una muchacha tiene serios problemas para montar su parada de fruta y verduras. Viene de la isla de El Coto y su compañero, ha enfermado durante el viaje y estará impedido en la hospedería. Necesita un buen par de manos para acabar de montar todo el armatoste de su parada y poner las cajas piezas de fruta en su lugar. Mostrando vuestras habilidades para el montaje y reparación de elementos, podréis ayudarle a acabar su parada en un tiempo récord (**Maña 5**). La muchacha, feliz por el trabajo hecho, os dará unos cuantos doblones que os allanarán el camino para reparar las velas del navío. Otras formas de obtener dinero en



la plaza, incluyen jugarse el tipo en una prueba de **Fuerza** (doblar una simple cuchara de metal) que está claramente amañada, pero que podrían entregaros una buena suma de dinero, aunque insuficiente para comprar las velas (**Fuerza 9**) o pedir directamente algo de dinero a los mercaderes del mercado, para poder comprar las velas, cosa que tampoco os será muy fructuosa, pero podréis intentarlo (**Coco 7**).

Sumando el dinero recogido en la plaza del Centro, comprobareis que queda lejos de lo que se necesita para reparar las velas. Según los cálculos que ha hecho Severino, necesitaríais doblar la cantidad de monedas y solo se le ocurre una idea: visitar la “Fuente de los deseos” de la plaza de la Fuente. Vuestros compañeros de tripulación os mirarán con cara de circunstancia y marcharán a ver si encuentran alguna otra tarea para hacer y reunir más dinero. *“Dejémosles con las fantasías del crío este. Quizás en la Lonja necesiten gente para arrimar el hombro. Con un poco de suerte, en un par de días podremos echarnos a la mar”*. Severino hace caso omiso y os anima a seguirle. La plaza de la Fuente es un lugar abierto, donde no hay mucho tránsito de personas y es el lugar perfecto para echar mano de la suerte y la fortuna. Severino os afirmará que quien arroja una moneda en este lugar, su deseo acaba por cumplirse. Creer a pies juntillas que esto dará resultado será cuestión de fe. Podréis arrojar un doblón (de vuestro botín personal) y pedirle a la fuente que os muestre

la forma de obtener más dinero (**Coco 5**). Al arrojar la moneda dentro del agua, escucharéis el ruido metálico. Todo el lecho de la fuente está lleno de monedas, muchísimas más que las que necesitáis para poder reparar las velas del barco. Eso sí, os tocará meteros en el agua y mostrar si sois capaces, pese a vuestras nulas dotes por la natación, de “bucear” para rescatar las monedas (**Fuerza 5**). Rescatadas las monedas, buscaréis entre las callejuelas del puerto de Santabárbara a los dos marineros, que se lamentarán de no haber obtenido más dinero, en un rincón de la Bajada de la Isla.

Severino se acercará a ellos y mostrará el botín resultante de visitar la fuente. *“¿De dónde habéis obtenido tanto dinero? ¿Es real?”*, preguntarán. *“De la fuente. Ya os lo dije. Soy santabárbareño de pura cepa. La fuente concede deseos y yo he pedido ayudaros y vosotros, espero que me concedáis la oportunidad de formar parte de la tripulación. Por cierto, la tienda de tejidos está justo aquí”*. Con aires de superioridad, Severino cruzará la puerta de la tienda y os invitará a acceder al interior. Un sinfín de telas de todos los colores y estampados os sorprenderá. Algodón, lino, lana, abacá, sisal, yute... De todo tipo, colocadas en grandes tablas de madera, de punta a punta del pequeño local. El dueño del comercio, un señor bajito y enjuto bautizado como Gallardo Entredós, os recibirá con una media sonrisa y



8 TESOROS

una gran mirada de desconfianza. “*¡Piratas!*”, murmurará entre dientes, mientras os preguntará con cierta cortesía. “*¿En qué puedo ayudarles, damas y caballeros? Mi modesta tienda está abierta a todo aquel o aquella que quiera comprar los más finos tejidos o los más rudos paños para la vida marinera y la vida campestre de este rincón de El Verde Infinito*”. Severino está algo molesto con la falsa amabilidad del comerciante, pero os preguntará que le pidáis los materiales que necesitáis. El vendedor de telas os ofrecerá una primera tela, de precio desorbitado, que deberéis rechazar de entrada. No es lo que buscáis. La actitud de Gallardo cambiará al rechazar este primer producto y os enseñará otro tejido más modesto. Escucháis algo sobre el lino o el algodón, pero no os quedará muy claro. No sabéis si el producto que os ofrecerá es el más adecuado y deberéis comprobarlo por vosotros mismos. La opción más sensata será preguntar a Gallardo Entredós por un material apto para la fabricación de velas de barco y que no se desgarre en la primera travesía. Mostrando el montante económico que habéis recogido en vuestras tareas en el puerto, será más que suficiente para el cambio de actitud del vendedor (*Coco 5*, para recibir un material adecuado para la fabricación de las velas. En caso de no llegar al umbral, subir en uno el nivel de dificultad, por cada punto de diferencia, en la tarea futura de reparar la vela del barco). La otra opción será comprobar vosotros mismos la resistencia del material, estirando o maltratando el tejido, con el riesgo de que acabe

rasgándose y tengáis que abonar al dueño de la tienda de tejidos, el importe de vuestras imprudencias (*Fuerza 6*, para evitar desgarrar el tejido al estirarlo o *Maña 8*, para evitar destrozarlo el tejido, si usáis algo afilado en él).

Una vez conseguido el tejido adecuado (o el más adecuado y asequible por vuestra capacidad económica), regresaréis al barco acompañados de Severino de Cabo Mayor. El muchacho no se quitará de la cabeza el hecho de formar parte de la tripulación y así deberéis notificarlo a la contramaestre Mesana, cuando en el puerto os pregunte por el muchacho que os estará acompañando (*Coco 4*, para comprobar su reacción. Si no se supera dicha tirada, añadir un punto más de dificultad en las siguientes tiradas). Pese a la reticencia de la contramaestre ofrecerá al joven aspirante a formar parte de La Lejanía dos tareas a cumplir, en las cuales, podréis echarle una mano. Recordad que gracias a él vais a poder salir nuevamente a la mar. Las dos tareas consisten en cargar unas cuantas mercancías en el barco (*Fuerza 6*) y reparar las velas con el tejido que habréis aportado (*Maña 4*). Ambas tareas serán bastante asequibles de realizar, ya que podréis colaborar entre todos, facilitando el progreso de las mismas. Al acabar las reparaciones, el barco estará listo para zarpar. La contramaestre Mesana se acercará hasta el joven Severino de Cabo Mayor. “*Hoy has demostrado tener el valor y la fuerza necesaria para formar parte de la tripulación de este galeón.*”



Bienvenido a bordo, grumete Severino. A partir de ahora, formarás parte de esta familia sin olvidar que, en este puerto, tienes a tus padres. Despidete de estas tierras, pues quizás tardemos meses en regresar a ellas. La vida en el mar no es sencilla, pero entre todas, intentaremos hacerla más sencilla y llevadera. Vosotros, acompañarle hasta las bodegas y darle algunas prendas más adecuadas. No podemos permitir que un grumete de nuestra embarcación no luzca la vestimenta adecuada para echarse a la mar. ¡Vigía Astilla, todo listo! ¡Tripulación, levad anclas e izad las velas! ¡La Lejanía ya está lista para regresar a la mar! ¡Capitán, todo listo para zarpar!”. Y con la imagen del puerto de Santabárbara de fondo, los grumetes se echarán nuevamente a la mar en busca de nuevas aventuras, junto a su nuevo compañero, quien les compartirá algunos de sus tesoros: unos doblones, un viejo trapo y un juguete de infancia. “¡Y fue verdad que la fuente cumplía los deseos de quienes los solicitaban! ¡Y pensad que muchos se rieron de mí!”, murmurará antes de caer dormido por el suave oleaje que imperará al caer el sol, en la Gran Dama Azul.

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ GRACIA.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS

EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

