

8 TESOROS

AULLIDOS EN LA GRANDIOSA

REGIÓN: La Grandiosa

ISLA: Fogón

TIPO DE TRAVESÍA: exploración

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

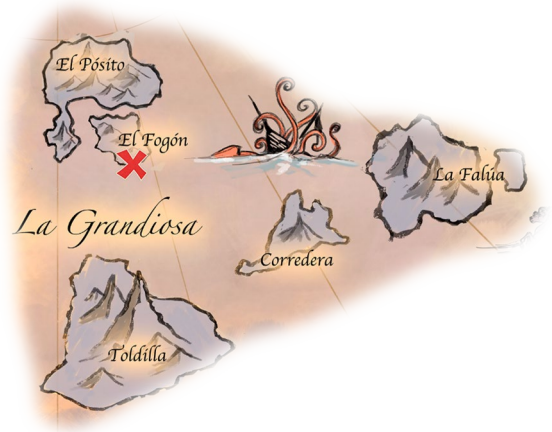
OBJETIVO DE LA TRAVESÍA:

descubrir qué está causando los ataques de lobos en la aldea.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Revisar el establo de Aurora Peñaflor (Coco 4)
- Rastrear las pisadas de los lobos (Coco 5)
- Sabotear las trampas de los cazadores furtivos (Maña 6)
- Proteger a la loba y sus lobeznos (Fuerza 5) / Derrotar a los cazadores furtivos (Fuerza 6 / Maña 4)

RECOMPENSAS: una Casaca de lana (evita un Mal Rato en las zonas de El Respiradero y La Gelidez), por grumete.



✕ TRAVESÍA:

Las pocas ocasiones en las que la tripulación de La Lejanía recibe noticias de sus familias suelen ocurrir al visitar las poblaciones donde sus familiares residen o comercian. Pero lo que aconteció durante la pasada noche en una solitaria taberna de La Falúa, supera lo inimaginable. El mozo de bodega Jorge Fogonero recibió noticias de su añorada tierra natal, la pequeña isla

de Fogón situada al sur de El Pósito, las cuales no eran precisamente halagüeñas. Un capitán de un navío pesquero le había avisado que los habitantes de la pequeña villa de Bosquesur estaban sufriendo ataques de lobos, los cuales estarían afectando a su principal fuente de ingresos, la ganadería. Jorge, hijo de pastores de Bosquesur, no pudo evitar la rabia y la preocupación y se acercó precipitadamente a



AULLIDOS EN LA GRANDIOSA

la mesa del capitán Quinqué y suplicándole, exclamó. ***“Capitán, necesito que mañana me aproximen a mi tierra natal. Mi aldea natal está sufriendo el ataque de los lobos y quisiera saber cómo están mis padres y si a ellos, les ha afectado”***. El capitán Quinqué se quedó pensativo durante algunos minutos. No sabía muy bien qué hacer, pero ante una situación así no podía dar la espalda a un miembro de la tripulación.

El amanecer en La Lejanía fue en alta mar. Toda la tripulación estaba preparada para lanzarse a la Gran Dama Azul y visitar la pequeña isla de Fogón, para la tranquilidad de Jorge Fogonero. A las pocas horas de travesía, el pequeño muelle de la villa de Bosquesur les dio la bienvenida. Jorge saltó del barco y fue corriendo hacia el interior de la aldea. El capitán Quinqué y el resto de la tripulación descendió sin prisas, a la espera de las noticias que Jorge les pudiera traer.

La aventura para nuestros Grumetes acaba de comenzar. Jorge os informará, por parte de su madre, de un nuevo ataque en el rebaño de la familia Peñaflor. La pequeña aldea está rodeada de bosques y la mayoría de sus vecinos están en corros hablando en voz baja. Podréis acercaros a hablar con la madre de Jorge Fogonero y preguntarle por lo acontecido (Coco 3). La mujer, de nombre Balbina, os comentará lo siguiente. ***“Hace más de cuarenta y cinco años que los lobos no bajaban a la***

aldea a molestar nuestros rebaños. Esta madrugada han atacado a los de Aurora Peñaflor. Son los que quedan más cerca del bosque. Parece que están hambrientos. Por las noches siempre se han escuchado sus aullidos, pero ahora se oyen con mucha más fuerza. Debéis hacer algo. Temo que los lobos puedan hacer daño a alguno de los vecinos en una de sus incursiones nocturnas”. El resto de aldeanos os mirarán de reojo. No se fiarán de vuestra presencia y oiréis comentarios como ***“A buenas horas llegáis”***. Lo más sensato será acercarse a casa de la familia Peñaflor y hablar con Aurora, que la encontraréis llorando desconsoladamente en la puerta de su casa. Parece no encontrar consuelo en vuestra presencia y os preguntará quiénes sois. Ante sus preguntas, podréis intentar sacarle algo de información y comprobar el estado de su establo, el cual fue atacado horas antes por los lobos (Coco 3, para preguntar a Aurora sobre lo sucedido y para pedirle que os muestre los corrales). Aurora Peñaflor os narrará los hechos, mientras os acompaña hasta el corral donde descansaba el rebaño de ovejas. ***“Sucedió a media noche. Los aullidos de los lobos se escuchaban por todo el pueblo. Nadie quería poner un pie en el exterior. Escuché como se acercaban a la casa y como saltaban al interior del corral. Algunas de las ovejas han escapado y andan perdidas por el bosque. Otras han acabado siendo la cena de los lobos. Estoy asustada. Ya son dos noches de ataques en la aldea. Esta vez, eran solo dos lobos los que***



8 TESOROS

bajaron. Los vi a través de la ventana, pero... ¿cuántos bajarán hoy? ¡Tengo mucho miedo!". Al visitar el corral, podréis comprobar que efectivamente solo fueron dos los lobos que bajaron, por el pequeño número de pisadas que hay en las zonas más embarradas (**Coco 5**, para rastrear las huellas). Las huellas que salen del corral se dirigen hacia el este de la aldea, donde comienza el bosque. Adentrarse en el bosque sin algo con lo que protegerse puede ser algo arriesgado. Apoyado en la pared de la casa de los Peñaflor, veréis un par de horcas para remover el estiércol que os podrían venir de perlas (**Fuerza 3**, para aquellos Grumetes que no tengan un +2 en **Fuerza**).

Adentrarse en el bosque de Fogón no debería suponer un problema. El pequeño puente sobre el riachuelo de Fogón os dará la entrada a un bosque de robles, hayas y alisos. Entre los grandes árboles, una pequeña hoguera prenderá sin presencia humana y veréis algunos pájaros volar por el bosque, rompiendo el silencio del lugar (**Coco 5**). Podréis acercaros a la hoguera para encontrar a un hombre que se esconde tumbado sobre la hojarasca. Llevará un arco cargado al hombro. Os pedirá silencio, mientras se incorporará poco a poco. De uno de los bolsillos de su pantalón os ofrecerá una raíz de regaliz (*paloduz*). Al aceptar o rechazar este ofrecimiento, os preguntará. *“¿Qué hacéis en mi bosque? La familia Peñaflor llevamos décadas viviendo en esta isla y hacía mu-*

chos años que los lobos no bajaban a atacarnos. Lo que le ha pasado a mi hija Aurora no tiene nombre y yo, Higinio Peñaflor, protegeré a mis vecinos de los ataques de los lobos”. Os sorprenderá la fuerza en sus palabras y podréis preguntarle si ha visto a los lobos u otras bestias salvajes (**Coco 4**). También veréis que al lado de la hoguera tiene un par de arcos a medio acabar, que os podrían venir de perlas para defenderos del ataque de los lobos (**Maña 5**). Higinio Peñaflor os dirá algo que os dejará sin palabras. *“Desde que he llegado esta mañana al bosque, no he visto a ningún animal, excepto a unas pocas aves levantar el vuelo. Y para un boscosureño como yo, es muy raro. Ni liebres, ni raposas, ni ardillas. Ninguno. Parecen esconderse”*. Higinio os pedirá que hagáis guardia por el bosque, patrullando por la zona que rodea la aldea de Bosquesur.

Patrullar por la zona boscosa no tendría que suponeros ningún problema. Para no sufrir ningún sobresalto, deberéis estar alerta a todo lo que suceda a vuestro alrededor (**Fuerza 5**, para evitar la aparición de un lobo de gran tamaño, que no dudará en abalanzarse sobre vosotros, aunque evitará acercarse a la hoguera). A medida que os acercáis a la zona sureste del bosque, comenzaréis a escuchar ruido tras unos matorrales. Echando un vistazo rápido, veréis algunas huellas de lobos frente los matorrales (**Coco 3**). Parece que la manada de lobos se esconde ahí. Asomando con sigilo entre la maleza, podréis



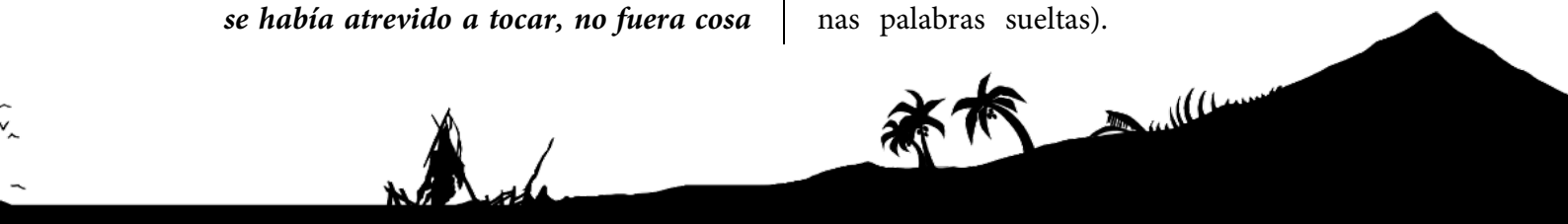
AULLIDOS EN LA GRANDIOSA

ver a una loba cuidando de una pequeña camada de lobeznos (**Fuerza 6**, para aproximarse con sigilo y poder ver la escena). La loba os mostrará los dientes si os intentáis acercar a los lobeznos. Parecen estar famélicos.

En un momento dado de vuestro patrullaje, escucharéis ruidos que provienen del interior del bosque. No parecen producidos por animales, más bien, por humanos. Higinio Peñaflor os preguntará si habéis escuchado los ruidos. Podréis mostrarle los lobos y al verlos, Higinio sacará un pedazo de tasajo de carne y se lo lanzará, pidiendo al grupo que os alejéis. La loba tomará la carne y la repartirá entre sus crías. Higinio se retirará y comenzará a frotarse las sienes. **“¡Qué extraño! Llevo toda la mañana sin ver animales y estos lobos están famélicos. Normal que bajen a nuestra aldea, atraídos por los rebaños. Nuestro pueblo vive de la pesca y de la poca ganadería que tenemos para aprovechar lanas y cueros. ¿Qué está sucediendo en el bosque? Desde hace días que tengo la sensación que hay pocos animales en el bosque. Y los lobos no son los culpables, siempre ha habido lobos y nunca ha estado el bosque tan vacío”**. Nuevamente, el ruido de presencia humana os llamará la atención. **“Silencio. Acabo de recordar algo. Hace unos días, uno de los vecinos acudió asustado a casa del alcalde. Afirmaba haber hallado un objeto metálico extraño en el interior del bosque, que no se había atrevido a tocar, no fuera cosa**

de hechicería. Afirmó hallarlo bajo un gran árbol. Quizás deberíamos echar un ojo, a ver si encontramos dicho objeto”.

Mirando bajo una de las arboledas, encontraréis lo que parece una trampa de hierro, con grandes dientes afilados de las que se usan para cazar. Higinio Peñaflor lo tendrá claro. **“¡Cazadores! Los mismos que causaron los problemas, cuarenta y cinco años atrás. Su caza indiscriminada acabó con la gran mayoría de animales del bosque, provocando la hambruna de los lobos y que estos, acabaran atacando a nuestros rebaños”**. Con un poco de habilidad podéis desactivar o sabotear las trampas de los cazadores (**Maña 6**, para sabotear la trampa. Con un 8 o más, podéis desactivar la trampa y usarla más adelante, como trampa para capturar a los cazadores que están causando tantos problemas en Bosquesur). En la trampa de hierro hay unas iniciales grabadas, que el capitán Quinqué reconocerá a la primera. Esta trampa pertenece a uno de los cazadores más conocidos de La Falúa. **“¡Ese maldito patán! Ya tienen la isla de El Coto para cazar libremente. Pero él nunca tiene suficiente, siempre decide hacer lo que le viene en gana, pese a perjudicar a los isleños. ¡Debemos darle una lección!”**. El ruido de pasos se hará más presente. Escucháis una conversación a lo lejos, que podría resultaros de interés (**Coco 6**, para captar el mensaje completo. A menor puntuación, solo captaréis algunas palabras sueltas).



8 TESOROS

“Amigo Guzmán. ¿Cuántos trofeos llevamos hoy? ¿Tan solo dos? ¡Esto hay que remediarlo! Veamos si por esta zona encontramos algún lobo. No puedo regresar a La Falúa sin un ejemplar”. En la zona nordeste del bosque de Fogón, veréis aparecer a lo lejos a dos personas: un chico joven cargado con un par de liebres capturadas a la espalda y un señor vestido de manera elegante con un trabuco y una espada en la cintura.

Podréis enfrentaros directamente a ellos o podréis sorprenderles en una emboscada. En caso del ataque directo, os abalanzaréis sobre ellos, usando gala de vuestra **Fuerza**, aunque será una contienda difícil, por las armas ya mencionadas (**Fuerza 6**). Si vuestra tirada no fuera lo suficientemente alta, vuestra segunda opción sería proteger a la loba y sus crías (**Fuerza 5**), ayudados por Higinio y su habilidad con el arco. De otro modo, si esconderse es vuestra opción, deberéis pensar bien donde refugiaros para que no os vean (**Maña 4**). Podréis utilizar la trampa para animales (en caso que la tengáis) para hacerles caer en sus propias artimañas (**Maña 5**). Podréis además hacer ruido con la maleza para asustar a los dos individuos y que caigan en la trampa (**Fuerza 3**).

Una vez derrotados y atrapados, el cazador os recriminará vuestra actitud. *“¡Como os atrevéis a atacar al Señor de las tierras de La Grandiosa! ¡Me lo pagaréis! ¡Otra vez la familia Quinqué arrui-*

nándome los planes! ¡Me la pagarás, me oyes, me la pagarás!”. El Señor de las tierras de La Grandiosa aceptará su derrota y será expulsado de El Fogón, escoltado por las autoridades competentes de la región de La Grandiosa.

Era anómalo que los lobos bajaran al pueblo. No tenían necesidad de atacar a los rebaños, pues tenían suficiente comida en los bosques y no se sentían amenazados por los humanos. Pero con la llegada de este cazador furtivo, los lobos se vieron obligados a bajar y atacar a los pequeños rebaños. Al atardecer, Aurora regresa con las últimas dos ovejas descarriadas que habían huido a las afueras de la pequeña villa marinera. Ha perdido algunas cabezas de ganado, pero en unos pocos meses las cosas podrán estar igual que antes, aunque deberán tomar medidas de precaución para evitar que los lobos ataquen a sus ganados. Higinio se ofrecerá a dejar algunas piezas de carne en la zona donde se refugia la loba con su camada. Aquella noche, los lobos volverán a aullar a la luna. Un aullido más austero que a Jorge Fogonero le recordará a su infancia en Fogón y a los demás, os helará la sangre. Higinio Peñaflor os calmará. *“Son aullidos de agradecimiento. No temáis. Os están dando las gracias. Si los lobos pudieran hablar, creo que sería la forma más clara de agradecimiento que os podrían expresar. Tomad estas casacas de lana. Os protegerán de las noches frías como esta. Y ahora, vamos a cenar algo y a descansar. No son horas de que zarpeís. La Gran*



AULLIDOS EN LA GRANDIOSA

Dama Azul puede esperar por unas horas, vuestra presencia sobre sus crestas”.

La noche avanza y el sueño os vencerá. Fogón vuelve a ser una tierra libre de cazadores y el Señor de las tierras de La Grandiosa, cuenta los días que le quedan para poder vengarse del capitán Quinqué y de la tripulación que le frustró sus planes.

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ GRACIA.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS

EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

