

# LA PERLA NERA 1663



Avventura per il gioco The Tardis creato da Molinari Michele, ispirato all'omonima saga televisiva del Dr. Who degli anni sessanta trasmessa dalla BBC. Quest'avventura è opera dell'autore e non può essere divulgata senza il suo consenso. Dedicato a Alessandra e Andrea, perché crescere non significa smettere di sognare  
Molinari Michele 04/09/06©

## LA PERLA NERA

Ore 08.30 Giorno 23 Maggio 1663 Luogo l'Ile de la Tortue –Giamaica Missione:Recuperare la Perla nera di Henry Morgan.

### BREVISTORIA

Le "Indie Occidentali", scoperte da Cristoforo Colombo, furono meta non solo di avventurieri, coloni e marinai, ma anche di pirati. Il XVI secolo fu il periodo d'oro della pirateria inglese: segretamente favorita dalla regina Elisabetta I per ragioni politiche per indebolire la potenza spagnola. Questi corsari (termine che definiva coloro che "correvano" il mare con la "patente" rilasciata da un governo legittimo) attaccavano e depredavano le navi spagnole che trasportavano in patria le ricchezze ricavate (e depredate) dal Nuovo Continente. Gli spagnoli inviarono una potente flotta per sbaragliare la pirateria dai caraibi e compirono una vera strage di pirati, i pochissimi superstiti trovarono rifugio su un'isoletta detta "La Tortue" (la Tartaruga) perché, vista da una certa distanza, somigliava vagamente a questo rettile; posta ad una certa distanza dall'isola di Santo Domingo e fornita di un comodo porto naturale, risultava facile a difendersi e costituiva un rifugio ideale. I poveri disperati che erano riusciti a sfuggire alla ferocia spagnola divennero ben presto l'incubo dei loro assalitori; mentre alcuni, d'indole più pacifica, si dedicavano alla coltura del tabacco, gli altri, animati da sete di vendetta e dall'avidità, tornavano a corseggiare il mar delle Antille. La fama della Tortue si diffuse in tempi brevissimi ed attirò numerosi avventurieri anche dall'Europa. La maggior parte degli abitanti dell'isola era composta da marinai, ex soldati, spostati, ma anche figli cadetti di famiglie nobili, attirati dalle tanto favoleggiate fortune e tesori delle Americhe. Non trovando sull'isola le fantastiche miniere da cui la Spagna traeva tonnellate d'oro, tornavano sul mare a compiere razzie di ogni tipo, con la scusa che le loro nazioni erano in guerra con la potenza iberica. Per sopravvivere si adattarono alle usanze degli indiani Caribi: cacciavano la selvaggina e la ponevano ad affumicare sulle griglie chiamate "barbacoa" (da cui il nostro termine barbecue), il luogo in cui erano poste si chiamava "bucan" e l'azione "bucanier", che poteva significare sia arrostito che affumicare, da qui il nome bucanieri. Definiti dalle loro vittime esseri demoniaci, erano indubbiamente degli uomini coraggiosi noncuranti della morte, che di rado risparmiavano i vinti, come del resto non erano risparmiati, salvavano solo i prigionieri di un certo rango per ricavarne lautissimi riscatti.

### LE LEGGI DELLA PIRATERIA

I pirati obbediscono alle loro leggi: una volta venduto il frutto delle loro razzie, i feriti ed i più valorosi possono scegliere per primi, veniva concessa una notevole somma di denaro a coloro che saltavano per primi sulla nave nemica abbordata, a chi riusciva a strappare la bandiera nemica e a chi riusciva in missioni spionistiche particolarmente pericolose. Premi altrettanto cospicui venivano rilasciati ai mutilati "di guerra", i feriti ricevevano una piastra al giorno per due mesi. Curavano poco il loro aspetto fisico: con la pelle arsa dall'implacabile sole tropicale dovevano disdegnare per periodi molto lunghi l'uso del pettine o del rasoio, di acqua e sapone. Per abbigliamento si accontentavano di pantalonacci, casacche, a volte anche stivali che, comunque, curavano molto meno delle loro amatissime armi: ciascuno aveva un fucile ed un assortimento di coltelli. Il tradimento era punito con la pena di morte: i traditori venivano abbandonati su un'isola deserta, senz'acqua né viveri; a bordo della nave era proibito bere alcolici dopo le ore venti, erano vietati anche i duelli, il gioco d'azzardo e le risse. Tra pirati esisteva una frase per definire una tregua, nessun pirata oserebbe infrangerla il "parlè".

### L'ARRIVO DEL TARDIS

I nostri giocatori arriveranno su un'isola, in una piccola spiaggia, circondata da palme e piante verdi, oltre il mare, si intravede una montagna a picco, con una cascata e sulle fronde più alte degli alberi, uccelli multicolorati emettono versi strani e rumorosi. Da ambo i lati spiaggia a perdita di vista, alternati a promontori rocciosi.

### LA SCALINATA

Sia che i pg percorrano l'intero perimetro dell'isola, impiegando parecchio tempo, o scorgendo più avanti una ripida scalinata intagliata nella roccia, a tratti priva di gradini e in altri mezza franata, la

saliranno con qualche rischio, troveranno la Tortuga, un basso villaggio privo di fortificazioni, vicino a un porto naturale, dove sostano tre grossi velieri, uno con le vele nere, con la scritta La Principessa dei Mari, una con le vele verdi, Vigna Liberada. E una piccola nave negriera l' Esperantia. Non issano alcuna bandiera. Molti sono i marinai che sono intenti alla manutenzione delle grosse navi o a scaricare e caricare merci sulle stesse. Dal villaggio diverse grida chiassose, il suono di un organetto seguito da un coro, intona una simpatica e ritmica canzone infarcita di parolacce.

### **I MARINAI E CITTADINI DELLA TORTUGA**

Molti marinai o faccendieri del villaggio sono orrendamente sfigurati, mutilati, e vestono con povere braghe e camisacci o maglie a righe colorate. Tutti portano alla cintola una pistola e diversi pugnali. Altri sono raffinati e vestono di broccati, con ridicole camice a sbuffo. Indossano o la bandana o buffi cappelli a tricorno. Ognuno pensa a se, nessuno farà domande ai giocatori quasi modo essi siano vestiti.

### **LA TAVERNA DEL GIGLIO**

La sola taverna, un crogiolo di assurdità, un alternanza di facce assurde, puzza, e vecchie bagasce, su cui appare evidente il segno della A o del giglio stampato a fuoco sulle spalle. Alcune di loro mostrano cicatrici sul volto sfigurato, le più senza denti. La viene servito solo Rum e una sorta di birra chiamata spuma di mare, tagliata con il rum, liquori fortissimi, e il Grog un Rum tagliato con acqua bollente addolcita. Si gioca a dadi, a carte e parecchi soldi o oggetti preziosi dalle collane ai candelabri a posate d'oro e d'argento a sacchetti di gemme che farebbero la ricchezza di chiunque.

### **IL MERCATO**

Molti sono i nobili, che frequentano la tortuga, tutti sanno che essi sono lì per comprare oggetti rubati a prezzi vantaggiosi e nessuno oserebbe fare loro nulla, sebbene siano pieni di denari, anche se le transazioni avvengono solitamente con contratti scritti di cessione di terreni o procure per monopoli di caffè, tabacco o altro.

Al mercato vengono vendute spade, pistole corazze e elmi spagnoli, fucili, polvere da sparo, piombi e pinze per proiettili, ricche sete e broccati, candelabri, coppe preziose.

### **INFORMAZIONI SULLA PERLA NERA**

Un pirata Manuel Esperado seguendo i pg, si vanterà di aver rubato tempo fa la perla nera dal bottino di Morgan il pirata, di fatto non è vero e condurrà i giocatori fuori la cittadina dove saranno picchiati, derubati e costretti ad arruolarsi nella flotta di Senza Naso.

### **LA VERA PERLA**

Divenuta per i pirati una leggenda, tutti sanno che la Perla Nera era la nave di Morgan il pirata, e che la nave scomparve quando lui cambiò vita. Molti dicono sia stata affondata dallo stesso Morgan in una calla di un'isola misteriosa piena d'oro e gioielli. Si dice che Morgan abbia ucciso tutto il suo equipaggio a mani nude, per impedire a chiunque di scoprire dove si trova la perla.

### **LASCIARE LA TORTUGA**

Arruolati a forza dal pirata senza naso, o offrendosi come equipaggio per l'unica nave in partenza dalla tortuga la Principessa del Mare, per una scorreria, rischieranno in un inseguimento da goletta spagnola, cannonate sibileranno sopra le loro teste, schegge di legno spazzeranno la murata, e l'inseguimento si protrarrà fino alla notte, con le navi che ora si avvicinano ora si allontanano. Nel buio Senza Naso, issa su dei barili una lanterna, per calarli in acqua e lasciandoli alla deriva, spegnendo tutte le luci della nave, facendo così perdere le proprie tracce nella virata agli inseguitori. Anche se inspiegabilmente un colpo di cannone spazzerà il ponte falciando un pirata e inondando di sangue e schegge il ponte.

### **SENZA NASO – ARCIBALD DULLIN**

Senza naso, come dice il nome ha il naso mozzato da una spadata ricevuta e una profonda cicatrice della stessa continua sulla guancia, ha barba e baffi folti così come i lunghi capelli oramai striati di grigio. L'aspetto è possente, indossa una casacca della marina inglese rosso cardinale, e un tricorno nero. La voce potente risuona in comandi secchi all'equipaggio. Tutti lo temono e lo rispettano, nessuno oserebbe disobbedire o intardarsi a un ordine di Senza Naso. Ma egli rispetta i suoi uomini e il valore. Salvo i giocatori si comportino in modo sleale o stupido nei suoi confronti li prenderà in simpatia.

## **MANUEL ESPERADO - DARSI**

Darsi (Manuel Esperado) Guercio con una benda sull'occhio destro, alternata da un occhio di vetro che perde costantemente sul ponte ma ostina a mettere, seppure di diverse dimensioni e colore del suo occhio sano, capelli lunghi impastati, la pelle arsa dal sole, asciutto ma agilissimo, maltratterà i giocatori, con scherzi stupidi, chiamandoli con epiteti quali..."mozzi di sentina, scarafaggi, topi di bordo", arrivando a estrarre la spada o una pistola minacciandoli se reagiranno in qualsiasi modo. Senza Naso obbligherà Darsi a calmarsi anche se giurerà vendetta.

## **ASSALTO ALL'ISOLA DI DOCUBA**

I personaggi dovranno scendere in campo, in un assalto a un villaggio semifortificato, di fatto i pirati e i pg remeranno con due scialuppe verso il porticciolo, aspettandosi come sempre il "tributo" dei locali. Solitamente barili di vino e rum, carne secca, e un modesto contributo in soldi. In questo scambio i pirati si impegnano a non saccheggiare il villaggio semi fortificato. Da un decennio oramai questo avviene nella più totale calma, solo tempo addietro un cittadino fu ucciso per aver offeso Senza Naso. Ma in cambio egli sentenziò che per due anni fossero esentati dal tributo.

## **IL RICEVIMENTO**

Senza Naso resta sulla Principessa del Mare, e i pg assieme a 14 pirati sbarcheranno sull'isoletta di giurisdizione spagnola Aucuba. Assieme a loro Darsi che approfitterà di ogni occasione per attaccar briga con i giocatori. Aprofittando dell'assenza del Capitano Darsi maltratterà il sindaco della cittadina, colpendolo con un boccale di birra vuoto, accusandolo di aver dato loro birra di terzordine. Qualcosa non quadra, gli altri pirati osservano che attorno non ce gente, non ci sono pescatori al porto, nelle vie della piccola cittadina non ci sono donne, bambini, e porte e finestre sono chiuse. I giocatori potranno arrivarci da soli con la descrizione del villaggio.

Un marinaio dirà a voce alta " qualcosa non mi convince troppa calma, nessuno in giro"... il tempo di dirlo e viene colpito al volto da una palla di fucile. Diversi colpi colpiranno il pontile uno di questi colpirà il Sindaco ad una gamba e uno dei giocatori a un braccio – random. Darsi correrà ad una delle scialuppe e permettendo di salire a solo due membri del gruppo, si spingerà verso la Principessa del Mare.

Soldati spagnoli si riversano verso il ponte, brandendo fucili e spade e alabarde urlando, alcuni pirati si gettano in mare dallo stretto pontile, impossibile fuggire dai lati.

Non resta che la scialuppa, stracarica, a fatica riusciranno a lasciare il porto, puntando verso la nave, a rischio che per il peso la scialuppa affondi. Tre pirati saranno raggiunti dai proiettili e uccisi, e fungeranno da barriera.

## **LA VENDICTA DO DIABOLOS**

Un'intera salva di cannoni, risuona nell'aria, il ponte della Principessa del Mare viene spazzato, il secondo albero viene spezzato precipitando sul ponte. Da dietro l'isola, e la sua collina naturale, spuntano tre maestosi alberi su uno di questi svetta la bandiera del Re di Spagna. La Principessa del Mare spiega le vele e solleva l'ancora nella speranza di lasciare l'insenatura prima che la nave spagnola le tagli la strada.

Darsi ha raggiunto la nave, e dalla murata viene lanciata la rete a corde, non potendo issare a bordo la scialuppa.

I giocatori qui potranno tentare di raggiungere alla massima forza la Principessa del Mare o arrendersi e venire catturati.

## **IL DUELLO TRA LE NAVI**

Se riusciranno a salire a bordo della Principessa del Mare, troveranno il ponte devastato dalla prima salva, molti i marinai straziati, su ciò che resta della murata accanto al timone Senza Naso impartisce ordini, e si prepara per virare di bordo per permettere ai cannoni di sparare la loro bordata contro la mastodontica nave spagnola. Ma i marinai esperti riescono nella manovra, tutta la nave trema e emette un suono lugubre, ma risponde e prende il largo restando di fianco alla prua della nave spagnola impedendole di sparare.

La Vendicta do Diabolos ha altrettanto bravi marinai, e il comandante fa virare la pesante nave, offrendo il fianco alla nave pirata subendo una salva intera. Molte sono le grida che giungono dalla nave spagnola. Ma con la manovra si è avvicinata, e sulla murata a dieci metri sulla sica di poppa si vedono i soldati spagnoli con i rampini e le corde prepararsi all'abbordaggio.

Senza Naso grida: " mollate la zavorra di dritta, gettate i cannoni e ogni cosa superflua in mare!!!". L'equipaggio provvede velocemente, cadaveri, cannoni un albero spezzato con tutta la velatura vengono gettati in mare, ogni cosa, barili di polvere, preziosa acqua e un mezzo carico di tabacco viene lanciato in mare. In breve tempo la Principessa del Mare prende distanza dalla Vendicta do Diabolos. Intuendo la manovra il comandante Guido d'Almirales fa virare la pesante nave per esporre

i cannoni di manca, sperando in un colpo fortunato sulle velature della Principessa del Mare. Fortunatamente la salva colpisce il ponte e scaraventa due marinai in mare, qui per rendere il pathos, si farà fare un tiro per supporre che i due marinai possano essere i pg. Ovviamente mancandoli, o facendo sì che uno penzoli nel vuoto legato da una corda.

### **L'ACCUSA**

Anche se i personaggi saranno leali con i pirati Manuel Esperado detto Darsi, invidioso del fatto che hanno da subito avuto un buon feeling con Senza naso, accuserà i giocatori di portar sfortuna, accusandoli di averli visti fare segnali luminosi alla nave spagnola. Se Darsi convincerà Senza Naso e il suo equipaggio del tradimento dei pg, li abbandonerà senza cibo né acqua su un'isola deserta. Chiamata Isla de los Muertos

### **CATTURATI**

Se catturati, non potranno convincere i loro carcerieri di essere diversi dall'essere pirati, verranno messi ai ceppi nella stiva più bassa, tra topi acqua di mare e schifezze. Verrà detto loro che saranno condotti a Port Royal per essere impiccati sulla pubblica piazza come esempio.

Non riceveranno né cibo né acqua. La nave comincerà a ballare apparirà chiaro che si sta scatenando un uragano.

La nave ballerà per ore, e dalla porta superiore la piccola scaletta sarà inondata da rivoli d'acqua di mare. Il livello salirà sempre più, e in breve dalle caviglie si troveranno con l'acqua alla gola. Potranno gridare, fare ogni cosa, ma non riusciranno a liberarsi. Ora i giocatori devono respirare tra un'ondata e l'altra, altrimenti soffocherebbero. La porta si apre un marinaio con fare incerto ha un mazzo di chiavi, fa per scendere ma un'ondata quasi lo fa cadere, così si gira, lancia le chiavi verso i pg e si dirige verso l'alto sulla scala successiva allo stretto corridoio.

### **POCHI SECONDI**

Appare disperato ora far sì che tutti si salvino, prese le chiavi, liberati i ceppi non ci sarà il tempo per farlo con tutti, ora l'acqua sommerge tutti quanti. La sola via è portare ossigeno agli altri con la respirazione bocca a bocca. O il rischio di venire soffocati sarà altissimo.

### **SALITI IN COPERTA**

La nave è in balia di se stessa, il timone è spezzato, un albero ha troncato tutto il ponte di manovra, le vele sono infrante gli alberi flettono rumorosamente sotto la sferza dell'uragano. La nave è stata abbandonata, luci lontane sulle scialuppe mostrano uomini intenti a sopravvivere alle sferzate che spogliano il ponte di ogni cosa. Molti gridano, alcuni marinai sono finiti in mare. I giocatori non potranno fare molto. L'ancora di manca è perduta, l'argano di quella di dritta è sepolto da una pesantissima alberatura. Il legno scricchiola e la pesante nave non potendo più tagliare le onde, le prende di lato, rischiando di ribaltarsi su se stessa e di affondare ad ogni ondata. La nave imbarca acqua, non resta che azionare le pompe di sentina a mano, gettare fuoribordo ogni oggetto pesante, legare gli oggetti che potrebbero sbattere sulle paratie. Il tutto in una trottola.

### **LA PACE DOPO LA TEMPESTA.**

L'intero ponte è stato spazzato via, la linea di galleggiamento è quasi a livello delle paratie dei cannoni, ma il mare torna calmo, i giocatori saranno esausti per gli sforzi, contusi e stanchissimi.

Nulla in vista per diverse ore, la nave sta affondando quando con un rumore sordo urta contro un fondale basso. La barriera corallina, oltre la quale un'isola, la sicurezza.

A bordo ce tutto cibo, acqua, armi, oggetti da lavoro, ma non ci sono più barche.

La nave pare ancorata sul fondale. A vista squali infestano le acque. Occorrerà formare una zattera con parte del pontile e resti della nave stessa, usando il fasciame, tavole barili e paratie. Con la zattera di fortuna potranno sbarcare sull'isola. Tipico atollo tropicale con vulcano.

### **LA ISLA DE LOS MUERTOS**

L'isola, è enorme. Camminando per compiere un giro completo occorrerà un giorno intero. Appare deserta, disabitata, ogni tanto la terra trema, e il vulcano sulla sommità della montagna emette nuvole di fumo nero.

Per quanto facciano i giocatori di giorno non troveranno nessuna traccia di vita, o segni di umanità. Arrivata la notte, sulla montagna si accenderanno dei fuochi, e tamburi emetteranno un lugubre martellare, lento e macabro.

## **ZOMBIE**

Non lontano sulla spiaggia, una ventina di persone danzano davanti a un enorme falò, come apparso dal nulla, i loro movimenti sono frenetici, mentre altri stanno come inebetiti attorno alle fiamme. Tra questi una donna grassissima lancia tra le fiamme oggetti e polveri o liquidi e le fiamme paiono danzare di colori diversi.

Se in qualche modo i giocatori si riveleranno, scopriranno indigeni giamaicani, come inebetiti, che si dirigono verso di loro, con fare incerto ma continuo. Attorno a loro aleggia un puzzo di morte, di carni marce, di malattia, questi uomini e donne, hanno parti di carni mancanti, ciò nonostante non sanguinano, ma il loro fare ritmico ma costante li spingerà verso i pg. Non sono fortissimi ma il loro numero aumenta, e tenteranno di cibarsi dei giocatori. Se questi proveranno a ucciderli non vi riusciranno se non sfasciando loro la testa. Anche staccando loro gambe o braccia tenteranno di inseguire i giocatori. Non vi è rifugio se non spingendosi verso la montagna.

## **LE GROTTI**

Diverse grotte si trovano alla base della montagna, davanti una di esse si intravede un simbolo, scavato nella roccia un uncino. Le altre grotte porteranno al nulla, saranno chiuse o crollate e i pg potranno perderci ore, ma gli zombie non si avvicineranno. Occorreranno torce per vedere all'interno.

## **TRAPPOLE**

La grotta in alcuni tratti, scende, in altri sale, ogni tanto incontrano il simbolo scavato nella roccia, e inerpicandosi in uno stretto corridoio in salita, a metà di questa strana rampa uno scheletro ricoperto di ragnatele, ha con se la sua spada e un'altra punta dal costato. Uno dei marinai di Morgan. Il suo teschio è rivolto verso una precisa posizione sulla parete rocciosa del corridoio scavato nella roccia. In quel punto sporge una pietra, essa inibisce un meccanismo. Se i pg proseguiranno incautamente, uno di loro sotto un piede avvertirà un colpo metallico. La montagna pare vibrare, di fronte a loro un sordo rumore strisciante, aumenta di intensità. Se i pg resteranno un enorme pietra sferica alta quanto la parete si precipiterà su di loro, solo una rocambolesca fuga fino al piccolo piano precedente li salverà dal venire investiti a morte.

## **GUARDINGHI**

Ora i giocatori saranno più sensibili e in guardia, e troveranno una sottile striscia di cuoio che taglia a metà la grotta, ad essa è collegata una bilancia che se toccata la striscia avrebbe fatto partire una grossa lama nascosta in una fessura della parete.

Il corridoio sale si inerpica nella montagna, le pareti ora scottano, sono calde, l'aria diventa irrespirabile, il caldo è opprimente, l'odore da zolfo e soffocante. Un altro cadavere, se toccato farà scattare un acciarino di un moschetto ma il tempo impedirà alla polvere di innescarsi, e al proiettile di colpire una botticella di polvere nera posta avanti.

## **LO SCIVOLO**

I giocatori arriveranno in quello che appare come un corridoio cieco, non vi sono trappole o appigli, sulla sommità del soffitto due anelli piantati nella roccia. Qualsi anello toccheranno il pavimento del corridoio che termina come in un piccolo terrazzo, si inclina con uno scatto metallico e come in un grande scivolo farà precipitare i giocatori in uno scivolo metallico enorme. Impossibile arrestarsi, aggrapparsi, lo scivolo prosegue a spirale, su una sorta di impalcatura di legno, che scricchiola e cede appena dopo il passaggio dei giocatori. Sotto come un enorme calderone ribolle la lava e lo scivolo pare terminare proprio nella lava stessa. Ma una serie di anelli collegati a catene, picchieranno contro i giocatori nella discesa, se li tireranno lo scivolo ruoterà facendoli cadere sul duro terreno di un ampia stanza. L'intero scivolo precipiterà nel pozzo di lava e con esso la sola possibilità di tornare sui loro passi.

A terra, forzieri, coppe d'oro montagne di monete e tantissime ossa umane. In quella che appare come un enorme grotta semisferica. Il calore è assurdo l'aria irrespirabile, restando lì morirebbero per disidratazione. La sola via un'altra grotta.

## **LA PERLA NERA**

Un enorme grotta, in cui filtra acqua. E al centro su una duna gigantesca di sabbia, un veliero, le vele ammainate, sulla poppa " Perla Negra" i boccaporti dei cannoni aperti. La caverna non ha aperture, appare assurdo che una nave si trovi lì dentro nessun uomo in nessun secolo potrebbe mai portare un veliero all'interno di una montagna.

La nave pare assurdamente ben conservata, perfetta, come pronta a salpare le ancore, se non fosse conficcata nella sabbia. Il sartame pare ben conservato.

La nave è colma di ricchezze, fuori da ogni immaginazione. Vi sono molti scheletri, segno di una feroce battaglia sul ponte. La stanza del capitano è sbarrata da fuori, qualcuno ha sprangato la stanza con un trave.

Non sarà facile spostarlo. All'interno uno scheletro su una poltrona, vestito riccamente rispetto agli altri sul ponte, la porta ha segni di graffi all'interno, segno che chi era all'interno ha lottato per uscire senza successo, finendo poi per morire d'inedia. La figura scheletrica sorride con un ghigno malizioso. Al collo porta un grande pendente d'argento, su cui recita la frase "La perla negra dos diabolos".

Controllato l'oggetto, questi si aprirà rivelando una grossa perla nera come la notte, appare strana, insolita, magica, come assorbisse la luce anziché rifletterla.

### **LA FUGA**

Dopo aver lasciato i giocatori nello sconforto, il tempo o le loro supposizioni, o semplicemente un controllo del perimetro della grotta, raggiungibile a nuoto, mostreranno che non tutte le pareti sono rocciose, una di fatto è un muro che la simula in tutto e per tutto. Di fatto metà grotta si trova sotto il livello del mare, e una diversa soluzione allo sparare più salve di cannone verso la parete, come far saltare a mano la parete con le polveri a bordo della nave, potrebbero avere effetti più devastanti. La parete crolla, sommergendo violentemente la grotta d'acqua più o meno rapidamente a seconda delle scelte fatte. I giocatori dovranno governare la nave e accertarsi a colpi di cannone che lo spazio sia sufficiente per il passaggio della nave.

In Breve la Perla Negra uscendo dal fianco della montagna prende lentamente la via del mare, ma i guai non sono finiti.

### **IL VULCANO**

Il riversarsi dell'acqua di mare con relativo innalzamento della stessa verso il pozzo di lava, risveglia il vulcano, la terra trema, la montagna pare sul punto di esplodere, grossi massi precipitano dalla cima, uno di questi accanto la nave, facendola sobbalzare come un guscio di noce. Occorrerà muoversi, aprire le vele, e mettere la prua verso il mare. Se vi riusciranno potranno assistere a uno spettacolo unico, l'esplosione dell'isola. E l'inabissamento della stessa. Con conseguente onda d'urto. Nervi saldi marinai!!.

### **IL BOTTINO**

E' evidente che soli non potranno condurre una nave di quelle dimensioni, infatti dopo un'oretta di tentativi, avvisteranno in distanza una velatura, riporta il simbolo dei pirati. Ha le vele verdi, la stessa nave vista alla Tortuga, la Vigna Liberada. I pirati del Capitano Alvarez de Cordoba saranno interessati unicamente al bottino della Perla Negra, e una parte di esso andrà diviso con i giocatori, che potranno occultare la perla e utilizzare i soldi per recuperare i Temper perduti alla Tortuga. E ritornare nel Tardis.

### **LA STANZA BIANCA**

Mettendo nella stanza bianca la perla nera, il tardis si rimetterà in moto e ripartirà nella prossima missione.

### **FINE AVVENTURA**

Nota Temporale: i temper perduti in quest'epoca sopravvissuti agli eventi, reagiranno in epoche diverse al passaggio o ritrovamento dei giocatori.

