

8 TESOROS

EL NÁUFRAGO

REGIÓN: El Verde Infinito

ISLA: Ignota (al sur de Desconocida)

TIPO DE AVENTURA: Rescate

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

OBJETIVO DE LA AVENTURA: responder a las señales de socorro (en forma de señal de humo) que el vigía Astilla ha divisado desde la cofa.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Revisar el campamento en busca de indicios (Coco 3)
- Escalar hasta la cima de la montaña (Maña 6)
- Visitar las ruinas del viejo caserón (Fuerza 5)
- Comprobar el estado del foso (Maña 5/Coco 4)
- Recuperar los útiles del pozo (Maña 4)
- Salvar al náufrago en el pozo (Fuerza 5-6)

✂ AVENTURA:

“La Lejanía” había partido hacia una jornada, desde el puerto de La Veranda. La aparición de la capitana Sombra y su detención (Véase “El mercado en sombras”), solo había precipitado las cosas en el día a día del barco. Por alguna extraña razón, el barco que había fletado la capitana Sombra había partido rumbo a las extrañas tierras de La Estepa Desolada (Región de las Tierras Inertes), pese a que

su capitana estaba detenida por las fuerzas del orden del puerto de La Veranda. Pero el capitán Quinqué había insistido en seguir el rastro del barco fugitivo y en esas os veis, yendo hacia un territorio hostil y tan poco agraciado como es la región noreste de la Gran Dama Azul. El sol luce alto en el cielo y el vigía Astilla comienza a dar gritos desde lo alto de la cofa: “Capitán, capitán. ¡Señales desde la isla!



¡Señales desde la isla! ¡Capitán! ¡Capitán!”. El capitán Quinqué y la contramaestre Mesana, observaron atentamente a través de sendos catalejos. Desde la playa de lo que Mesana se había aventurado a señalar como la isla Ignota, llegaban señales de humo, que posiblemente debían de venir de alguien en apuros. “Es una vieja isla de pescadores. No tengo constancia de que haya nadie allí. Deberíamos acercarnos, capitán”. Ante su compromiso de no dejar a nadie atrás, el capitán Quinqué tomó las riendas de la rueda de timón y viraron con destino a la playa dónde habían apreciado las señales de humo.

Una hora más tarde y con el temor de quedarse varado descendieron en una barcaza: el capitán Quinqué, la contramaestre Mesana, el vigía Astilla y vosotros, los grumetes de la tripulación para echar un cable al capitán. Llevando la barca al interior de la playa, Astilla os dice que las señales venían del sur, a unos pocos pasos de allí. Cuando llegáis, solo encontráis las brasas de una hoguera y algunos restos de lo que posiblemente sea un naufragio: tablones de madera destrozados, un remo y algunos restos de comida. Parece que no hay más rastros que os indiquen hacia donde se ha podido marchar el causante de las señales. Escucháis algunos ruidos entre la maleza que rodea el campamento (podéis hacer una tirada de Fuerza 4, para comprobar que el causante de los ruidos es un zorro que busca algo que comer), pero el capitán Quinqué no quiere quedarse de brazos cruzados y decide dar órdenes de buscar

cualquier rastro que pueda ser indicativo del rumbo que ha tomado el náufrago. Con un rápido vistazo (Coco 3), os daréis cuenta que no hay mucho más de lo que ya habéis visto. No hay pisadas, no hay ninguna otra señal, pero os fijáis en Astilla. Tiene la mirada fijada en una montaña en el interior de la isla. Podría ser un buen lugar dónde comprobar qué lugares destacados hay en la isla para comprobar si el náufrago ha acabado yendo allí. Al capitán Quinqué no le parece mala idea y emprenderéis la ruta hacia el interior de la isla.

A los pies de la montaña comprobáis que aquel lugar lleva mucho tiempo sin presencia humana. La maleza ha devorado los senderos que ascendían hasta la cima, aunque todavía son transitables (Fuerza 4 para una ruta lenta y segura, aunque los peligros os podrían asaltar en cualquier momento o Fuerza 6, si queréis que los grumetes se enfrenten a un desprendimiento en mitad del camino y tengan que retirar las piedras, para seguir avanzando). La otra opción, es escalar por una ladera pedregosa hasta lo alto de la cima. No es tarea fácil, pero siempre os podéis apoyar en vuestros enseres para poder escalar con mayor facilidad (Maña 6). Sea la ruta que sea, descubriréis en lo alto de la montaña, la extensión de la isla Ignota, como un lugar donde la naturaleza ha comenzado a reconquistar todos los espacios que los humanos habíamos conquistado en la anterioridad. Veis tres zonas destacadas: un viejo caserón de piedra en ruinas, que podría dar cobijo a un náufrago



8 TESOROS

desesperado; un viejo pozo de agua cubierto de maleza, cerca del campamento dónde hallasteis la hoguera; y un foso en la esquina noreste de la isla, que podría entrañar un peligro para quién desconociera la fisonomía del territorio. Con una mirada más exhaustiva (Coco 5), comprobaréis que hay un fardo de tela, junto al foso.

✕ VIEJO CASERÓN

Las ruinas de una vieja casa de piedra os han llamado la atención desde lo alto de la cima. Era un antiguo refugio de pescadores, por las viejas redes de pesca que encontráis tiradas entre la maleza (Coco 4, para comprobar que no han sido usadas) y algunos aparejos que cuelgan en las pocas paredes que quedan en pie. La vegetación ha crecido por todas las partes y comprobáis como muchos arbustos han crecido en el interior. Podéis retirarlas con cuidado (Fuerza 5) y descubriréis que ese lugar está poblado de bestias (alacranes y arácnidos, principalmente) y que, por lo presente, descartáis que el naufragio haya estado alguna vez allí. Igualmente, podéis dejarle un mensaje en clave en las paredes del caserón (Coco 2) por si pasara por allí.

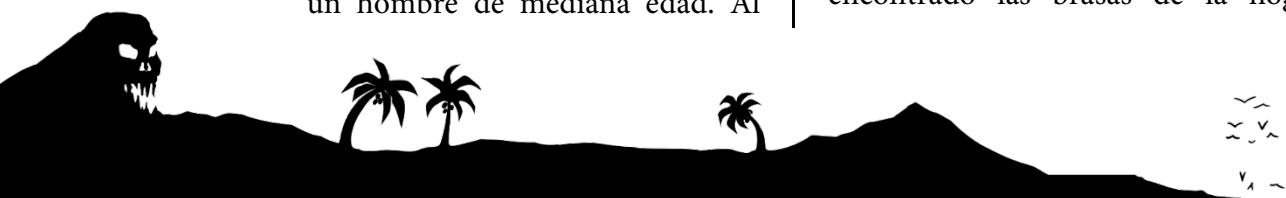
✕ EL FOSO

(Si han divisado el fardo de tela desde lo alto de la cima, los grumetes se dirigirán directamente al lugar). Al acercaros al lugar, comenzáis a escuchar los gritos de auxilio desesperados de lo que parece ser un hombre de mediana edad. Al

acercaros, comprobáis que una gran grieta en el suelo, dando inicio a un foso profundo, oscuro y con mala visibilidad. Al acercaros lentamente al lugar, notaréis y escucharéis el ruido de las piedras desprenderse y caer en la oscuridad infinita. Es un lugar poco seguro para ir acercándose sin cuidado. Podéis optar por acercaros a rastras (Fuerza 4) y asomarnos para ver un pequeño saliente, donde veis a un marinero algo malherido, apoyado entre las piedras. Al preguntarle, se presentará como Venancio de Caspe, marino del “Cruzado de la noche”, el barco que fletó la capitana Sombra para sus planes. Afirma que necesita salir de allí, pero que no tiene manera de hacerlo. Estaba recorriendo la isla para colocar una segunda hoguera, cuando ha caído de manera precipitada y suerte del saliente de roca, que le ha salvado de un desastre seguro. Podéis comprobar que la altura que hay entre el exterior y el saliente de piedra es demasiado para poder rescatarlo sin utilizar elementos de ayuda. Necesitaréis una cuerda para poder ayudarle. En caso de tenerla, saltad al apartado “El rescate”. Aunque también sería importante asegurar el lugar, para evitar más desprendimientos, haciendo uso de ramas y piedras. Con vuestras dotes para transformar unas cosas en otras (Maña 5), conseguiréis dejar el sitio preparado, para iniciar el rescate.

✕ EL POZO

Justo al lado del lugar dónde habéis encontrado las brasas de la hoguera,



encontráis un viejo pozo de agua, que aún tiene su cubo (agujereado) y una cuerda para poder utilizarlo. No veis señales que os evidencien que alguien estuvo allí recientemente, pero podría ser algo útil, tener en cuenta que hay una cuerda en el lugar. No será fácil quitarla, pues lleva varios años colocada allí y los nudos los realizó alguien con gran conocimiento marino. Pero, con un poco de esfuerzo y dedicación (Maña 4), podréis rescatar la cuerda. Podéis comprobar el estado de la cuerda (Coco 5) para tener en cuenta que esta lleva varios años a la intemperie y podría ceder en cualquier momento.

✂ EL RESCATE

En el momento que obtengáis una cuerda que pueda servir para rescatar a Venancio de Caspe, comenzará esta parte de la travesía, que os enfrentará a una zona peligrosa. Si conocéis que el estado de la cuerda no es el más óptimo para un rescate, dedicaréis un rato en intentar fortalecer su consistencia, anudándola o reparándola con jirones de tela (Maña 3). Deberéis buscar un buen lugar dónde amarrarla, para poder descender y rescatar al pobre náufrago. Atarla a uno de los árboles próximos al foso será una buena idea (no requiere tirada, pues en caso de decidir aguantar la cuerda con las manos, la dificultad de la tirada para el rescate de Venancio, subirá en un punto). Una vez preparada la cuerda, será el momento de rescatar a la víctima, bajando

a pulso por el foso y descendiendo hasta el saliente de roca (Fuerza 5). Comprobando si Venancio está bien (Coco 4), comenzará el rescate que será más o menos rápido, según el estado de salud del marino. La cuerda os podrá dar algunos sustos (en caso de no haberle hecho un mantenimiento o apaño) y deberéis daros prisa, ayudando al rescatador/a, con una tirada de Fuerza (a mayor resultado, mayor velocidad de ascenso). Comprobaréis al final del rescate, que la cuerda había estado a punto de ceder (En caso que la cuerda cediese: deberán buscar formas alternativas para rescatar al marino, como utilizar el cubo y los tablones del campamento para crear una estructura para escalar...).

Venancio de Caspe os da las gracias y lamenta la situación. Está muy angustiado. En el atardecer del día anterior, la capitanía de Las Sombras decidió arrojarlo al mar, por no cumplir las órdenes del nuevo capitán. Desesperado y muerto de miedo, nadó hasta la costa y halló los restos de un antiguo naufragio. Encendió una hoguera y puso los pocos enseres que pudo rescatar del mar, a secar del fuego. Temiendo que nadie le localizara, decidió mantener la hoguera encendida hasta que vio el barco del capitán Quinqué. “Más piratas, pensé. Por unos momentos, me escondí entre la maleza, pero decidí huir del lugar, hasta comprobar si eráis de fiar u otros traidores como los que me abandonaron a mi suerte, arrojándome a



8 TESOROS

la Gran Dama Azul. Jamás vi arrojar a un contramaestre como yo, por la borda. Pero así lo han decidido. Tienen su rumbo fijado hacia la isla de la Estepa Desolada. Yo sé cómo llegar antes que ellos, pero para ello deberéis aceptarme en vuestra tripulación. Quiero agradecerlos lo que habéis hecho por mí”. El capitán Quinqué acepta de buen grado y da órdenes a la tripulación de prepararlo todo para partir. Queda mucho por descubrir sobre el “Cruzado de la noche” y sobre la nueva capitania del clan de Las Sombras.

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ GRACIA.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS

EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

