

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 300 años.

Se te ha confiado la misión de seguir:

LA RUTA DE LOS PIRATAS

Jim Gasperini



AÑO 1684.

Has retrocedido hasta la época de los piratas.

Te enfrentas con un capitán de piratas, que te propone unirse a su tripulación o, de lo contrario, morir.

¿Firmas el pergamino y te conviertes en pirata o tratas de escapar antes de que te atrape? ¿Tu decisión puede conducirte al éxito o a quedar perdido en el tiempo! ¿Estás dispuesto a plantar cara al peligro?

*Este libro
es tu pasaporte
para viajar por
el tiempo.*

*¿Podrás subsistir
en la edad
de los dinosaurios?
Pasa la página
para averiguarlo.*



¡Eres una persona de suerte! Sí, en este momento tienes en tus manos una... ¡máquina del tiempo! En efecto, este libro es tu máquina del tiempo. No lo leas de un tirón, del principio al fin. Dentro de un momento recibirás instrucciones para cumplir una misión, una tarea especial, que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes con los peligros de la historia, la máquina del tiempo te presentará con frecuencia opciones de adónde ir o de qué hacer.

El presente volumen también contiene un banco de datos para informarte de la época en que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien tomar tus decisiones sin consultarlo. Tú debes resolver ese extremo.

IMPORTANTE

Al final de este libro hay una lista de datos. Contiene sugerencias para ayudarte si no estás seguro de qué camino has de emprender. Este símbolo aparece al lado de todas las elecciones para las cuales existe una sugerencia en la lista de datos.



Con objeto de terminar tu misión lo más deprisa posible, y con éxito, puedes emplear a la vez el banco de datos y la lista de datos.

Hay una conclusión correcta a esta misión. Debes llegar a ella... o ¡arriesgarte a quedar perdido en el tiempo!... y recuerda que tienes a tu disposición el banco de datos y la lista de datos.



**LAS CUATRO REGLAS
PARA VIAJAR A TRAVÉS
DEL TIEMPO**

Cuando empieces tu misión, debes observar las reglas siguientes. Los viajeros por el tiempo que no las cumplen se arriesgan a quedar perdidos en él, para siempre...

1. No mates a ninguna persona ni animal.
2. No intentes cambiar la historia. No dejes nada del futuro en el pasado.
3. No llesves a nadie contigo cuando franquees la barrera del tiempo. Evita desaparecer de un modo que asuste a la gente o la haga sospechar.
4. Sigue las instrucciones que te dé la máquina del tiempo y elige entre las opciones que te ofrezca.



TU MISIÓN

Tu misión es hallar los restos de la nave más cargada de plata de cuantas se hundieron en el mar Caribe y recuperar parte de aquel tesoro.

En julio de 1641 salió de Veracruz (México) el más rico galeón español que jamás surcó el mar Caribe. Su nombre era *Nuestra Señora de la Pura e Inmaculada Concepción*, pero los marineros españoles lo llamaban *Concepción*, para abreviar. Era un barco grande, poderoso, pero navegaba lentamente... por una buena razón. En su bodega llevaba ciento cuarenta toneladas de plata. El rey de Castilla, lleno de deudas, esperaba ansiosamente la llegada de este inmenso tesoro.

En agosto de 1641, el *Concepción* arribó a La Habana (Cuba). Un mes más tarde, junto con una flota de barcos, partió para Sevilla.

Pero nunca llegó a su destino.

Cerca de la costa de Florida, una tormenta tropical casi hundió el *Concepción*. En busca de refugio, su tripulación dirigió la nave hacia el sur. Chocó contra un arrecife, o isla sumergida, y se partió. Sus tripulantes escaparon en balsas antes de que el navío se hundiera. Meses después trataron de encontrar aquel arrecife.

Pero jamás lo hallaron.

El rey de Castilla estaba furioso, pero nada podía hacerse. Aquella fortuna en plata se había perdido en el océano.

Durante cuarenta años reposó en algún punto del fondo del mar Caribe, hasta que William Phips, capitán de barco de la colonia británica de Massachusetts Bay, partió a bus-

carla. Encontró los restos del *Concepción* y llevó buena parte de su tesoro a Londres.

Pero no lo recuperó todo.

Desde el viaje de Phips, los cazadores de tesoros se han preguntado si en el mar les aguardaba otra fortuna. Nadie conocía exactamente dónde Phips halló el arrecife. Sólo se sabía que era en algún lugar al norte de La Española. Hoy, esta isla está dividida entre dos países: Haití y la República Dominicana.

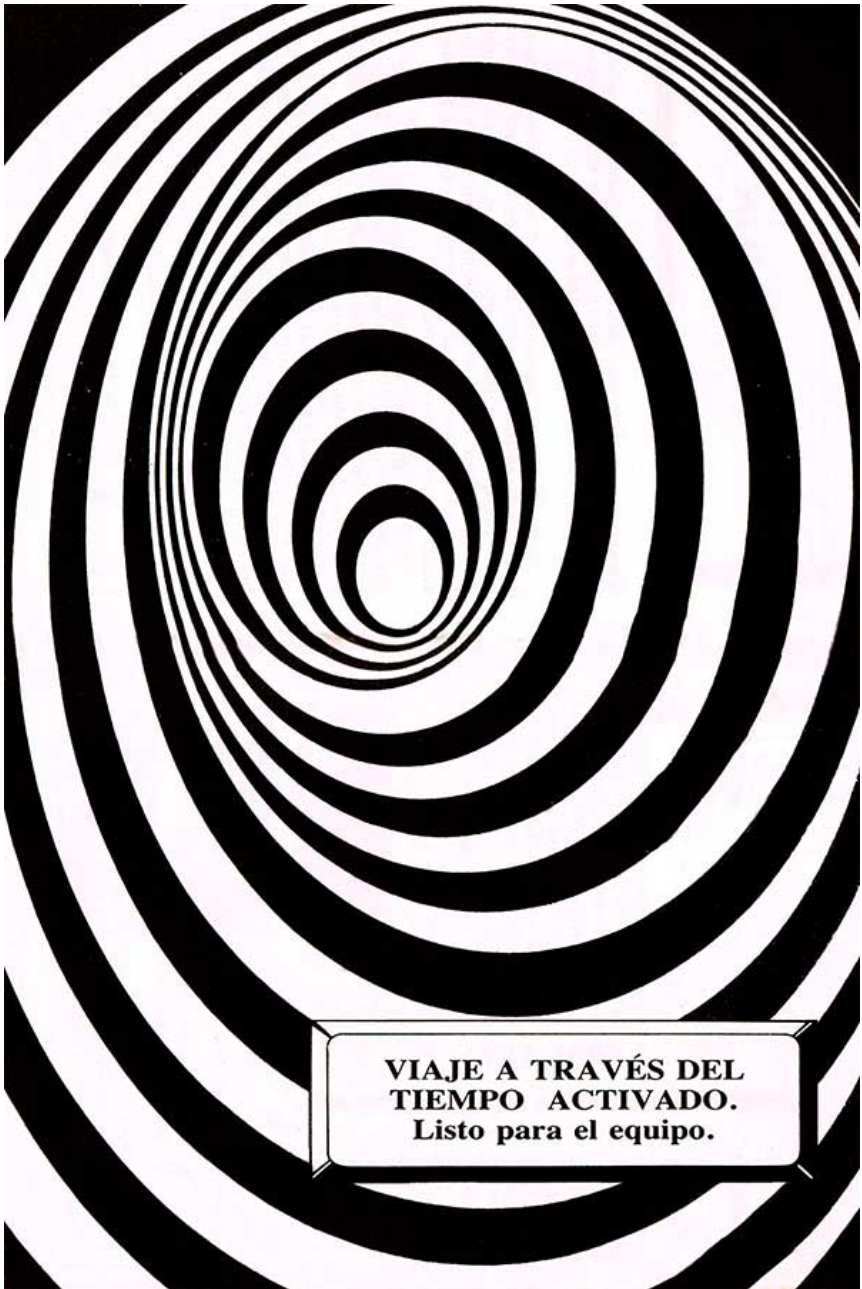
Decides dirigirte a las Bahamas en 1684. William Phips se detuvo allí en su ruta para buscar el tesoro y estás seguro de que es el único que puede conducirte hacia la plata.

Tu misión: encontrar el perdido *Concepción* y recuperar parte de su tesoro.

Para activar la máquina del tiempo, pasa la página.



Para activar la máquina del tiempo, pasa la página.



**VIAJE A TRAVÉS DEL
TIEMPO ACTIVADO.
Listo para el equipo.**

EQUIPO

Llevas contigo una mochila antigua, que contiene, entre otras cosas útiles, un cuchillo, ropas de marinero y un mapa del Caribe, todo del siglo XVII.





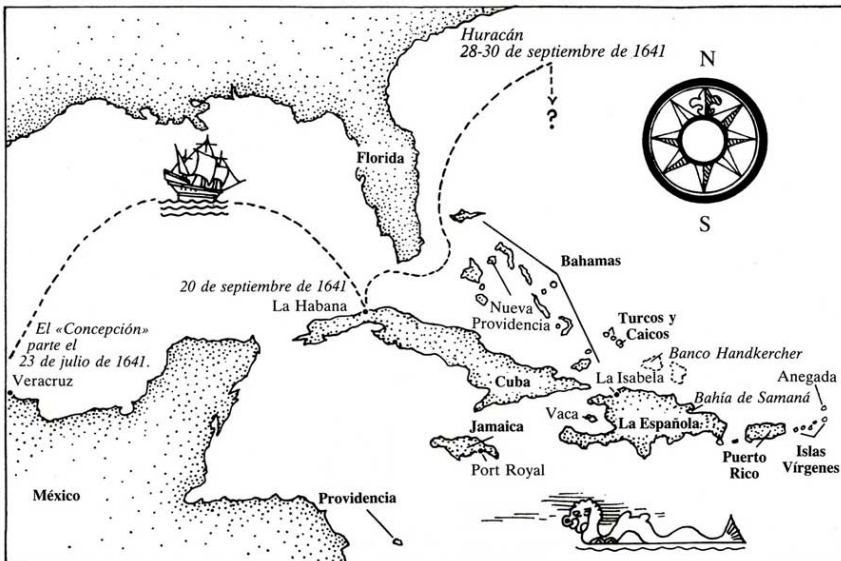
Para empezar tu misión, pasa a 1.



Para saber más de la época en la cual vas a vivir, pasa a la página siguiente.

BANCO DE DATOS

Cuanto más un viajero a través del tiempo conoce acerca de un período de tiempo, más fácil le resulta explorarlo con seguridad. He aquí algunos hechos importantes sobre la zona del Caribe durante el siglo XVII:





1. La plata no es la única cosa valiosa que puedes encontrar. No pierdas de vista el ámbar gris, rara sustancia producida por las ballenas, que se emplea en la fabricación de perfumes. Tiene el aspecto de una extraña roca gris que flota en el agua.
2. El primer establecimiento del Nuevo Mundo recibió el nombre de Isabela. Lo fundó Cristóbal Colón en la costa norte de La Española.
3. El escorbuto, enfermedad que solía matar a muchos marineros, se debe a carencia de vitamina C. Mucho después del siglo XVII, los hombres de mar aprendieron a evitar el escorbuto comiendo limones o limas en los viajes largos.
4. Ahora, la palabra bucanero es sinónimo de pirata, pero antiguamente se diferenciaba de esta última. Los primeros bucaneros cazaban cerdos salvajes en La Española.
5. Cuando los bucaneros se dedicaron a apoderarse de barcos, utilizaron varias islas como base, incluido Port

- Royal (Jamaica). Port Royal se hundió en el mar a causa de un terremoto, en 1692.
6. Un corsario es un tipo de pirata autorizado por determinado rey para atacar los barcos y las ciudades de otro soberano. Naturalmente, para el monarca cuyas naves son asaltadas por un corsario, éste es un simple pirata.
 7. La parte delantera de un barco es la proa; la trasera, la popa. Una vela pequeña situada en la proa —llamada trinquete— es muy importante para dirigir el navío. Su almacén principal se llama bodega. Los dormitorios de los marineros se hallan en el castillo de proa.
 8. Existía un castigo consistente en abandonar una persona en una isla desierta. Esta persona recibe el nombre de cimarrón, el cual también designa al esclavo fugitivo que vive en el monte.
 9. Cuando los marineros se rebelan y usurpan el control del barco de manos del capitán, se habla de motín.
 10. La primera colonia inglesa, llamada Providence —Providencia—, en el Caribe fue fundada en una isleta próxima a Nicaragua, y destruida por los españoles en 1641. Poco después, se levantó en las Bahamas la ciudad de Nueva Providencia, que también la destruyeron temporalmente los españoles, poco antes de que William Phips la visitara en 1684.





Cuando veas este símbolo, puedes consultar la lista de datos que hay al final de este libro, para una sugerencia. En la edición digital se proporcionará un enlace con un número de nota.